



Ministerio de Educación

# WebQuest

**Módulo 2: Conclusiones, Evaluación y Guía Didáctica**

## Partes de la WebQuest: Conclusión, Evaluación y Guía Didáctica



### Presentación

Para terminar el análisis de los apartados de una **WebQuest** veremos en esta unidad de aprendizaje la **Conclusión**, **Evaluación** y **Guía didáctica**.

Anticiparemos una primera visión sobre cada uno de dichos apartados.

### Conclusión

Pretende generar una **reformulación o actualización** de lo aprendido. Es decir, a la vista de los aprendizajes que a través de la Tarea y subtareas se hayan promovido, lograr que el estudiante **haga explícitos sus nuevos esquemas de conocimiento** sobre los contenidos aprendidos. A veces lo lograremos mediante algunas preguntas que recorran transversalmente lo que el alumnado acaba de aprender, y en otras ocasiones mediante aportaciones o reflexiones que los docentes hagan sobre el tema.

### Evaluación

Indica al alumnado en base a qué **criterios o indicadores** va a ser evaluado su trabajo. Es conveniente, en el desarrollo de la WebQuest, que los alumnos los conozcan y comprendan antes de emprender la Tarea, dado que éstos deben guiar el enfoque de su trabajo, aclarar qué cualidades debe tener o qué defectos debe evitar. La Evaluación puede contener criterios o indicadores, o bien articularse mediante una **matriz de rúbrica**, como veremos.

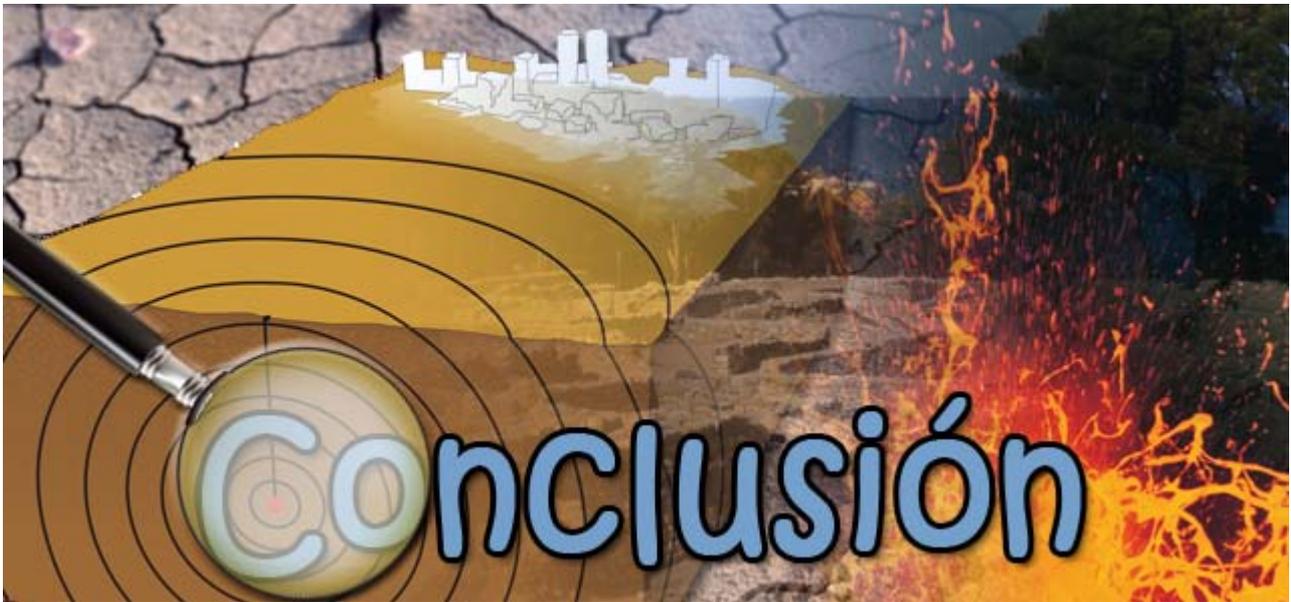
### Guía Didáctica

Está concebida para informar a **otros docentes** sobre algunos puntos fundamentales de la WebQuest, como los **objetivos**, posibles **dificultades**, **requisitos**, etc. De esta forma, posibilitamos que otros profesores puedan proponer a su alumnado la realización de la WebQuest, si sus objetivos, planteamiento, etc. coinciden con sus necesidades curriculares o planteamientos frente a un determinado aprendizaje.

