



Ministerio de Educación

WebQuest

Módulo 2: Introducción y tarea

WebQuest: Introducción y Tarea

Presentación

En este módulo vamos a abordar dos de los apartados más importantes de la WebQuest, como son la **Introducción** y la **Tarea**.



*Fte. de la imagen:
elaboración propia a partir de la WebQuest Las Médulas"*

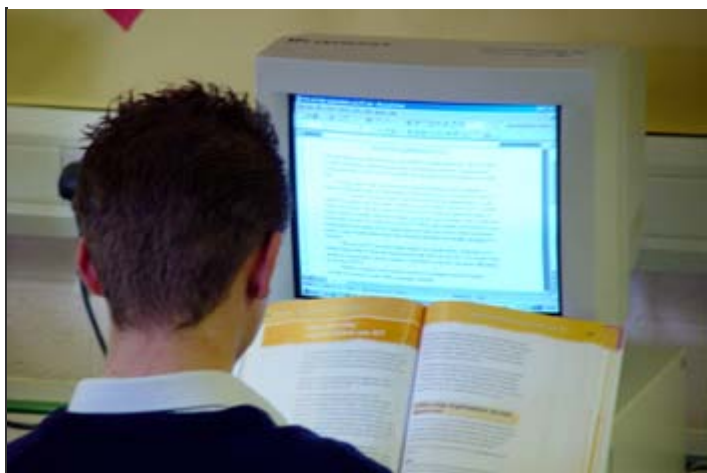
En cierto sentido, la **Introducción** delimita un contexto que para el alumnado debe ser motivante, pero sobre todo centrar su punto de vista cognitivo, **perfilar un determinado papel (o rol)** que debe asumir para la realización de la **Tarea**.

En ésta, indicamos a los alumnos el **producto material** que debe realizar, y que va a servir como núcleo alrededor del cual implementar sus aprendizajes.

Como veremos, existe una amplia taxonomía de tareas (a la que Bernie Dodge denominada "**Tareonomía**"). Su estudio nos aportará ideas sobre el enfoque de la WebQuest que podremos aplicar a la elaboración de la que vamos a empezar a crear.

Los objetivos de esta unidad de aprendizaje son:

- Analizar distintos **enfoques** de WebQuest, reconociendo las características de una buena Introducción, y también posibles defectos que deben ser evitados.
- Conocer posibles enfoques de la Tarea, analizar ejemplos de WebQuest desde el punto de vista de las tareas propuestas, y deducir algunas de las características y posibles errores que se comenten en su elaboración.
- Proponer una Introducción y Tarea coherentes que sirvan como base para una WebQuest de elaboración personal.



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

Ánimo y suficiente creatividad...



Objetivos

Los objetivos de esta unidad de aprendizaje son:

- Analizar distintos **enfoques** de WebQuest, reconociendo las características de una buena Introducción, y también posibles defectos que deben ser evitados.
- Conocer posibles enfoques de la Tarea, analizar ejemplos de WebQuest desde el punto de vista de las tareas propuestas, y deducir algunas de las características y posibles errores que se comenten en su elaboración.
- Proponer una Introducción y Tarea coherentes que sirvan como base para una WebQuest de elaboración personal.

El planteamiento de la WebQuest

Para poder plantear adecuadamente la **Introducción** y la **Tarea**, debemos analizar cuáles son los **requisitos** y características de una buena WebQuest.

Una WebQuest se puede definir como un **proceso de aprendizaje-investigación** centrado en un determinado **problema**, frente al cual al alumnado se le proporcionan recursos múltiples, para que sea él quien **construya su propio conocimiento**. La WebQuest parte de potenciar valores cognitivos como el **pensamiento reflexivo**, fluido, y dinámico.

Las WebQuest se diseñan para **rentabilizar** el tiempo del alumnado, centrando la actividad en el uso de la información, más que en su costosa (desde el punto de vista de la eficacia del par tiempo empleado/rentabilidad de los resultados) búsqueda, y para apoyar la reflexión de los estudiantes en los niveles de **análisis, síntesis y evaluación**.

Es el profesor el que previamente ha **seleccionado dicho corpus de información**, que posteriormente le sugiere al alumnado, junto con una serie de **actividades** que contribuyan a centrar su atención sobre los contenidos epistemológicos. De acuerdo con **Bernie Dodge**, una WebQuest es:

"[...] una actividad de indagación/investigación enfocada a que los estudiantes obtengan toda o la mayor parte de la información que van a utilizar de recursos existentes en Internet. Las WebQuests han sido ideadas para que los estudiantes hagan buen uso del tiempo, se enfoquen en utilizar información más que en buscarla, y en apoyar el desarrollo de su pensamiento en los niveles de análisis, síntesis y evaluación"



Actividad de reflexión

¿Trabajamos con el modelo de Webquest pero seguimos mandando *trabajos del tipo resumen*, síntesis...?

Justifica razones por las que crees que la WebQuest no debería ser simplemente una tarea del tipo "resumir páginas web", o integrar sin más la información de páginas web en un trabajo para clase. Luego, contrasta tu punto de vista con la información que te presentamos a continuación.

la WebQuest y la calidad cognitiva de la Tarea

Posiblemente haya varias formas de dar respuesta a la pregunta planteada. En todo caso, podemos convenir que la WebQuest es una actividad que permite a los estudiantes desarrollar un proceso de pensamiento de **alto nivel de manejo de información**: **sintetizar, analizar, comprender, juzgar, transformar, valorar, aplicar, cotejar fuentes, comparar, identificar, establecer diferencias y semejanzas, clasificar, inducir, deducir, abstraer, analizar perspectivas...**

Además, entre las características que podemos subrayar de las WebQuest se encuentran la capacidad de acercar al alumnado al mundo real, a una **sociedad del conocimiento abierta y multiforme**, a una información que se transmite casi en tiempo real (aspecto en el cual Internet puede ganar la batalla a otros medios de comunicación impresos tradicionales).

