



Ministerio de Educación

WebQuest

Módulo 2: Procesos y Recursos

Producción de la WebQuest: Proceso y Recursos

El **Proceso** indica a los alumnos la **forma de organización** que les permitirá implementar la **Tarea** propuesta por la **WebQuest**. Consiste en una descripción de las **condiciones de trabajo** (por ejemplo, la creación de grupos de trabajo, y, en su caso, de los **roles específicos que debe abordar cada alumno o alumna**, el número de sesiones). En ocasiones, también indica los **pasos intermedios o subtareas** que deben realizarse para producir la Tarea final.

Por su parte, el apartado de **Recursos** indica al alumnado la **selección de páginas web** realizada por el docente que permitirá la obtención de **información y recursos** (imágenes, vídeos, tutoriales, etc.) que hacen posible la resolución de la Tarea. Evidentemente, gran parte del éxito o fracaso de la WebQuest depende de la **calidad** de los mismos, su **ajuste o utilidad** para la resolución de la Tarea, pero también del grado de **motivación** que éstos sean capaces de despertar en los estudiantes.



Actividad de reflexión previa

Muchas de las WebQuest "naufagan" en la práctica por la poca calidad de los recursos propuestos. El planteamiento de la WebQuest puede ser interesante, la tarea atractiva, y aparentemente la WebQuest está bien formulada. Sin embargo, a la hora de ser llevada a la práctica, para los estudiantes resulta un trabajo más, anodino: la clave puede estar en estos casos en los recursos propuestos. En ocasiones, los enlaces **han caducado**, o bien plantean una información de manera **aséptica y poco atractiva** (tipo enciclopedia...), o bien **no son suficientes y útiles** para implementar el trabajo que proponemos a los alumnos.

Aunque a lo largo de esta unidad de aprendizaje veremos de forma más sistemática qué características deben tener los recursos, e incluso cómo encontrar buenos recursos web, vamos a proponerte una actividad previa:

Busca alguna de las WebQuest que pienses que tienen suficiente calidad y atractivo. Analiza ahora los Recursos: **¿funcionan todos los enlaces?**; **¿presentan publicidad, u otros inconvenientes para ser usados?**; **¿su consulta es atractiva?**; **¿son a tu juicio suficientes para resolver la Tarea?** El objetivo de esta actividad es que reflexiones sobre lo importante que es contar con un buen corpus de recursos.

Por otro lado, hablando de recursos, te pedimos que hagas una reflexión previa sobre su naturaleza: **¿crees que todos los recursos tienen que ser páginas web?**; **¿podría haber una WebQuest cuyos recursos no fueran páginas web?** Pronto encontrarás información sobre esta cuestión.

El Proceso



Actividad de reflexión

Como la programación de cualquier otra situación de aprendizaje, en la WebQuest es necesario ajustar las **condiciones de su desarrollo**. Piensa en qué aspectos o campos relacionados con las mismas debería contener el **Proceso**, apartado dedicado en la WebQuest precisamente a indicarlo.

Intenta formular un **esquema** con las referencias que el Proceso debería contener. Aunque no hay una única respuesta, compara tu reflexión con la información que te proporcionamos a continuación.

En última instancia, todo va a depender de la naturaleza de cada WebQuest en concreto, aunque algunas posibles cuestiones a tener en cuenta podrían ser:

- Número de **sesiones dedicadas** o tiempo dedicado a su desarrollo (tanto en clase como fuera de clase).
- Organización de **grupos de trabajo**, en su caso.
- Distribución de los miembros del grupo en función de distintos **roles específicos**.

Por ejemplo, el alumno *tecnólogo*, el alumno *organizador*, el *especialista gráfico*, el *documentalista*, el *redactor*, el *sociólogo*, etc. En caso de que ésta sea la opción elegida, probablemente también sea preciso diseñar instrucciones concretas para cada rol sobre su función, las características de su trabajo, etc.

- Las **tareas intermedias** que deben realizarse, si es preciso, para la realización de la Tarea final, y los pasos que éstas requieren.
- Algunas indicaciones o **ayudas para realizar cada subtarea**.
- **Requisitos** o **materiales necesarios**: por ejemplo, un cuestionario, un esquema de desarrollo, un determinado programa o herramienta web, la explicación de una determinada metodología de trabajo, etc.

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



ŠUÚX ÖÖUÚÁÁVUUÚÁŤ ŤVÖÜQŠÖÚÁŤ WŠVQ ÖÖQZP UÁÖUV7P ÁÖÜUŤP ÖŠÖÚÁÖP ŠÖÁÖÜÜQ PÁJÖØ

Grado de estructuración del Proceso



Caso de estudio

El **grado de estructuración** puede ser muy dispar en unas y otras WebQuest. Esto significa que las orientaciones y subtareas pueden ser **más o menos detalladas**: en el primer caso, proponemos una **tarea más pautada**, articulada con base a actividades concretas y puntuales, que se integren en el proyecto final; en el segundo caso, se deja más margen de maniobra a la **iniciativa y creatividad** del alumnado: las indicaciones no son tan pormenorizadas, y el estudiante debe ingeniárselas para desarrollar la Tarea final sopesando estrategias organizativas (por ejemplo, el grupo de alumnos que trabaja en la Tarea puede organizarse autónomamente, dividir su trabajo, planificar las fases y plazos, etc.)

Aunque dependerá de la complejidad de la Tarea y de las experiencias previas de los alumnos en trabajo cooperativo, sería deseable fomentar en nuestra WebQuest una cierta capacidad de iniciativa y organización autónoma del trabajo, dado que de esta forma desarrollamos la capacidad de "**aprender a aprender**", y la de autonomía y planificación. La actividad sugerida es muy simple: consiste en **comparar**, desde el **punto de vista del Proceso**, tres WebQuest:

■ Operación geómetra



■ El cerdito Lolo en la Dehesa



■ ¿Globalizado, yo?



Fte. de las imágenes: elaboración propia a partir de las WebQuest citadas.

Compara después tu análisis con la información que te proponemos a continuación.

Las WebQuest "Operación geometra" y "¿Globalizado, yo?" (por cierto, con un planteamiento muy creativo) optan por un apartado Proceso de **alta estructuración**, abundantes instrucciones, etc. Fíjate que ambas, además, incluyen los **enlaces básicos** que los alumnos deben contemplar. Es decir, hay tres posibilidades:

- **ligar el Proceso a los Recursos.**
- Incluir **todos los enlaces en el apartado Recursos.**
- Poner **algunos enlaces en el Proceso y otros (como alternativa, refuerzo, etc.) en el apartado Recursos.**

En cambio, la WebQuest "El cerdito Lolo en la Dehesa" plantea un **Proceso** más genérico, sin instrucciones tan concretas. Como aspecto reseñable, propone a los alumnos que lleven una **hoja de registro de las web visitadas**, para optimizar su estrategia de búsqueda de información, no repetir consultas ya efectuadas o dejar información importante sin consultar, etc.

Si quieres algo más de información, puedes consultar el siguiente videotutorial.