## El apartado Conclusión

### Razón de ser de la Conclusión. Su enunciado

La finalidad de la Conclusión es que el alumnos **recapitulen**. Explicaremos en qué sentido. A lo largo de la Tarea o subtareas que la componen, los estudiantes han ido realizando una serie de aprendizajes puntuales.



Fuente de la imagen: elaboración propia a partir de imágenes del Banco de Imágenes del ITE

Por ejemplo, en una WebQuest el alumnado puede haber aprendido a determinar las causas posibles de distintas catástrofes naturales (sismos, volcanes, huracanes, inundaciones, sequías, etc.) y, mediante las conclusiones, pretendemos **integrar** este tipo de aprendizajes. La conclusión podría redactarse de esta manera:

*"Gracias a vuestro trabajo, habéis aprendido a determinar las causas de las principales catástrofes naturales, cómo afectan al ecosistema y al hombre cada una de ellas, y conocéis sitios web en los que podemos encontrar información actualizada sobre ejemplos concretos de las mismas. También hemos aprendido a evaluar distintas escalas o formas de cuantificar la magnitud de la catástrofe.*

*Pero para finalizar el trabajo, vamos a reflexionar sobre algunos aspectos:*

- *Las principales catástrofes analizadas, ¿afectan por igual a todas las partes del mundo? ¿Se puede hablar de una "regionalización" de las catástrofes?*
- *¿Son realmente "naturales", inevitables, o la acción del hombre puede en algunas de ellas incrementar la posibilidad de que se produzcan?*
- *¿Están todos los países preparados para afrontarlas? ¿Qué debería hacer un país para minimizar los efectos de las mismas?*
- *¿Cuál es a tu juicio la más devastadora? ¿Y cuál la más probable en un país como España?*
- *¿Qué avance de los que has analizado consideras más relevante para hacer frente a las catástrofes naturales?"*



### Actividad de reflexión

Con la ayuda de la documentación que acabas de ver, analiza este apartado en varias WebQuest, e intenta deducir los siguientes aspectos respecto a la Conclusión:

- Qué finalidad pretende.
- Qué planteamiento debe adoptar.
- Cómo podrías enunciar tú una Conclusión.

# What ? How

## Ejemplos de Conclusión



### Actividad de análisis

Por lo que llevamos dicho, la Conclusión puede enfocarse de formas muy dispares: en algunos casos, **promoviendo la reflexión** sobre un aspecto fundamental del tema, en otros tratando de lograr que el alumnado **apunte los conocimientos** que acaba de adquirir, y en otros centrando su atención sobre el **valor del aprendizaje** que ha realizado.

La actividad sugerida es muy simple: consiste en analizar, desde el punto de vista de las Conclusiones, la WebQuest Proyecto Cartagena 3000, cotejando tu análisis con la información que verás a continuación.



## Conclusiones

¡Felicidades! Habéis completado brillantemente la tarea encargada.

El Ayuntamiento os felicita por vuestra labor. Ahora, ¿quién sabe qué decisión tomarán los comisarios de la UNESCO?

Sin embargo debéis sentirnos satisfechos. Son muchas las personas que pasean por sus



### Texto

Este es el Texto de la Conclusión que puedes encontrar en la web:

¡Felicidades! Habéis completado brillantemente la tarea encargada.

El Ayuntamiento os felicita por vuestra labor. Ahora, ¿quién sabe qué decisión tomarán los comisarios de la UNESCO?

Sin embargo debéis sentirnos satisfechos. Son muchas las personas que pasean por sus ciudades y apenas conocen de ellas

nada salvo el nombre de algunas calles. Vosotros en cambio habéis hecho el esfuerzo de conocer a fondo una ciudad: sus paisajes, su historia, su legado y ¿por qué no? sus problemas.

Querer más una ciudad (o un país) no significa ponerse una venda frente a sus conflictos, al contrario. Vosotros habéis investigado en ellos y ahora estáis en mejor disposición que antes de empezar para participar en su solución o , al menos, para que nadie os engañe si pretende hacer ganancia con el tema.

Probablemente ahora veréis con mayor claridad que los proyectos de futuro no están reñidos con la memoria del pasado, sino que con frecuencia beben de él, que la llegada de ideas nuevas y gentes nuevas ha sido una constante en todas partes del mundo y más aún en regiones como nuestro continente y nuestra ciudad, Cartagena, que han conocido tantos siglos y tantas gentes.

Habéis comprobado que conocer el pasado no es fácil y que los historiadores, usando las fuentes e intentando entender otras épocas y otras mentalidades (tal cómo habéis hecho vosotros) buscan aproximarse a él. Y aunque la aproximación no siempre sea certera, es precisamente ese esfuerzo el que nos permite comprender nuestro presente.