Por otro lado, se trata de una forma de trabajo que tiende a un **aprendizaje cooperativo** (que es percibido como una de las necesidades apremiantes de nuestro sistema educativo, y al mismo tiempo una demanda generalizada en el mundo laboral), trabajando de forma motivadora por medio de **proyectos de trabajo** ("Tareas").

La filosofía de la WebQuest pretende hacer frente a un mundo crecientemente complejo. Y, por tanto, la resolución de tareas no sigue el esquema de respuestas cerradas por el que apuestan otras metodologías más tradicionales, sino que incluye labores de reflexión en el alumno que exigen **creatividad, problemas que deban ser resueltos**, a veces con varias soluciones o estrategias distintas.

"FOCUS": 5 principios básicos

Según indica **Bernie Dodge** en su obra *Building Blocks*, hacer una WebQuest no es demasiado diferente de planificar cualquier unidad didáctica convencional. Desde el punto de vista "cualitativo", dicho autor señala cinco principios básicos que deben cumplir, compendiados en el acrónimo FOCUS (en inglés):

1. **Find** great sites: "Localiza sitios fabulosos".
2. **Orchestrate** your learners and resources: "Organiza a tus alumnos y los recursos".

3. **Challenge** your learners to think: "Desafía a tus alumnos a pensar".
4. **Use** the medium: "Utiliza el medio".
5. **Scaffold** high expectations: "Ayuda a tus alumnos a superarse".



Para saber más

Puedes encontrar más información sobre FOCUS en el artículo de **Bernie Dodge**:

1. Haz clic aquí para una versión en inglés.
2. Haz clic aquí para acceder a la versión en castellano de Eduteka.

Vamos a ver cada uno de estos puntos con más detenimiento:

Find great sites. ("Localiza sitios fabulosos")

Para lograr una suficiente capacidad al respecto, el autor de WebQuest debe dominar distintos motores de búsqueda, así como saber guardar correctamente la información -dirección de páginas web, o "URL"; imágenes; textos, etc.) Algunos de los buscadores más potentes son Google o Bing, aunque cada cual tiene sus preferencias. Para un uso correcto de las búsquedas de "sitios fabulosos" (en la traducción literal de la propuesta de Bernie Dodge), será preciso **dominar la búsqueda avanzada**, así como la utilidad de **libreta de favoritos** (importación, exportación de libreta, añadir entradas a la carpeta de favoritos, crear subcarpetas en ella, etc.), las configuraciones de Internet, etc.

Orchestrate your learners and resources. ("Organiza a tus alumnos y los recursos")

Una buena WebQuest se caracteriza porque los estudiantes saben en todo momento **qué deben hacer**, en qué grupo deben trabajar, y cuál será su función en el grupo. Pero también pasa por el reparto coherente de los ordenadores disponibles, porque el número de sesiones que hemos previsto de acceso a Internet haya sido suficiente, porque hayamos previsto la posibilidad de que determinados enlaces a páginas web fallen, etc.

Una correcta organización del alumnado implica aprender a trabajar bien en grupo, repartiendo colaborativamente tareas, y disponiendo una estructura de la WebQuest en la que los estudiantes tengan que comunicar en uno u otro momento los resultados de su investigación.

Challenge your learners to think. ("Desafía a tus alumnos a pensar")

Internet, o en general las TIC, no deben ser empleados como una simple "megabiblioteca" escolar, que a lo sumo simplemente facilite la búsqueda de información mejor que una enciclopedia impresa. Al contrario: en la WebQuest no se trata de usar el medio "porque sí", sino de proponer una relación entre estudiantes e información mucho más productiva: hacer pensar a los alumnos, poner en tela de juicio sus ideas previas, enfrentarles a **preguntas que les supongan un verdadero reto intelectual**, confrontar informaciones dispares, imaginar, y ser creativo... Si el uso de las TIC, y específicamente de Internet, va a suponer únicamente que el alumno "corta y pega" información, entonces no tendrá sentido.

Use the medium. ("Utiliza el medio")

Internet es algo más que un gran almacén de información. Es también un lugar de encuentro e intercambio, por tópico que parezca. Y, por tanto, un recurso que ocasionalmente puede aportar altas cotas de interactividad. Hay algunas páginas web que se pueden

denominar "ask-an-expert", en las que se puede entrar en contacto con expertos en distintas materias. Pero también podemos encontrar foros de expertos en materias concretas, generalmente abiertos a la participación, a los que los estudiantes pueden canalizar sus posibles dudas.

También existe la posibilidad de que el alumnado construyan su blog o foro propio de una forma gratuita, e incluso que creen su propia página web dedicada al tema que quieren poner en común.

En definitiva, queremos decir que "el medio" es algo más que simples páginas web: hay traductores automáticos, utilidades on-line, tutoriales e innumerables **recursos de aprendizaje de todo tipo**, que podemos incluir en una WebQuest de calidad.

Scaffold high expectations. ("Ayuda a tus alumnos a superarse")

La metodología de WebQuest pone al alumno en disposición de realizar una serie de tareas que no son habituales. Por tanto, es conveniente proporcionar al alumnado una guía, orientaciones, consejos, apoyo de diccionarios y traductores y todo lo que sea preciso para facilitar la operación de analizar y extraer información significativa, ayudándole también en el proceso de **distinguir la información relevante de la irrelevante**. En este proceso de toma de decisiones, los alumnos deberán contar con ayuda. También en determinadas ocasiones será preciso proporcionar plantillas que guíen el proceso de elaboración de las tareas que les hemos encomendado.

En el siguiente videotutorial puedes encontrar más información.

