

Ponencia

**“DISEÑO Y DESARROLLO DE WEBQUEST COMO MODELO DE GESTION DEL
CONOCIMIENTO EN EDUCACION Y FORMACIÓN”**

Autores

**LCA Giuseppe Francisco Falcone Treviño, MCA
LCA Zaida Leticia Tinajero Mallozzi, MA
DR Luis Jorge Soto Walls**

Institución

**Universidad Autónoma de Tamaulipas
Unidad Académica Multidisciplinaria de Comercio y Administración Victoria
Y
Universidad Autónoma Metropolitana
Unidad Azcapotzalco**

Correo electrónico

**gfalcone@uat.edu.mx
ztinajero@uat.edu.mx
swlj@correo.azc.uam.mx**

**Nacionalidad
Mexicana**

“XII Encuentro Virtual Educa”

México 2011

Área temática

**5. Modelos, recursos tecnológicos y mecanismos de gestión del conocimiento en
educación y formación
h. Web 2.0**

Índice

Portada

Contenido

Resumen

Palabras clave

Introducción

Marco teórico

1. WebQuest

2. WebQuest sobre WebQuest

3. Hipótesis

4. Análisis del caso

5. Propuesta de soluciones

Método

a) Diseño de la WebQuest

b) Presentación del proceso

c) Aproximación a la noción WebQuest

Resultados de la Evaluación

Conclusiones

Bibliografía

Apéndice. Guía didáctica

Tabla. Modelo de matriz tipo Rubrick

Figuras

Figura 1. Partes de la WebQuest

Figura 2. Internet como un recurso educativo

Figura 3. Por qué trabajar con WebQuest

Figura 4. Teoría Constructivista

Figura 5. Diseño de la WebQuest

Figura 6. Cuándo hacer una WebQuest

Figura 7. Taxonomía de las tareas

Resumen

Es una herramienta que forma parte de una metodología para el trabajo didáctico que consiste en una investigación guiada, con recursos principalmente procedentes de Internet, que promueve la utilización de habilidades cognitivas superiores, el trabajo cooperativo y la autonomía de los alumnos e incluye una evaluación auténtica. Fue propuesta por el profesor Bernie Dodge, de la Universidad de San Diego, en 1995. El antecedente de estas actividades lo constituye el uso de retos (challenging learning) en el desarrollo de ambientes de aprendizaje basados en tecnologías de la información que aplican desde los ochenta Seymour Papert y sus discípulos. Las WebQuest son utilizadas como recurso didáctico por los profesores, puesto que permiten el desarrollo de habilidades de manejo de información y el desarrollo de competencias relacionadas con la sociedad de la información. Para desarrollar una WebQuest es necesario crear un sitio web que puede ser construido con un editor HTML, un servicio de blog o incluso con un procesador de textos que pueda guardar archivos como una página web.

Palabras clave

WebQuest: Es una metodología de búsqueda orientada, en la que casi todos los recursos utilizados provienen de la Web. Una WebQuest tiene la siguiente estructura: Introducción, Tarea, Proceso, Recursos, Evaluación, Conclusión y Autores.

Materiales didácticos: Son los recursos educativos que pueden ser utilizados en un proyecto de aprendizaje. Estos pueden ser: Guías de contenidos, Lecciones, Estudios de casos, Problemas, Casos prácticos, Lecturas adicionales, etc

Sitio Web: Es una colección de páginas web relacionadas y comunes a un dominio de Internet o subdominio en la World Wide Web en Internet. Una página web es un documento HTML/XHTML accesible generalmente mediante el protocolo HTTP de Internet.

Blog o bitácora: Es un sitio web periódicamente actualizado que recopila cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores, apareciendo primero el más reciente, donde el autor conserva siempre la libertad de dejar publicado lo que crea pertinente.

Web 2.0: Término acuñado por Tim O'Reilly en 2004 para referirse a una segunda generación de la Web basada en comunidades de usuarios y una gama especial de servicios web, como las redes sociales, los blogs, los wikis o las folcsonomías, que fomentan la colaboración y el intercambio ágil de información entre los usuarios.

Introducción

Internet no es un medio concebido específicamente con una finalidad educativa. El uso escolar de Internet, por tanto, debe estar presidido por una metodología de intervención docente capaz de acotar las numerosas deficiencias de las que la red adolece desde el punto de vista de su tratamiento como recurso educativo (exceso de información, errores conceptuales, fines espurios de muchas de las páginas, falta de adecuación de la mayoría de las páginas a los niveles de escolarización primaria y secundaria, falta de interactividad, etc.).

Pero aún hay otro motivo que justifica la necesidad de un replanteamiento sobre la inclusión escolar de Internet: un mundo tan cambiante como la informática exige adoptar un modelo de aprendizaje distinto al que tradicionalmente se ha aplicado (aprendizajes teóricos y centrados en un determinado sistema operativo o un determinado software). Los contenidos informáticos que el alumno aprende hoy, prácticamente habrán caducado en 5-10 años, dada la meteórica evolución de las nociones y utilidades informáticas. Sea cual sea la metodología de aplicación de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) al aula, debe prevalecer en todo caso una formación que permita al alumno un reciclaje continuo, imprescindible, como decimos: es decir, **aprender a aprender** procedimientos y contenidos conceptuales de TIC, y producir aprendizajes significativos susceptibles de reactualizarse.

Por tanto, a partir de las reflexiones indicadas, muchos expertos en didáctica de las TIC sostienen que es preciso implementar un aprendizaje presidido por un uso real y aplicado de los procedimientos informáticos al que podemos denominar **aprendizaje en contextos educativos**. Es decir, aprender a buscar información, por ejemplo, no como un procedimiento teórico, sino en el curso de tareas indagativas reales, relacionadas con contenidos curriculares de cualquier área, pero que tengan sentido para el alumno, aplicabilidad a otras tareas y capacidad de integrarse en los hábitos de estudio de los alumnos.

Sólo así, partiendo de esta **funcionalidad** real de los aprendizajes, y proporcionando al alumno autonomía de cara a la reactualización de sus conocimientos de navegación, de búsqueda de información, de manipulación de información, de generación y presentación de informes o trabajos, aseguramos que los conocimientos adquiridos puedan ser proyectados eficazmente sobre el futuro.

Es evidente que Internet, como vehículo de información, apenas ofrece **interactividad** al alumno, siendo principalmente un medio de búsqueda de información que no incita a realizar ninguna actividad de reflexión o de aplicación de los contenidos (requisito para producir aprendizajes que no sean exclusivamente memorísticos, sino realmente significativos).

Por tanto, es preciso disponer de un método de enseñanza-aprendizaje de aplicación de Internet y, genéricamente, de los procedimientos de las TIC al aula. Y es aquí dónde puede ubicarse la WebQuest.

Marco teórico

1. WebQuest

Webquest es una metodología de trabajo escolar con Internet que pretende conjugar el aprendizaje informático en contextos de uso real (cualquier nivel y área/asignatura) con una forma de búsqueda eficiente de información curricular en la red. Es decir, pretende optimizar las posibilidades educativas e informativas de Internet, pero minimizando sus posibles defectos (por ejemplo, la incapacidad del alumno para valorar si los contenidos encontrados en una determinada página web son o no correctos desde el punto de vista epistemológico, es decir, desde el punto de vista del área o materia que está cursando).

Aunque a lo largo del curso vamos a ir descubriendo gradualmente las características de la WebQuest (en parte mediante una metodología de aprendizaje por descubrimiento), podríamos anticipar algunas ideas generales:

Una WebQuest...