Si os habéis fijado bien habréis observado que el tiempo no pasa igual en todas partes ni en todos los momentos y que a periodos relativamente breves donde todo parece ponerse patas arriba, suceden otros en los que el tiempo parece detenerse. Porque aunque el tiempo pase no todo cambia y es ese sano equilibrio entre la herencia del pasado y el compromiso con el presente lo que hace a las sociedades avanzar."

Los aspectos más destacables que debemos valorar en una conclusión son los siguientes:

- Valorar el trabajo del alumnado, felicitarle por ello.
- Estimular el interés de los estudiantes por los problemas de la ciudad para su resolución.
- Hacerles reflexionar sobre el valor de su trabajo.
- Aportarles algunas conclusiones temáticas.
- Realizar algunas reflexiones sobre la metodología de conocimiento que se ha empleado.

En definitiva, esta web presenta un buen ejemplo de conclusión.

En el vídeo a continuación podéis encontrar más información.



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

## Objetivos de la Conclusión



### Objetivos

#### Objetivos de la Conclusión

Los objetivos que persigue la Conclusión pueden ser dispares. Acabamos de analizar en la práctica cómo ésta puede dirigirse a aspectos muy heterogéneos. En todo caso, podríamos decir que entre los posibles objetivos se encuentran los siguientes:

- Promover la **reflexión del alumnado para consolidar sus esquemas cognitivos**. No siempre la Conclusión aporta nueva información relevante. A veces, generalmente mediante preguntas o propuestas de reflexión enunciadas de distinta forma, se trata simplemente de lograr que el estudiante **movilice sus aprendizajes recientes**, los aplique a la **resolución de una cuestión** que le permita comparar, relacionar, valorar, opinar, criticar y constructivamente...
- **Poner en valor su aprendizaje**: hacerle reflexionar sobre la valía de lo que ahora es capaz de hacer, sobre otros posibles contextos en los que podría aplicarlo (bien porque se lo indiquemos o bien porque le hagamos reflexionar sobre esta cuestión), sobre la importancia científica o personal de su adquisición cognitiva, etc. También podemos pedirle que valore la metodología de trabajo cooperativo o en equipo, en el caso de que nuestra WebQuest lo pida.
- Reflexionar sobre la **relevancia del problema** que hemos abordado, sobre su relación con otros campos temáticos o procedimientos de aprendizaje.
- Proporcionar alguna **información importante** que aquilate y afine su aprendizaje (algunos datos que sirvan para redimensionar el tema, para generar una última imagen o visión sobre el tema o el procedimiento que el alumno ha aprendido).



### Actividad de reflexión

No hay un único modelo para una buena Conclusión; y en realidad este apartado es muy dependiente del enfoque del conjunto de la WebQuest.

En todo caso, sí conviene que la Conclusión sirva como elemento de estímulo al alumnado para que compruebe que su trabajo en muchas ocasiones es productivo para sí mismo y valorado por el profesor.

¿Cómo lograrlo?: te proponemos como actividad que intentes reflexionar sobre las **características que debe tener el apartado Conclusión** para que sirva para el propósito expresado. Coteja después tus impresiones con la información que encontrarás a continuación.

#### Características deseables del apartado Conclusiones

- Poner el foco de la Conclusión en alguno de los aprendizajes más complejos que los estudiantes previsiblemente haya realizado: "**ya eres capaz de...**"
- Señalar la **aplicación a la vida real** del aprendizaje que ha realizado, o del proyecto que ha creado: "Si estas medidas que has propuesto para paliar la malaria se llevasen a cabo, podría salvarse la vida de 210 millones de personas al año".
- Incidir en que los alumnos no sólo han aprendido determinados contenidos temáticos, sino que en muchos casos habrán

sido capaces de **trabajar en equipo y cooperativamente**, organizar de forma autónoma su aprendizaje y aprender por sí mismos, resolver tareas complejas, formular opiniones de forma justificada, saber citar adecuadamente fuentes de información, contrastarlas e integrarlas en una visión rica en matices... En definitiva, resaltar los aspectos referentes al **modelo de trabajo**, que son susceptibles de aplicarse a otros procesos de aprendizaje, de generalizarse.

- Hacer ver al alumnado en qué medida lo aprendido le abre las puertas de la comprensión de otros temas o procedimientos complejos y valiosos.

