Formación en Red

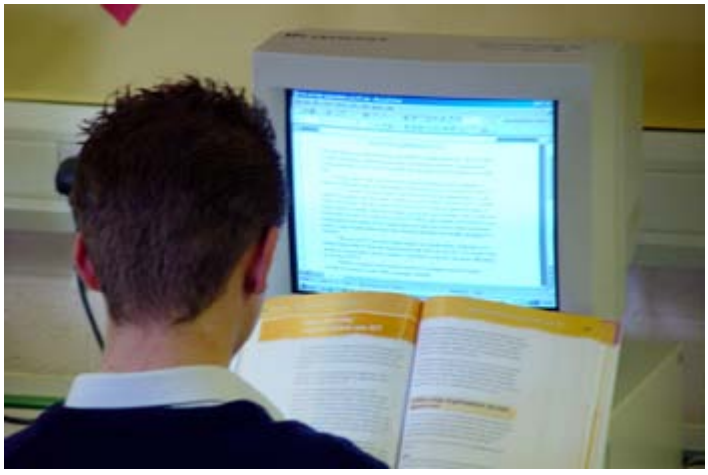
Ministerio de Educación

WebQuest

Módulo 1: El modelo de WebQuest

Instituto de Tecnologías Educativas
2011

Introducción al modelo de WebQuest



Fte. de la imagen: Banco de Imágenes y Sonidos del ITE

Presentación

Como es evidente, comenzamos por una imprescindible visión teórica, reflexionando sobre las **razones del trabajo por WebQuest**, su aportación al desarrollo de la competencia digital, la filosofía educativa de la WebQuest. Tal vez pueda parecer un módulo menos práctico, pero consideramos que es necesario saber qué modelo de actividad pretendemos implementar, y el por qué de ese modelo, antes de comenzar a producir tu WebQuest.

Objetivos

Mediante este contenido vamos a desarrollar los siguientes objetivos:

- Reflexionar sobre las posibilidades y límites del uso de **Internet con finalidad educativa.**
- Analizar la necesidad de la inclusión curricular de la competencia **tratamiento de la información y competencia digital**.
- Reconocer la necesidad de aplicar estrategias para **optimizar el uso escolar de Internet**.
- Caracterizar el **modelo de WebQuest** como propuesta de trabajo; conocer sus partes y formas de generación.

Contenidos

Para alcanzar estos objetivos, hemos estructurado este módulo del curso en los siguientes tópicos:

- ¿Es Internet una **herramienta educativa**?

  Analizamos las posibilidades y limitaciones de Internet como herramienta de aprendizaje

- Competencia digital y aprendizaje **en contextos de uso**.

  Abordamos la necesidad de incluir, desde todas las áreas de conocimiento, el domino de procedimientos, conceptos y actitudes relacionadas con el uso de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación)

- El modelo de WebQuest: trabajo **por proyectos.**

  La WebQuest supone una respuesta de ajuste a las peculiaridades de Internet, para hacer efectiva su integración como herramienta escolar. En este tópico se explica en qué consiste el modelo, sus partes y la filosofía educativa que la inspira.

- **Ejemplos de WebQuest.**

  Como estrategia de aprendizaje, queremos partir de una visión analítica sobre algunas WebQuest ya realizadas, y mostrar información sobre dónde pueden buscarse ejemplos de WebQuest (**repositorios**, **bibliotecas semánticas**, etc.)

- **Cómo hacer WebQuest.**

  Mostramos distintas posibilidades para que crees tu WebQuest, en función de tus conocimientos previos y de tus expectativas respecto a este trabajo por proyectos: desde editores de páginas web, a herramientas que implementan en Internet directamente tu WebQuest.

Internet como recurso educativo

Actividad de reflexión

Pregunta para reflexionar: ¿es Internet un recurso educativo? Es decir, ¿es Internet, en sí mismo, "en bruto", un recurso educativo?
Intenta dar una respuesta razonada a dicha cuestión. Luego contrástala con la información adicional que se proporciona a continuación

Internet como recurso educativo

Una posible contestación: la primera respuesta, obvia, a la pregunta, sería "sí". Sin embargo, hay numerosos inconvenientes derivados del uso escolar de la red:

- Exceso de información.
- Errores conceptuales.
- **Fines espúreos** de muchas de las páginas.
- **Falta de adecuación** de la mayoría de las páginas a los niveles curriculares.
- Falta de interactividad, etc.

Vamos a verlo en la práctica:

Desarrollando un poco más los condicionantes, ventajas e inconvenientes que presenta Internet como recurso educativo, podemos valorar los siguientes aspectos:

- Existe una gran **profusión** de contenidos informativos, que no siempre facilitan el acceso a información útil.
- Una parte importante de la información **no tiene una validez curricular** (y, desde luego, carece de una identificación respecto al nivel, tema o planteamiento de aprendizaje para el que podría ser útil).
- No siempre resulta factible para un alumno por sí mismo encontrar respuesta en Internet a las preguntas o tareas escolares que

le proponemos.

- La **subjetividad** de gran parte de la información circulante en la red es otro de los grandes problemas para integrar a Internet como recurso educativo.
- Pese a todo, Internet es un excelente medio educativo siempre y cuando:
  - Adecuemos las tareas a las **peculiaridades** del medio.
  - Además de como fuente de información, la web 2.0 permite al usuario **producir información** de distinto tipo y compartirla en la Red.
- La WebQuest pretende ser una respuesta al reto de **aprender desde Internet**.

En el vídeotutorial que te presentamos a continuación, podrás obtener más información.

LOS VÍDEOS Y OTROS MATERIALES MULTIMEDIA NO ESTÁN DISPONIBLES EN LA VERSIÓN PDF

Videotutorial: ¿Es Internet una herramienta educativa?