- Es, genéricamente hablando, una **unidad didáctica** en donde una gran parte de la transmisión de contenidos conceptuales y procedimientos se efectúa mediante Internet (visita de determinadas páginas web), y a partir de una serie de actividades propuestas al alumno. El formato de esta unidad didáctica es el de una página web, que el profesor autor aloja en Internet, a disposición de los alumnos.
- Intenta producir aprendizajes de un determinado área o materia curricular (Conocimiento del Medio en Educación Primaria, Latín, o Formación y Orientación Laboral, por ejemplo) al mismo tiempo que el alumno aprende procedimientos relacionados con las TIC, y, específicamente, con la navegación, búsqueda de información, producción de informes y trabajos a partir de la manipulación de dicha información, así como otros posibles, como manipulación de imágenes y archivos sonoros o de vídeo, manejo de traductores automáticos, etc. Es decir, intenta capacitar al alumno en las TIC, integrando éstas en procesos de aprendizaje de contenidos curriculares.
- Es un **protocolo**: es decir, una estructura cerrada, con partes definidas (Introducción, Tarea, Proceso, Recursos, Evaluación, Conclusión y Guía Didáctica). Esto permite que cuando realizamos una búsqueda del término WebQuest, además de una determinada materia o área (Latín o F.O.L, por ejemplo), sabemos que lo que encontraremos responde a

un formato y características muy concretas. Cada vez hay más WebQuests realizadas por profesores españoles, lo que nos permite movernos no sólo en el nivel de creadores de WebQuest, sino también en el de usuarios de una WebQuest que hayamos encontrado ya elaborada en Internet. Dentro de una apuesta por el trabajo cooperativo, la propuesta es que los profesores que han creado una WebQuest la pongan a disposición del conjunto de la comunidad educativa, de forma que aumente el número de este tipo de recursos que esté a disposición del profesor. Precisamente por eso es necesario atenerse a la estructura común que define la WebQuest, lo cual garantiza que la página identificada -además de con su título particular como **WebQuest** responde a una metodología concreta de intervención escolar, además de a unas ideas educativas determinadas.

- Constituye una filosofía de enseñanza-aprendizaje muy concreta, que parte de considerar la generación de aprendizajes mediante el predominio de la actividad del alumno, de tipo significativo y de la capacitación del alumno para aprender a aprender, proponiendo una articulación del tema desarrollado que para el alumno tenga sentido lógico y creando propuestas de actividades que resulten motivantes e interesantes para el alumno. No se trata simplemente de que el alumno visite páginas y páginas, sin que conozca la finalidad de su proceso de aprendizaje, y éste esté estructurado de forma comprensible (en función de su edad e intereses específicos). Además, como metodología apuesta por el trabajo en grupo y cooperativo, que para vehicular aprendizajes de procedimientos informáticos puede resultar sumamente provechoso y motivador.
- Desde el punto de vista del papel del profesor, la WebQuest implica cambios notables: su cometido fundamental durante el desarrollo de esta unidad didáctica no es la transmisión de conocimientos (es decir, la lección magistral), dado que lo que sirve de soporte de la información son principalmente páginas web existentes en Internet (aunque también puede completarse esta información con otras fuentes convencionales, como libros en soporte papel, etc.) En cambio, su función fundamental es:
 1. la selección de las páginas web que el alumno visitará, en función de criterios como la adecuación curricular al tema que se pretende desarrollar, la precisión científica, la posibilidad de ser comprendidas por el alumno, el grado de interés o motivación, etc. El profesor que trabaja con WebQuest no tiene que ser un experto en navegación en Internet o en Informática, sino ante todo debe conocer qué páginas web pueden resultar provechosas para que el alumnado aprenda.

2. la propuesta de actividades que sirvan al alumno para ordenar ideas sobre los contenidos temáticos de esta unidad didáctica, que le permitan crear un esquema de conocimiento suficientemente completo y lógico del tema abordado.
3. ayudar al alumno a recapitular, ordenar ideas, sacar conclusiones, poner en común los resultados de su investigación...

La idea fue desarrollada por el profesor de la Universidad Estatal de San Diego Bernie Dodge (junto con Tom Marchen) en 1995. La primera publicación en la que Dodge describe la herramienta pedagógica conocida como **Webquest** fue *Some Thoughts About WebQuests*. Desde entonces ha llegado a ser la herramienta principal de uso e integración de Internet en el ámbito escolar, y está llamado a constituirse en el futuro como uno de los principales protocolos de enseñanza-aprendizaje en **la red**.

2. WebQuest sobre WebQuest

La estructura que adopta este trabajo es la de una WebQuest. Consideramos apropiado ordenar los contenidos de aprendizaje bajo el formato de WebQuest, como una forma de que el profesor que quiere aprender esta metodología haya sido previamente **alumno** de una particular WebQuest, aunque provista de algunas características especiales:

- En la WebQuest, como en parte anticipábamos, la mayoría de los contenidos se encuentran en páginas web disponibles en Internet. En nuestro material, y por razones de comodidad (no todo el mundo dispone de acceso frecuente a Internet), buena parte de los contenidos teóricos se han implementado en páginas contenidas en este trabajo.
- Junto con los aprendizajes sobre esta metodología, pretendemos ofrecer para los profesores que lo precisen una capacitación sumaria en aspectos como la navegación y búsqueda de información en Internet, la creación de páginas web, subir páginas web a Internet, etc.

Por otro lado, consideramos imprescindible que además de aprender a crear una WebQuest, exista una reflexión global sobre aspectos como el tipo de estrategias de aprendizaje que ésta puede implementar, el papel concreto que debe ocupar la WebQuest en el área (por ejemplo, con qué frecuencia podría trabajarse a lo largo de un curso), o la planificación de la inclusión de contenidos de TIC en el desarrollo curricular propuesto por un centro. Para lograrlo, vamos a incluir actividades de análisis que van más allá de la creación de una WebQuest, aunque evidentemente éste sea el objetivo último de este trabajo.

Por tanto, la estructura de este trabajo se acomoda a las partes de la WebQuest (Ver figura 1):

1. **Introducción:** donde se explicará el tema de trabajo y su contextualización.

2. **Tarea:** explicación del producto final que deberás elaborar y sus características.
3. **Proceso:** propuesta de actividades concretas o pasos intermedios que te servirán para elaborar el producto final.
4. **Recursos:** propuesta de material complementario para realizar procesos o completarlos.
5. **Conclusión:** reflexión sobre lo que se ha aprendido.
6. **Evaluación:** indicación de los criterios que se tendrán en cuenta para la valoración de tu WebQuest.
7. **Guía Didáctica:** indicación de aspectos didácticos como los objetivos propuestos, contenidos de la WebQuest, nivel al que va dirigida, conocimientos previos necesarios, etc.