## Consejos para la redacción de las Conclusiones



### Importancia de las Conclusiones

No hay un verdadero aprendizaje sin interiorización, sin asimilación significativa. Los estudiantes pueden aprender datos y procedimientos de forma desconexa, como ítems puntuales, sin valorar su conjunto, sin llevar a cabo el cruce e integración de la información y aprendizajes procedimentales realizados, sin pararse a pensar para qué más puede servir lo que ha aprendido. Por tanto, y no es una idea descabellada, la Conclusión tiene la compleja y productiva labor de lograr **redimensionar los aprendizajes** recientes, generalizarlos, **relacionarlos con otros campos de conocimiento** ya adquiridos o que deberá adquirir en el futuro: en definitiva, integrar lo aprendido en esquemas cognitivos, cambiar sus ideas previas, su visión de la realidad, y, desde luego, promover la **reflexión sobre cómo se ha aprendido**, sobre el valor del esfuerzo realizado: **aprender a aprender**.



Algunos **consejos** para la redacción de la Conclusión:

- Intenta que suponga un cierto "guiño" de **complicidad** respecto al esfuerzo que, seguramente, habrá supuesto el desarrollo del proyecto de trabajo que formula la WebQuest: tiene que conllevar una dimensión valorativa del mismo.
- Guarda algún **dato impactante** sobre el tema o el procedimiento aprendido para la Conclusión, que permita al alumnado tanto valorar la importancia del tema como suscitar su interés, retroalimentar su contacto con el mismo, moverle a reflexión.
- Desde el punto de vista de la forma enunciativa, es interesante **dirigirse al alumnado**, preguntarle, plantear un último reto relacionado con lo que ha aprendido.
- Nada de lo que aparezca en las Conclusiones debe superar lo que el estudiante conoce respecto al tema. Es frustrante, después de un aprendizaje, enfrentarse a una pregunta sobre el mismo **para la que se carece de respuesta**, de datos, de posibilidades de comprensión: es más productivo asegurarse que con lo que el alumnado sabe podrá hacer frente a las preguntas o retos que en su caso formule la Conclusión.

- Procurar que la Conclusión **retroalimente lo aprendido**: por ejemplo, formula una o varias preguntas que obliguen a poner en juego los aprendizajes previos, a dar una respuesta personal y crítica, a confrontar puntos de vista, etc.
- La Conclusión **no debe implicar más trabajo rutinario**. No tendría sentido, por ejemplo, proponer realizar por escrito un resumen del tema (eso, en todo caso, podría ir en el Proceso...) No se trata de un apartado ordinario de trabajo, o de una subfase más. Si se admite la comparación, la Conclusión es la "meta" del proceso de aprendizaje, donde el alumnado recibe la medalla o reconocimiento por su esfuerzo si éste ha sido suficiente, y donde también se **trata al alumnado como "experto"** en el tema. Por tanto, las preguntas deberían tener ese formato: ahora los profesores tratan en cierto sentido de tú a tú al nuevo experto, consultan su opinión, le proponen retos elevados pero no de gran intensidad de trabajo (de hecho, las preguntas que en su caso se encuentren en la Conclusión estarán formuladas para que el alumnado las verbalice para sí o, preferentemente, las debata en público de forma oral, sin otra exigencia que la de la reflexión previa y la depuración de su respuesta).
- Como diseñadores de la WebQuest, la Conclusión nos tiene que servir para **reflexionar sobre la coherencia de nuestra propuesta**. Debemos comprobar que la Conclusión desarrolla la idea expuesta en la Introducción, que permite que los aprendizajes efectuados tengan aplicación, sean funcionales. **Ausubel** consideraba que un aprendizaje es significativo si puede aplicarse a un contexto distinto a aquel en el que se ha aprendido. La Conclusión puede servirnos para verificar si el estudiante, además de realizar aprendizajes puntuales, es capaz de aplicarlos a la resolución de otros problemas, de otras preguntas, si los ha interiorizado significativamente.



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

## Errores y dificultades en las Conclusiones

Respecto a la Conclusión, con frecuencia se cometen los siguientes errores:

- **Omisión** de la Conclusión: no es infrecuente ver WebQuest que simplemente no tienen un apartado de Conclusión. De esa forma, podríamos decir que renuncian a rentabilizar y afinar el aprendizaje que los estudiantes han realizado. En otras ocasiones, sí existe un apartado llamado Conclusión, que simplemente contiene una **vaga alusión al tema**, o da por concluido el trabajo del alumnado.
- La Conclusión **no se refiere a aspectos analizados o aprendidos** en el transcurso de la WebQuest. Esto genera, además de desconcierto en los alumnos, cierta sensación de haber trabajado en balde, sin ser capaz de hacer frente a retos o campos relacionados con ese aprendizaje que ahora se le presentan como importantes.
- La Conclusión **omite en absoluto al estudiante**, se centra en valorar el tema, en aportar contenidos que son importantes para su comprensión (podríamos decir que "demasiado tarde"), como si se tratara de un recurso de aprendizaje. No sirve para efectuar un proceso de "feed-back" o retroalimentación con los aprendizajes que ha realizado el alumnado.
- La Conclusión consiste **sin más en un resumen** de lo aprendido. Aunque evidentemente puede tener como una de sus funciones la de recapitular alguna idea relevante, la Conclusión no es un esquema de contenidos, un resumen ni ningún otro material complementario (éstos, en su caso, podrían figurar en el apartado Recursos).



