



Ministerio de Educación

# WebQuest

**Módulo 3: variantes metodológicas de la WebQuest**

## Variantes de la WebQuest



### Presentación



En esta unidad de aprendizaje veremos otras variantes de la WebQuest, como la **Caza del Tesoro** y la **MiniQuest**, y de forma sucinta, **EarthQuest**, **GeoQuest** y **Aventura Didáctica**.

En todo caso, se trata de **ajustes de formato y planteamiento** respecto al modelo de WebQuest, aunque partiendo de su misma filosofía de trabajo: algunas de estas actividades proponen un trabajo más reducido en el tiempo y más centrado en tareas puntuales (como la MiniQuest); otras focalizan el trabajo principal en la resolución de una tarea de misterio o "gran pregunta" (tesoro), como la Caza del Tesoro; otras se basan en una búsqueda de información ligada a un recorrido georreferenciado (EarthQuest), o en búsqueda de información sobre un determinado espacio (GeoQuest); mientras que otras plantean el trabajo como una aventura de exploración (Aventura Didáctica) a partir de un imaginario libro interactivo.

Con este análisis podrás ampliar tus posibilidades didácticas, y, en algunos casos (como profesores que impartan conocimientos geográficos o de disciplinas en las que la proyección espacial entre en juego), hacer una actividad más específicamente relacionada a determinados campos disciplinares.



### Actividad de investigación

Localiza a partir de un buscador convencional algún ejemplo que corresponda con las metodologías citadas. Compáralo con la WebQuest, tanto desde el punto de vista de los apartados que contempla, como del planteamiento adoptado. Intenta determinar qué **puntos fuertes o débiles** tienen respecto a la WebQuest.

Podrás contrastar tus opiniones con la información a la que accederás a lo largo de esta unidad de aprendizaje.

# Public ? Investigation



## Caza del Tesoro



Caza del Tesoro y MiniQuest son dos variantes del modelo WebQuest, aquilatadas a distintas condiciones de trabajo.

Una Caza del Tesoro explota un modelo de trabajo basado en dos tipos de tarea:

- Contestar a **preguntas concretas** con recursos web en los que se puede encontrar la información necesaria para su resolución (aclarando que no siempre se trata de localizar la información específica de forma literal en una página web, sino de lograr que el alumno reflexione sobre dicha información para dar una respuesta que exija su procesamiento).
- Dar respuesta a una “**gran pregunta**” (de la que toma nombre el modelo: “Tesoro”), que exija integrar y valorar lo que se ha aprendido en la búsqueda.

Es una actividad que puede resultar motivadora (dado que se articula entorno a la resolución de una pregunta planteada como un **misterio o un hallazgo** –“tesoro”-), que se dirige a la búsqueda selectiva de información dentro de determinadas páginas web. Esta gran pregunta, más que una simple anécdota, puede ser un aspecto de un determinado tema sobre el que queramos llamar la atención, reforzar su aprendizaje; o bien puede servir para dar sentido al conjunto de informaciones que el alumno debe recorrer para poder responderla.

Los apartados de un Caza del Tesoro son los siguientes:

- **Introducción**, en la que se describe el tema y la tarea y las instrucciones para llevarla a cabo, tratando de motivar al alumnado.
- **Preguntas**, listado de cuestiones relacionadas con un tema que los estudiantes deben responder. Estas preguntas pueden **formularse de forma directa** (lo que equivale a que el alumnado encuentre la información al pie de la letra en la página web); o implicar una labor de **interpretación de la información**: por ejemplo, encontrar un lugar en un mapa, comparar la información de dos gráficos, indicar qué personajes salen en una foto, describir brevemente un proceso, realizar un cálculo, emplear una

determinada herramienta –como la calculadora on line Wiris...-, etc.) Pueden ser de **análisis**, **solución de problemas** o toma de decisiones.