3. Hipótesis

Vamos a admitir una hipótesis de partida, que nos permitirá plantear nuestra actividad como un "caso problema"

Estabas convencido de la necesidad de incluir algunos procedimientos de búsqueda de información del área/asignatura que impartes. Por otra parte, en numerosas ocasiones este tema ha sido objeto de discusión en el Claustro de profesores, la Comisión de Coordinación Pedagógica e incluso el Consejo Escolar del centro docente, habiéndose llegado al acuerdo (recogido en la Programación General Anual) de que, en la medida de lo posible, durante el presente curso escolar todos los profesores del centro realizarán actividades relacionadas con su área/asignatura en las que se emplee el potencial informativo y educativo de Internet. En primer lugar, se apostó como elemento de mejora de la calidad educativa, y de la imagen que el centro proyecta a su entorno, por la inclusión de las TIC (entendiendo por tal la acepción que indica la UNESCO: “el conjunto de disciplinas científicas, tecnológicas, de ingeniería y de técnicas de gestión, utilizadas en el manejo y procesamiento de la información, sus aplicaciones, los computadores y su interacción con hombres y máquinas, y los contenidos asociados de carácter social, económico y cultural”) como elemento central del currículo de TODAS las áreas. Desde el punto de vista metodológico, se aceptó que la enseñanza de las TIC debía realizarse no exclusiva ni prioritariamente como un **área**, o en un único área (Tecnología o Informática), sino que debía referirse al aprendizaje de todas ellas y no ser un aprendizaje teórico, sino estar siempre ligado a la resolución concreta de problemas. Se decidió implementar el aprendizaje de las TIC como una herramienta aplicada a contextos de resolución de sencillos trabajos de investigación, síntesis y exposición de resultados.

La legislación educativa vigente a nivel nacional y autonómico, señala igualmente algunas prioridades relacionadas con la tarea que te propones abordar, como son:

- Necesidad de favorecer capacidades, estrategias y dinámicas de trabajo en grupo.
- Necesidad de una mayor inclusión de las TIC en la formación de los alumnos, desde todos los niveles y áreas/asignaturas.
- Incremento de la capacidad de comprensión lectora, del hábito de lectura y de la adopción de un pensamiento personal crítico y constructivo, fundamentado en una tarea de indagación previa, en el contraste de opiniones y fuentes de información.

Había llegado la hora de pasar de las intenciones a los hechos: un buen día te decides por fin a llevar a tus alumnos al aula de informática. El objetivo es muy preciso: que los alumnos localicen y aprovechen información contenida en Internet, que tenga cierta relevancia respecto a los contenidos de la unidad didáctica que estás desarrollando en ese momento.

Los alumnos poseían previamente suficiente información sobre aspectos ligados al desarrollo de esa sesión, que habrían sido explicados en la clase anterior a la de uso del aula de informática:

- Cuántos alumnos comparten ordenador y cómo se van a agrupar.
- Qué tipo de información van a buscar y de acuerdo a qué criterios la van a seleccionar o validar.
- Cómo van a retenerla (impresión de las páginas web seleccionadas, grabar dichas páginas web en un disquete, toma de apuntes...).
- Qué uso posterior van a hacer de dicha información: elaboración de un trabajo de tipo ensayo libre sobre el tema.

Aparentemente, las premisas de trabajo parecen suficientemente sólidas, y la novedad del empleo de Internet en una sesión de trabajo estimas que es suficientemente motivante por sí misma, no sólo por la novedad, sino por el elevado estatus o prestigio que este medio tiene para tus alumnos.

Sin embargo, la sesión resultó catastrófica, tanto desde el punto de vista del aprovechamiento del tiempo como desde el punto de vista motivacional. La experiencia, que pretendía abrir un cauce más o menos continuo de aplicación de Internet al trabajo del aula, fue considerada muy negativa, tanto desde el punto de vista cognitivo como de la actitud del alumnado hacia la propuesta. Parece inevitable replantear la dinámica de intervención para sucesivas ocasiones.

En una reunión con tus compañeros docentes (de Equipo de ciclo, Equipo docente o Reunión de Departamento) se abordó el tema, intentando por una parte buscar las causas del fracaso de esta experiencia (que, en mayor o menor grado, también había resultado insatisfactoria para el resto del profesorado) y, por otro, buscar alternativas metodológicas que optimizasen el

aprovechamiento de Internet como fuente de información educativa y reforzase la motivación del alumno.

Ante la falta de conclusiones definitivas, se tomó la decisión de contar con un asesoramiento externo. Por mediación del centro de profesores al que está adscrito el centro, se puso en contacto con un experto en didáctica de las TIC, que sería el encargado de impartir una ponencia analizando el problema suscitado y ofreciendo sus puntos de vista.

4. Análisis del caso

Una vez informado sobre vuestra demanda, y a partir del debate sobre las opiniones de alumnos, profesores, etc., se procedió a identificar cuáles fueron los errores y disfunciones ocasionados por la experiencia comentada (Ver figura 2):

- Gran parte del tiempo dedicado a la sesión se consumió en la búsqueda de páginas web con información:
 - Muchas de ellas, prácticamente eran idénticas.
 - En algunos temas, la abundancia de páginas fue tal que los alumnos no podían plantearse siquiera leer un mínimo porcentaje de las mismas. Por ejemplo, en Google, el término **Historia contemporánea** devuelve aproximadamente 60.100 entradas, **legislación laboral** genera aproximadamente 61.200 entradas, mientras que si el alumno busca información sobre **María Zambrano**, encuentra 16.200 correspondencias aproximadamente.
 - En otros casos, apenas se encontró información: el término de búsqueda **la guerra civil en Getafe** no devuelve en dicho buscador ninguna correspondencia, o lo mismo sucede con el término de búsqueda **ley de Boyle-Mariot**, que únicamente creó tres correspondencias, ninguna de ellas útiles para el ámbito escolar, mientras que si el alumno hubiera buscado **Boyle-Mariot**, tendría unas 100 páginas.
- Muchas de las páginas encontradas no eran adecuadas al nivel educativo e intencionalidad prevista por el profesor. Algunas de las páginas tenían finalidades poco educativas (organizaciones neonazis, sectas, etc.), o estaban salpicadas por publicidad. Otras eran demasiado **enciclopedistas**, y su consulta fue muy monótona.
- Ante la falta de actividades relacionadas con las páginas web, para los alumnos su consulta no resultó motivadora.
- En algunos casos, los alumnos dieron por buena la información de determinadas páginas web plagadas de errores. Su consulta fue contraproducente.

- La casi nula interactividad de las páginas web consultadas convirtió a Internet en una especie de **diccionario enciclopédico** escasamente motivante para el alumno.
- Para muchos de los alumnos, existían deficiencias en procedimientos básicos de navegación o de manejo de sistema operativo que provocaron una excesiva pérdida de tiempo de uso del ordenador. En algunos casos, sucedía exactamente lo contrario, lo que llevaba parejo que unos pocos alumnos acaparasen buena parte de las tareas, frente a la pasividad de otros.
- No existía un consenso previo sobre cómo repartirse las tareas dentro de los grupos que compartían un mismo ordenador, lo que introdujo notables disfunciones en la dinámica de trabajo en grupo.

5. Propuesta de soluciones

Apenas hubo tiempo para más en la ponencia. Identificar los posibles errores de una metodología de aplicación al aula de Internet escasamente elaborada era sin duda un primer paso muy importante: porque no se puede construir un método sin saber a qué tipo de problemas y situaciones específicas da respuestas, pero era también un paso insuficiente para los propósitos de los docentes.