## El apartado Evaluación

El apartado Evaluación de una WebQuest no pretende simplemente ser un instrumento para los profesores. Una de las funciones con las que se concibe la evaluación de un proceso de aprendizaje es la de **orientar a los alumnos**; es decir, anticipar los **indicadores o criterios** con los que va a ser evaluado para que antes de la realización de la Tarea o los subprocesos que lo componen, sepa qué características deberá tener el proyecto de trabajo que va a desarrollar.

La Evaluación, por tanto, debe enunciarse para el alumnado y enfocarse en su trabajo. Por otra parte, si trabajamos mediante la metodología de WebQuest no es simplemente para que los estudiantes aprendan determinados contenidos temáticos, sino también para lograr paulatinamente su **autonomía a la hora de aprender** y, específicamente, **aprender a través de Internet**, lo que le abrirá las puertas de un aprendizaje permanente a lo largo de la vida; este requisito parece indispensable en la Sociedad del Conocimiento en la que ya estamos instalados. Esta consideración nos lleva a concluir que la Evaluación también tiene que fijarse en (y promover la reflexión previa sobre) **la forma de trabajo**, y no sólo evaluar el resultado final.

Por ejemplo, la Evaluación puede contemplar si el trabajo se ha realizado de forma realmente cooperativa: algunas veces, cuando la WebQuest se organiza mediante distintos roles dentro de diversos equipos de trabajo, el producto que éstos elaboran puede adolecer de fragmentación, falta de coherencia entre las distintas partes elaboradas por distintos estudiantes... Resulta ser una especie de Frankenstein con las piezas mal cosidas. También es posible que los miembros del grupo hayan participado de forma muy disimétrica: que unos hayan asumido el grueso del trabajo y otros apenas hayan contribuido al mismo. Por eso, es importante tanto orientar a los estudiantes sobre la propia **metodología de trabajo que esperamos** que adopten, como respecto a las características esenciales del aprendizaje final que esperamos, enucleado alrededor de la Tarea exigida.

La Evaluación debe contribuir a **aclarar a los estudiantes los objetivos de aprendizaje** que pretendemos que alcancen y que han sido previamente enunciados. La Evaluación los aquilata, los formula **en términos más precisos y específicos, verificables**. Por tanto, tiene un sentido anticipatorio: no se trata principalmente de que el docente disponga de un elemento que permita evaluar de forma objetiva al alumnado (aunque ésta sea también una de las funciones de la Evaluación), sino de que el estudiante disponga, en la ejecución del proceso, de una guía fehaciente que caracterice **qué se espera de su trabajo**.

Vamos a ver a continuación que la Evaluación puede formularse de varias maneras. Una de ellas, similar a los **criterios de evaluación** que habitualmente forman parte de los Proyectos Educativos y programaciones de aula escolares, se centra en determinar los indicadores de lo que el docente espera del trabajo del alumno. Un ejemplo podría ser:

*“Ejemplifica mediante casos relevantes cada una de las catástrofes naturales estudiadas, analizando la singularidad de los mismos y comparando su magnitud con la de otros casos relevantes a lo largo de la contemporaneidad.”*



Fuente de la imagen: *Elaboración propia a partir del Banco de Imágenes del ITE*

Una segunda forma consiste en el desarrollo de una **Matriz de Rúbrica** (Rubric, en su denominación en inglés) o Matriz de Valoración. Se trata de una tabla de doble entrada en la que se indican los puntos sobre los que se fijará la evaluación, y se gradúan posibles niveles de calidad para cada uno de ellos.



### Actividad de reflexión

#### ¿Por dónde empezar?

La secuencia de las fases de la WebQuest que hemos propuesto corresponde a la que enunciaron originalmente **Tom March** y **Bernie Dodge**, primeros diseñadores del modelo. Y proponemos que en la WebQuest que estas creando se mantenga este mismo orden.

Sin embargo, de cara al alumnado, **¿cómo trabajarías en el aula la WebQuest?**: específicamente, **¿qué lugar ocuparía la Evaluación?** Compara tu respuesta con la información que vas a encontrar en las siguientes líneas.