Competencia digital y aprendizaje en contextos de uso real

Caso de estudio

Competencia digital y aprendizaje en contexto de uso real

Vamos a partir de un supuesto. Impartes clase en un nivel de enseñanza obligatorio. En una reunión de Equipo Docente o de Equipo de Ciclo un profesor, especialista en una asignatura humanística, indica de cara a la evaluación de la competencia "Tratamiento de información y competencia digital" que él no puede aportar nada al respecto, ya que nada de lo que realiza en sus clase tiene que ver con este tipo de procedimientos. Otro profesor, con más experiencia en la integración curricular curricular

de las TIC en su materia, le indica que en realidad sí debiera realizar dicha aportación , y le propone que debe formular un conjunto de procedimientos relacionados con las TIC que deben desarrollar sus alumnos en algunas de las actividades propuestas.
Tras un debate, se solicita la opinión de los demás profesores. **Piensa en qué argumentos de análisis aportarías**, y cotéjalos posteriormente con la información que te proporcionamos a continuación, que también podrás encontrar en el videotutorial.

Una posible respuesta debería tener en cuenta las siguientes cuestiones:

- Una de las competencias básicas definidas para los niveles obligatorios es Tratamiento de Información y Competencia Digital.
- El hecho de que ambos extremos, "tratamiento de información" y "competencia digital" se hayan sintetizado en una única competencia escolar es relevante: indica que una **gran parte de la información a la que los aprendices acceden/accedemos proviene de medios digitales**, y de entre ellos específicamente de Internet. Conclusión para la praxis escolar: hay que capacitar al alumno para hacer frente a un medio informativo como Internet de extraordinarias posibilidades, pero también recorrido por informaciones no contrastadas, erróneas, en ocasiones tendenciosas o proselitistas. La Competencia para Manejar Información, de la que hablaremos más adelante, es una posible respuesta escolar.
- La competencia digital puede y debe tratarse (como la matemática, como la social y ciudadana y las restantes) **DESDE todas las áreas de conocimiento**, cada una en la medida de sus posibilidades. Pero implica también:
    - No se trata de impartir conocimientos "de informática"; que, por lo demás, sabemos que están destinados a quedar obsoletos en un tiempo muy breve (pensemos en los grandes cambios operados desde finales de los noventa hasta el presente). 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**: es decir, "aprender a aprender" procedimientos y contenidos conceptuales de TIC; producir aprendizajes significativos, que permitan que el alumnado aprenda por sí mismo, con la ayuda puntual del profesorado (dado que en su vida futura tendrán que ser capaces de reactualizar sus aprendizajes informáticos de forma permanente)
    - y usen **en contextos de uso real** las nuevas tecnologías (es decir, aprendan a usarlas no como un contenido teórico, sino como un procedimiento para resolver un problema). Por ejemplo, que aprendan cómo crear gráficos en programas de bases de datos a partir de la elaboración de un climograma o una pirámide de población, en Ciencias Sociales. O, también como ejemplo, aprendan a buscar y manipular imágenes, audiovisuales, archivos de un formato determinado -presentaciones, tablas de datos, etc.- para la realización de un trabajo. O, como un tercer caso, aprendan a transformar la información que han obtenido para ser más eficientes a la hora de comunicar los resultados de su investigación, mediante programas de presentación (los tradicionales o los que brindan algunas herramientas web 2.0 como GoogleDocs, etc.), mediante blogs abiertos a la intervención de sus compañeros, mediante wikis y otras herramientas que permiten construir un trabajo cooperativamente...
- En el aprendizaje de la competencia digital también intervienen algunas **actitudes**, como el imprescindible rigor crítico en la búsqueda de información, el contraste de informaciones, el análisis de las fuentes de procedencia de las mismas, e incluso en análisis de la pertinencia o no de una determinada información para el propósito del trabajo que el alumno está realizando en ese momento.
- La competencia digital no sólo implica un conjunto de aprendizajes procedimentales y conceptuales, sino también el desarrollo de actitudes como una **reflexión crítica** respecto al uso de las TIC (evitando situaciones como el "tecnonarcisismo" -necesidad de estar siempre a la última en cuanto a novedades tecnológicas, a costa de una pulsión incontrolable al consumo de este tipo de productos-, el "autismo tecnológico", el "ciberacoso" o "bulling digital", el uso compulsivo de las nuevas tecnologías, la piratería informática o la falta de respecto de los derechos de propiedad intelectual, etc.)

En el siguiente vídeotutorial encontrarás más información.

LOS VÍDEOS Y OTROS MATERIALES MULTIMEDIA NO ESTÁN DISPONIBLES EN LA VERSIÓN PDF

Videotutorial: Competencia digital y aprendizaje en contexto de uso real

Tu respuesta, en definitiva, podría tener múltiples matices y enfoques, aunque, al menos, debería gravitar alrededor de dos consideraciones:

- en el supuesto, la competencia digital sí **debe ser desarrollada desde todas las áreas** de conocimiento.
- la competencia digital también **incluye el desarrollo de actitudes** y valores.

El modelo de WebQuest: trabajo por proyectos

¿Qué es una WebQuest?

Fte.: Imagen propiedad del ITE

La **WebQuest** es una metodología de trabajo escolar que pretende optimizar las posibilidades educativas e informativas de Internet, pero minimizando sus posibles defectos (por ejemplo, la incapacidad de los alumnos 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).

Una WebQuest debe cumplir una serie de condiciones:

- 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 (propios o no).

- Intenta **producir aprendizajes de una determinada área o materia curricular** (Conocimiento del Medio en Educación Primaria, Latín, o Formación y Orientación Laboral, por poner sólo algunos ejemplos) 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, como **introducción, tareas, proceso, recursos, evaluación**, etc. Esto permite que cuando realizamos una búsqueda del término "WebQuest", sabemos que lo que encontraremos responde a un formato y características muy concretas...

- Constituye una **filosofía de enseñanza-aprendizaje** muy concreta, que parte de considerar la generación de aprendizajes mediante el **predominio de la actividad de reflexión mental de los alumnos** y de tipo **significativo** (como propone el constructivismo) y de la capacitación del alumno para *aprender a aprender*, proponiendo una articulación del tema desarrollado que para el alumnado tenga sentido lógico (trabajando por "proyectos"), y creando propuestas de actividades que resulten motivantes e interesantes para el estudiante. 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. 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 una 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:

    - 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 alumnado, el **grado de interés** o **motivación**, etc.

    - Su papel también consiste en formular la **propuesta de actividades** que sirvan al alumno para ordenar ideas sobre los contenidos temáticos de una unidad didáctica, y que le permitan crear un esquema de conocimiento suficientemente completo y lógico del tema abordado.