¿Y ahora qué? Esa era la pregunta que flotaba en el ambiente. Y por fin llegaba la hora de abordarla, siquiera *in extremis*. La opinión del ponente fue clara: hay dos circunstancias claves a las que hay que presentar alternativas:

1. Las páginas web que los alumnos visiten deben estar previamente seleccionadas por el profesor, asegurando que se trata de contenidos motivantes, comprensibles para el alumno, suficientemente relacionados con los contenidos curriculares que se pretende desarrollar, etc.
2. La actividad debe estar diseñada de tal forma que los alumnos conozcan exactamente qué se espera de ellos, qué tipo de trabajo van a elaborar, cómo van a organizarse para trabajar en grupo, etc. Debe estar claro qué conocimientos relacionados con las TIC exigen las tareas que se proponen, y que éstos sean de dificultad accesible teniendo en cuenta los conocimientos previos. Además, la consulta de páginas web tiene necesariamente que ir acompañada de un conjunto de actividades que sean motivantes, que compendien los distintos aspectos del tema curricular que se está desarrollando, y que lo haga de una forma que tenga sentido e interés para los alumnos, huyendo del predominio de las visiones epistemológicas para apostar por estructuras lógicas que inciten al alumno a trabajar: por ejemplo, tareas de investigación, casos-problema, etc.

¿Y cómo articular estas propuestas? El ponente indica que otros muchos profesores se han visto en la misma tesitura que ellos, y le sugiere un nombre: **WebQuest** (Ver figura 3).

Método

Para el desarrollo de esta metodología didáctica vamos a partir de la apreciación realizada por Marchessou, quien insiste en la conveniencia de investigar en paradigmas constructivistas que aprovechen las posibilidades de la telemática educativa; ubicando, por tanto, el uso de los medios desde una perspectiva didáctica, y no técnica: la utilización del medio va a estar en función de los objetivos que se pretendan conseguir y que lo justifiquen (Ver figura 4).

a) Diseño de la WebQuest

En este apartado vamos a indicar las características del producto final que debes elaborar. Se trata de una WebQuest, que posteriormente deberás colgar en un espacio de Internet. El trabajo final deberá tener las siguientes condiciones de desarrollo (Ver figura 5):

1. Debe tratarse de una WebQuest planificada para desarrollar **contenidos curriculares** o escolares de un área, materia y nivel educativo determinado, susceptible por tanto de ser aplicada al nivel del alumnado al que vaya dirigida. Para ello, deberás tener en cuenta que el desarrollo por parte de los alumnos sea teóricamente viable, contando con las condiciones habituales con las que cuenta un centro educativo estándar. El tema será a elección tuya: en el presente curso no se va a valorar la pertinencia de los contenidos, sino la corrección metodológica de tu propuesta, así como la viabilidad a la hora de ser aplicada al trabajo del aula.
2. El **formato** en el que construirás las páginas que componen la WebQuest será el de archivos html (es decir, el formato adoptado por las páginas web). Sin embargo, no existe un requisito específico sobre el editor que habrás de utilizar para la creación de las páginas web: pueden ser implementadas mediante FrontPage (en cualquiera de sus versiones), Word (guardando los archivos como página web), DREAMWEAVER, Composer o cualquier editor de páginas web, gratuito o comercial, según el software del que dispongas y también los conocimientos previos que tengas. En último caso, el formato no va a ser un obstáculo para tu trabajo: te proporcionaremos direcciones de editores de páginas web gratuitos, así como tutoriales sobre algunos de los programas de edición de páginas web, atendiendo - dado el orden de prioridades del curso- a lo que necesitas como mínimo para crear páginas web. De la misma forma, te proporcionaremos una ayuda básica para poder subir páginas a Internet mediante un programa de transferencia de ficheros (FTP) igualmente gratuito, acompañado de un tutorial básico sobre su uso. De forma explícita, queremos que

consideres que el formato no va a ser determinante en la valoración de tu trabajo. Por supuesto, siempre es más agradable y motivante para los alumnos (verdaderos destinatarios de tu trabajo) una presentación estéticamente atractiva, pero el objetivo del curso no es ahondar en la elaboración de páginas web, sino en la elaboración/aplicación de la WebQuest.

3. Para la elaboración, necesitaremos igualmente una serie de **trabajos complementarios**, precisos para comprender con profundidad la filosofía de la WebQuest, los problemas que pueden suscitarse cuando se trabaja con ellas -y sus posibles soluciones-, etc. Por tanto, algunos de los ejercicios que vas a realizar tienen que ver con el análisis de WebQuest ya elaboradas por otros profesores, la reflexión sobre el tipo de tareas y estilo de aprendizaje que puede vehicular, la búsqueda de otras WebQuest que respondan a determinados criterios de selección, o la planificación global de la implantación de las TIC en el nivel/área del que eres especialista.
4. Por otra parte, para crearla y aplicarla al aula, es preciso que domines una serie de **procedimientos básicos** relacionados con la navegación: la búsqueda selectiva (para poder hallar páginas web que respondan a criterios específicos predeterminados), la manipulación de archivos y fuentes de información (por ejemplo, saber capturar y grabar imágenes, archivos sonoros y de otros tipos), etc. Es posible que muchos de estos procedimientos ya los domines, en cuyo caso la elaboración te resultará más sencilla. En caso contrario, una serie de sencillos tutoriales y actividades podrán dotarte de las herramientas procedimentales básicas que necesites.

Para la elaboración hemos previsto una serie de actividades, algunas de ellas consistentes en el desarrollo de cada una de las partes del trabajo final que vas a elaborar, y otras relacionadas con el análisis de la metodología y formas de aplicación de dicha metodología de intervención en el aula.

Únicamente te aconsejamos que procures una cierta continuidad en tu trabajo, dado que las actividades que propondremos están muy relacionadas unas con otras, así como avanzar siempre sobre seguro, con convencimiento de la utilidad de lo que estás haciendo. Te aseguramos que el esfuerzo empleado merecerá la pena.

b) Presentación del proceso

El trabajo final que vas a realizar, tal como hemos definido en el diseño, es una WebQuest susceptible de ser aplicable al aula, y cuyas características iremos concretando paulatinamente. Parte de las actividades que vamos a realizar serán de tipo analítico, como

una forma de tener las ideas claras a la hora de comenzar nuestro trabajo de creación de la WebQuest. Sugerimos los siguientes pasos, que posteriormente concretaremos en una secuencia muy precisa de actividades, y a cada uno de los cuales vamos a identificar como **subproceso** (Ver figura 6):

Subproceso 1º- Aproximación a la noción WebQuest

Para poder dominar la metodología, es imprescindible un trabajo analítico previo, consistente en comprender claramente el concepto de WebQuest: es decir qué se pretende mediante esta metodología de intervención didáctica. Aunque ya hemos tenido ocasión en la introducción y tarea, de acercarnos a dicha noción, vamos a perfilar en un breve artículo sus rasgos básicos.

Subproceso 2º- Partes de la WebQuest

Como hemos indicado, se trata de una metodología previamente definida y, en cierto sentido, **estandarizada**, al menos en cuanto a las partes de las que debe constar. Nuestro trabajo tiene que constar de dichos apartados, que analizaremos mediante una actividad. También a partir de este momento propondremos trabajar mediante **plantillas** de elaboración que recojan todas las partes analizadas, y que iremos completando paulatinamente.

Subproceso 3º- Análisis WebQuest

En tercer lugar, vamos a apoyar nuestros conocimientos en el análisis de ejemplos concretos, como una forma de ir decantándonos sobre las características concretas de las que pensamos dotar a nuestra WebQuest. Pese a tratarse de una metodología con unas partes fijas, de un **protocolo** didáctico, lo cierto es que hay formas muy distintas de enfocar y desarrollarla. Partir del contraste de ideas, de la comparación con otras que ya están elaboradas, nos permitirá tener las ideas claras cuando comencemos el trabajo de elaboración.