En términos generales deberíamos trabajar de la siguiente manera:

- **Comenzar por la Introducción**, analizándola en público para **disipar las posibles dudas** que se susciten;
- seguir por la **Tarea**, que formula una idea global del trabajo que el alumno debe realizar.
- Y, a continuación, exponer la **Evaluación**: eso garantiza que antes de que los alumnos aborden su trabajo, **conozcan qué se espera** del mismo, qué aspectos se van a valorar y con base a qué parámetros específicos.

Sólo entonces el alumno pasaría al **Proceso**, y accedería a los **Recursos**. Obviamente, el último apartado en este esquema sería la **Conclusión**, que puede servir para exponer en público lo aprendido, y en muchos casos para suscitar una puesta en común,

intercambios de opiniones, etc. El apartado **Guía didáctica**, como veremos, está destinado a otros docentes, no a los estudiantes.

A continuación puedes encontrar más información en el vídeo tutorial.



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

*Videotutorial: la Evaluación y el desarrollo de la WebQuest*

## Criterios o rúbricas



### Actividad de análisis

Hemos visto dos modelos de evaluación, basados respectivamente en indicadores o criterios de evaluación enunciados de forma simple (con el formato de un listado) o mediante una matriz de evaluación. Vamos a analizar los pros y contras de ambos modelos, mediante la consulta de dos ejemplos.

Consulta el apartado **Evaluación** de las dos WebQuest que te indicamos, y reflexiona sobre las diferencias entre los modelos que plantean:

- WebQuest Medios de comunicación masiva
- WebQuest Viaje a la antigua Roma

¿En qué se diferencian ambos modelos? ¿Qué ventajas o desventajas presenta cada modelo?

### Matriz de Rúbrica y criterios de evaluación

Ambos modelos pueden ser válidos. La desventaja de la **Matriz de Rúbrica** puede ser que su elaboración resulta algo más complicada, aunque evidentemente una buena matriz es **en sí misma un instrumento de aprendizaje**, y contribuye a aclarar al alumnado qué características debe tener su trabajo y el producto final que elabora. Para minimizar el trabajo de su elaboración, veremos que hay herramientas como **Rubistar** y **plantillas**. En todo caso, orienta a los alumnos antes de desarrollar la tarea.

Otros ejemplos de matriz de rúbrica los puedes consultar en las siguientes páginas web:

- WebQuest Ecuaciones: El reto de encontrar la solución a un problema. (Matriz de rúbrica).
- WebQuest Revolución industrial e industrialización. (Matriz de rúbrica).



## Rúbricas con RubiStar

Para elaborar una Matriz de Rúbrica, puedes recurrir a dos procedimientos:

1. Emplear la herramienta web 2.0 RubiStar (puedes ver previamente el videotutorial).
2. Descargar y completar la plantilla adjunta.

## CREAR UNA MATRIZ DE RÚBRICA CON RubiStar



### ATENCIÓN

Aunque es posible trabajar con RubiStar sin registrarse, recomendamos esta opción para no perder algunas funcionalidades del programa.

- En primer lugar debemos **acceder a la web** RubiStar. Si es la primera vez, es preciso **registrarse**, y completar los datos que verás en las imágenes sucesivas, con los que podremos acceder en ocasiones posteriores.

ar rúbricas de

as

y  
ata  
ace**Ingresar**[Registrarse](#)

Primera inicial: Apellido:

Modificador:

Código postal: Su contraseña:

**Búsqueda de una Rúbrica****VER o EDITAR una Rúbrica ya guardada**

Escriba el número de ID de su rúbrica:

**Búsqueda de una Rúbrica**

Debajo, escriba por favor el nombre de su

**Nuevo Usuario**

Por favor complete la siguiente forma para r

**Título:****Primera inicial:****Apellido:****Código postal:**- Por favor ingrese los cinco dígitos de  
Usuarios internacionales deben de**Su Nueva Contraseña**- Las cuentas de demostración no re  
- Si usted ha olvidado su contraseña**Verificar su nueva contraseña:** (L  
caracteres.)**Dirección de correo electrónico:**

■ Después de completar todos los datos y hacer clic en **Crear Cuenta**, en la siguiente pantalla ya podemos crear nuestra rúbrica

haciendo clic en **Nueva rúbrica**.

## Listo/a para empezar

Su cuenta ha sido creada. Por favor use el siguiente enlace para empezar



- A continuación **seleccionamos un tipo de matriz** de temática similar a la que pretendemos crear.