- **Recursos**, sitios web a partir de los cuales se dé respuesta a cada pregunta formulada, y se permita la resolución de la **Gran Pregunta**.
- La **gran pregunta**, que sirva para globalizar lo aprendido, adquiriendo de esta forma una visión personal. No siempre tiene que proponer una respuesta objetiva (del tipo “¿por qué Fernando VII quería casarse con una sobrina de Napoleón?”), sino que puede formularse también de manera subjetiva o creativa, preguntando al alumno su opinión, solicitando que aporte soluciones personales e innovadoras, etc. Por ejemplo: “A la vista de lo aprendido, ¿qué requisitos crees tú que debería tener una vacuna contra la malaria?”.
- **Evaluación**, formulada de manera similar a la de las WebQuest.
- **Créditos**, pensado como un listado de fuentes empleadas, agradecimientos a las personas que han colaborado, referencias a los sitios web que han servido de apoyo, etc.

Vamos a analizar dos ejemplos de Caza del Tesoro:

- Caza del Tesoro: Jazz
- Caza del Tesoro: Los murciélagos

Algunos de los aspectos que una Caza del Tesoro debe plantear podrían ser los siguientes:

- Formular **preguntas que ayuden a reflexionar**, no sólo a buscar y reproducir información puntual.
- El **número de enlaces debe ser reducido**, ajustado a las preguntas. Para estudiantes más jóvenes, dos o tres enlaces pueden ser suficientes.
- Es conveniente precisar las **condiciones de trabajo**: cuántas sesiones, cómo tienen que ser las respuestas (alejadas de monosílabos, etc.), cómo deben elaborar su trabajo (en una hoja física, en un documento de un procesador de texto, en el cuerpo de un correo electrónico, en un blog...)

Las Cazas del Tesoro pueden servir para acostumar al alumnado a efectuar búsquedas concretas de información en la red, o servir como elemento de **motivación inicial** respecto a un determinado contenido.

En el siguiente videotutorial podrás completar la información.



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



## La caza del Tesoro según Bernie Dodge

Evidentemente, es un modelo de trabajo bastante simplificado respecto a la WebQuest, que **no cuenta con el beneplácito de Bernie Dodge**, padre del modelo de WebQuest:

*“Debo decir que no soy gran fanático de la Búsqueda de Tesoros o del Muestreo de Temas, porque algunas veces me pongo en los zapatos de algún miembro cascarrabias de la junta escolar que mire a hurtadillas dentro de un laboratorio para observar lo que está sucediendo ahí. No es fácil justificar el gasto en todo ese hardware, entrenamiento e infraestructura, cuando lo que principalmente hacen los muchachos es leer páginas en una pantalla y contestar preguntas sencillas sobre ellas.”*

Fte.: <http://www.eduteka.org/reportaje.php3?ReportID=0011>



## Actividad de investigación

El número de Cazas del Tesoro que encontraremos en Internet es considerablemente menor que el de WebQuest. Con todo, merece la pena explorar para encontrar algún ejemplo que realmente merezca la pena.

En esta actividad te proponemos simplemente que busques una Caza del Tesoro, ya sea por medio de un buscador general, una biblioteca semántica, o dentro de PHPWebQuest (en este caso, ten en cuenta que muchos usuarios hacen "pruebas" con la plataforma, por lo que es posible encontrar ejemplos a medias o de nula calidad)

## MiniQuest



Las **MiniQuest** simplifican la dinámica de trabajo de las WebQuest, reduciéndola a **tres pasos**. Generalmente, están diseñadas para ser realizadas a lo largo de **una única sesión** de trabajo por parte del alumnado (lo que facilita en algunas ocasiones su inserción curricular). Puede ser también una alternativa válida cuando queremos que los estudiantes **se inicien** en el modelo de trabajo con apoyo de Internet, o cuando pretendemos una actividad que apoye un aprendizaje que, en lo fundamental, se desarrolla por otros cauces.

También puede resultar un modelo oportuno cuando en un aula se disponen de pocos ordenadores (de esta forma, equipos de trabajo de 3-4 alumnos pueden ir rotando por los dos o tres ordenadores de aula, para realizar su MiniQuest).

Otra utilidad de las MiniQuest es iniciar al propio profesor con poco bagaje previo en el modelo de trabajo con apoyo en la Red, dado que preparar una MiniQuest resulta más sencillo. Algunos autores han subrayado que el modelo resulta para el autor **más intuitivo** y realizable.