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

Vídeotutorial: "FOCUS", acrónimo de una buena WebQuest



Actividad de reflexión

Hemos visto los 5 principios básicos en los que puede basarse una WebQuest. De ellos, vamos a reflexionar sobre Use the medium ("**Utilice el medio**")

Como ya hemos dicho, implica integrar en el proyecto de trabajo que constituye una WebQuest distintas herramientas de Internet, de tal manera que el alumnado pueda aprender a explotarlas cognitivamente, y a aplicarlas al proceso de transmisión de

información, valiéndose de una amplia gama de apoyos, y al mismo tiempo aprendiendo a utilizarlos de una forma autónoma. Reflexiona sobre **cuáles de estas herramientas** podrían ser adecuadas para el nivel y campo de conocimiento de una posible WebQuest que pretendas diseñar.

Si necesitas apoyos sobre herramientas digitales, puedes consultar el siguiente enlace:

- **Web 2.0:** excelente artículo de Eduteka sobre la aplicación de este tipo de herramientas a la docencia y aprendizaje.
- **Generadores on-line:** programas web 2.0 para producir contenidos por parte del alumno o del profesor en Internet.
- **Aprendizaje por Proyectos con herramientas digitales...**: otro artículo imprescindible de Eduteka sobre los principios y posibilidades de la web de segunda generación.

También convendría considerar qué uso específico podrían tener dichas herramientas en el proceso de aprendizaje: por ejemplo, un blog para que el alumno modere, al modo de un experto, los comentarios sobre los puntos de reflexión que él mismo proponga a sus compañeros.

¿Cambios metodológicos?



Actividad de reflexión

¿Cambios metodológicos?

La WebQuest implica no sólo una estructura de unidad didáctica que integra información de Internet como forma de resolución de la tarea.

¿Qué diferencia hay entre trabajar con el modelo de WebQuest y hacerlo con otros formatos convencionales, como hojas de actividades? ¿Aporta la WebQuest un planteamiento del trabajo del alumnado significativamente distinto a las tareas tradicionales en el aula? ¿Podrías justificar que se trata de un modelo de trabajo más **"competencial"**?

Cuando hayas terminado tu reflexión, puedes contrastarla con la siguiente información de apoyo.

WebQuest y planteamiento de la Tarea

Entre otras consideraciones, en tu respuesta podrías haber incluido:

- La WebQuest no se propone simplemente **sustituir el formato de la información** "en papel" (libro de texto, fotocopias de artículos, etc.) por otro digital, sino adoptar un planteamiento "competencial" de la tarea escolar, por medio del cual los alumnos puedan enfrentarse a retos cognitivos crecientemente complejos e interesantes.
- Es una actividad que permite a los alumnos desarrollar un proceso de pensamiento de **alto nivel de manejo de información**: sintetizar, analizar, comprender, juzgar, transformar, valorar, aplicar, cotejar fuentes, comparar, identificar, establecer diferencias y semejanzas, clasificar, inducir, deducir, abstraer, analizar perspectivas...
- Entre las características que podemos subrayar de las WebQuest se encuentran la capacidad de **acercar a los alumnos al mundo real**, a una sociedad del conocimiento abierta y multiforme, con una forma de trabajo que tiende a un **aprendizaje cooperativo**.
- La resolución de tareas no sigue el esquema de respuestas cerradas, sino que incluye labores de reflexión en el alumnado que exigen **creatividad, problemas que deben ser resueltos**.

Sobre la Introducción

La WebQuest es una metodología que parte de un perfil de aprendizaje muy determinado. Por decirlo de forma resumida, **no todos los temas son adecuados para plantear una WebQuest** (aunque, lógicamente, esto dependerá más del enfoque que se dé a un determinado tema que del tema en sí mismo): por ejemplo, para obtener la lista de los reyes godos, el número atómico de los elementos de la tabla periódica, o un extracto del Código Civil, no merecería la pena el indudable esfuerzo que supone crear una WebQuest. En cambio, sí sería fácil realizar una WebQuest alrededor de temas de **estructura más abierta**, como por ejemplo:

- **El cambio climático:** ¿hay verdaderas soluciones o sólo propuestas utópicas?
- **La crisis energética. perspectivas y situaciones:** ¿son viables los coches eléctricos?; o bien, ¿se puede prescindir del petróleo?; o ¿qué sucederá cuando se agoten los combustibles fósiles?
- **Salvar al lince ibérico:** ¿es posible, es rentable?
- **¿Qué software libre y gratuito** necesitaría instalar en un ordenador con escaso disco duro?
- **Crear un empresa:** estudio de mercado de un producto innovador.
- La herencia de **los primeros colonizadores en el Levante español.**
- **El conflicto árabe-israelí** y su relación con el 11-S.
- Aprendiendo a elaborar un **currículum vitae.**



Fte: elaboración propia a partir de imágenes del Banco de Imágenes y Sonidos del ITE

No hemos planteado dichos temas como el título definitivo que tendría que tener la correspondiente WebQuest, sino centrándonos en planteamientos característicos de estrategias de aprendizaje abiertas, en las que exista una elaboración de la información por parte del alumnado. Y, por tanto, **no se trate simplemente de buscar una determinada información aséptica en Internet** (por ejemplo, la lista de presidentes españoles en el período contemporáneo...), y no susceptible de ser analizada, confrontada, criticada...

Por otra parte, la WebQuest tiene que partir de unas condiciones determinadas: aunque se trata de un trabajo que posteriormente el autor pone a disposición de toda la comunidad educativa, su diseño necesariamente debe poder ajustarse a unas determinadas condiciones de aplicación que sean realistas.

Objetivos de tu Introducción



Objetivos

¿Qué objetivos podríamos identificar en la Introducción de una WebQuest?