Subproceso 4º- Elección de tema y contexto de desarrollo

Posteriormente vamos a proceder a determinar un tema y condiciones previas a los que va a ir dirigida. Por **condiciones previas** entendemos la planificación de un conjunto de aspectos como el tipo de centro y disponibilidad de recursos informáticos para el que teóricamente estaríamos diseñándola, el nivel educativo de los alumnos y el área, así como, muy especialmente, los conocimientos informáticos previos que el alumno debería poseer para desarrollar el trabajo propuesto de forma más o menos autónoma.

Subproceso 5º- Definición de objetivos generales, contenidos temáticos y procedimientos de TIC

Un determinado campo temático admite tratamientos muy diversos. Por tanto, es preciso comenzar por diseñar los objetivos centrales (con un valor de cierta provisionalidad, pues en

muchas ocasiones del diseño posterior surgen propuestas sumamente válidas con las que no se había contado y, al contrario, algunos de los objetivos que inicialmente pretendíamos, tal vez no se puedan cumplir ante la falta de páginas web válidas para desarrollarlos).

De la misma forma, es aconsejable partir de una división de los ítems temáticos que van a componerla: por decirlo de forma coloquial, de los **campos de contenido** en los que se pudiera dividir nuestro tema. Por ejemplo, si el tema elegido es **Historia de la guerra civil española**, los campos de contenido podría ser: situación precedente, causas de la guerra, el alzamiento, características de ambos bandos, el desarrollo de la guerra, la vida en retaguardia, el final de la guerra, consecuencias, etc. Esta subdivisión temática nos debe guiar para que busquemos recursos -páginas web, básicamente- y actividades ligadas a ella de forma equilibrada y completa, a fin de lograr un desarrollo coherente desde el punto de vista de los contenidos. Lo ideal sería realizar también una planificación de los procedimientos de TIC -fundamentalmente, navegación y manipulación de recursos de Internet, como archivos sonoros, imágenes, textos, etc.-, de tal forma que estemos seguros de estar ampliando significativamente el campo de dominios procedimentales de los alumnos, pero sin proponer tareas cuya dificultad exceda a las posibilidades reales de los discentes. Como mínimo, vamos a procurar definir en la guía didáctica, como anteriormente hemos indicado, qué conocimientos previos presuponemos en el alumno para que puedan realizar la WebQuest de forma autónoma.

Subproceso 6º- Búsqueda de recursos

La siguiente parte del trabajo consistirá en la búsqueda de recursos web (y, ocasionalmente, de otro tipo) oportunos para poder desarrollar cada campo temático de los previamente acordados. En esta búsqueda es conveniente realizar ya un **filtrado** o selección de páginas muy depurado, de tal forma que la página sugerida se ajuste con gran precisión al propósito que nos hemos planteado.

Subproceso 7º- Inicio de la WebQuest: analizando las taxonomías de tareas. Propuesta de tarea

Vamos a definir las estrategias posibles: dado el talante activo, que sin duda es una de las características básicas, sería preciso optar por alguna metodología que permita que gran parte de la iniciativa del aprendizaje recaiga en el alumno: por ejemplo, un enfoque del tipo **tarea de indagación**, o bien **caso-problema**. Antes de decantarnos por uno de estos planteamientos, realizaremos un análisis de las principales tipologías de enfoque de las tareas, en lo que se denomina **taxonomía** de las tareas, a modo de posibilidades (Ver figura 7).

Una vez hecho este análisis tomaremos una decisión ya definitiva sobre el enfoque preciso que le vamos a dar. Ahora llega el momento de indicar qué trabajo final se va a exigir a los alumnos, y con qué formato y condiciones (también técnicas: por ejemplo, un mural hecho a mano, un reportaje periodístico, una presentación mediante diapositivas, un documento hecho mediante un tratamiento de textos ofimático, un número de un periódico, una breve novela, construir un alternador de unas determinadas condiciones...). También sería conveniente indicar cómo van a organizar los alumnos su proceso de trabajo: por ejemplo, el número de sesiones de las que disponen, cuántas de ellas con conexión a Internet, si van a trabajar por grupos (y cómo y quién organiza éstos, o si todos los grupos van a realizar todas las actividades o no, etc.).

Subproceso 8º- Introducción

No es una cuestión baladí: si realmente queremos que para el alumno el tema resulte claro y **prometedor**, es imprescindible comenzar por la elección de un tema que despierte curiosidad. Pero, sobre todo, es necesario que en la introducción el alumno se sienta motivado respecto a la propuesta que vamos a efectuarle.

Pero no sólo se trata de lograr captar su interés respecto al tema, sino, fundamentalmente, de hacer que para él tenga sentido lógico lo que está haciendo. Es decir, sea coherente con el tipo de pensamiento que es capaz de proyectar: así, por ejemplo, si respecto al estudio de la guerra civil española le indicamos simplemente que en las siguientes sesiones va a analizar las causas, períodos de la acción bélica, principales batallas y consecuencias, un alumno de 4º de la ESO perciba la necesidad de estructurar así el trabajo (especialmente si no posee ningún conocimiento previo respecto al tema). Lo que desde nuestro punto de vista, como profesores de una determinada materia, parece una estructura lógica, a ojos del alumno no siempre cobra sentido, ni despierta su motivación. La WebQuest, como iremos viendo, adopta un tipo de filosofía educativa afín al constructivismo, por lo que opta por un tipo de aprendizaje activo y **significativo**: es decir, que realmente no signifique el aprendizaje de una serie de conceptos más o menos memorísticos, o en el mejor de los casos de algunos procedimientos adquiridos de forma mecánica. Pretende que los aprendizajes efectuados tengan sentido para el alumno desde el principio, y por tanto **significatividad lógica**. Esto no implica renunciar a impartir contenidos más o menos complejos, sino simplemente procurar un planteamiento en el cual estos contenidos cobren sentido para el alumno, le resulten comprensibles. El planteamiento temático al que nos hemos referido, la guerra civil, se puede desarrollar desde una óptica más ajustada a los intereses y forma de pensamiento de los alumnos: por ejemplo, ubicando dichas

adquisiciones en un contexto imaginario que le resulte más accesible, desde el punto de vista de la forma que tiene de concebir la realidad. De forma concreta: ubiquemos el punto de vista del alumno en el de un supuesto biógrafo de un personaje de gran relevancia y de un gran atractivo personal que vivió la guerra civil y la posguerra de forma muy directa. Ese sería nuestro hilo conductor, que dará unidad al conjunto de actividades que el alumno desarrollará. Ahora tal vez sí esté asegurado el que el alumno sepa qué pretendemos que haga. Y, alrededor de ese hilo conductor, al que en la nomenclatura pedagógica se podría llamar **epítome** u organizador de conocimientos (un contenido que nos sirve para ubicar, a su alrededor, otros contenidos, de tal forma que su estudio sea comprensible para el alumno), **anclaremos** cada una de las distintas actividades.

Evidentemente, el planteamiento no será el mismo para un alumno de educación infantil y uno de ciclos formativos de grado superior (o para una WebQuest como esta, dirigida a docentes), y el planteamiento que puede ser muy válido para un nivel, para otro puede resultar poco eficaz o hasta ridículo. En todo caso, sólo afirmamos la necesidad de que la introducción genere una perspectiva que permita con éxito al alumno establecer una **guía** lógica, además de la imprescindible dosis de motivación. Y, a ser posible, despierte un **dilema cognitivo**: es decir, introduzca un interrogante que demuestre al alumno que con sus actuales conocimientos hay alguna pregunta para la que no tiene respuesta. Esto es, le lleve a cuestionarse sus conocimientos anteriores, y estar dispuesto a ese proceso, energéticamente tan costoso, que es renunciar a las ideas previas para asimilar nueva información y obtener una conclusiones más ajustadas a la realidad.