    - Y por último ayudar al alumnado a **recapitular**, ordenar ideas, sacar conclusiones, poner en común los resultados de su investigación.

Orígenes de la WebQuest

Bernie Dodge (1948-)
Fuente:http://www.facebook.com/berniedodge

La idea de la WebQuest fue desarrollada por el profesor de la Universidad Estatal de San Diego **Bernie Dodge** (junto con Tom March) en 1995. Según Bernie Dodge, una WebQuet es **"una actividad de investigación en la que la información con la que interactúan los alumnos proviene total o parcialmente de recursos de Internet"**.

Una Webquest es una actividad didáctica en la que se propone una tarea al alumnado y un proceso para llevarla a cabo, durante el cual tendrán que utilizar, analizar y comprender determinada información para construir sus propias ideas.
Este modelo de aprendizaje fomenta el aprendizaje colaborativo e implica labores de reflexión en los alumnos exigiendo creatividad en la solución a los problemas planteados

Partes de la WebQuest

- **Introducción**, donde se explicará el **tema de trabajo** y su **contextualización**.
- **Tarea**: explicación del **producto final** que el alumno debe elaborar, y sus **características**.
- **Proceso**: propuesta de **actividades concretas** o pasos intermedios que te servirán para elaborar el producto final.
- **Recursos**: propuesta de **material complementario** (páginas web, fundamentalmente) para realizar procesos o completarlos.
- **Evaluación**: indicación de los **criterios** que se tendrán en cuenta para la **valoración** de tu WebQuest.
- **Guía didáctica**: indicación de aspectos didácticos como los **objetivos** propuestos mediante esta WebQuest-curso, **nivel** al que va dirigido, **autor** de la WebQuest, etc.

En el siguiente vídeo tutorial puedes encontrar más información.

LOS VÍDEOS Y OTROS MATERIALES MULTIMEDIA NO ESTÁN DISPONIBLES EN LA VERSIÓN PDF

Vídeo tutorial: El modelo de WebQuest

Ejemplos de WebQuest

Análisis de WebQuest

Vamos a analizar tres **WebQuest**, para familiarizarnos con el modelo y tener una primera idea de las características que deben cumplir. Las WebQuest que nos van a servir para realizar este trabajo de análisis son las siguientes:

1. *Sueños de robot*

2. *PlaymobilTM y el Ejército Romano (*)*
   (*) Esta WebQuest forma parte de un conjunto más amplio de actividades: sugerimos que sólo se haga clic en los apartados ***Presentación, Tarea, Proceso, Recursos, Evaluación y Conclusión****. "Presentación" equivale a la Introducción que habitualmente encontraremos en las WebQuest.*

3. *Se ha cometido un crimen*

En los módulos siguientes vamos a analizar los distintos apartados que ya hemos visto que forman parte del protocolo WebQuest, de manera que nos sirvan de modelo para valorar después aquellas Webquest que queramos incorporar a nuestro trabajo en el aula y también a la hora de realizar nuestra propia WebQuest según unos estándares de calidad.

Actividad

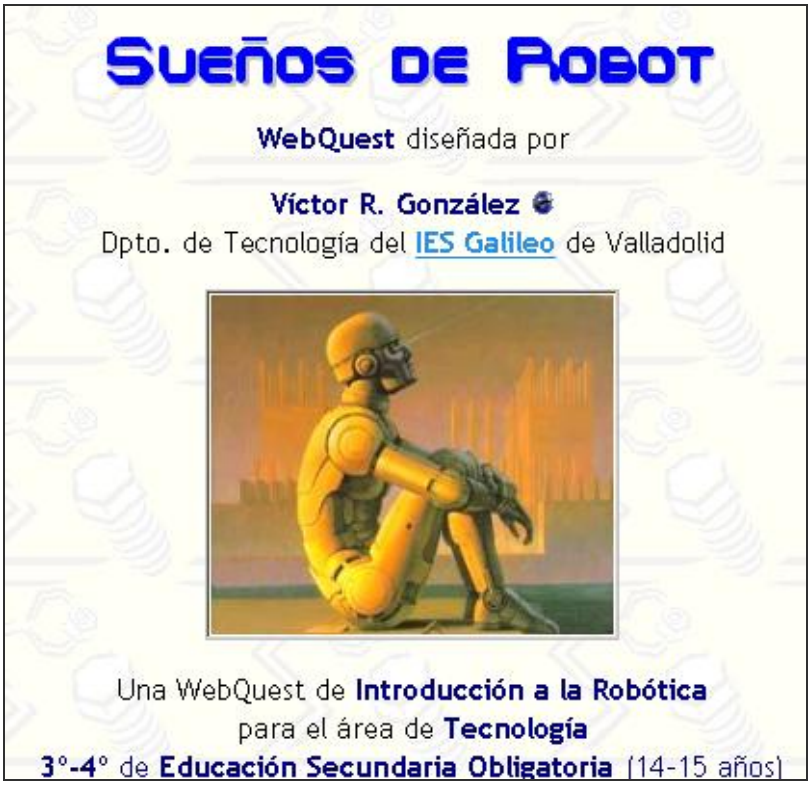
Las tres WebQuest analizadas reúnen suficiente calidad, aunque sus planteamientos son distintos. En primer lugar, visita cada una de ellas, recorriendo sus distintos apartados (**introducción, tarea, proceso, recursos, conclusiones, guía didáctica**). Compara de un modo crítico cómo cada una de ellas plantea al alumnado el papel que debe representar, las tareas a realizar, los recursos proporcionados, etc. Toma nota de aquellas cuestiones que más te llamen la atención, tanto en un sentido negativo como positivo.

Introducción: Planteamiento cognitivo

Introducción: planteamiento cognitivo

La introducción de la WebQuest debe ser un elemento **motivador** (proponiendo situaciones o escenarios que para el alumno resulten de interés, generen expectativas de aprendizaje apetecibles, le confronten con aspectos de la disciplina o de la realidad que merezcan la pena abordar…). Pero, además, y esta es una función fundamental, deben crear un **enfoque cognitivo que para el alumnado** tenga sentido: presentar un contexto –a veces imaginario- en el que se enmarque la tarea que le propondremos.