La Introducción es la "**puerta de entrada**" del alumno en la WebQuest, por lo que es un punto de enganche de una gran importancia. Los objetivos que debería cumplir son, entre otros:

- **Indicar**, brevemente (a veces mediante un texto que lo indique de forma implícita) una **información elemental** sobre el **tema de la WebQuest**: su **relevancia**, interés, oportunidades de aprendizaje a las que se presta... Para ello, puede recurrirse a noticias, problemas reales o imaginarios, situaciones conflictivas, datos estadísticos, ejemplos...
- **Informar** sobre el **objetivo básico del proceso de aprendizaje** que conlleva la WebQuest: qué va poder aprender el alumnado; familiarizarse con la problemática que aborda la WebQuest, con los contenidos temáticos fundamentales (por lo que puede incluirse una definición sumaria de algunos de ellos, etc.)
- **Formular** un **CONTEXTO de aprendizaje**, que centre el punto de vista que el alumno ha de adoptar respecto a la tarea. Puede ser un escenario imaginario: "un periodista", "un investigador", "un doble espía", "el guionista de una película histórica", "un asesor de la ONU"...
- **Motivar** al alumno respecto al tema o a la tarea que va a ser capaz de realizar en el transcurso de la WebQuest: anticipar, por ejemplo, algunos de los aprendizajes esperables, o enfatizar la importancia de lo que va a aprender pueden ser estrategias válidas.

El siguiente videotutorial puede proporcionarte más información.

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

Vídeotutorial objetivos de la Introducción

Consejos respecto a la Introducción...

La Introducción debe ser un texto no muy profuso. No se trata de desarrollar de forma pormenorizada el tema, sino (valga la

redundancia) de "introducirlo", ponerlo en juego. Para hacerlo de una forma eficaz, debemos tener en cuenta una serie de principios:

- **Creatividad**, originalidad. A veces conviene apostar por planteamientos comprometidos, capaces de romper los esquemas cognitivos previos de los estudiantes. Una anécdota, un dato relevante ("las mujeres de todo el mundo poseen sólo un 10% de la tierra de cultivo total, y sólo un 9% de la riqueza total del planeta"; "algunas hipótesis indican que nos queda petróleo para 50 años, y que las energías actualmente en desarrollo en ese plazo no serán capaces de cubrir el hueco dejado por las energías fósiles") pueden ser eficaces para una primera toma de contacto del alumnado con el tema.
- Elige, de un tema con una **clara vinculación curricular**, aquellos aspectos que puedan ser más motivadores para los estudiantes, pero también más eficaces para el desarrollo curricular. El planteamiento que realices en tu WebQuest puede ser simplemente un "organizador" de contenidos (un "epítome"), alrededor del cual podamos articular la totalidad de los contenidos a abordar. Por ejemplo, si la WebQuest plantea como contexto que el alumno va a proponer en el Consejo Escolar de su centro medidas reales para ahorro energético, si logra demostrar que son económicamente viables, podremos introducir alrededor de ese epítome el estudio de las energías convencionales y su coste, de las energías renovables, de los sistemas de aislamiento, etc.: de una forma globalizada y práctica, competencial, podremos organizar los contenidos curriculares que de cualquier forma pensábamos desarrollar.
- Dirígete directamente al alumnado en el texto de la Introducción, para **implicarles** desde el principio, para que tengan la sensación de que son los protagonistas de esa actividad de aprendizaje. Intenta también mostrar en qué medida el tema le afecta o puede llegar a afectarle. También es interesante **plantear un reto a los estudiantes**: responder a preguntas comprometidas, resolver un misterio, sacar una conclusión apoyada empírica o argumentalmente, construir algo...



...y errores a evitar



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

Algunos de los errores frecuentes planteados en la Introducción pueden ser:

- Un planteamiento sólo "científico" o epistemológico del tema, sin vincularlo al mundo de los **intereses o funcionalidades del alumnado**. No es el espacio adecuado para introducir los contenidos sobre el tema, ni tampoco es un glosario de conceptos. No es, tampoco, un trozo de un libro de texto, o una reproducción de una parte de un artículo temático.

- Se suscita interés por el tema, pero **se deja de lado al estudiante**. Es decir, no se vincula el tema interesante a una actividad que pueda ser realizada productivamente por parte del alumnado; o bien existe una gran diferencia entre el interés del tema y lo que el alumno va a poder hacer. Por ejemplo, creamos interés alrededor del cambio climático, pero lo que sugerimos al alumno es hacer una simple actividad de recensión...
- No se da información sobre **qué se pretende** desde el punto de vista del alumnado. La introducción se centra en el tema, o se anticipan alguna de las tareas principales, pero no se indica al alumno qué pretendemos que sea capaz de aprender a hacer con ella.
- Desde el punto de vista formal, el **enunciado se dirige no a los alumnos, sino a expertos en el tema**, a otros profesores, etc. También en ocasiones es excesivamente extensa, suena a "más de lo mismo", plantea conceptos **desconocidos para el alumnado**, o le resulta incomprensible y farragoso: en lugar de orientar al alumno, le desmotiva.
- Algunas WebQuest son "tramposas": **prometen tareas interesantes, motivan adecuadamente respecto al tema...** pero el **posterior desarrollo** de la WebQuest **no está en sintonía con las expectativas**, defrauda: los recursos no sirven para desarrollar las finalidades indicadas, las páginas web no sirven para solucionar el misterio propuesto, etc. En definitiva, **debe existir una coherencia entre los distintos elementos de la WebQuest**, incluida desde luego la Introducción.



