

FUSILANDO INTERNET: ADAPTACIÓN DE RECURSOS WEB CON FRONTPAGE

Carlos de Paz

Resumen

Se presentan en esta comunicación varias experiencias de adaptación de recursos procedentes de la Web. La más significativa, la traducción/adaptación de un WebQuest: *Hello Dolly*¹. Se describe el proceso, se comentan las relaciones con el creador del recurso y los aspectos derivados de los derechos de autor, analizando el software imprescindible y el deseable.

Introducción

La cantidad de los recursos educativos disponibles a través de Internet sigue en crecimiento, pero en muchas ocasiones los docentes encuentran que aquellos no se ajustan de forma óptima a sus necesidades. Seguramente el principal obstáculo es, en la mayor parte de las ocasiones, el idioma. El número de recursos y, por qué no decirlo, la calidad de muchos de los que están en otras lenguas, principalmente en inglés, es enorme. Pero, además del idioma, en ocasiones los contenidos no están adecuadamente tratados, ya sea por exceso o defecto con respecto al nivel académico al que se pretende dirigirlos, ya sea por que no se hace referencia al entorno próximo del alumnado.

Todas estas situaciones se pueden resolver de forma sencilla utilizando software de copia a partir de la WWW y cualquier editor de páginas Web.

Objetivos

El objetivo de esta comunicación es describir el proceso seguido en varias experiencias de adaptación de recursos preexistentes en Internet. Dichas experiencias surgieron con motivo de la creación de una página Web que pretende proporcionar recursos educativos dirigidos a la enseñanza-aprendizaje de Biología y Ciencias de la Tierra².

Metodología

Búsqueda de recursos fuente. Una de las habilidades imprescindibles para todo usuario de Internet es el dominio de los procedimientos de búsqueda y filtrado de la información. Y es durante estos procesos cuando nos encontramos, en ocasiones de forma inopinada con recursos susceptibles de ser utilizados con nuestros alumnos. La localización de los recursos, ya sea casual o premeditada, es el primer paso a seguir. Evidentemente el software necesario para ello es cualquier navegador y los motores de búsqueda de nuestra preferencia entre los muchos disponibles en Internet³.

Almacenamiento local de los recursos. La calidad de los sitios Web educativos no está reñida con su extensión (valorada en número de páginas y en la extensión de las mismas). Ya sea de una única página o un sitio complejo que integra un número variable de ellas, una vez localizado el recurso en cuestión, debemos almacenarlo en nuestro ordenador para trabajar en su adaptación de forma local. En este proceso es de gran utilidad cualquiera de los programas conocidos como navegadores off-line⁴. En todos los casos estos programas permiten bajar información desde Internet de forma estructurada y disponen de variables opcionales en relación a la extensión y características de las páginas que deseamos almacenar. Los más frecuentes son el nivel de profundización en el sistema de carpetas, los tipos de archivos admitidos, el tiempo de actividad del proceso, el tamaño máximo de cada documento y el tamaño total permitido, ambos en Mb.

El propio FrontPage posee capacidades de importación que nos facultan para bajar sitios completos. Es de gran utilidad en el caso de sitios bien estructurados que no incluyen enlaces externos de interés.

Más complejo es el tratamiento de subprogramas escritos en Java o C, que requieren un conocimiento al menos básico de estos lenguajes de programación y software capaz de descompilar si no está disponible el código fuente (en ocasiones los creadores de determinados recursos ofrecen el código de forma libre⁵).

Modificación/adaptación off-line. Es el momento de realizar el trabajo de adaptación de los recursos traduciendo, eliminando o ampliando la información. Para este trabajo, debemos tener en cuenta el formato original de los recursos. Para todos los archivos en formato HTML, lo más cómodo es utilizar un programa del tipo FrontPage o DreamWeaver aunque cualquier procesador de texto como el Word es susceptible de ser utilizado como editor de páginas Web e incluso el Bloc de Notas de Windows puede servir si conocemos al lenguaje de marcas.

Ubicación de los recursos ya modificados. El destino definitivo de nuestros nuevos recursos dependerá de quienes sean los destinatarios finales y qué tipo de sistema utilizaremos a la hora de aplicarlos en un entorno educativo concreto. Si disponemos de un espacio Web en cualquier servidor, ya sea de pago o gratuito, podemos publicar nuestro trabajo y tenerlo así a disposición no sólo de nuestros alumnos sino del público en general. Esta posibilidad tiene la gran ventaja de que los recursos son accesibles desde cualquier ordenador con conexión a Internet. En este caso debemos tener presente que el resultado de nuestro trabajo quedará al alcance de cualquier usuario de Internet y, por lo tanto, debemos respetar los derechos de autor. Siempre es conveniente solicitar permiso a los propietarios/autores del original para realizar la adaptación y colgar en la red el resultado. Habitualmente, cuando la finalidad es educativa, el resultado es afirmativo.