ŠUÙÁ ÖÖUÄŸÁVÜUÀT ÆVÖÜQŠÖUÁ WŠVQ ÖÖZP UÀÖUV7 PÄÖÜU PÖŠÖUÀ PŠÖÄ ÖÜÜG PÁÜÖØ

Vídeotutorial Análisis del proceso

Objetivos del Proceso



Objetivos

El Proceso es el apartado de la WebQuest que indica al alumnado los **pasos** que debe seguir para resolver la Tarea propuesta. Su formulación será correcta si logra la consecución de los siguientes objetivos:

- Determinar las **condiciones globales** de organización del trabajo: **tiempo disponible, materiales o recursos necesarios**, etc.
- Indicar la **organización interna** del trabajo: si es por **grupos** (cuántos alumnos componen cada grupo), qué **papeles o roles** -en su caso- adoptan los distintos componentes de un grupo, etc. Si hemos optado por subdividir el grupo en distintos roles, es preciso en este apartado de la WebQuest delimitar adecuadamente cuáles son sus funciones específicas, qué enfoques aborda cada uno de ellos, cómo han de poner en común su trabajo integrándolo para que tenga un sentido unitario, etc.
- Informar sobre las **instrucciones para la resolución de tareas**: análisis previo del apartado **Evaluación** para conocer desde el primer momento qué indicadores informan sobre la calidad del trabajo final, consulta de los **recursos**, **procesado de la información, elaboración de la misma**, construcción de las **tareas intermedias** (por ejemplo: *elabora un diagrama de causa-efecto sobre la lluvia ácida*) y **Tarea final, puesta en práctica** (en su caso), etc.

También pueden incluirse consejos sobre cuáles son las **mejores estrategias para resolver una subtarea**: por ejemplo, resolver un problema trabajando mediante una tormenta de ideas, o mediante un reparto de tareas adoptando un método distinto cada estudiante, o mediante la resolución colectiva, etc. También es importante fijar la atención del alumnado en los aspectos fundamentales de cada tarea, e incluso poner condiciones (por ejemplo, integrar en una respuesta la información que provenga de al menos dos fuentes distintas, citándolas adecuadamente).

- Indicar las **competencias o aprendizajes previos** que, para la resolución de las tareas, el alumno deberá adquirir: por ejemplo, saber crear una presentación en GoogleDocs y hacerla pública; o saber elaborar una pirámide de población a partir de una tabla de datos con Open Office.



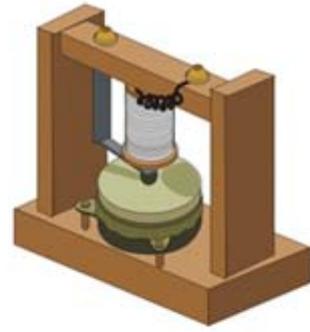
Actividad de reflexión

Es muy importante determinar correctamente en algunos casos la secuencia de subtareas que conlleva la resolución de la Tarea de la WebQuest.

Imaginemos que la Tarea consiste en determinar un invento crucial para la Humanidad. Intenta pensar en la secuencia de subtareas que podría acarrear (bien entendido que no hay un planteamiento único, y que en nuestra hipótesis asumimos que la Tarea de la WebQuest tiene un alto grado de estructuración, es decir, que es una labor muy pormenorizadamente pautada).



EL PRIMER BARCO DE VAPOR FUE INVENTADO POR FULTON EN 1803



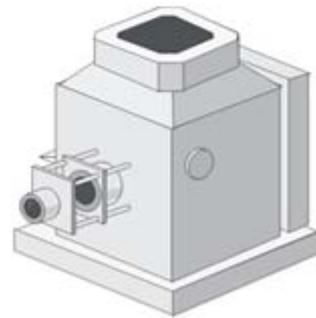
EL TELÉFONO FUE PATENTADO POR GRAHAM BELL EN 1876



EN 1877, EDISON INVENTÓ EL FONÓGRAFO



EDISON TAMBIÉN INVENTÓ LA BOMBILLA ELÉCTRICA EN 1882



EL CINEMATÓGRAFO FUE UN INVENTO DE LOS HERMANOS LUMIÈRE EN 1895

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

Ilustrador: José Alberto Bermúdez

Una posible respuesta contemplaría:

- Buscar perfiles de inventos de entre un conjunto sugerido en una determinada página web.
- Cada componente del grupo elige uno o dos inventos que a su juicio merece la pena considerar. Tras debatirlo y adoptar un consenso, se selecciona un determinado listado de posibles “candidatos”.
- Los componentes de cada grupo se reparten el trabajo de búsqueda de información sobre dichos inventos.
- Individualmente, se realiza una labor de búsqueda de información de dos o tres de dichos inventos, destacando las razones objetivas y subjetivas por las que se proponen.
- Puesta en común y selección del que más consenso suscite.
- Reparto del plan de trabajo para investigar a fondo dicho invento.
- Recopilación de la información, elaboración de la presentación.
- Ensayo de la presentación en público del trabajo. Preparación de posibles preguntas para el día de la presentación.
- Redacción, paralelamente, de una bitácora de trabajo.

Consejos a la hora de redactar el Proceso



Importancia del Proceso

Una de las labores claves del diseño de la WebQuest en el apartado Proceso es la **descomposición del trabajo final en subtareas**, así como el análisis de los conocimientos que el alumnado deberá adquirir para poderla desarrollar: en definitiva, qué **exigencias presenta la Tarea**.

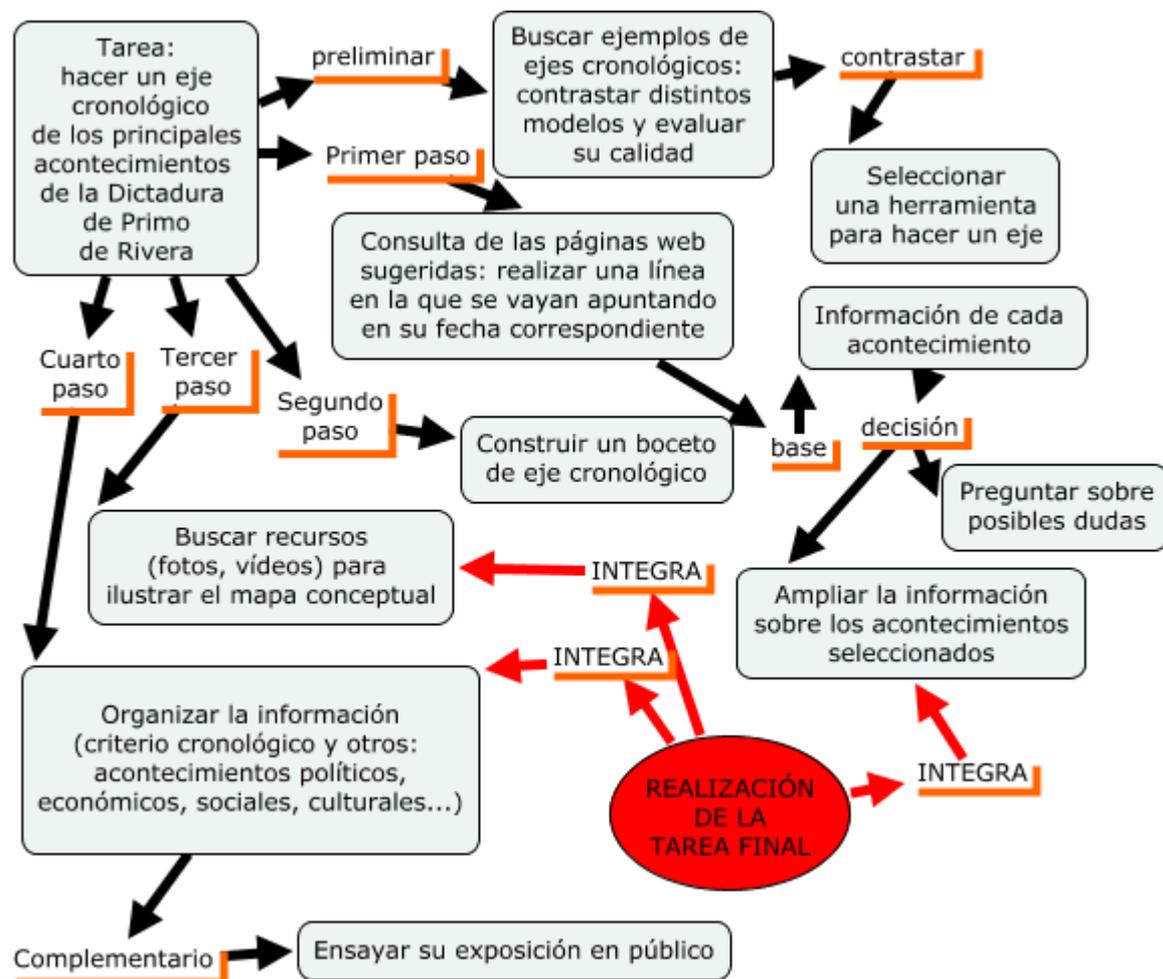
Por otra parte, uno de los fallos frecuentes de las WebQuest es la **falta de coherencia entre sus distintos apartados** (por ejemplo, una Tarea muy motivadora, interesante, pero inviable desde el punto de vista de los recursos propuestos y de los conocimientos previos del estudiante). Detallar las subtareas y los conocimientos puestos en juego en la resolución de la Tarea permite a quien la diseña reflexionar sobre la **viabilidad** de la WebQuest en su conjunto. Por tanto, un buen diseño del Proceso puede constituir un punto de anclaje para la mejora de la misma, dado que es la oportunidad de reflexionar, desde el punto de vista del alumnado, sobre si es realizable tal como está planteada.