Análisis: "Sueños de robot"



Fte. de la imagen: elaboración propia a partir de la WebQuest "Sueños de robot"

Esta WebQuest comienza con una cita de I**saac Asimov**, así como alusiones a otros textos cinematográficos conocidos por los alumnos, en las cuales hay referencias a los robots, sus posibilidades y el alcance en el futuro inmediato de sus prestaciones. Para dar cierto matiz de realismo al papel que debe desempeñar el alumnado, propone como hipótesis imaginaria que es un empresario quien desea conocer dichas posibilidades con una finalidad práctica.

Se trata, por tanto, de un inicio motivador, **cercano al mundo de intereses de los alumnos**, en el que lo literario -la ciencia ficción- y la realidad se aúnan para enfocar una tarea que al alumnado sin duda le parecerá de interés y cercana al mundo de sus inquietudes.

Análisis: "PlaymobilTM y el Ejército Romano"

Fte. de la imagen: elaboración propia a partir de la WebQuest "Playmobil™ y el Ejército romano"

En este caso, se parte del a**nálisis de un caso real** (otra forma de concitar el interés del alumnado), los **errores históricos presentes en la colección de muñecos Playmóbil sobre el Ejército romano**. Propone al alumnado como hipótesis imaginaria que actúe como asesor histórico al respecto. De esta forma aparentemente tan sencilla pero original y muy productiva, el análisis del Ejército romano queda enmarcado en un contexto concreto, corrección de errores, visión crítica de un producto real, lo que asegura su potencial motivacional.

Análisis: "Se ha cometido un crimen"

Fte. de la imagen: elaboración propia a partir de la WebQuest "al filo de la noticia"

Esta WebQuest parte de uno de los poemas del Lorca para, mediante la resolución de un **hipotético misterio**, guiar al alumno en el uso de géneros como la entrevista, el género periodístico y fotoperiodístico, el lenguaje científico del forense, el lenguaje objetivo de un informe policial, etc.

Sin duda es una idea excelente para lograr que el alumno **aprenda desde la praxis** estos estilos de redacción, enucleados a partir de un caso imaginario.

En las tres WebQuest analizadas el alumnado puede reconocer sin dificultad su punto de vista y asumirlo, dado que el enfoque es simple, accesible y motivador.

En el siguiente vídeo tutorial puedes encontrar más información.

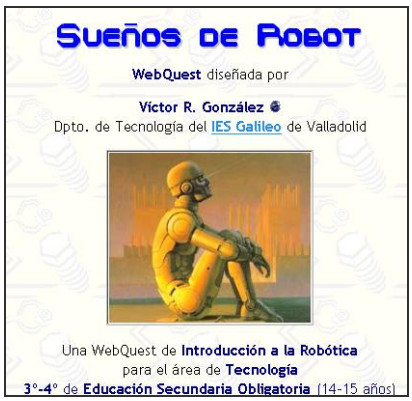
LOS VÍDEOS Y OTROS MATERIALES MULTIMEDIA NO ESTÁN DISPONIBLES EN LA VERSIÓN PDF

Vídeoturial: Análisis de WebQuest

Calidad cognitiva de la Tarea

Analizaremos, en este caso, la calidad cognitiva de la o las tareas planteadas en cada una de la WebQuest y el rol que el alumnado debe representar para llevar a cabo las mismas.

"Sueños de robot"



Fte. de la imagen:
elaboración propia a partir de la WebQuest "Sueños de robot"

La WebQuest propone la realización de un informe en formato digital y una presentación en clase. Destacamos como un aspecto muy productivo el que el alumnado, previamente, ha adoptado un r**ol complementario**: **historiador-sociólogo, técnico-ingeniero, científico** y **aficionado**. De esta forma, se logra que los alumnos trabajen cooperativamente (una de las pretensiones de la WebQuest), adopten un rol muy concreto a partir del cual efectúen sus aportaciones, integrándolas en las de sus tres compañeros de equipo de trabajo.

"Playmobil y el Ejército romano"

Fte. de la imagen:
*elaboración propia a partir de la WebQuest*Playmobil TM y el Ejército Romano

“PlaymobilTM y el Ejército Romano” propone un amplio corpus de tareas, explotando la **metáfora del error histórico** de dichos muñecos: reconocer el grado militar de los mismos o la función de algunos accesorios y armamento, analizar posibles errores, diseñar nuevos muñecos con corrección histórica, dar información sobre cómo eran las batallas romanas, etc. Merece la pena destacar cómo este planteamiento, partiendo de la actividad indagativa del alumnado, prácticamente permite que éste efectúe un recorrido sobre todos los aspectos relacionados con el Ejército romano.

"Se ha cometido un crimen"

Fte. de la imagen:
elaboración propia a partir de la WebQuest "al filo de la noticia"

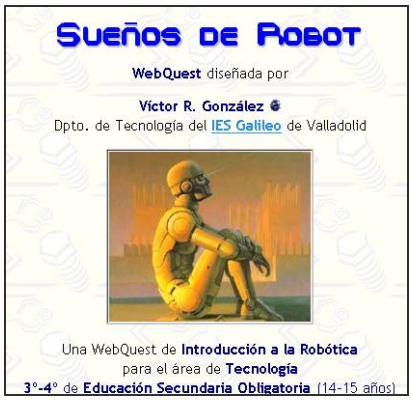
Por último, en este caso se propone la realización de un suplemento especial, también con un trabajo de integración de las aportaciones de cada uno de los roles previamente definidos, y descritos en el apartado “Proceso”.

Adecuación de los recursos a la Tarea

En las tres páginas que estamos analizando debemos comprobar que los recursos que se ponen a disposición del alumnado se adecuan en todos los sentidos a las tareas propuestas.

Fte. de la imagen: Banco de imágenes y sonidos del ITE

La selección de recursos en las tres WebQuest es solvente: son páginas con **información suficiente** para la tarea que el alumno debe realizar, pero además motivadoras, de alto interés para el alumnado (especialmente en **"Sueños de robot"**).