Orientaciones sobre la Introducción

La Introducción de la WebQuest: andamiaje (también cognitivo) del proyecto

Es evidente que, si debemos cumplir con todos los aspectos que hemos indicado, resulta complicado hacer una buena Introducción, dado que con pocas palabras debemos **motivar** al alumnado, **centrar su punto de vista**, introducir el tema de forma que se sientan **vinculados a un contenido**, hacerles comprender **qué puede llegar a aprender...** Sin embargo, es una de las partes más importantes del diseño de la WebQuest, el banderín de enganche que determina en una gran medida que nuestra propuesta funcione bien o no. Por eso, es uno de los *Rubicones* que debemos franquear exitosamente para crear una buena WebQuest. A veces, es cuestión de creatividad. Y, por qué no decirlo, el apartado que da sentido al conjunto de la WebQuest.



Para comenzar a diseñar una Introducción

Normalmente, al proponernos hacer una WebQuest tenemos una idea del tema a desarrollar, del trabajo que queremos que el alumno haga. Es un primer paso importante, pero no suficiente. Debemos dedicar un rato a pensar en posibles planteamientos respecto a dicho tema; incluso diseñar **varias posibilidades**, varias posibles introducciones; analizar si serán motivadoras, viables, si nos permitirán articular a su **alrededor gran parte de los contenidos** que queremos que el estudiante aprenda, posibles problemas que suscitan... Y, evidentemente, deberemos **retocar** la Introducción cuando el resto de los apartados de la WebQuest estén ya elaborados (de hecho, algunos expertos en WebQuest aconsejan que no sea éste el primer apartado que se realice en el diseño de una WebQuest).

Un segundo consejo

Entre otras indudables ventajas, Internet está promoviendo una construcción colectiva del conocimiento: las ideas se difunden, se cuestionan y debaten, se pulen, se mejoran, se llega a nuevos consensos que a su vez sirven para reiniciar ese proceso dialéctico.

No lo decimos sólo como una reflexión genérica, sino como una propuesta de trabajo: de cara a la elaboración de una WebQuest, no hay mejor consejo que... **buscar una ya hecha**, tomar de ella buenas ideas o analizar qué características de la misma nos parece necesario evitar. Hablamos por tanto de mejorar WebQuest, de valernos de la nómina (afortunadamente cada vez más numerosa) de dichas actividades ya existentes en Internet, para construir la nuestra, para aportar nuestra mejora a ese proceso de provisión de buenos recursos de aprendizaje a través de Internet (y difundidos desde Internet).

Una de las cuestiones que debes considerar en tu horizonte de trabajo (tal vez no para tu primera WebQuest, para aprender el proceso de su elaboración) es la de **adaptar WebQuest ya realizadas**. Un artículo de Bernie Dodge, el *padre* del modelo junto a Tom March, analiza las posibilidades de esta estrategia:

[Adapting and Enhancing Existing WebQuests](#) (en inglés; para una traducción automática al español, [clic aquí](#))

Diseño de tu Introducción



Actividad de diseño

Piensa en **posibles planteamientos** para la Introducción de una WebQuest que puedas realizar. Esto implica tener en cuenta la calidad de la Introducción, a partir de los indicadores que hemos propuesto.

Analiza, también a la luz de los consejos y posibles errores a evitar, alguna WebQuest de la misma materia y nivel que la que podrías diseñar tú, comparando sus puntos fuertes y débiles, de tal manera que pueda servir para modelizar tu Introducción.



Tareonomía: una taxonomía de tareas

La **Tarea**, empleando la denominación constructivista, da una "**significatividad lógica**" al aprendizaje que el alumno va a realizar. Con la Tarea pretendemos que el alumno explote y manipule la información que encontrará en los **Recursos**, aplicándola a la resolución de un proyecto o producto material final, responder a interrogantes, **construir** algo (sea material o sea una argumentación), etc.



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

Evidentemente, la Tarea no consiste simplemente en hallar una determinada información puntual (por ejemplo, el valor del número atómico de un elemento, el número de habitantes de un país, la fecha en la que tuvo lugar un suceso). Con la Tarea pretendemos que el alumnado haga un trabajo de **reflexión, indagación, contraste de opiniones, toma de decisiones, elaboración**, etc., de tal forma que implica capacitar al alumno para seguir aprendiendo por sí mismo.

La Tarea expresa el producto concreto (trabajo final) que el alumnado debe presentar al docente, y que puede ser de naturaleza muy variada: una **presentación digital** que reúna una serie de requisitos, un **vídeo**, un **informe**, el estudio de un **caso-problema**, creación de un **blog** o una **página web temática**, realización de una **simulación**, preparación y desarrollo de un **debate**, construcción de una **maqueta**, elaboración de un **mapa conceptual**, creación de un **cómic digital**, elaboración de un **mapa de etiquetas** georreferenciadas, etc.