Proyectos Orales	Productos
Debate de Clase	Campaña de Conciencia Pública
Dramatización Histórica	Colección o Exposición
Entrevista	Escribiendo un Musical
Espectáculo de Títeres	Haciendo un Afiche
Noticiero--Presentación y Planeamiento	Haciendo un Folleto
Presentación Oral	Haciendo un Juego
Programa-Video	Haciendo un Mapa
Relatando el Cuento	Haciendo un Periódico
	Línea de Tiempo

- Nos parecerá entonces **una plantilla** y deberemos elegir, para cada fila de la matriz, **un ítem**.

### Editar la rúbrica

Here are some quick steps to help you create your rubric. [hide/show](#)

Categoría:	4	3
<p>Exactitud Histórica</p> <p>Si no le gusta el nombre de la categoría que aparece en la casilla anterior, use la que se proporciona a continuación para escribir una categoría que mejor se ajuste a sus necesidades.</p> <p>Puede agregar o editar el contenido de la rúbrica en las casillas que aparecen a la derecha:</p>	<p>Toda la información histórica parece ser exacta y estar en orden cronológico.</p> <p>Reiniciar</p>	<p>Casi toda la información histórica parece ser exacta y estar en orden cronológico.</p> <p>Reiniciar</p>

- Posteriormente, podemos sobrescribir el contenido de cada celda, e incluso enunciar nosotros el indicador de cada uno de los ítems de la columna de la izquierda.

- Terminada la construcción de la matriz, podemos pulsar el botón **Enviar**, y se genera una matriz que puede ser **copiada** y **pegada** en un procesador de texto, **impresa**, **descargada** o **alojada en la red**.

## ¿Ha terminado con su rúbrica?



Escoja esta opción si Ud. simplemente desea imprimir varias veces su rúbrica o si Ud. desea guardar su rúbrica en su computadora. La rúbrica guardada estará en un formato que podrá verse fuera de línea.

**Su información no será guardada en nuestra base de**



Si Ud. escoge esta opción, guardaremos nuestra base de datos en línea. Las rúbricas en línea pueden ser modificadas posteriormente en línea. Ud. también puede utilizar RubiStar para analizar los resultados de su rúbrica para la evaluación.

Puedes ver el procedimiento completo en el siguiente videotutorial.



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

Videotutorial: RubiStar

## Posibles errores

### Posibles errores en la Evaluación

- No es infrecuente encontrar WebQuest **sin un apartado específico** de Evaluación, o en las que el mismo no contenga ni criterios ni matriz de rúbrica: por ejemplo, en ocasiones sólo indican de forma imprecisa qué aspectos del trabajo serán considerados, sin que llegue a especificar el grado de calidad que se espera del mismo.
- En otras ocasiones la redacción de los criterios o indicadores es **compleja para los estudiantes**. Es decir, la matriz se hace como si fuera una programación docente, para otros docentes. Recordemos que una de las razones de ser de la Evaluación es orientar al alumnado. Es conveniente, para hacerle ver esta finalidad, enunciar la matriz dirigiéndose al alumno: “Realiza adecuadamente...”
- En ocasiones, la matriz está enunciada de forma correcta y comprensible, pero contiene **indicadores que no se corresponden** con el planteamiento de la Tarea o con la forma de trabajo del alumnado. También es frecuente que las matrices sólo analicen el producto final, la Tarea, y **no se refieran al conjunto del proceso** de trabajo (por ejemplo, a la forma de trabajo en grupo, al grado de colaboración entre estudiantes, a la organización de las tareas comunes, etc.) Otra forma frecuente de descompensación es cuando la matriz contempla únicamente criterios referidos a contenidos temáticos, pero no relacionados con la totalidad de aprendizajes que debe promover la WebQuest.
- Muchas matrices de rúbrica presentes en WebQuest son demasiado genéricas (“Emplea correctamente el vocabulario”), y por tanto **no sirven para guiar** al alumnado respecto a los aprendizajes esperados.
- La gradación de cada indicador no es lógica y coherente.



## El apartado Guía Didáctica

Realizar una WebQuest supone indudablemente un esfuerzo para los profesores. Existe una filosofía sobreentendida, que rodea al modelo de WebQuest desde sus orígenes, tendente a **compartir con otros docentes** este esfuerzo, ponerlo a su disposición.

Para que esta idea deseable sea posible, es conveniente incluir una Guía Didáctica, que aclare a otros profesores posibles dudas respecto a los **objetivos**, la **vinculación curricular**, aspectos que es preciso considerar para su **puesta en práctica** (número de sesiones que se estima serán necesarias para su desarrollo, algunas precauciones o problemas previsibles o ya experimentados -por ejemplo, indicaciones sobre advertencias o ayudas que conviene prestar al alumnado-, etc.) También, por cortesía, se puede incluir una dirección de **contacto** (e-mail) para que otros docentes planteen dudas o pidan consejo sobre alguna de las partes de la WebQuest.