Entre los consejos que pueden considerarse en el **diseño del Proceso**, identificamos los 7 siguientes:

- Hacer un esquema en forma de “**flujo de actividades**” de la Tarea final (ver el ejemplo citado en el siguiente apartado).
- **Descomponer la Tarea en subprocesos**, identificar los **aprendizajes y destrezas** necesarios.
- Orientar al alumnado sobre la forma de proceder ante cada subproceso: enfocar su atención hacia aspectos que pueden ser relevantes, realizar **sugerencias de desarrollo**. Si es preciso, anticiparse a las dudas y preguntas que le puedan surgir en cada momento al estudiante. Describir con suficiente detalle las **características de cada subproceso**. A veces, formular preguntas para cada subproceso ayuda a orientarse al alumnado. Otras veces conviene identificar estrategias para cada subproceso: por ejemplo, *leed cada uno un texto representativo, poned vuestra opinión en común, y describid con no más de 10 líneas la visión social del autor; o descríbelo con tus propias palabras, y acompaña la descripción con un boceto*.
- Indicar o bien la **secuencia** de subprocesos, o bien los **plazos** en los que deberían realizarse.
- Indicar, en su caso, cuáles son los **recursos concretos sugeridos** para cada subproceso.
- Señalar, en su caso, **cómo va a integrarse el trabajo de los estudiantes de un mismo grupo**, o el de los roles asumidos por los integrantes del mismo. Dar pautas para que el trabajo no sea sólo grupal, sino efectivamente cooperativo.
- Sugerir los **aspectos logísticos** que sea preciso tener en cuenta: **espacios, tiempo disponible, recursos precisos**, etc.
- Dar también los recursos precisos para que el estudiante aprenda a **emplear adecuadamente las herramientas TIC** necesarias (tutoriales, ejemplos, etc.), si se considera preciso.

Un ejemplo de cómo se podría articular un proceso (evidentemente, en el diseño de la WebQuest no hace falta incluir este mapa conceptual: es suficiente con que los pasos estén diseñados):



Errores a evitar en el Proceso

En la definición del Proceso con frecuencia se incurre frecuentemente en algunos errores, como por ejemplo:

- Indicar algunos de los subprocesos que conducen a la Tarea, pero **no todos**; centrar la atención del alumnado en alguno de ellos, pero obviando algún otro paso o punto importante. O bien, describir las actividades intermedias, pero **no su secuencia**.
- No adecuar los **Recursos** a la resolución de **cada subtarea**, o no poner enlaces suficientes como para poder realizarlas de acuerdo a las características exigidas.
- No indicar si cada **subproceso** debe ser realizado **individual** o **colectivamente**, o no indicar **cómo integrar el trabajo de cada componente** del grupo en una labor única.
- No orientar sobre el tiempo disponible, la **estimación de carga** de las subtareas, etc.
- No indicar en qué medida las **subtareas** o **subprocesos** (vamos a tomar los términos como equivalentes) **se relacionan con la Tarea final**. Incluso, en ocasiones, algunas WebQuest indican una **gran Tarea** que luego no se corresponde con las **subtareas propuestas**: no hay un nexo de unión entre ambas instancias.
- Plantear el Proceso **sólo como un corpus de preguntas** para que sean contestadas por el alumnado. Ese defecto, muy habitual, no indica al estudiante cómo enfocar su respuesta, no logra que se integren unas con otras respuestas, y generalmente no resulta motivador ni creativo para el alumnado.



Actividad de análisis

Busca algunas WebQuest de tu nivel y campo de conocimiento, e intenta analizar el Proceso a la luz de las recomendaciones y errores que hemos indicado. ¿Coinciden con nuestras orientaciones?; ¿los Procesos analizados crees que orientan de forma inequívoca al alumnado?; ¿son suficientes las indicaciones?

El objetivo de esta actividad es que puedas reflexionar sobre las **características** que debe tener el Proceso de una WebQuest que tú diseñes, intentando evitar los errores más frecuentes, y sistematizando qué información concreta puede tener. Sería conveniente que realizaras un esquema, contemplando los apartados que puedes proponer:

- Creación de grupos.
- Asignación de roles. Descripción de cada rol.
- Número de sesiones disponible.
- Otros recursos precisos (sean materiales, documentales, etc.).
- ...



El Modelo Gavilán (Competencia para Manejar Información)

Entre otras finalidades, la WebQuest persigue que los estudiantes sean autónomos en la búsqueda de información. Esta finalidad pasa por lograr que el alumnado tengan alguna estrategia a la hora de **sistematizar el proceso de búsqueda de información**:

- Registrar qué páginas web han consultado ya (hacer una **bitácora** de la consulta de información),
- evaluar las fuentes de dichas páginas web,
- ver si la información es contradictoria con otras encontradas,

- ver si realmente **se ajustan** a la resolución de la Tarea o subtarea que se pretende resolver...