Subproceso 9º- Definición del proceso

En este punto tendrás que indicar los pasos concretos mediante los que los alumnos van a llevar a cabo su trabajo. Las estrategias pueden ser distintas: algunas WebQuest (como esta que vamos a desarrollar, por ejemplo) indican actividades concretas que, gradualmente, van realizando los alumnos. E incluso, en ocasiones, a cada una de estas actividades se acompaña de los enlaces previamente seleccionados por el docente. Otras indican de forma más genérica actividades tipo que los alumnos harán, sin precisar qué recurso es el apto para la misma.

Subproceso 10º- Índice de recursos

En caso de que no se hayan indicado en el proceso, realizarás un compendio de los medios (básicamente páginas web) que propones al alumno para llevar a cabo su trabajo. Otra posibilidad, en caso de que hayas proporcionado enlaces concretos para cada actividad, es

indicar otros recursos complementarios, para completar información, por ejemplo, o para la eventualidad -probable- de que algunos de los enlaces que propones fallen.

Subproceso 11º- Propuesta de evaluación

En este apartado, se trata de indicar qué criterios de evaluación servirán para evaluar el trabajo del alumno. Propondremos que para ello crees una **matriz de evaluación** de tipo Rubrick.

Subproceso 12º- Idear las conclusiones

En este punto del trabajo, deberás proponer algunas ideas-eje que permitan al alumno recapitular sobre el tema aprendido, obtener una visión global del mismo. Pero, también, es necesario que el alumno resulte motivado, valore las virtudes del proceso de trabajo que ha llevado a cabo, y esté dispuesto para nuevas aventuras de conocimiento como las vividas.

Subproceso 13º- Elaboración de la guía didáctica

El último paso será crear una sencilla guía didáctica. La WebQuest nace con una filosofía de trabajo cooperativo, no sólo entre los alumnos que la realizan, sino también entre los profesores que la diseñan. Por eso mismo su formato natural es el de una página web, identificada como **WebQuest**, y por tanto localizable y disponible para ser usada por otros docentes. Pero para identificar de forma más precisa algunos rasgos básicos, que otro docente debiera conocer para sopesar la posibilidad de decidirse a llevarla a cabo, es preciso que indiques a qué nivel va dirigida, y, en su caso, a qué área, los objetivos y contenidos básicos, los conocimientos mínimos de informática que los alumnos tendrán previamente a la realización, el tipo de recursos que son precisos para completar la tarea, el autor, el correo electrónico y la fecha de publicación.

Subproceso 14º- Composición de la WebQuest

Ahora llega el momento de dar forma a la WebQuest, poniendo de forma ordenada los apartados anteriormente realizados. Para ello, podrás valerte de las plantillas de distinto tipo ya realizadas. Será conveniente incluir algunas imágenes ilustrativas del tema que desarrolla.

Subproceso 15º- Publicar la WebQuest

Ahora se trata de hacer público en Internet el resultado de tu trabajo, valiéndote de un programa del tipo FTP para subir a la red tu WebQuest.

Subproceso 16º- De la WebQuest a la programación de las TIC en el centro

La WebQuest no puede ser una acción desarrollada de forma aislada y descontextualizada. Para que realmente las TIC pasen a estar integradas en el aula, es preciso aspirar a un planteamiento más ambicioso, que planifique con más precisión qué tipo de conceptos y procedimientos de TIC van a dominar los alumnos a lo largo del tiempo. Para finalizar el curso,

vas a realizar un trabajo muy sencillo, en el que formules una propuesta de planificación en una etapa o ciclo concreto de dichos contenidos conceptuales y procedimentales.

c) Aproximación a la noción WebQuest

De acuerdo a la hipótesis antes indicada, el Claustro de Profesores del centro en el que impartes docencia decide que a lo largo del curso escolar cada profesor del centro realizara una WebQuest y la aplicara al aula, de forma experimental. Esta metodología también permite que los conocimientos informáticos del profesor se incrementen, aprendiendo informática no como algo abstracto, sino en el marco de un contexto de uso real (algo, como hemos dicho, plenamente coincidente con la filosofía de la WebQuest).

Lógicamente, el grado de conocimientos informáticos previos es muy dispar en un centro educativo, pero la WebQuest no necesariamente tiene por qué ser muy sofisticada desde el punto de vista técnico. Tal vez es más importante la capacidad del profesor de inventar contextos atractivos de aprendizaje para el alumno y buscar recursos en Internet que merezcan la pena.

Para facilitar el proceso de implantación de esta metodología, el Claustro decide que seas tú quien realice un breve informe orientando al resto de los profesores, de forma resumida (¡el tiempo es oro!) y pensando en la aplicación a la práctica, qué son las WebQuest. Lógicamente, tu informe debe ser convincente, ya lo afirma el paradigma constructivista: para que alguien esté dispuesto a renunciar a sus conocimientos previos o a sus ideas educativas, de forma más concreta en este caso, es preciso que parta del convencimiento de su deficiencia. Por tanto, primero tendrás que convencer de forma muy expeditiva por qué no puede seguir empleándose Internet exclusivamente como una herramienta **en bruto** (es decir, proponer a los alumnos la búsqueda de información, sin ninguna orientación previa).

También debes indicar de manera clara qué es lo que se persigue trabajando con WebQuest. Por ejemplo, en qué medida esta metodología puede resultar estimulante para el alumno, y útil para su aplicación ocasional en el trabajo de aula. Al mismo tiempo, y dado que este informe es el que va a servir para que cada compañero realice su propia WebQuest, vas a incluir un tercer apartado, en el que señales qué características debería tener.

En nuestro proceso de aprendizaje sobre la elaboración, pretendemos partir de una comprensión crítica y analítica de esta metodología didáctica (Ver apéndice Guía didáctica).

Resultados de la Evaluación

Para la evaluación del trabajo vamos a aplicar una matriz tipo Rubrick, que aconsejamos se tenga en cuenta cuando se elabora la WebQuest. Sería conveniente que autoevaluaras tu

trabajo, tanto para verificar de acuerdo a los siguientes criterios el grado de ajuste a lo esperado, como para experimentar con la aplicación del modelo de matriz de Rubrick que, por supuesto, puede ser aplicado a la evaluación de otro tipo de contenidos y procedimientos (Ver tabla Modelo de matriz tipo Rubrick).

Conclusiones

Proponemos, por último, una serie de preguntas para reflexionar sobre la WebQuest como metodología de intervención en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se propone, a partir de dichos puntos de análisis, elaborar un breve informe como actividad final:

- ¿Qué aspectos de la metodología de la WebQuest resultan más motivadores para el alumno?
- ¿Qué dificultades entraña la elaboración de una WebQuest? ¿Y su puesta en práctica en el aula?
- ¿Cuál podría ser el papel que ocupase en el trabajo de aula?; es decir, ¿con qué frecuencia podría aplicarse a lo largo de un curso escolar?
- ¿En qué medida constituye una forma válida de integrar Internet en el trabajo de aula?: es decir, ¿realmente soluciona las deficiencias que susceptiblemente el uso indiscriminado de Internet como fuente de información puede deparar? ¿Qué aspectos de la estructura de la WebQuest podrían mejorarse, suprimirse o añadirse?