Pero en ocasiones las conexiones de nuestras aulas no son tan eficaces como desearíamos o, sencillamente, no disponemos de tal conexión. En este caso podemos recurrir a publicar nuestro trabajo en soporte magnético (disquetes) u óptico (CDs) para poder así distribuirlo a los alumnos y que estos los utilicen en sus respectivos puestos. La grabación en un soporte de este tipo es más ventajosa si se dispone de una intranet, que evitaría el tener que realizar tantos duplicados del original como ordenadores disponga el aula.

Dos exemplos de adaptación de recursos educativos

1. **Age is relative** (<http://kids.msfc.nasa.gov/Puzzles/Age.asp>), de NASA Kids⁶, ha sido adaptado para formar parte de www.bioxeo.com convirtiéndose en **El tiempo es relativo** (<http://www.bioxeo.com/curioso/calcaje.htm>). La página fue importada a FrontPage desde el propio navegador Internet Explorer traduciendo en primer lugar toda la información que estaba en formato textual. Surgieron entonces algunos inconvenientes. En primer lugar, algunas de las frases de la página original formaban parte de imágenes por lo que fue preciso utilizar un programa de retoque fotográfico, en nuestro caso PhotoShop de Adobe⁷. En segundo lugar, la inclusión de un pequeño subprograma en JavaScript que devolvía como resultado de la interactividad con el usuario el nombre de un planeta (en inglés), obligó a trabajar directamente sobre el código de la página.

2. **Hello Dolly** (www.powayschools.com/projects/dolly) es un magnífico ejemplo de WebQuest creado por Keith Nuthall, un profesor norteamericano. Siguiendo la estructura estándar de WebQuest creada por Bernie Dodge⁸, Nuthall concibió esta actividad de investigación orientándola de modo genérico para todos los participantes y organizando las tareas en equipos según determinados roles. Desde el punto de vista de la adaptación, el trabajo fue más tedioso que complejo. El sitio se compone de unas 35 páginas basadas, fundamental, aunque no exclusivamente, en texto. El tiempo dedicado a tareas de traducción fue considerable, pero fue preciso también adaptar los contenidos al entorno de los posibles usuarios de la nueva versión; así, las referencias a los órganos de gobierno estadounidenses fueron sustituidos por los correspondientes comunitarios o estatales según el caso.

En otro orden de cosas, tratar de traducir todas las páginas accesibles desde la página de ‘recursos’ superaba sería un trabajo ímprobo y, a mayores, precisaría un espacio Web demasiado amplio para el resultado final. Se optó por localizar nuevos recursos, esta vez en español y general un listado de recursos propios de la nueva versión. Sin embargo, se decidió mantener de forma paralela los de la original.

También se hizo preciso modificar alguna de las imágenes que hacen más amenas las páginas y se mantuvo, dentro de lo posible y a solicitud del creador, el diseño de la versión original, así como las referencias del copyright correspondiente a Poway Unified School District⁹, institución para la que trabajaba Nuthall en el momento de la creación de *Hello Dolly: A Web Quest*.

El resultado de la adaptación está disponible en la siguiente URL:

http://www.bioxeo.com/Hello_Dolly/index.htm

Conclusión

Cualquier usuario básico de informática está en disposición de realizar la adaptación de recursos Web para su uso en una red local o para devolverlos modificados a Internet contribuyendo al uso educativo de la red. Los problemas que van surgiendo a la hora de afrontar la adaptación de un recurso preexistente se resuelven en muchas ocasiones con las ayudas contextuales que los programas de edición (Word, FrontPage, PhotoShop, etc.) implementan. Además, existen lugares en Internet que proveen de manuales para la edición Web y orientaciones y trucos para el diseño de páginas¹⁰.

Referencias

-
- ¹ [http://www.bioxeo.com/Hello_Dolly/index.htm](http://www.bioxeo.com>Hello_Dolly/index.htm)
- ² Proyecto enmarcado en el Plan de Formación del Profesorado 2000-2001 y 2001-2002 en la modalidad de Seminarios Permanentes. <http://www.bioxeo.com>
- ³ Por mencionar algunos: www.google.com, www.altavista.com, www.yahoo.com, www.metacrawler.com,
- ⁴ Se pueden encontrar varios de estos programas en <http://download.com.com/3150-2377-0.html?tag=stbc.gp>
- ⁵ Un ejemplo en “The Pea Experiment” <http://www.sonic.net/~nbs/projects/anthro201/exper/>
- ⁶ <http://kids.msfc.nasa.gov/>
- ⁷ Existen otros muchos de gran calidad como PaintShopPro, PhotoPaint de Corel e incluso una buena cantidad de ellos tanto freeware como shareware (véase: <http://download.com.com/3150-2192-0.html?tag=dir>) o el propio Paint que incorpora Windows.
- ⁸ Más información sobre WebQuest en <http://www.bioxeo.com/WQ/palWQca.htm>
- ⁹ <http://powayusd.sdcoe.k12.ca.us/about/default.htm>
- ¹⁰ Por ejemplo: <http://www.webestilo.com/> o <http://www.maestrosdelweb.com/>

Dr. Carlos de Paz
Dpto. de Bioloxía e Xeoloxía
IES “A Sardiñeira”
Avda. Sardiñeira s/n
15007- A CORUÑA
E.mail: cdepaz@edu.xunta.es