A la capacidad de evaluar y procesar la información se le denomina **Competencia para Manejar Información**. Existen varias estrategias que pretenden desarrollarla, entre las que se encuentran algunas como:

- Modelo de la Asociación de Bibliotecas Escolares de Ontario, Canadá (OSLA).
- “**Big 6**” creado por Eisenberg and Berkowitz (1990). Un artículo sobre el mismo, se encuentra en el siguiente [enlace](#).
- “Ciclo de Investigación” creado por Jaime McKenzie.
- “Modelo de **Proceso para Búsqueda de Información (ISP)**” creado por Carol Kuhlthau (véase el siguiente artículo).
- El Modelo de Irving para **Competencias para el Manejo de la Información** (Reino Unido- UK).
- El Modelo de Stripling y Pitts del **Proceso de Investigación** (Estados Unidos).
- El Modelo Gavilán de la Fundación Gabriel Piedrahita Uribe (Colombia). Es recomendable la lectura del siguiente artículo, sobre el Modelo Gavilán.



Actividad de reflexión

¿Consideras necesario aplicar algún método de **Competencia para Manejar Información**? ¿Qué te parece el **Modelo Gavilán**?
¿Lo consideras aplicable a la docencia que impartes? ¿Se te ocurre alguna otra forma de lograr que los alumnos sepan evaluar la credibilidad de la información encontrada? Contrasta tus respuestas con la información que te presentamos a continuación.

Evidentemente, no hay una única respuesta posible. El **método Gavilán** puede ser útil para determinados niveles educativos (o requerir alguna adaptación, en función de la edad del discente: desde su simplificación hasta la exigencia de un trabajo sistemático de análisis de la información).

También parece lógico que la aplicación de este modelo deba implementarse desde todas las áreas de conocimiento en el transcurso de las actividades que impliquen la consulta de **fuentes de información abiertas**, como la prensa, revistas, Internet, etc. Además, posiblemente, cuando el alumnado esté habituado a aplicar el modelo, lo hará sin ayuda y **sin necesidad de registrarlo de forma explícita** (es decir, cumplirá la finalidad del modelo sin necesidad de centrar su atención en las fases o pautas del mismo; por no decir, sencillamente, que ya no lo necesitará).

El Método Gavilán podría ocupar el papel, desde esta consideración, de un apoyo para una cualificación inicial en **CMI** (y, evidentemente, no es una finalidad en sí mismo) En todo caso, el Modelo Gavilán no es la única forma de tratar de manera competente el análisis de información.

Podemos plantear un conjunto variado de estrategias, como por ejemplo:

- **Saber obtener información de web institucionales** o de entidades reconocidas: páginas con dominios .org, .edu...
- **Saber identificar la fuente** de la que proviene una información: no sólo la página web que el estudiante ha consultado, sino el origen último de la información que dicha web incluye.
- **Saber citar adecuadamente una fuente** informativa procedente de Internet.
- **Saber respetar**, en su caso, **los derechos de autoría de recursos web** (películas, sonidos, etc.), e **identificar las licencias** a que los recursos puedan estar sujetos.
- **Saber contrastar fuentes de información** u opinión diversas, analizarlas críticamente, e integrarlas en una visión rigurosa y plural.
- **Registrar sistemáticamente las web consultadas**, la información que se obtiene de ellas o la validez o aplicación a determinadas tareas.

En todo caso, es aconsejable que tu WebQuest realice **alguna aportación** a la Competencia para Manejar Información: por ejemplo, solicitando que los alumnos **citen** las fuentes de información a las que han recurrido, o pidiendo que **contrasten** información de dos

páginas distintas, o pidiendo la **opinión** del alumnado sobre una determinada página web, etc.

En el siguiente videotutorial podrás encontrar más información.



šUÙÁ ÖÖUÙÄÁVÜUÙÁ ÆVÖÜÖŠÖÙÁ WŠVQ ÖÖÖP UÄÖV7PÄÖÜU PÖŠÖÙÄPŠÖÄÖÜÜÖ PÄJÖØ

Vídeotutorial Manejar Información

Recursos

Evidentemente, para toda WebQuest necesitamos recursos interesantes, motivadores, que aporten visiones profundas y comprometidas con la realidad que abordan. No siempre los artículos *enciclopedistas* cumplen con estas condiciones. Es decir, no se trata simplemente de cambiar el formato del libro de texto por su equivalente en formato web, de la misma manera que no creamos WebQuest para solicitar exclusivamente actividades como resumir o buscar un dato puntual.

Por tanto, necesitamos recursos que sean de **alta calidad cognitiva**; y, lo que resulta aún más importante, necesitamos proponer una relación del alumno con dichos recursos que vaya **más allá de las tareas escolares más convencionales** (podemos proponer, por ejemplo, que el alumno capture imágenes o vídeos, elabore con esa información una presentación, un blog, una ficha de debate, un periódico, etc.).

Process & Tools



Regla de oro

Según **Bernie Dodge**, una de las cinco reglas de oro ya mencionadas (cuyo acrónimo corresponde a **FIND**) es “**Buscar buenos sitios Web**”. Para ello hay que dominar un **motor de búsqueda de recursos web** interesante, y saber **almacenar** la información sobre páginas web que encontremos.

Este proceso se puede realizar de varias formas. La más sencilla es aplicar el motor de búsqueda avanzada de algunos buscadores como **Google** (o Altavista, Yahoo, etc...) como vamos a ver enseguida. También deberemos tener algunas nociones básicas para saber **evaluar la relevancia y fiabilidad** de las páginas web que encontremos.

Otro aspecto fundamental es saber recopilar las páginas web que hemos ido creando. Existen varios procedimientos. El más sencillo (pero tal vez engorroso) es ir realizando una tabla con un editor de texto en el que apuntemos la dirección de la página web, su posible utilidad, su contenido fundamental, etc.) Otro procedimiento de más sencilla implementación es emplear la utilidad de “**favoritos o marcadores**” del navegador (te sugerimos que emplees Mozilla, cuya descarga puede realizarse desde <http://www.mozilla-europe.org/es/firefox/>), tal como explicaremos también en breve.

Existe una gran profusión de buscadores. Como sucede con cualquiera de los programas o procedimientos informáticos, elegir uno u otro puede ser una cuestión personal, de gustos o afinidades. Sin duda uno de los más recurrentes en la actualidad es Google, aunque no está de más una visión sobre todos los buscadores. Si te interesa conocer algunas de las características de otros buscadores, analiza el siguiente contenido.

Google

Es uno de los mejores buscadores a nivel mundial, por la tecnología que emplea su **algoritmo de búsqueda rápida** (PageRank™), un sistema de clasificación de páginas web desarrollado en la Universidad de Stanford. Los sitios más importantes y consultados ocupan los primeros lugares de su ranking de clasificación. Google busca entre más de 8.000 millones de direcciones URL, y ofrece un **resumen relevante** de cada resultado.

Permite funciones como **Búsqueda en sitio**, **Encuentra-Palabras**, **Resaltador** y **PageRank**. También puede personalizar el formato de su barra para que incluya funciones como “**Voy a Tener Suerte**”, o buscar específicamente **imágenes**, **vídeos**, **noticias**, o **grupos**; permite **traducir** las páginas web a cualquier idioma que se desee y hacer **búsquedas avanzadas**. Además el universo de Google se ha ido ampliando a gran velocidad, de manera que hoy en día nos ofrece funcionalidades (gmail, google docs, google sites, ...) que van mucho más allá de las funciones de buscador.

Fte. de la imagen: elaboración propia a partir del menú de búsqueda avanzada de Google.

Otros buscadores

Yahoo! permite la búsqueda de datos, información en Internet y otros servicios.



Live Search, antes "MSN Search", es el portal de **Microsoft**. Permite búsqueda de imágenes, noticias,... También hace posible emplear macros, que permiten **refinar la búsqueda** (por ejemplo, la palabra clave filetype:.pdf devuelve sólo documentos en formato pdf).