Por su parte, **"Se ha cometido un crimen"** propone como material de aprendizaje páginas muy específicas ("ad hoc"), tal vez demasiado vinculadas a la tarea (una de las pretensiones de la WebQuest es cualificar al alumnado para extraer la información que sea pertinente para una determinada tarea de sitios web previamente existentes en la red).

En **"PlaymobilTM y el Ejército Romano"** se citan pocas web como material de consulta (hubiera sido deseable más referencias, para que el alumno se acostumbre a cotejar información procedente de distintas web), aunque se adecuan éstas al trabajo que el alumnado debe realizar.

Coherencia curricular. Aplicación al aula

Las tres WebQuest desarrollan proyectos de trabajo **muy vinculados al currículo escolar** (en algún caso, se hace explícito en la guía didáctica). La WebQuest no es sin más una actividad motivadora; tampoco es una metodología que constituya una finalidad en sí misma: se trata de una estrategia didáctica para desarrollar un conjunto de **contenidos y competencias curriculares**, articulando éstos de forma que resulten comprensibles y motivadores para el alumnado. En este sentido, las tres WebQuest cumplen con esta premisa.

La propuesta de tarea, las condiciones de su desarrollo (muy nítidamente especificadas en **"Sueños de robot"**) o los requisitos que su implementación contempla, las convierten en tres propuestas aplicables al aula.

Fte. de la imagen: elaboración propia a partir de las tres WebQuest.

Otros aspectos que podemos analizar en una Webquest son los siguientes: **Funcionamiento técnico, calidad de la evaluación y adecuación al protocolo de las webquest**.

Funcionamiento técnico

Ninguna de las tres WebQuest observa problemas de funcionamiento. **"Se ha cometido un crimen"** incluso proporciona recursos multimedia, una grabación sonora del poema): todos los enlaces funcionan adecuadamente, las páginas se cargan con suficiente velocidad, no se abusa de marcos, imágenes pesadas, etc.

"Playmobil™ y el Ejército Romano" obliga a hacer "scrolling" (mover la barra lateral para bajar hasta el texto inferior), aunque no de una forma molesta o excesiva.

Y aunque no sea lo prioritario en una WebQuest, desde el punto de la vista de la calidad estética, destacamos que las tres ofrecen un diseño limpio, que contribuye a que se vean con claridad, se lea el texto adecuadamente, sin excesos "barroquistas", etc.

Calidad de la evaluación

"Sueños de robot" presenta una completa matriz de rúbrica, en la que se indica a los alumnos qué aspectos van a ser tenidos en cuenta, pero sobre todo qué indicadores se van a considerar para cada uno de dichos aspectos, graduados en orden creciente, en cuatro categorías.

Por su parte, **"PlaymobilT™ y el Ejército Romano"** también contiene una rúbrica (aunque ésta algo más genérica, no específica para dicha WebQuest), mientras que **"Se ha cometido un crimen"** implementa dos rúbricas, para el profesorado y el alumnado, muy precisa en el caso de la del docente y sencilla y comprensible la del discente.

Corrección en cuanto al protocolo de WebQuest

Tal vez la más completa al respecto sea **"Sueños de robot"**, dado que desarrolla como apartados **Introducción, Tarea, Proceso,**

Recursos, Conclusiones, Evaluación y Guía didáctica.

"Se ha cometido un crimen", sin embargo, no aborda la **Conclusión**, y **"Playmobil™ y el Ejército Romano"**, dejando de lado el detalle de denominar a la **Introducción "Presentación"**, contiene en la misma barra de navegación un acceso a otras actividades que puede confundir respecto a las partes originales de la WebQuest.

La **guía didáctica** de **"Sueños de robot"** es la más completa, especificando la adecuación curricular de su propuesta, los objetivos, etc. También es adecuada la que formula **"Se ha escrito un crimen"**, concretando por ejemplo el número de sesiones y semanas en las que se desarrollará el proyecto. No tiene guía didáctica **"Playmobil™ y el ejército romano"**.