Su estructura simplificada no implica que no puedan desarrollar, como las WebQuest, el pensamiento crítico y el autoaprendizaje por parte del alumnado.

Las partes de las que consta una MiniQuests son básicamente tres: **Escenario, Tarea y Producto**.

- El **Escenario** establece un contexto para el proceso de resolución del problema que plantea la MiniQuest. Como la Introducción de la WebQuest, debe evocar un **enfoque cognitivo concreto**: el estudiante es un espía, un periodista, un experto, un galerista... Generalmente, la MiniQuest sitúa al alumnado en el papel de un adulto, planteándole de esta forma un reto. Por ejemplo, una MiniQuest de la asignatura Economía podría sugerir representar el papel de un asesor que aconseja a varios compradores de un piso sobre las mejores condiciones hipotecarias.
- La **Tarea**: incluye preguntas para que los estudiantes puedan contestar la pregunta esencial. A diferencia de la WebQuest, en la MiniQuest es un apartado con una **alta estructuración**, es decir, con indicaciones muy concretas y dirigidas, dado que se realizará en una o dos clases. Además, debe contener toda la información de sitios web necesarios (no excesivamente numerosos: 4-8).
- El **Producto**: consiste en una descripción de lo que los estudiantes van a realizar para contestar la **pregunta esencial** planteada en el escenario. Exige que el alumnado elabore la información, la sintetice, la emplee competencialmente, renovando su visión sobre el tema, y aplicando estrategias de investigación. Debe estar en consonancia con el rol asignado al alumno en el Escenario: si en ese apartado se indicó que es un espía, el Producto puede consistir en un informe; si es un periodista, en una portada o artículos; si es un experto, en un memorándum...

Vamos a analizar un ejemplo:

MiniQuest: Instrumentos musicales del mundo

Existen tres tipos principales de MiniQuest:

- **De Descubrimiento**: se suelen ubicar en el inicio de una unidad didáctica o unidad de aprendizaje, sirviendo como elemento **de motivación**. Un ejemplo para una unidad didáctica sobre la reproducción podría tratar sobre la clonación de la oveja Dolly. El escenario podría proponer a los alumnos ser espías de un país interesado en fabricar un ejército de soldados clonados de un físico portentoso. El mecanismo cognitivo empleado es, en este caso, motivar al alumnado y proporcionar algunas ideas claves sobre la división celular, etc.
- **De Exploración**: pretenden profundizar en un **contenido concreto** en el transcurso de una unidad didáctica. Por ejemplo, si trabajamos sobre los sistemas políticos en el mundo, el escenario podría sugerir a los estudiantes que son periodistas que están sacando a la luz el régimen dictatorial de un país africano, elaborando un informe que describa la praxis política, la instrumentalización de los cuerpos de seguridad y ejército, etc., reflexionando sobre las características de las dictaduras comparando dicho sistema con el del país de origen del propio alumnado.
- **De Culminación**: se realizan **como conclusión de una unidad didáctica**, y en ella los estudiantes emplean o aplican los conocimientos que han adquirido. En este caso, las preguntas podrían ser más complejas y reflexivas. En la unidad didáctica sobre la España democrática, los alumnos podrían realizar una MiniQuest en la que se les propone que diseñen un imaginario museo virtual sobre el 23-F.

En esta página podéis encontrar otro ejemplo de MiniQuest y en el videotutorial completar la información sobre la MiniQuest.



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

Vídeotutorial: *MiniQuest*



### Actividad de análisis

Determina qué **diferencias** concretas existen entre la WebQuest y la MiniQuest, en los apartados de los respectivos modelos y en el enfoque, posibles aplicaciones o usos, etc.

Puedes obtener información de retroalimentación para verificar tu respuesta al final del [siguiente artículo](#).

## EarthQuest



**EarthQuest**, **GeoQuest** y **Aventura Didáctica** son otras tres variantes del modelo de WebQuest, **más específicas** (y probablemente no aplicables a todas las áreas de conocimiento o aprendizaje escolar). Vamos a exponerlas brevemente.