AOL Search tiene un sistema de clasificación de páginas web mantenido y administrado por **Google™**, que permite descubrir todo tipo de información, incluyendo videos largos, fotos, sonidos, noticias, etc. Su buscador de imágenes las ordena según su relevancia.

Altavista posee un buscador que ayuda a que los usuarios refinen sus búsquedas y accedan rápidamente a la información útil. Permite buscar separadamente imágenes, audios y videos.

Bing es otro de los buscadores más populares y sencillos, desarrollado también por Microsoft.



Otros buscadores interesantes son **Lycos**, **Alltheweb**, **Excite**, **Terra**, **Hispavista**, o **Copernic** (éste último es un metabuscador).

En el siguiente videotutorial puedes conocer otras características de los motores de búsqueda más conocidos



- Una primera aclaración: dependiendo del modelo (o del diseño) de WebQuest por el que hayamos optado, los recursos pueden ser planteados de dos maneras:
 - Recursos **específicos para cada subtarea** de las indicadas en el apartado Proceso (en cuyo caso, en el apartado Recursos se indican otros recursos generales complementarios, o recursos alternativos, etc.).
 - Las páginas web aparecen **en bloque, en el apartado Recursos**: en este caso, es conveniente hacer una breve descripción de para qué puede ser conveniente consultarlo.
- **¿Sólo se pueden incluir páginas web?** Una primera respuesta podría ser que los recursos indicados son **mayoritariamente páginas web**, por su acceso universal, etc. Sin embargo, pueden incluirse algunos otros recursos: por ejemplo, el docente puede aportar un **mapa conceptual** que deba ser transformado en una redacción, o un **breve artículo** para completar la información de las web, siempre en caso de que no exista una alternativa a estos recursos en Internet. **No es admisible citar recursos cuya accesibilidad no esté garantizada**, como un determinado capítulo de un libro, una información de un sitio web que requiera un registro con coste económico, etc.

Tenemos que pensar que la WebQuest que creamos está alojada en Internet para poder ser utilizada por otros docentes: en cierto sentido, también establece una filosofía de trabajo cooperativo entre profesores: nuestra WebQuest es una aportación para que otros docentes puedan incluirla entre sus recursos. En ese sentido, nuestra propuesta debe ser generalizable, evitando recursos del tipo: *buscad en la biblioteca del colegio el libro X...*

- **Los recursos no sólo son contenidos temáticos.** También podemos incluir (o mejor dicho, no debemos olvidar...) páginas web que apoyen el aprendizaje de los **procedimientos** que los alumnos van a manejar: por ejemplo, **tutoriales** de distintos tipos en los que se explica a los alumnos cómo comentar una pirámide de población, cómo hallar la media ponderada, cómo construir un eje cronológico, cómo realizar un vídeo o una presentación digital, cómo capturar fotos o vídeos de una página web... Recordamos que hemos sugerido la posibilidad de incluir herramientas web 2.0 entre las subtareas o como Tarea final solicitada.

Otros recursos pueden ser metodológicos: **recomendaciones** sobre cómo tratar la información, sobre cómo presentar un trabajo en público, etc. Con frecuencia las WebQuest olvidan este tipo de recursos que en ocasiones pueden ser imprescindibles para que los alumnos puedan culminar con éxito su trabajo.

Características de los Recursos



Algunas características generales exigibles a los recursos pueden ser:

- **Ajuste curricular y psicológico:** el nivel de profundidad de los recursos debe ser compatible con los conocimientos previos del alumnado, con su capacidad de comprender información. Hay páginas excelentes desde el punto de vista informativo, pero no pertinentes para un determinado nivel educativo. Debemos optar por aquellas que presenten una mayor **accesibilidad a la información** y claridad en su presentación.
- Los recursos sugeridos deben ajustarse **de forma lo más específica posible a la propuesta de actividades** que hemos formulado. En absoluto implica que las web contengan directamente “respuestas” a preguntas formuladas (es decir, que la interacción del estudiante con la información consista sólo en localizar, copiar y pegar la solución a cuestiones que les formulemos); al contrario, pretendemos que el alumnado tenga que **reelaborar dicha información, sintetizarla, cotejarla** con otra información... Es decir, transformarla, **apropiarse significativamente** de ella y aplicarla al contexto de resolución de la Tarea sugerida. Esto es lo que asegura que el alumnado consiga construir, elaborar sus propios conocimientos. Debemos comprobar que los recursos sugeridos se dirijan a cada una de las subtareas, y sean suficientes como para su resolución.
- Los recursos que proponemos deben ser “**estables**” y **fidedignos**. Muchas páginas web tienen una vida efímera: son aportaciones (por supuesto, en ocasiones muy meritorias) de particulares, o de instituciones sin una intención de proporcionar de forma perdurable una determinada información: a veces las sugerimos como recurso, pero cuando el alumnado va a consultarlas han desaparecido. Por eso es preciso ser cuidadoso con recursos como un artículo de un periódico o revista virtual (fuera de su hemeroteca, o cuando no estemos seguros que esa página web no será sustituida por otra: es el caso de la portada de un diario), una entrada en un blog (puede ser sustituida a voluntad del editor), etc.

En ese sentido, es conveniente recurrir a webs de **instituciones estables** (identificadas muchas veces con páginas con terminación .edu –educativas- o .net -organizaciones-, evitando las páginas .com a no ser que estemos seguros de su permanencia a lo largo del tiempo), a repositorios de contenidos pensados para su difusión estable (un informe de la ONU...), etc. Es conveniente indicar en la guía didáctica de la WebQuest la fecha de creación y de la última revisión de la misma. Obviamente, deberemos tener la doble cautela de **comprobar** de vez en cuando que los enlaces sugeridos siguen en uso (y en caso contrario sustituirlos), y de sugerir recursos adicionales o complementarios que puedan paliar la eventualidad de que una web sugerida no esté ya operativa.

- Respecto a la **condición de fidedigna de una web**, nos referimos a la necesidad de optar por páginas de instituciones, organismos o particulares suficientemente **acreditados**, o que hayamos contrastado: en cierto sentido, sugerir un recurso por parte del docente equivale a adquirir un compromiso con la calidad de la información (salvo que la Tarea indicada sea del tipo efectuar una crítica constructiva de una web, o encontrar errores en ella, etc.). Es recomendable precisamente incluir alguna subtarea que consista en **juicios críticos respecto a una determinada fuente sugerida**, o contraste entre informaciones, búsqueda de información en su caso sobre el autor o entidad responsable de la web sugerida, etc.
- La calidad de las web sugeridas también debe evaluarse respecto a la **accesibilidad**. Siempre es preferible optar por páginas que no incluyan publicidad, ventanas emergentes, que carguen de forma rápida y que no tengan recursos pesados que no necesitemos usar (vídeos...), que aporten información gráfica relevante... Algunos autores como **Kathy Schrock** proponen algunos puntos de análisis sobre la calidad de los recursos web (puede ampliarse información en la presentación web que se incluye más abajo).