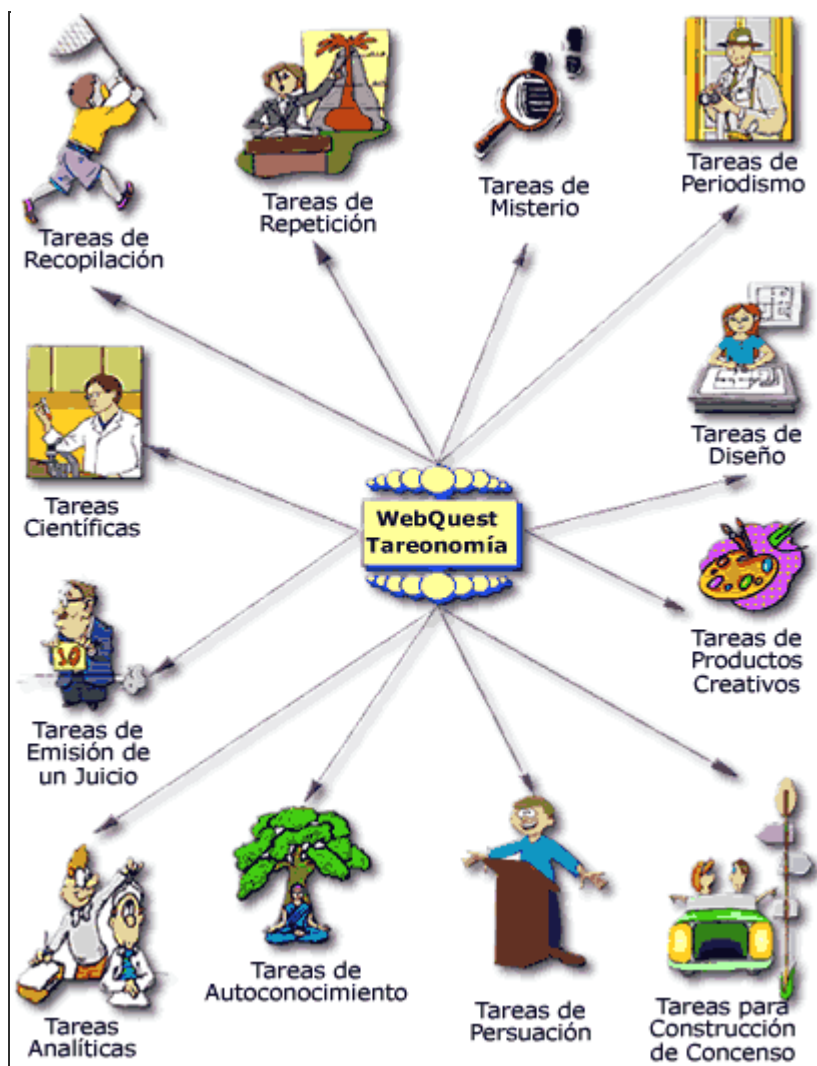
Es evidente que cuando diseñamos una Tarea pretendemos que el alumnado **aprenda contenidos, procedimientos y actitudes** propias de una determinada materia o área de conocimiento, pero también queremos que se **familiarice con el uso de las TIC**: porque es en ese contexto de resolución de un problema real (la necesidad de hacer una presentación digital y publicarla en Internet, o la de crear un blog sobre un tema...) cuando este aprendizaje resulta motivador y relevante, funcional.

En resumen, **hacer la Tarea implica...**

- Proponer retos cognitivos que vayan más allá del resumen, síntesis...
- Integrar el conocimiento y uso de programas o procedimientos TIC, de forma paralela.

Tareonomía

A la **clasificación de las Tareas**, atendiendo al tipo de planteamiento cognitivo que sugieren, se le denomina "**taxonomía de las Tareas**". Bernie Dodge la denominó **tareonomía** y es conveniente analizarla, para ampliar ideas que nos permitan aplicarlas a nuestra WebQuest:



Fte. de la imagen: Eduteka (<http://www.eduteka.org/Tema11.php>)

■ Tareas de misterio.

Se trata de inscribir un determinado contenido epistemológico en la resolución de un imaginario caso misterioso. Esta estrategia es más indicada para educación infantil y primaria.

■ Tareas analíticas.

Consisten en observar uno o varios aspectos de la realidad, buscando sus similitudes y diferencias, o las relaciones de causa y efecto entre variables, etc.

Ejemplos: *¿qué diferencia hay entre el clima de Santander y el de Málaga?*; *¿en qué se diferenció el régimen comunista soviético del yugoslavo?*

■ Tareas de recopilación.

Consiste en tomar información de varias fuentes y ponerla en un formato común. Permite a los estudiantes organizar, dividir y parafrasear la información tomada de varias fuentes en diversidad de formas

■ Tareas de repetición.

La WebQuest solicita a los estudiantes que asimilen algún tipo de información y demuestren luego haberla entendido. Los informes de investigación de este tipo son actividades que no generan mucho avance en la práctica educativa, pero que pueden ofrecer una introducción fácil al uso de la Red como fuente de información. En todo caso, su utilidad dependerá del grado de transformación que requieran por parte del alumnado.

■ Tareas periodísticas.

Se solicita al estudiante la elaboración de un informe (subdividido en noticias y/o entradillas) con el formato habitual de

los medios de comunicación, lo que obliga al alumno a reformular una información que obtuvo expresada en formatos no periodísticos.

Tareas de diseño.

Requiere que los estudiantes creen un producto o plan de acción que cumpla con una meta predeterminada y funcione dentro de restricciones preestablecidas.

Por ejemplo, *diseñar una ruta turística de los lugares relevante de la vida de Isabel I de Castilla, atendiendo al desarrollo cronológico de la vida de la reina.*

Tareas creativas.

El alumno elabora un producto original aplicando a contextos subjetivos (literarios, artísticos, etc.) las ideas aprendidas.

Por ejemplo, *elaborar un supuesto diario de Salvador Dalí en un determinado período de su vida.*

Tareas de consenso.

Exige que se consideren y acomoden los diferentes puntos de vista alrededor de un mismo problema, desarrollando estrategias de debate y discusión, de crítica constructiva y de búsqueda de acuerdos.

Por ejemplo, *¿es el hombre blanco responsable de la existencia de un Tercer Mundo africano?*

Tareas de persuasión.

Persiguen capacitar al alumno para exponer con éxito sus puntos de vista, desarrollando su asertividad.

Ejemplos: *escribir una carta, editorial o informe de prensa; producir un anuncio publicitario; crear un discurso electoral defendiendo los puntos de vista propios respecto al medio ambiente, etc.*

Tareas científicas.

El alumno aplica procedimientos científicos de investigación. formula su hipótesis, obtiene datos en Internet (y en trabajo de campo), y determina la validez de sus hipótesis y describe los resultados y sus implicaciones en el formato estándar de un informe científico.

Por ejemplo: *¿qué ideas prevalecen entre los jóvenes españoles ante la inmigración?*

Tareas de autoconocimiento.