**EarthQuest** es una aplicación basada en GoogleEarth. Se trata de una actividad creada por **John Demmers** y **Gerard Dümmer** en 2005. Manteniendo la filosofía de la WebQuest, propone actividades con estructura libre basadas en **Sistemas de Información Geográfica** on-line, que combinan **búsquedas tradicionales con búsquedas geográficas**.

En este sentido, vamos a ver como podemos trabajar con **Google Earth** y, en el siguiente apartado, con otras herramientas on-line complementarias como **Click2Map**.

GoogleEarth permite crear archivos de etiquetas de información georreferenciada (es decir, liga determinada información textual o de otro tipo a unas coordenadas). Cuando otro usuario abre dichos archivos de extensión .kmz, se representa dicha información espacial en el programa GoogleEarth. Un ejemplo podría ser el Camino de Santiago, o bien las iglesias góticas francesas, o el románico en el norte de Palencia.

## Google Earth



**GoogleEarth** permite crear archivos de etiquetas de información georreferenciada (es decir, liga determinada información textual o de otro tipo a unas coordenadas). Cuando otro usuario abre dichos archivos de **extensión .kmz**, se representa dicha información espacial en el programa GoogleEarth. Un ejemplo podría ser el Camino de Santiago, o bien las iglesias góticas francesas, o el románico en el norte de Palencia.

### DESCARGA E INSTALACIÓN

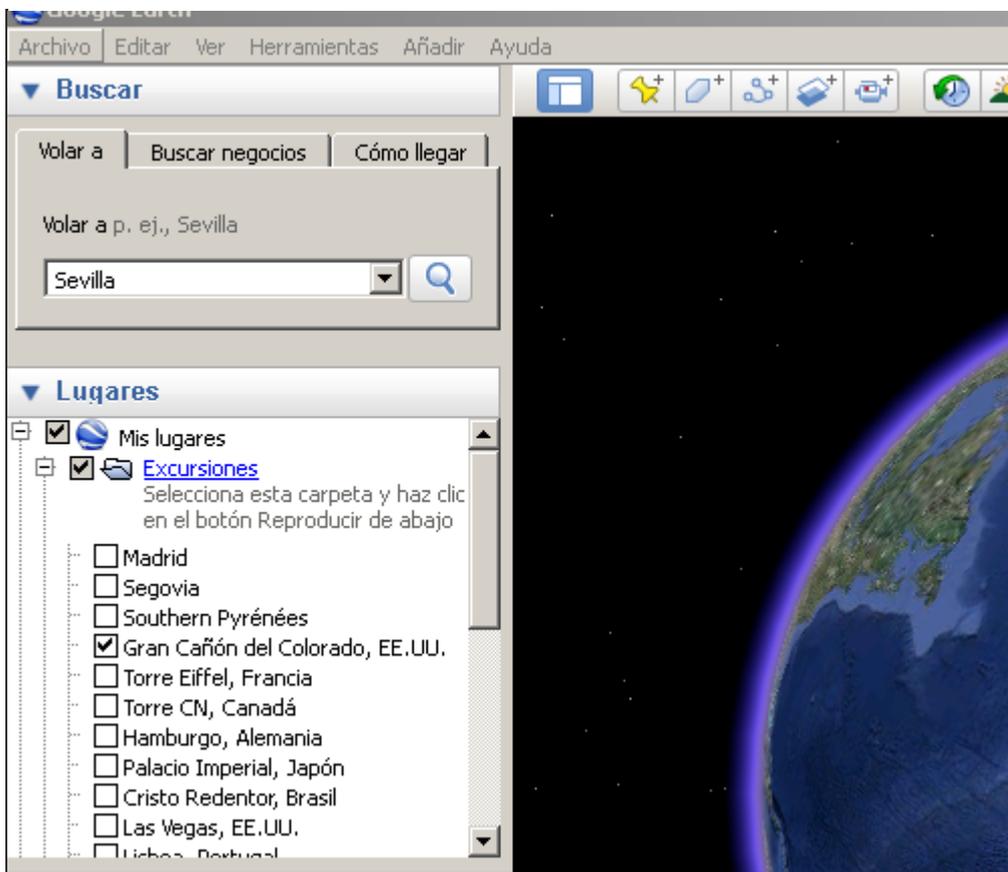
- Para poder trabajar con él, lo primero que tendremos que hacer es **descargarlo** e **instalarlo** en nuestro ordenador. Encontrarás versiones para PC, Linux o Mac en [Google Earth](#).
- Para más información sobre el proceso de descarga e instalación y obtener más información puedes consultar el siguiente videotutorial disponible en [Educacontic](#).