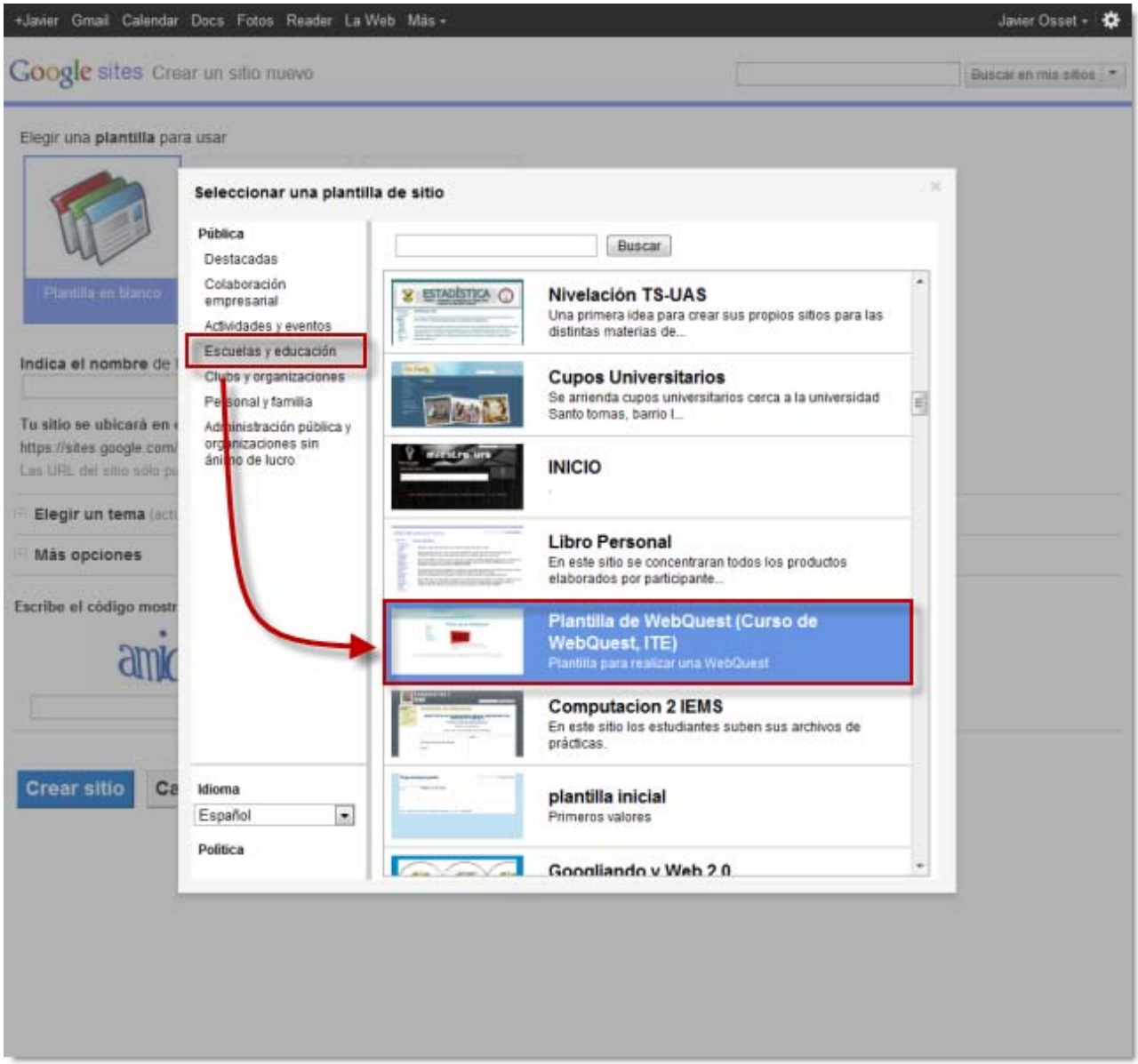
Cómo hacer WebQuest

No es esta la parte del curso en la que vamos a aprender a dar formato a la WebQuest. Sin embargo, nos ha parecido oportuno anticipar desde ahora las formas de creación de unidades de aprendizaje basadas en esta metodología, especialmente para disipar cualquier sensación de que se trata de una actividad sólo al alcance de profesores con elevados conocimientos previos, por ejemplo en elaboración de páginas web. No es así.

Un primer aspecto a considerar es que la WebQuest debería **estar alojada en Internet**. Al igual que de cara al alumno proponemos una metodología de trabajo cooperativo, también existe una filosofía de cooperación entre los profesores, que se traduce en que la WebQuest que hemos creado esté a disposición de otros docentes (motivo por el cual es pertinente incluir una guía didáctica que aclare a otros profesores objetivos y otras particularidades de nuestra propuesta).

El formato, por tanto, debería ser el de un sitio o página web. Sin embargo, existen varias posibilidades para su realización:

- **Generación** de la WebQuest con un editor de páginas web. Esta opción se sugiere a profesores con conocimientos de creación de páginas web y que dispongan de un editor (algunos de los gratuitos son **Kompozer**, **Editor HTML**, etc.) Además, implica la necesidad de tener un espacio en Internet para alojar las páginas que componen la WebQuest (por ejemplo, una con la introducción, otra con la tarea, recursos, etc.), y saber subir mediante un programa de transferencia de ficheros dichas páginas a ese espacio web. La ventaja de emplear editores de páginas web es que se puede adecuar el formato y apariencia a nuestras necesidades y exigencias; aunque como contrapartida, es necesario partir de cero para crear las páginas web. Una opción intermedia es descargar alguna de las numerosas plantillas de WebQuest ya existentes, que luego pueden ser personalizadas.
- Existen algunos sitios web ya preparados para el desarrollo de WebQuest, como es el caso de las cuentas de usuario de **Google Sites**: hay plantillas ya dispuestas para ser completadas de acuerdo al modelo de WebQuest. Esta opción presenta un punto intermedio entre las dos anteriores: permite personalizar el resultado final de la WebQuest, al tiempo que exige un cierto trabajo de edición de la misma. También hay generadores de **WebQuest on-line** como el de **Aula21.net** (http://www.aula21.net/Wqfacil/webquest.htm) que permiten crear los archivos de las páginas web que componen la WebQuest, para su posterior descarga, modificación en su caso, y alojamiento (por cuenta del usuario, ya que este servicio no se proporciona) en Internet.



Fte. de la imagen: Crear webs con una plantilla de google Sites

Como conclusión: la WebQuest puede ser implementada por profesores con mayor o menor conocimiento de edición de páginas web y gestión de espacios en Internet, por lo que l**a cualificación inicial al respecto no tiene que ser una rémora** a la hora de crear una buena WebQuest.

Dónde encontrar WebQuest

Una opción sencilla para encontrar Webquest, es emplear un **buscador ordinario** de páginas web, como Google, Bing, Yahoo, Altavista, etc. Como campo de búsqueda, podemos poner **"WebQuest"** y un área curricular o temática sobre la que queremos realizar la búsqueda. Habitualmente, este procedimiento es suficiente para obtener resultados.

Fte. de la imagen: elaboración propia

Sin embargo, existen webs con listados de WebQuest de una forma específica. Entre estos se encuentran:

- **Eduteka** (clic aquí para acceder al recurso)
- **WebQuest.cat** (clic aquí para acceder al recurso)
- **ProQuest, en inglés** (clic aquí para acceder al recurso)
- **Aula XXI** (clic aquí para acceder al recurso)
- **EduTIC** (clic aquí para acceder al recurso)
- **BestWebQuest, en inglés** (clic aquí para acceder al recurso)
- **PhpWebQuest** (clic aquí para acceder al recurso)

Aún más interesante puede resultar la búsqueda de WebQuest a partir de **bibliotecas semánticas** (bases de datos de WebQuest que permiten buscar éstas con criterios selectivos, como el nivel o la materia). Entre éstas se encuentran:

- **Biblioteca semántica de WebQuest SCORM** de Santiago Blanco (clic aquí para acceder al recurso)

Fte. de la imagen: elaboración propia

- **Biblioteca de WebQuest.es** (clic aquí para acceder al recurso)

Fte. de la imagen: elaboración propia

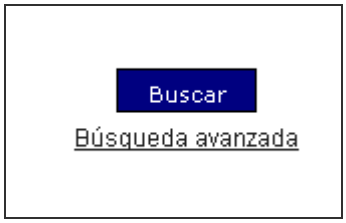
Es conveniente que practiques con alguna de estas bibliotecas semánticas, para poder completar la actividad sugerida a continuación. Explicamos brevemente su funcionamiento.