Persiguen orientar al alumno en la toma de decisiones sobre su futuro, o bien indagar sobre algún aspecto personal relevante.

Ejemplos: *¿qué estudios me gustaría cursar cuando sea mayor?; ¿cuáles son mis gustos artísticos?*

Tareas de emisión de un juicio.

Exigen al alumno tomar una decisión electiva tras informarse ante un problema, y entre un número limitado de opciones.

Por ejemplo, *¿cuál sería el tamaño ideal de una ciudad?*



Para saber más

De nuevo puedes ampliar esta información consultando la traducción al castellano del artículo de **Bernie Dodge** que se encuentra en esta página de Eduteka.

Analizando WebQuest



Actividad de análisis

Consulta la WebQuest "Una vuelta a las Mates en 80 días" (<http://salonsowebquest.blogspot.com/>), y especialmente la Tarea



Fte. de la imagen: Elaboración propia a partir de la WebQuest "Una vuelta a las Mates en 80 días"

¿A qué categoría de la taxonomía vista crees que corresponde?

La respuesta correcta, como probablemente hayas comprobado, es que no corresponde claramente a ninguna de las categorías indicadas anteriormente, aunque tal vez podría adscribirse a la tipología de **"Resolución de misterio"**, dado que se trata de superar un conjunto de pruebas para lograr un imaginario *pasaporte* acreditativo de la vuelta al mundo.

Precisamente, una cuestión que debemos tener en cuenta es que una Tarea puede corresponder al mismo tiempo **a más de una categoría** dentro de la Tareonomía. Además, la Tareonomía no acaba con la nómina de posibles enfoques de una WebQuest, sólo es una selección de algunos tipos más usuales de enfoque de tareas.

Comunicar la Tarea

Una **cuestión importante** a tener en cuenta es la forma de **comunicar la Tarea** que debe contemplar al menos los siguientes aspectos:

- Una alusión inequívoca al **producto final** que el alumnado debe elaborar, explicando en su caso las **características y condiciones** del mismo.

Por ejemplo: *Elaborarás una presentación digital mediante GoogleDocs, que incluya al menos un vídeo representativo de Youtube u otra plataforma similar, que harás pública, y que te servirá como apoyo de una presentación de unos 15 minutos que desarrollarás sobre el tema. Dicha presentación incluirá un mapa conceptual como resumen en la penúltima diapositiva, y una conclusión personal en la última.*

- Una explicación **del problema o de la pregunta** a las que se dirige dicha Tarea.

Por ejemplo, *Elaborar un informe razonado que será supuestamente presentado a ACNUR sobre medidas que puedan mejorar la calidad de vida de los refugiados.*

- En su caso, **las herramientas de TIC** que va a emplear para el desarrollo de la Tarea.

Por ejemplo: *...para ello, aprenderás a desarrollar y mantener un blog de opinión sobre el tema...; ...necesitarás manejar un programa de elaboración de vídeos, así como una plataforma para alojar tu película, tipo Blip.tv, Youtube o similares...; ...vas a emplear una herramienta web llamada Tikatok, para elaborar un libro electrónico on-line...*

- Es conveniente también **anticiparse a posibles dudas** que le puedan surgir al alumnado.

Por ejemplo: *No es preciso que en tu informe incluyas la descripción completa de los Objetivos del Milenio, sólo tus aportaciones particulares al objetivo que hayas seleccionado.*

- Algunas otras **condiciones** de la WebQuest, como el tiempo del que los alumnos disponen, o los medios (por ejemplo, de cuántas sesiones de uso del aula de informática del centro dispondrán; o los requisitos tecnológicos: un escáner, un GPS...),

pueden explicitarse en el apartado Proceso.

En el videotutorial que te proponemos a continuación, puedes obtener más información.

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

Vídeotutorial Redacción de la Tarea

Diseño de una buena Tarea

Vamos a determinar algunos consejos que pueden resultar útiles a la hora del diseño de tu **Tarea**:

- Antes de dar formato a tu Tarea (siempre dirigiéndote a tus alumnos) planifica qué **objetivos curriculares** quieres desarrollar mediante la misma.
- Identifica también **qué aprendizajes de TIC y desarrollo de competencias** podrías incluir junto a los aprendizajes de área o materia que aborda la WebQuest: **procesadores de textos, programas de presentaciones, blogs, wikis, mapas conceptuales on-line, podcasting o videocasting** (colecciones de archivos sonoros o de imagen elaborados por los alumnos), **hojas de cálculo, programas de gráficos...**, o cualquiera de las incontables herramientas web 2.0.

Respecto a la adquisición de competencias, podríamos proponer como ejemplos la **presentación en público**, la realización de **debates**, la **argumentación dialógica**, la aplicación de un **método de razonamiento científico**, la **cita correcta de fuentes** de información como páginas web, etc.

- Aplica la empatía: intenta **visualizar (o experimentar) el camino que los estudiantes deben realizar** hasta lograr concluir la Tarea; es como si nosotros resolviésemos el examen que posteriormente pondremos al alumnado, para ver si es factible, viable. También reflexionaremos sobre si el tiempo y recursos indicados son suficientes, si los aprendizajes que conllevará merecen la pena, etc.
- Reflexiona sobre **qué conoce previamente** el alumnado sobre el tema (y sobre los procedimientos TIC que el alumno ya domina), y qué aportará la WebQuest a esta base, qué progresos esperamos alcanzar.

- Piensa preferentemente en Tareas que exijan **que los alumnos interactúen** unos con otros. Pueden ser tareas grupales, y también tareas interdependientes (por ejemplo, un alumno adoptará el papel de un **geógrafo**, otro el de un **experto en diseño**, otro el de un **historiador**, otro el de un **sociólogo**, para resolver un mismo problema, debiendo coordinar sus puntos de vista y sus aportaciones en un mismo informe final) El diseño de una buena WebQuest también incluye la cuestión de **cómo organizar a los estudiantes**. Disponer de conocimientos previos en **estrategias de aprendizaje colaborativo**, ha probado ser muy útil para los diseñadores de WebQuest.