### PRIMER CONTACTO

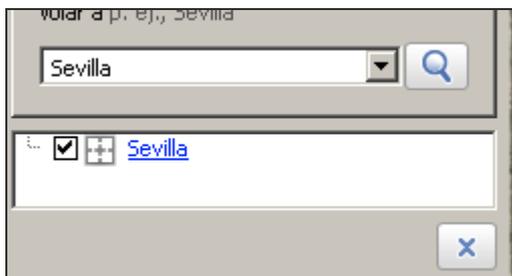
- Una vez que tengamos el programa instalado y accedamos a él, con las herramientas de navegación podemos acercarnos y movernos por las distintas regiones.



- También podemos usar la **caja de búsqueda** llamada "Volar a", que permite localizar automáticamente el punto deseado.



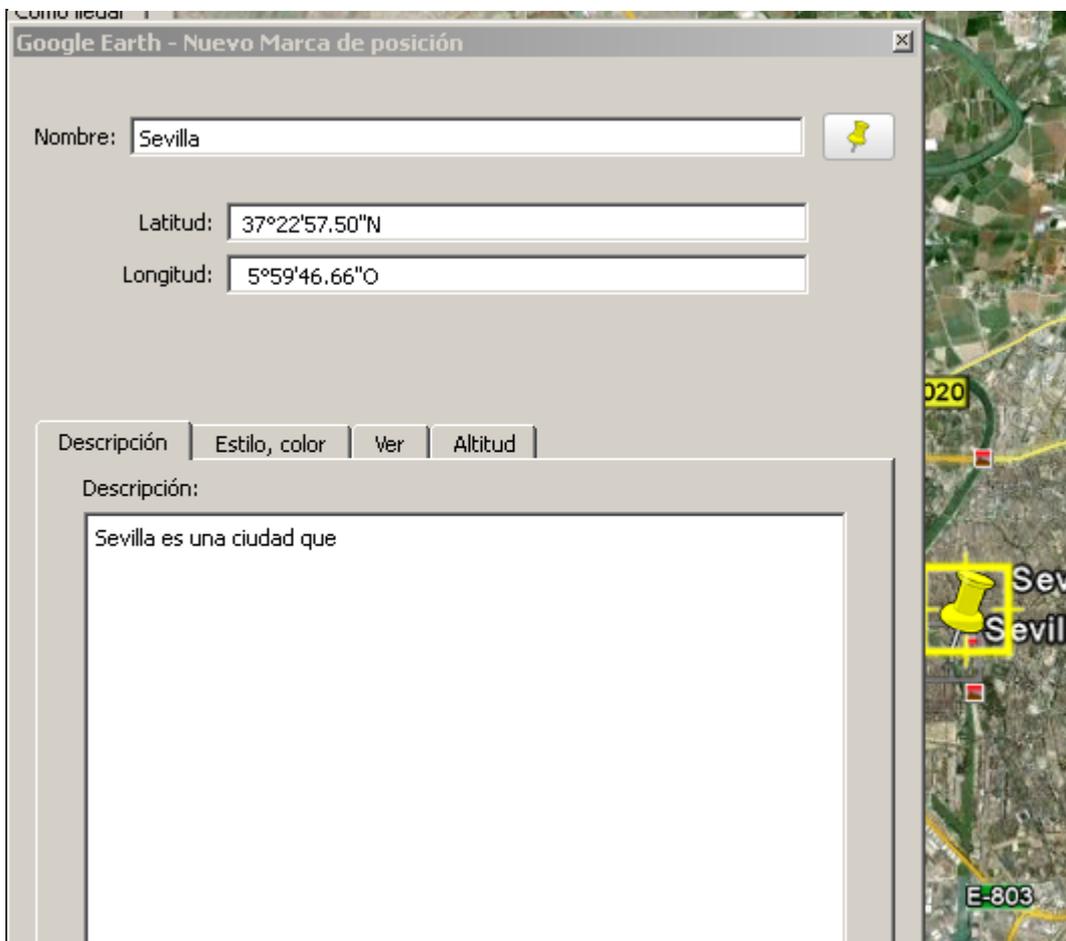
- La dirección que hayamos teclado se añade a los lugares visitados, como si se tratase de un índice de acceso rápido.