Bibliografía

- Adell, J. (1998^a): "Nuevas tecnologías e innovación educativa". *Revista de Organización y Gestión Educativa*. Núm. 1, pp. 3-7.
- Adell, J. (2003): "Internet en el aula: a la caza del tesoro". *Eduotec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*. Núm. 16./Abril 03.
- Cabero, J. (1993) (Coord.): *Investigaciones sobre la informática en el centro*. Barcelona, PPU.
- Cabero, J. (2001): *Tecnología educativa, diseño y utilización de medios en la enseñanza*. Barcelona, Paidós.
- Cabero, J. (2001): *Tecnología Educativa. Diseño y utilización de medios en la enseñanza*. Barcelona, Paidós.
- Cabero, J. (2002): "Los recursos didácticos y las TIC". En González Soto, A.P. (Coord.) *Enseñanza, profesores y universidad*. Tarragona, ICE Universidad Rovira y Virgili.
- Cabero, y Gisbert, M. (2002): *Materiales formativos multimedia en la red. Guía práctica para su diseño*. Sevilla, Secretariado de Recursos Audiovisuales de la Universidad de Sevilla.

- Castaño (1994): *Análisis y evaluación de las actitudes de los profesores hacia los medios de enseñanza*. Bilbao, Universidad del País Vasco.
- Duarte, A. (1998): *Navegando a través de la información: diseño y evaluación de hipertextos para la enseñanza en contextos universitarios*. Huelva, Universidad de Huelva.
- Gay, G. y M., Grosz-Ngate (1994): "Collaborative Desing in a Networked: Multimedia Environment: Emerging Communication Patters". *Journal of Research on Computing in Education*, Núm 26 (3). pp. 418-432.
- González Ramírez, T. (2000): *Evaluación y gestión de la calidad educativa. Un enfoque metodológico*. Málaga, Aljibe.
- González Soto, A.P. (2002): *Enseñanza, profesores y universidad*. Tarragona, ICE Universidad Rovira y Virgili.
- González Soto, A. P. (1998): *Más allá del currículum: la educación ante el reto de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación*.
- Jolliffe, A. y otros (2001): *The online learning handbook*. London, Kogan Page.
- Marcelo (2000): *Learning teleform@ción. Diseño, desarrollo y evaluación de la formación a través de Internet*. Barcelona, Gestión 2000.
- Marcelo (2002): *Aprender con otros en la red. Investigando las evidencias*. Ponencia presentada al congreso VirtualEduca2002. Universidad de Sevilla.
- Marchessou, F. (2001): *Internet en las escuelas de Europa*. Ponencia presentada en el I Congreso Internacional de EducaRed, Madrid.
- Marchessou, F. (2002): *Fracturas digitales en la enseñanza*. Conferencia inaugural presentada en el Congreso Internacional de InformáticaEducativa. Madrid, UNED.
- Salinas, J. (1997): "Nuevos ambientes de aprendizaje para una sociedad de la información", *Revista Pensamiento Educativo*. Núm 20, pp. 81-104.
- Vizarro, C. y León, J.A. (1998): *Nuevas tecnologías para el aprendizaje*. Madrid, Pirámide.
- Vizcarro, C. y Otros (2002): "Algunas cuestiones sobre aprendizaje (y docencia) ¿qué debemos saber para enseñar?" En González Soto, A.P. (Coord.) *Enseñanza, profesores y universidad*. Tarragona, ICE Universidad Rovira y Virgili.

Apéndice. Guía didáctica

Destinatarios de la WebQuest. Áreas a las que va dirigida:

Profesorado de cualquier materia/área y de cualquier nivel educativo: Educación Infantil, Educación Primaria, Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato, Formación Profesional, Escuelas de Idiomas, etc.

Conocimientos informáticos previos:

No se requiere un nivel de conocimientos informáticos avanzado, siendo precisos conocimientos básicos previos de Internet, Procesador de textos y Edición HTML.

Objetivos:

1. Comprender los aspectos básicos de la metodología de aplicación de las TIC al aula que representa la WebQuest, así como las posibilidades educativas que proporciona
2. Experimentar con las posibilidades de elaboración de una WebQuest susceptible de ser aplicada al nivel y área/ asignatura elegido.
3. Localizar y analizar un suficientemente variado corpus de WebQuest ya elaboradas, reflexionando sobre la viabilidad de su aplicación al trabajo de aula
4. Realizar propuestas coherentes de integración de las TIC en el proyecto curricular de un centro educativo, así como diseñar pautas metodológicas y condiciones de aplicación al respecto.
5. Adquirir, en su caso, procedimientos afines a la elaboración de la WebQuest, como la implementación de páginas web, su alojamiento en servidores de Internet, la búsqueda selectiva de recursos, la manipulación de información, etc.
6. Experimentar con las posibilidades de aplicación al aula de la WebQuest

Contenidos:

- Internet como herramienta de conocimiento
- La metodología de la WebQuest
- Partes y características de la WebQuest
- Elaboración de WebQuest
- Gestión de la WebQuest
- Implantación de las TIC en el aula

Recursos propuestos:

- Tutoriales
- Artículos
- WebQuest de ejemplos

- Recursos on-line

Tabla. Modelo de matriz tipo Rubrick

| | Escasa consolidación 1 | Aprendizaje medio 2 | Buen aprendizaje 3 | Excelencia en el aprendizaje 4 | Notación numérica |
|--|--|--|---|---|--------------------------|
| Estructura de la WebQuest | Falta grave de ajuste al protocolo, o insuficiente coherencia entre las partes | Ajustada al protocolo. Poco viable en las condiciones descritas. Escasos recursos. Explicaciones poco claras | Ajustada al protocolo. Viable en las condiciones descritas. Propone suficientes recursos. Claridad en las explicaciones | Ajustada al protocolo Original en sus planteamientos Viable en las condiciones descritas Propone suficientes recursos Procura actividades alternativas Claridad en las explicaciones, y ofrece explicaciones y ejemplos cuando es preciso Propone fuentes de información alternativas | |
| Motivación y aplicabilidad de la WebQuest | Poco motivante o irrealizable | Escasamente motivante. No adecúa con precisión el número de sesiones precisas a los procesos descritos. | Motivante. Viable en cuanto a las condiciones descritas. | Muy motivante. Viable en cuanto a las condiciones descritas. Propone tareas electivas, variadas, que movilizan distintas capacidades cognitivas (síntesis, análisis, creatividad, etc.) | |
| Coherencia entre tarea y procesos | Propone tareas no realizables mediante los procesos propuestos | Tareas realizables mediante los procesos propuestos. Escasa | Procesos adecuados a las tareas señaladas. Información clara y | Procesos muy adecuados a las tareas señaladas. Información clara y | |