Según **Johnson, D, Johnson, R & Stanne, M (2000)**, los atributos críticos o necesarios de un ambiente exitoso de aprendizaje colaborativo, serían los siguientes:

- **Interdependencia positiva**: los principiantes perciben que no pueden tener éxito sin los otros.
- Promover la **interacción** (en lo posible cara a cara): los estudiantes se enseñan unos a otros y se estimulan mientras se esfuerzan en un trabajo auténtico, real.
- **Responsabilidad** individual y de grupo: el grupo es responsable de completar la tarea, y cada individuo asume la responsabilidad que le corresponde en el proceso.
- **Competencias interpersonales** y de grupos pequeños: la mayoría de los estudiantes necesitan que se les enseñe cómo trabajar juntos.
- Proceso del grupo: la propuesta de reflexión al alumnado sobre **cómo mejorar la eficacia del grupo** interfiere positivamente en la capacidad de trabajar colaborativamente.



Para saber más

Las ideas de Johnson, Johnson & Stanne sobre el aprendizaje cooperativo pueden encontrarse desarrolladas de manera extensa en el artículo *Cooperative Learning Methods: A Meta-Analysis*, **David W. Johnson, Roger T. Johnson, and Mary Beth Stanne**. University of Minnesota. May, 2000.

Algunas ideas para enriquecer la Tarea

Una propuesta sugerente de cara al alumnado es proponer que la Tarea o algunas de las subtareas requieran que empleen herramientas web 2.0, como blogs, wikis, mapas cronológicos, etc. Si la idea te parece de interés, puedes ampliar información al respecto en el apartado **Algunas propuestas para enriquecer la Tarea** que se encuentra en el módulo **Recursos sobre WebQuest**.

Algunos posibles errores

Algunos posibles errores

- Solicitar a los alumnos un conjunto prolijo de tareas y subtareas, dando una sensación de actividad **compleja y poco clara**. En todo caso, los pasos intermedios para completar la tarea final deberían indicarse en el apartado Procesos.
- La Tarea es demasiado compleja y **extensa en el tiempo**: sería más adecuado o bien proponer varias WebQuest más específicas, o bien dividir la Tarea en grupos de trabajo que pongan sus conclusiones posteriormente en común.
- La Tarea es **poco motivante**: consiste en buscar un dato concreto, o simplemente en resumir información de una sola página web...
- Las **herramientas de trabajo** propuestas son **poco motivadoras**, o no suponen ningún aprendizaje. Por ejemplo, emplear sólo el procesador de textos que los alumnos ya dominan...
- La Tarea **no implica al alumnado**, no le supone un verdadero reto, no está conectada con sus intereses y motivaciones.
- No se concretan las **condiciones del trabajo** que los alumnos deben realizar.



Actividad de aplicación



Actividad de investigación y diseño

La actividad que te proponemos es doble:

- Intenta buscar en Internet una WebQuest de tu área de conocimiento y nivel que corresponda al tipo **Tareas de Misterio**, **Tareas de Productos Creativos**, **Tareas de Periodismo**.
- Imagina el planteamiento de la Tarea de dos posibles WebQuest sobre el mismo tema o contenido, con la estructura, respectivamente, de **Tarea de Construcción por Consenso** y **Tarea de Emisión de Juicio**.



Actividades de autoaprendizaje



Actividad

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

- **Localiza una Introducción de WebQuest** que te parezca interesante. A partir de la misma, como inspiración, redacta tú dos Introducciones posibles para tu WebQuest, cada una de ellas referida a un contexto imaginario que pueda vincularse a una **Tarea diferente**.
- Propón dos Tareas para una de las Introducciones que hayas redactado, identificando para cada una de ellas qué herramientas o procedimientos TIC podrían aprender los alumnos en su implementación.
- Intenta transformar alguna de las Tareas en un proceso de aprendizaje cooperativo, diseñando distintos roles para cada uno de los miembros de cada equipo de trabajo.

Esta actividad te servirá para tener más fluidez y creatividad en el diseño de la Introducción y Tarea definitivas para una WebQuest de tu creación.



Autoevaluación

Una WebQuest

Se diseña para rentabilizar el tiempo de uso de Internet de los alumnos

Se centran en la resolución de un problema o tarea

Las dos respuestas anteriores son ciertas

El principio "Use the medium ("Utilice el medio")" implica

Emplear las posibilidades de Internet para aprender

Usar las posibilidades de la informática para elaborar materiales didácticos impactantes

Las dos respuestas anteriores son ciertas

La WebQuest

Adopta un planteamiento "competencial" de la tarea escolar, que permita enfrentarse a retos cognitivos crecientemente completos e interesantes

Necesariamente propone un aprendizaje cooperativo

Ninguna de las dos respuestas anteriores es cierta

Mediante la Introducción, se indica

El tema de la WebQuest: su relevancia, interés

El objetivo básico del proceso de aprendizaje

Las dos respuestas anteriores son ciertas

Respecto a la relación con el currículo, la WebQuest

Presenta una clara vinculación curricular

No necesariamente tiene que ver con el currículo oficial

Debe desarrollar las partes fundamentales del currículo oficial

La Tarea implica

Proponer retos cognitivos que vayan más allá del resumen, síntesis

Integrar el conocimiento y uso de programas o procedimientos TIC, de forma paralela

Ambas respuestas son ciertas

En una correcta redacción de la Tarea se indica

Qué aprendizajes de TIC y desarrollo de competencias

Qué producto final deben realizar los alumnos

Las dos respuestas anteriores son ciertas

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 videocasting:** 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.