## CREAR CONTENIDO

Para el trabajo que queremos realizar, recurriremos a esta barra de herramientas  que nos permitirá, de izquierda a derecha, **crear etiquetas** o **marcas de posición**, **crear áreas**, **crear recorridos**, **añadir capas** (como fotografías, etc.) o **grabar un recorrido**:

- La primera opción permite añadir una **etiqueta con una descripción**.



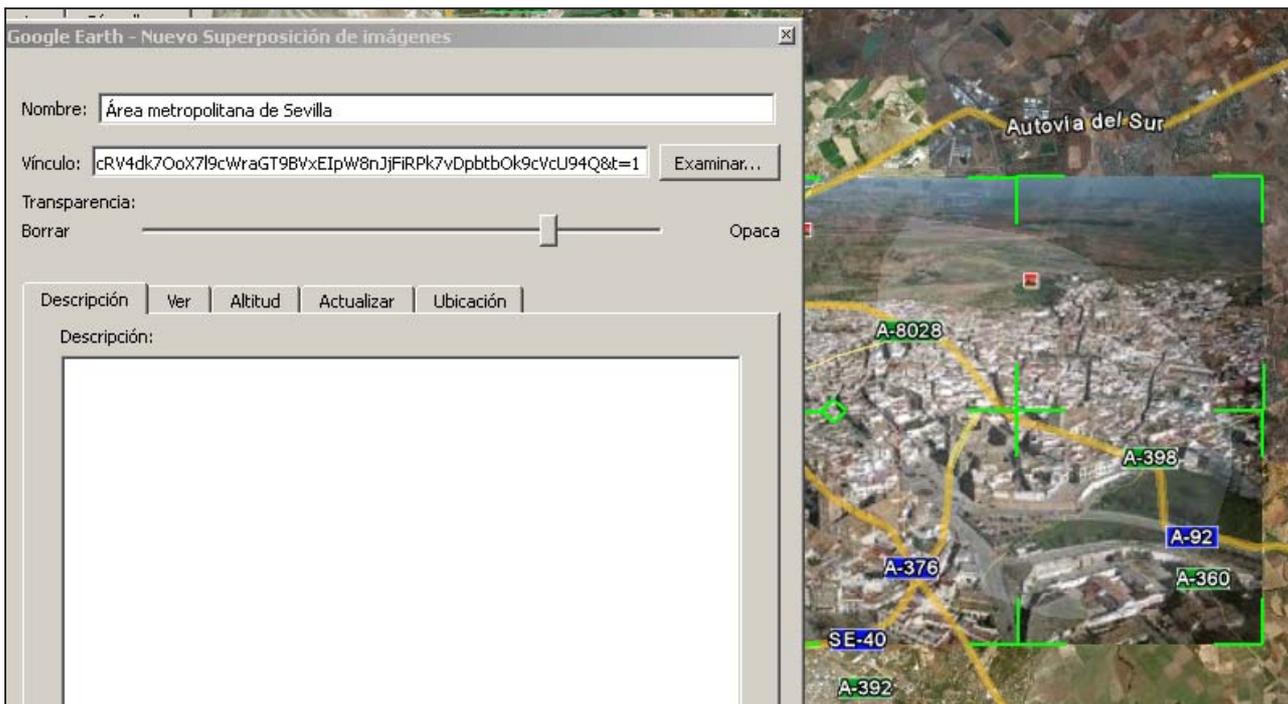
Y se vería así sobre Google Earth.



- Con el segundo botón podemos **añadir un área** (en la ilustración, marcada en blanco), con una **descripción asociada** (haciendo click con el cursor, modificamos el área que queremos resaltar).