No todas las WebQuest llevan Guía Didáctica. De hecho, algunas de las herramientas que nos permiten crear WebQuest, como Phpwebquest, no contemplan este apartado. Sin embargo, es muy recomendable incluirlo.

Dentro de la Guía Didáctica, o bien como un apartado específico, también puede incluirse una alusión a los créditos, en la que se indiquen algunas **fuentes de referencia**: por ejemplo, el origen de las imágenes u otros recursos empleados en la WebQuest, como plantillas, la procedencia de la misma (si es un desarrollo de un curso, de un proyecto de innovación, etc.)

Vamos a analizar en primer lugar algún ejemplo de Guía didáctica:

- Guía Didáctica 1
- Guía Didáctica 2

## Contenidos de la Guía Didáctica

Los ejemplos de Guía Didáctica que acabamos de ver, y que plantean modelos suficientemente desarrollados, presentan sin embargo algunas diferencias en cuanto a los contenidos abordados y el enfoque que se adopta. En todo caso, como una simple sugerencia, podríamos incluir los siguientes ítems en nuestra Guía (de una forma más o menos desarrollada):

- **Autor** (Nombre, apellidos, especialidad, centro educativo).
- **Correo electrónico** de contacto.
- **Nivel académico y curso** al que va dirigida.
- **Materia** o área en la que se puede encuadrar.
  - **Correlación curricular** (con qué bloques de contenidos curriculares o partes de los mismos se relaciona).
  - **Objetivos curriculares** a los que contribuye.
- **Objetivos** de la WebQuest.
- **Contenidos** de la WebQuest.
- **Procedimientos TIC** que pretende desarrollar.
- *Duración* prevista (en sesiones de una hora).
- **Aprendizajes previos** que debe dominar el alumnado (si fueran necesarios).
- **Condiciones de desarrollo**: por ejemplo, si está pensada para su realización íntegra en el centro docente, o para ser trabajada fuera de clase, etc.
- **Observaciones**: cualquier comentario que ayude a su puesta en práctica: dificultades previsibles u observadas, ayudas que debe prestar el profesor, etc.
- **Fecha** de primera publicación y/o fecha de la última revisión.

## Actividades de autoaprendizaje



### Actividad

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

- **Localiza** un par de WebQuest que recurran a **matrices de rúbrica**, y **analiza** si los **criterios formulados** realmente desarrollan y se corresponden con el contenido de la Tarea propuesta. Analiza también si algunos de los indicadores se refieren al modo de trabajo del alumnado.
- **Utiliza el programa RubiStar**, para realizar una **matriz de rúbrica** para tu WebQuest. **Expórtala y consévala** para la fase de montaje de tu WebQuest.
- **Analiza las Conclusiones** de varias WebQuest, desde el punto de vista de los consejos y errores frecuentes que hemos indicado.
- **Redacta el texto de tus Conclusiones**, procurando incluir la mayoría de los puntos de referencia que hemos indicado (motivar al alumnado, recapitular conocimientos, valorar la importancia del tema, etc.). Comprueba que exista al menos una alusión a cada uno de dichos ítems.



## Autoevaluación (voluntaria)

La Conclusión pretende

- Hacer un resumen del tema tratado por la WebQuest
- Generar una reformulación o actualización de lo aprendido
- Ninguna de las dos respuestas anteriores es correcta

Una de las finales de la Conclusión es

- Promover la reflexión del alumno para consolidar sus esquemas cognitivos.
- Poner en valor su aprendizaje
- Las dos respuestas anteriores son ciertas

Un buen criterio para la redacción de la Conclusión es

- Proponer una nueva tarea para rematar la WebQuest
- Retroalimentar lo aprendido
- Las dos respuestas anteriores son ciertas

Una buena estrategia en la redacción de la Conclusión es

- Dirigirse a los alumnos, planteando un último reto cognitivo
- Retroalimentar lo aprendido
- Las dos respuestas anteriores son ciertas

Un error a evitar en la Conclusión es

- No referirse a aspectos aprendidos o analizados
- Referirse a la relevancia del aprendizaje cursado
- Ninguna de las dos respuestas anteriores es correcta

Una Matriz de Rúbrica

- Es en sí misma un instrumento de aprendizaje
- Es un conjunto de criterios de evaluación graduados
- Las dos respuestas anteriores son ciertas

En la redacción de la Evaluación

- Debe tenerse cuidado de que los criterios o indicadores no resultes complejos para los alumnos
- Deben incluirse criterios referidos a la forma de trabajo desarrollada
- 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.