- Los recursos deben proporcionar una visión suficientemente **plural** y enriquecedora. En la medida de lo posible, debemos lograr que los estudiantes entren en contacto con las distintas sensibilidades y puntos de vista alrededor de un tema, las contraste, las asimile crítica y constructivamente. De esta pretensión se deriva que los recursos que propongamos no únicamente puedan contener información asépticamente expuesta (al modo de las enciclopedias), sino también deberían incluir **interpretaciones y visiones** respecto al tema abordado (por supuesto, siempre que tengan rigor y no sean ideas disparatadas o malsanas): artículos de prensa, artículos de opinión, blogs (si podemos verificar su estabilidad en el tiempo)...
- La extracción de la información también en parte puede recaer en el alumnado. La WebQuest persigue minimizar el problema de la búsqueda de información fiable y ad-hoc para la resolución de una Tarea, labor realizada por los docentes y reflejada en la selección de recursos propuesta. Pero esto no implica que en determinadas ocasiones sugiramos al alumnado una **búsqueda libre de información** (por ejemplo, un vídeo en Youtube que nos permita ilustrar una presentación...). En este caso, debemos:
 - **Cualificar** paulatinamente al alumnado en el análisis de la fiabilidad de la información (hemos hablado ya de métodos como el Modelo Gavilán).
 - **Especificar** de forma suficiente qué características debe tener la información encontrada por el estudiante.
 - **Cualificar** al alumnado en la búsqueda de información con criterios selectivos, para hacer más eficiente el proceso.

Un buen lugar donde empezar a buscar recursos con una cierta garantía de que cumplirán con estas condiciones que hemos expuesto puede ser la web del Instituto de Tecnologías Educativas (ITE) del Ministerio de Educación. Abajo puedes ver la sección de "**Recursos Educativos**", catalogada por niveles, materias y destinatario (profesores, estudiantes, progenitores,...).

GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE EDUCACIÓN

ite Instituto de Tecnologías Educativas

Inicio ITE Escuela 2.0 Formación Recursos Mediateca Agenda Contacto Usuarios ITE Buscador

Recursos educativos

Para saber más

Puedes consultar el artículo *The ABC's of Web site Evaluation* de **Kathy Schrock** para obtener más información. Una vez que accedas a la página, te recomendamos que, en la barra superior de FlashPaper, amplíes el zoom.

Posibles errores

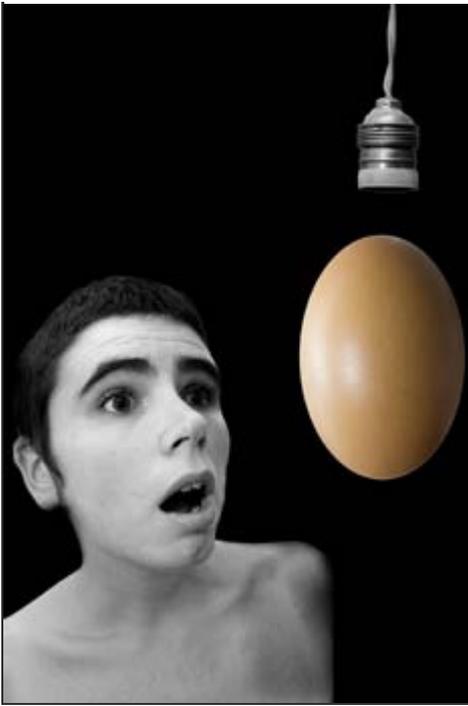
wrong way

Con frecuencia, los corpus de recursos de las WebQuest incurren en algunos de estos errores, respecto a los que conviene que estemos prevenidos:

- Los recursos citados son adecuados, pero no se especifica **para qué deben usarlos**: los estudiantes se encuentran frente a un listado de recursos, y en cambio carecen de las claves mínimas para explotarlos adecuadamente. Subsidiariamente, un error usual es indicar una página web **genérica** (la portada de un periódico on-line) y no el artículo en concreto que queremos que el alumno consulte, o la sección específica donde se halla el recurso, o incluso la parte de la página web que debe consultar (no siempre nos interesa que el alumno consulte un artículo completo)...
- En un afán de no privar de información al alumnado, se le ofrece un **exceso de recursos** web, un listado casi inabarcable de páginas web, o páginas con tanta información (estructurada a veces de forma incomprensible) que se desdice el propósito fundamental de la WebQuest: no hacer perder al estudiante tiempo de forma innecesaria en la búsqueda de recursos eficientes. En este caso, el alumno se desmotiva, se ve perdido en un mar de información no esencial.

También es preciso evitar que algunos de los recursos citados **no aporten nada a la Tarea** o subtareas que debe desarrollar: en este caso, el alumno tiende a perder tiempo intentando encontrar una relación (inexistente) entre los contenidos de la web y las tareas que está realizando, o bien explota dicha información innecesariamente, perturbando a veces su trabajo, descentrando su punto de vista, añadiendo información superflua o desenfocada, etc. Un mal recurso web es enemigo del alumnado en una WebQuest.

- En ocasiones, una gran mayoría de los recursos **no proviene de Internet**. La WebQuest es una metodología de **Trabajo por Proyectos**, pero no la única forma de trabajar por proyectos. Es muy legítimo plantear un trabajo por proyectos a partir de artículos impresos, libros, información de acceso no abierto (por ejemplo, una visita a un determinado museo), etc.; pero en este caso no estaríamos hablando de una WebQuest.
- Los recursos citados son pocos, insuficientes para hacer la Tarea, o se limitan a una única página web. En el primer caso, el alumno debe dedicar demasiado tiempo a buscar información (en detrimento del tiempo disponible para procesar información, o para construir conocimiento), y en el segundo no se proporciona la posibilidad de contrastar información, enriquecer puntos de vista, elaborar una información a partir de distintas fuentes... No diseñamos una WebQuest simplemente para que el alumno **lea una única página de Wikipedia**, por ejemplo.
- En algunos casos, el único o principal recurso citado en la WebQuest es el buscador de Google u otros similares. Ya hemos comentado que la búsqueda abierta de información es una de las posibles (y recomendables) subtareas, pero si proponemos una WebQuest es precisamente porque queremos **minimizar el tiempo de acceso a la información relevante**.
- Los recursos citados contienen una **réplica casi exacta de la Tarea** solicitada al alumno. En este caso, su única actividad es copiar y pegar información, irrelevante por tanto desde el punto de vista de las habilidades cognitivas superiores. Debe existir una relación entre Tarea y Recursos que obligue al estudiante a una explotación de la información proveniente de éstos que consista en construir conocimiento.
- La información de los sitios web sugeridos es **obsoleta**. Si pretendemos que el alumnado explote el dato del PIB de un país de economía emergente, además de proporcionar sitios web lo más actualizados que sea posible (como veremos al aprender a hacer búsquedas avanzadas) tendremos que sugerir mecanismos para que el alumno acceda a información actualizada (desde webs con contenidos con estructura de anuario, a webs institucionales permanentemente actualizadas, como el Instituto Nacional de Estadística,...).



Fte. de la imagen: Banco de Imágenes y Sonidos del ITE
Fotógrafo: Anni van Parys

Procedimientos para búsqueda e indexado de recursos

Para que podamos **encontrar y registrar** adecuadamente y con sencillez páginas web que incluyamos en la sección **Recursos** o en el **Proceso** (subtareas) de nuestra **WebQuest**, necesitamos dominar las siguientes estrategias:

- Búsqueda avanzada de recursos web.
- Estrategias de registro de sitios web mediante la utilidad de Marcadores del navegador (proponemos Mozilla).
- Copiar y pegar direcciones de páginas web.