| | | | | | |
|--|--|--|---|--|--|
| | | información sobre la organización de las tareas, o insuficiente descripción de las mismas | suficiente de la tarea a realizar Pautas claras de organización del grupo-clase | suficiente de la tarea a realizar Pautas claras y suficientes de organización del grupo-clase La tarea resulta adecuada al nivel psicoevolutivo del alumno, conocimientos previos e información que se propone | |
| Corrección técnica de la WebQuest | Fallos de enlaces internos y externos, de imágenes o de formatos | Casi todos los enlaces funcionan correctamente, pero no se proponen alternativas | Los enlaces funcionan correctamente, y se proponen algunas alternativas. Estéticamente, la página es atractiva, y su estructura es sencilla y comprensible | Los enlaces funcionan correctamente, y se proponen suficientes alternativas. Se han buscado enlaces "estables" (por ejemplo, páginas web institucionales) Estéticamente, la página es muy atractiva, y su estructura es sencilla y comprensible Las páginas se cargan con facilidad | |
| Cualificación en procedimientos complementarios | Falta de destreza en procedimientos de búsqueda selectiva. No domina ningún editor de páginas web de forma autónoma. | Realiza búsquedas selectivas con criterios precisos. Tiene dificultad para manipular correctamente la información de archivos, documentos de distintos formato y direcciones web | Realiza búsquedas selectivas con criterios precisos Manipula correctamente la información de archivos, documentos de distintos formato y direcciones web Domina algún editor de | Realiza búsquedas selectivas con criterios precisos Manipula correctamente la información de archivos, documentos de distintos formato y direcciones web. Maneja con gran solvencia | |

| | | | | | |
|--|--|--|---|--|--|
| | | No domina las funciones básicas de algún editor de páginas web | páginas web | editores de páginas web. Maneja de forma totalmente autónoma programas FTP | |
| Aprendizajes teóricos sobre aplicación de las TIC al aula | No hace explícito un proyecto global de aplicación de las TIC al aula. | Expresa opiniones coherentes sobre las ventajas y problemas de la aplicación de las WebQuest al aula, pero no prevé la forma de generalizar dicha intervención | Presenta un proyecto viable de aplicación de procedimientos de TIC al aula. Expresa opiniones coherentes y originales sobre las ventajas y problemas de la aplicación de las WebQuest al aula | Presenta un proyecto global, secuencializado con coherencia, de aplicación de procedimientos de TIC al aula. Realiza propuestas precisas de intervención en el aula. Enjuicia críticamente y de forma original el papel que pueden desempeñar las WebQuest | |

Escala de estimación:

| | | | | |
|-------------------|-----------------------------|--------------------------|-------------------------|-------------------------------------|
| | Escasa consolidación | Aprendizaje medio | Buen aprendizaje | Excelencia en el aprendizaje |
| PUNTUACIÓN | 6-11 | 12-17 | 18-23 | 24 |

Figuras

Figura 1. Partes de la WebQuest



Figura 2. Internet como un recurso educativo

Internet como un recurso educativo...

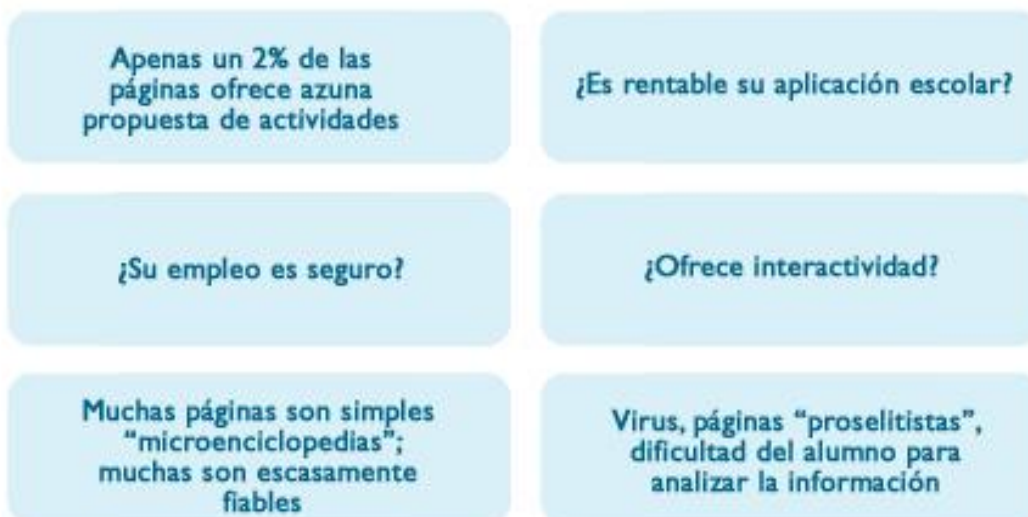


Figura 3. Por qué trabajar con WebQuest

¿Por qué trabajar con Webquest?

- Es una forma efectiva para integrar internet en la enseñanza escolar
- Genera aprendizaje de TIC en contextos de uso real
- Permite formas de trabajo cooperativo
- Promueve una significatividad lógica y psicológica
- Estructura los contenidos de forma comprensible para los alumnos
- Propone una tarea clara y con sentido lógico
- Aborda campos de conocimiento de forma atractiva
- Propone informaciones textuales, gráficas y de otros tipos
- Las informaciones pueden adecuarse al nivel psicoevolutivo del alumno
- Favorece aprendizajes autonomos y la metacognición
- El alumno genera sus propias conclusiones a partir de fuentes diversas
- Permite "aprender a aprender"

Figura 4. Teoría Constructivista



Figura 5. Diseño de la WebQuest

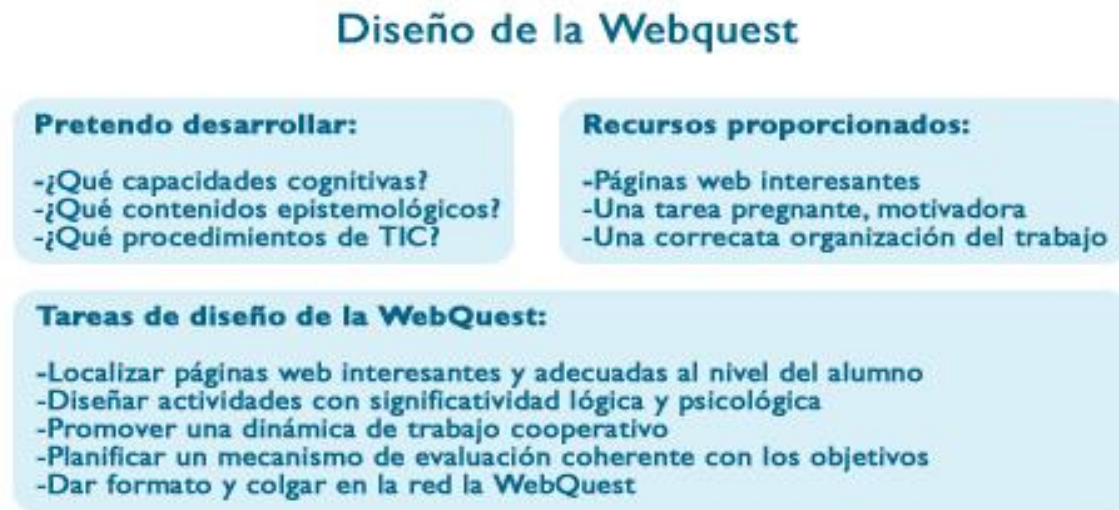


Figura 6. Cuándo hacer una WebQuest

¿Cuándo merece la pena hacer una Webquest?

1. ¿La Webquest se relaciona con el circuito escolar?
2. ¿Sustituye a actividades escolares que no han sido eficientes?
3. ¿Supone aun uso efectivo de internet, y un aprendizaje de TIC, además de un aprendizaje de la materia que impartes?
4. ¿Requiere un trabajo afinado de interpretación de la información?
5. ¿Define estrategias de trabajo cooperativo efectivas?
6. ¿El planteamiento es motivante?

Si es así, adelante con tu proyecto

Figura 7. Taxonomía de las tareas