Búsqueda de WebQuest con la Biblioteca Semántica de WebQuest SCORM (Santiago Blanco)

- Accede a la dirección de la Biblioteca Semántica de WebQuest SCORM. Verás la siguiente vista:

- Sería suficiente seleccionar la búsqueda por **título, autor, nivel, idioma**, etc., desde el desplegable **"Campo"**, escribir el texto a

buscar en la caja de texto **"Valor"**, y hacer clic en el botón **"Buscar"**. Pero para tener opciones de una búsqueda más afinada, es recomendable seleccionar **"Búsqueda avanzada"**:



- A continuación, selecciona los campos de búsqueda que desees, y haz clic en el botón **"Buscar"**:

- Accederás a las WebQuest que cumplan esos criterios:

- Desde la opción **"Visitar"**, accedes a la WebQuest buscada.

Búsqueda de WebQuest en WebQuest.es

- Accede a WebQuest.es, y localiza la opción **"Directorio de Webquest"**:

- Selecciona los parámetros de búsqueda que desees:

- Tras hacer clic a **"Aplicar"**, aparece la relación de WebQuest que responden a dichos campos:

- Al hacer clic en el título de la WebQuest, se accede a dicho recurso.

Actividad de investigación

Te proponemos una actividad de aprendizaje que consta de dos partes:

1º- Accede a un **buscador convencional** (Google, Yahoo, Bing, Altavista,...) e intenta buscar una WebQuest acorde con tu nivel educativo y área de conocimiento. Fíjate en la accesibilidad a resultados de calidad: ¿ha sido una búsqueda eficiente?; ¿has tardado mucho tiempo en encontrar resultados que merezcan la pena? ¿Hay un número elevado de WebQuest que cumplan tus exigencias?

2º- Haz la misma actividad en, al menos, **dos buscadores semánticos**. Compáralos entre sí, viendo sus pros y contras. También debes comparar el que a tu juicio haya proporcionado mejores resultados de búsqueda comparado con el buscador convencional: ¿merece la pena emplear un buscador semántico? Evidentemente, habrás verificado que las bibliotecas semánticas son catálogos "vivos", que renuevan la nómina de las WebQuest referenciadas, a diferencia de las listas simples de este tipo de actividades.

Por último, no olvides que en algunos buscadores semánticos como el de Santiago Blanco puedes registrarte, y aportar sugerencias de WebQuest, comentarios, etc. Piensa que esta misma labor, buscar WebQuest con poco esfuerzo y encontrar resultados de calidad, se facilitaría mucho si todos aportásemos nuestro granito de arena a la construcción de una biblioteca semántica.

Actividades

Actividad

Para poner en práctica todo lo que acabamos de aprender, te sugerimos la siguiente actividad:

- Con una de las bibliotecas de WebQuest o listados de WebQuest, **localiza y revisa** tres o cuatro WebQuest de un mismo campo temático, relacionadas lógicamente con la **materia o nivel educativo** que impartas.
- **Realiza un análisis comparativo de la calidad** cognitiva de la **Tarea propuesta**, ordenando las WebQuest analizadas de mejor a peor.
-

Haz lo mismo desde el punto de vista de los **Recursos**: analiza su **interés**, **adecuación a la Tarea**, **calidad** de contenidos, etc.

- Indica, respecto a la más valiosa a tu juicio, qué **aplicación curricular podría tener**: en qué unidad didáctica, proyecto de trabajo, tema u otra unidad de aprendizaje podría tener cabida.
- Por último, sería deseable que buscases una WebQuest o parte de la misma que puedas aplicar al aula, como una primera experimentación con el modelo.

Esta actividad te servirá para adoptar enfoques cognitivos adecuados cuando realices tú una WebQuest, o cuando selecciones alguna para tus alumnos.

Autoevaluación

Selecciona cuál de estas frases se puede aplicar a Internet como recurso educativo

- ○ Es directamente aplicable al trabajo de aula
- ○ Requiere un "filtrado" en cuanto a las páginas sugeridas realizado por los docentes
- ○ Exige una selección de las web que los profesores realizan y una propuesta de actividades a realizar por parte de los alumnos

Mediante un buscador ordinario

- ○ No podremos encontrar WebQuest
- ○ Podemos encontrar WebQuest, aunque es preferible una biblioteca específica
- ○ Podemos encontrar sólo WebQuest recientemente publicadas

Kompozer es

- ○ Un editor de páginas web
- ○ Una biblioteca de WebQuest
- ○ Un editor de WebQuest

En Google Sites podemos encontrar

- ○ Un generador de WebQuest
- ○ Un editor de WebQuest
- ○ Plantillas a partir de las cuales hacer WebQuest

Que una WebQuest obligue al usuario a hacer "scrolling"

- ○ Es un acierto en su diseño
- ○ Es un error que debe tratar de evitarse
- ○ Ninguna de las dos respuestas anteriores es cierta

Una WebQuest

- ○ Es una unidad didáctica o unidad de aprendizaje
- ○ Es un protocolo (con partes fijas como Introducción, Tarea, etc.)
- ○ Ambas respuestas son ciertas

La función de los profesores en el trabajo con WebQuest se centra en

- ○ Ayudar al alumno a recapitular
- ○ Explicar contenidos a partir de páginas web
- ○ Enseñar a usar una herramienta tecnológica