BÚSQUEDA AVANZADA CON GOOGLE

- Accedemos a la dirección www.google.com, y seleccionamos **búsqueda avanzada**:

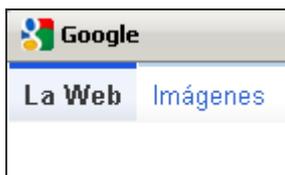


- Seleccionamos los parámetros deseados: por ejemplo:

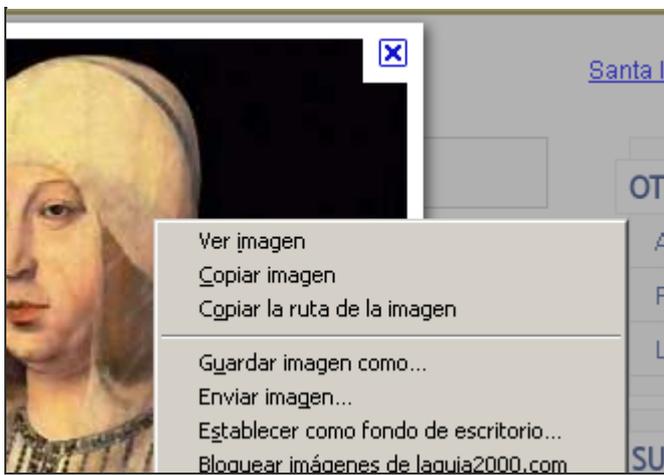
- Con la **frase exacta** devuelve una cadena de texto al pie de la letra.
- **Con todas las palabras** ofrece webs que tengan todas esas palabras aunque sea en partes distintas.
- **Sin las palabras** excluye las web que contengan ese término.
- Podemos seleccionar **páginas con formatos concretos** como ppt (tipo presentación PowerPoint), pdf, etc.
- También podemos seleccionar la **fecha** de publicación del documento, **idioma**, etc.

con todas las palabras	<input type="text" value="Guerra fría"/>
con la frase exacta	<input type="text" value="mundo bipolar"/>
con alguna de las palabras	<input type="text"/>
sin las palabras	<input type="text" value="librerías"/>
Resultados por página	10 resultados <input type="button" value="v"/> Esta opción no es apli
Mostrar páginas escritas en	español <input type="button" value="v"/>
Buscar páginas ubicadas en:	<input type="text" value="cualquier región"/>
<input type="button" value="v"/> Solamente <input type="button" value="v"/> mostrar resultados en formato	Microsoft Powerpoint (.ppt) <input type="button" value="v"/>
Mostrar las páginas web vistas por primera vez en	último mes <input type="button" value="v"/>
Mostrar resultados en los que mis criterios estén presentes	en cualquier parte de la página <input type="button" value="v"/>
<input type="button" value="v"/> Solamente <input type="button" value="v"/> mostrar resultados del dominio o sitio Web	<input type="text"/>
	Ejemplos: .org, google.com Más informac

- Para buscar imágenes, hay que hacer clic en **Imágenes**. A continuación, se escribe el término de búsqueda en la caja de texto de **Búsqueda de imágenes**:



- Seleccionando la imagen deseada, con el botón derecho podemos optar a copiar la imagen (y luego pegarla en un documento), copiar la ruta de la imagen (la dirección web de dicha página), o guardar la imagen.



- También se puede acceder a búsqueda de vídeos, mapas, noticias, libros y otros recursos.

Puedes ver el procedimiento completo en el siguiente videotutorial.



LOS VÍDEOS Y OTRO MATERIAL MULTIMEDIA NO ESTÁN DISPONIBLES EN LA VERSIÓN PDF

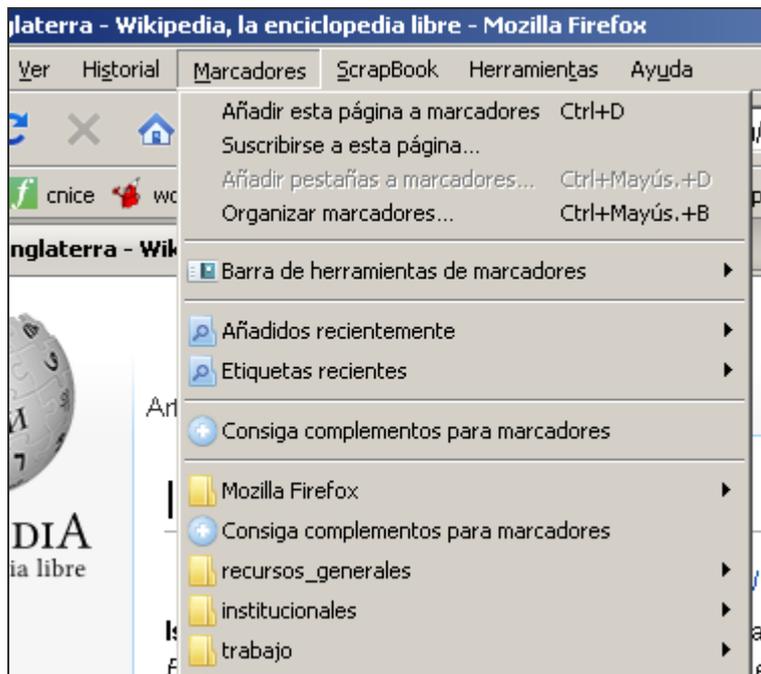
Videotutorial: Buscar de forma afinada en Internet



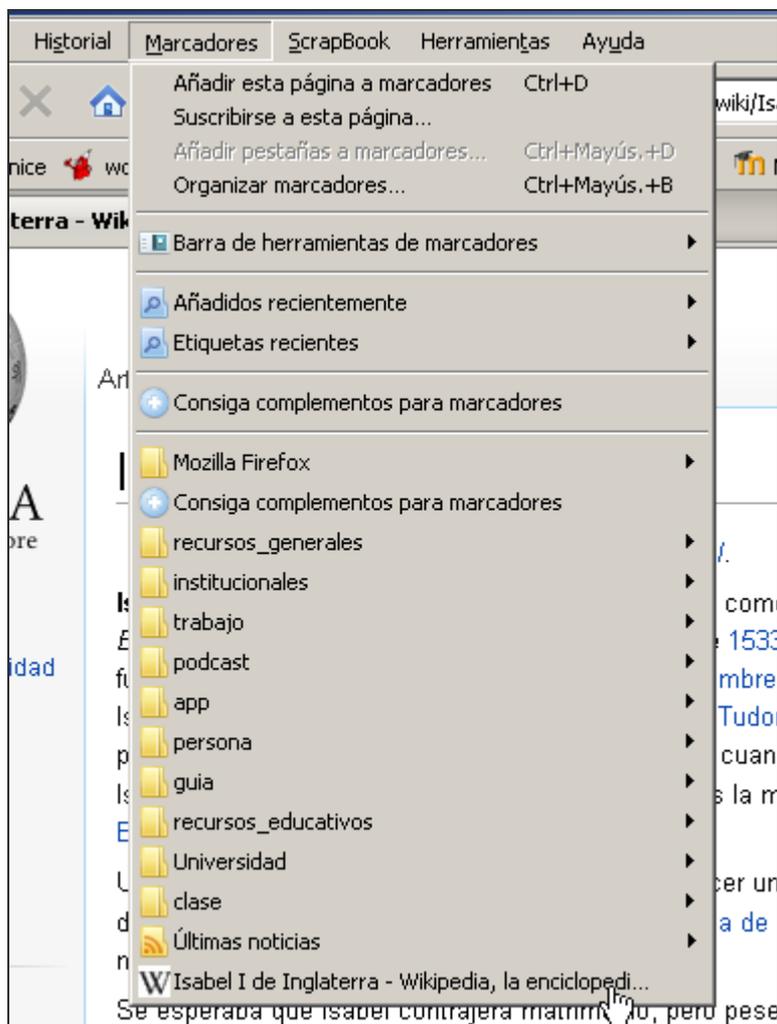
LOS MARCADORES (FAVORITOS) EN MOZILLA FIREFOX

Con nuestro navegador Firefox podemos crear nuestra propia colección de páginas web favoritas y ordenarla según nuestros criterios. Vamos a ver como hacerlo.

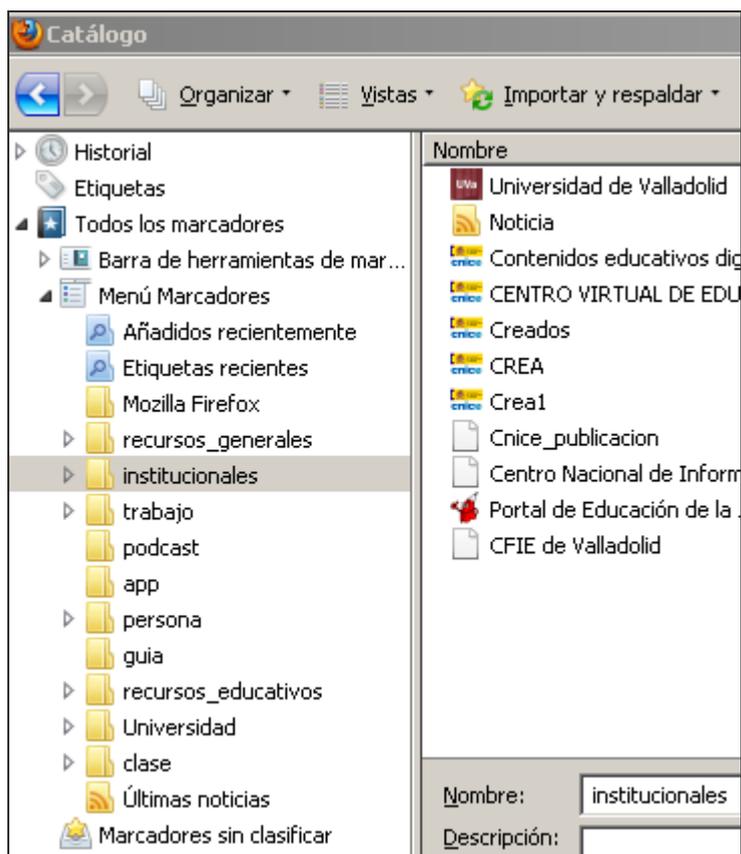
- Desde una página web cualquiera, podemos hacer clic en **Marcadores**, y **Añadir esta página a marcadores**.



- Eso significa que esa página se añade a la lista de las seleccionadas por este índice.



- Por último, se pueden **crear carpetas, mover las web de una a otra, borrarlas**, etc. desde el submenú **Organizar marcadores**.



Puedes ver el procedimiento completo en el siguiente videotutorial.



LOS VÍDEOS Y OTRO MATERIAL MULTIMEDIA NO ESTÁN DISPONIBLES EN LA VERSIÓN PDF

Otra opción, aún más sencilla es **copiar y pegar las direcciones web** de las páginas que nos interesan. Para ello puedes seguir los siguientes pasos:

- **Haz clic en la barra de navegación** (botón izquierdo del ratón) y luego pulsa el botón derecho del ratón, para abrir un menú contextual.



- Selecciona entonces **"Copiar"**. Ya puedes pegar esa dirección (botón derecho del ratón y "Pegar") en cualquier documento.

Puedes ver este sencillo proceso en el siguiente vídeotutorial.



LOS VÍDEOS Y OTRO MATERIAL MULTIMEDIA NO ESTÁN DISPONIBLES EN LA VERSIÓN PDF



Actividad

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

- Localiza el Proceso de WebQuest en el que se distribuya la tarea por "roles", y que te parezca interesante.
- Propón a continuación tú dos estructuras posibles para el Proceso de una WebQuest que tú elabores, incluyendo al menos una propuesta en la que los alumnos se distribuyan por roles especializados. Analiza la viabilidad de ambas propuestas, y selecciona la que consideres más adecuada para tu WebQuest.
- Busca recursos en Internet en función del tipo de trabajo que propongas para los alumnos, y de las subtareas o tareas intermedias que hayas determinado. Intenta incluir algún material de apoyo al aprendizaje, como un tutorial on-line de una herramienta o programa digital, etc.
- También es conveniente que formules alguna estrategia para que los alumnos analicen la calidad y fiabilidad de la información encontrada, o que tengan que contrastar varias fuentes de información para una misma tarea.
- Para el proceso de búsqueda de recursos
 - Emplea la herramienta de "marcadores" u otras formas de registro de las páginas web de interés que hayas encontrado.
 - Analiza el origen de las páginas propuestas, su estabilidad y fiabilidad.
 - Asegúrate de encontrar recursos adecuados para cada subtarea: intenta analizar para qué parte de la subtarea o Tarea empleará el alumno cada recurso de los que le sugieres.

Esta actividad te servirá para manejar con más eficacia los recursos web que encuentres, asegurando la pertinencia de los mismos respecto a la Tarea que propone tu WebQuest.

Evidentemente, no siempre cuando hagas otras WebQuest necesitarás un proceso de búsqueda y análisis de recursos tan pormenorizado (muchos de los procedimientos que se sugieren en esta actividad los realizarás de forma automatizada), pero para una primera ocasión es conveniente explicitar los procedimientos implementados en la selección de recursos.



Autoevaluación (voluntaria)

"Con la frase exacta" en el buscador avanzado de Google

- Devuelve una cadena de texto al pie de la letra
- Devuelve páginas con todas las palabras de la frase
- Ninguna de las dos respuestas anteriores es cierta

Los marcadores son

- Resúmenes de páginas web
- Colecciones de páginas web relacionadas entre sí por criterios temáticos
- Ninguna de las dos respuestas anteriores es cierta

Entre los Recursos de una WebQuest

Sólo hay páginas web

Puede haber tutoriales, plantillas, etc.

Puede incluirse libros de texto y otros documentos privados

Que los Recursos sean "estables" y fidedignos significa

Que debe optarse por páginas web institucionales o de organizaciones reconocidas

Que debe rechazarse páginas que puedan ser sustituidas, como portadas de periódicos

Ambas respuestas son correctas

El Método Gavilán pretende

Proporcionar a los alumnos aprendizajes estratégicos en TIC

Sistematizar el proceso de búsqueda de información

Ninguna de las dos respuestas anteriores es cierta

En el Proceso, entre otros apartados, debe aludirse a

La calidad de la Tarea

Número de sesiones dedicadas

Contexto hipotético en el que se desarrolla la WebQuest

Asignar roles específicos es

Dividir la Tarea en subprocesos

Designar campos de especialización en el trabajo a realizar

Ninguna de las dos respuestas anteriores es cierta

Glosario

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.