Entregar Respuestas

Glosario

- **Bibliotecas semánticas**: son webs que proporcionan un servicio de catalogación y búsqueda entre una colección de objetos digitales. Las bibliotecas semánticas de WebQuest permiten buscar aquellas que, estando en sus bases de datos, respondan a criterios como nivel, área, palabras etiquetadas en la descripción, etc.
- **Bitácora de búsqueda**: es un documento que contiene los resultados de búsqueda de información ya realizados, para evitar repetirlos, y optimizar la búsqueda.
- **Blog**: es un servicio web que permite crear páginas web con estructura de artículos periodísticos, en los que ocasionalmente se puede permitir que participen con su opinión otros usuarios. Habitualmente, permiten insertar vídeos externos o propios, y otros "gadgets" o pequeñas aplicaciones (calendarios, pase de diapositivas, etc.)
- **CMI o Competencia para Manejar Información**: es el conjunto de habilidades, conocimientos y actitudes necesarias para explotar adecuadamente la búsqueda, procesamiento y comunicación de información.
- **Coherencia curricular**: correspondencia entre dos elementos del currículo, como pueden ser actividades propuestas (como una WebQuest) y objetivos, contenidos, criterios de evaluación o metodología de la programación.
- **Constructivismo:** es una corriente psicopedagógica que apuesta por formular aprendizajes significativos y de alto valor cognitivo, como aprender a aprender. Es uno de los paradigmas educativos más importantes del momento actual, y en el que se basa el sistema educativo de gran parte de los países occidentales.
- **Diagrama de causa-efecto**: es una representación gráfica mediante la que se pretende plasmar el conjunto de motivos o causas de un determinado fenómeno o evento, facilitando su comprensión y asimilación para el usuario. Habitualmente, recurre a un diagrama en forma de espina.
- **Editor web:** son programas que permiten la realización de páginas web (cuyo formato habitualmente es .htm o .html) y sitios web (conjunto de páginas web entrelazadas por hipervínculos).
- **Ejes cronológicos**: son representaciones de acontecimientos en una línea de tiempo que marca la secuencia de días, meses o años. Sirven para proporcionar una visión de conjunto respecto a un conjunto de acontecimientos.
- **Epítome**: se trata de un organizador de conocimientos: un centro de interés o una actividad alrededor de la cual se pueden vincular distintos aprendizajes.
- **FOCUS**: es un acrónimo que sintetiza, en inglés, las cualidades que según Bernie Dodge debe tener la elaboración de la WebQuest: 1- Find great sites ("Localice sitios fabulosos"); 2- Orchestrate your learners and resources ("Organice alumnos y recursos"); 3- Challenge your learners to think ("Rete a sus alumnos a pensar"); 4- Use the medium ("Utilice el medio"); 5- Scaffold high expectations ("Refuerzo para lograr éxito").
- **Generador de WebQuest**: servidores web 2.0 que permiten editar y alojar en Internet los distintos apartados de la WebQuest sin necesidad de conocimientos informáticos especiales.
- **GoogleDocs**: es un servicio web 2.0 de Google que permite alojar documentos en Internet, pero también producirlos mediante programas de presentaciones, edición de texto, hoja de cálculo, editor de imágenes y editor de formularios.

- **GoogleSites**: es un servicio prestado por Google para la creación de sitios web, que no requiere conocimientos de lenguajes de programación, y que permite la opción de basar la web creada en plantillas.
- **Guía didáctica**: es un apartado de la WebQuest dedicado a mostrar los objetivos, contenidos, recomendaciones o cualquier otra indicación que permita que otros profesores, posibles usuarios de la misma, sepan cómo sacarle el máximo partido.
- **Herramientas web 2.0**: son todas aquellas herramientas que permiten al usuario no sólo la consulta de información web, sino la generación de productos web de su autoría: blogs, wikis, mapas, pósters...
- **Hojas de cálculo**: son programas que permiten crear tablas de datos que luego pueden ser procesados mediante fórmulas o algoritmos, y habitualmente también permiten su transformación en gráficos.
- **Interactividad**: proceso en el que se establece una respuesta o retroalimentación. Aplicado a productos digitales, se entiende aquellos en los que la acción del usuario genera un efecto (una respuesta positiva o negativa, una navegación, etc.)
- **Mapas conceptuales**: son representaciones de información de forma visual en las que se plasman conceptos y relaciones en las que se anotan proposiciones para mostrar la lógica de las vinculaciones. Existen herramientas web y programas que facilitan su construcción. Son útiles para construir conocimiento y desarrollar habilidades de pensamiento.
- **Metacognición**: es la capacidad para reflexionar sobre procesos de pensamiento y estrategias de aprendizaje.
- **Modelo competencial**: es un paradigma educativo que pretende lograr un aprendizaje que haga a los alumnos aptos para las necesidades personales y profesiones que se encontrarán en la vida real, rompiendo el “ensimismamiento” académico.
- **PHPWebQuest**: es uno de los generadores de WebQuest más populares y eficaces que existen.
- **Podcasting y videocásting**: acción de generar podcast o colecciones de archivos sonoros, o videocast o colecciones de vídeos. Habitualmente, los términos se refieren a los servicios web que permiten a un usuario alojar este tipo de multimedia, que pueden ser vistos por otros usuarios, creando algo parecido a una radio o cadena de televisión por Internet (algunos servidores permiten programar a qué hora se oirán o verán dichos archivos).
- **Presentaciones on-line**: se trata de conjuntos de fotos o diapositivas proyectados en una plataforma web, generalmente dentro de un visor que facilita su navegación y los hace más atractivos visualmente.
- **Repositorio digital:** es un servidor en el que se pueden alojar distintos productos digitales, como archivos de sonido, vídeo, páginas web (blogs, wikis…) o multimedia.
- **Retos cognitivos**: son desafíos intelectuales presentados al alumno como una forma de estimular su trabajo y hacerlo atractivo y motivador.
- **"Tareonomía"**: es el nombre con el que se conoce a la clasificación de Tareas propuesta por Bernie Dodge, en función de la naturaleza del producto que se espera del alumno: investigación, análisis, recopilación, resolución de un misterio…
- **Trabajo por proyectos**: se trata de una metodología de trabajo escolar centrada en la realización por parte del alumno de una actividad constructiva (un producto final) tras una labor de búsqueda y manipulación de información. El alumno organiza su trabajo de forma autónoma, lo planifica y desarrolla.
- **WebQuest**: puede definirse como una unidad de aprendizaje pautada, que consiste en el desarrollo de un proyecto de trabajo de distinta naturaleza (investigación, análisis, etc.) realizado a partir de la consulta de webs previamente seleccionadas por el docente.
- **Wikis**: son colecciones de artículos hipervinculados entre sí, generalmente realizados de forma cooperativa.