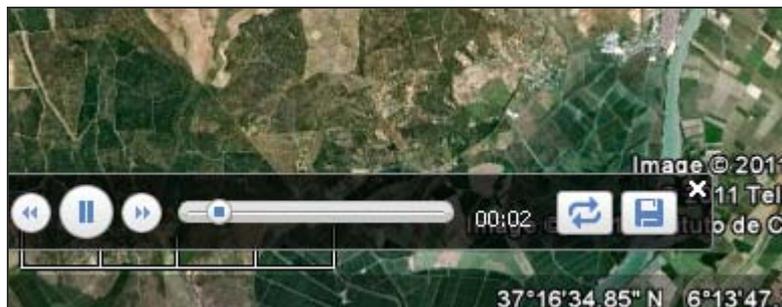
- La superposición de imágenes (tercer botón) exige que incluyamos la dirección web en la que está la imagen deseada, o bien subirla (botón examinar) desde nuestro ordenador.



- Si queremos **grabar un trayecto** deberemos **activar este botón** . Mientras navegamos (podemos, incluso, narrar la explicación del trayecto), se activa la barra de herramientas siguiente, que nos permite activar o detener la grabación y la locución.

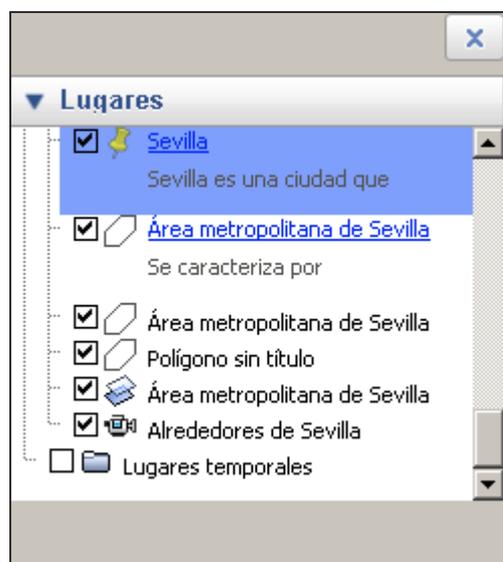


Terminado el recorrido, se puede **reproducir ese trayecto**, y también **guardarlo**.

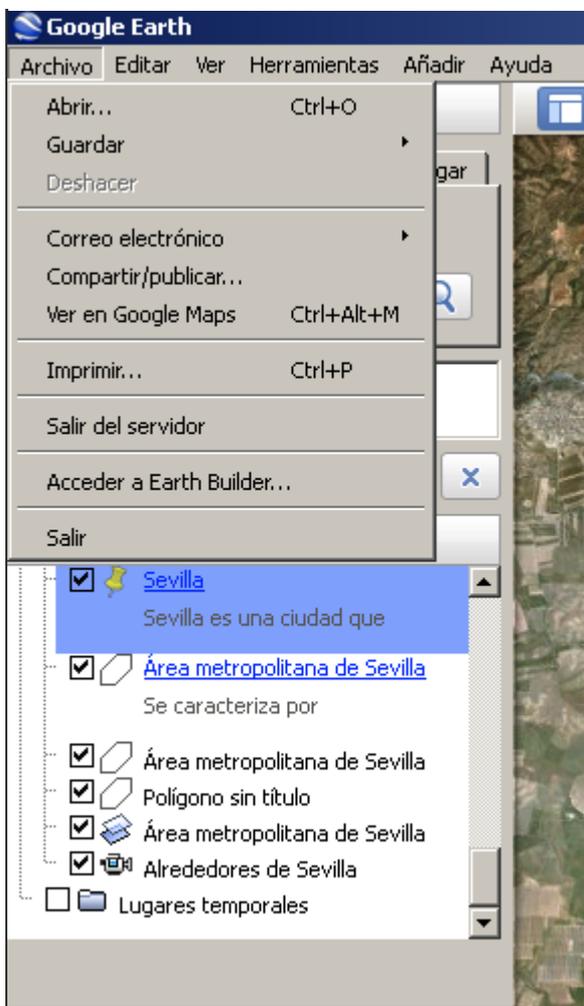


## GUARDAR EL ARCHIVO

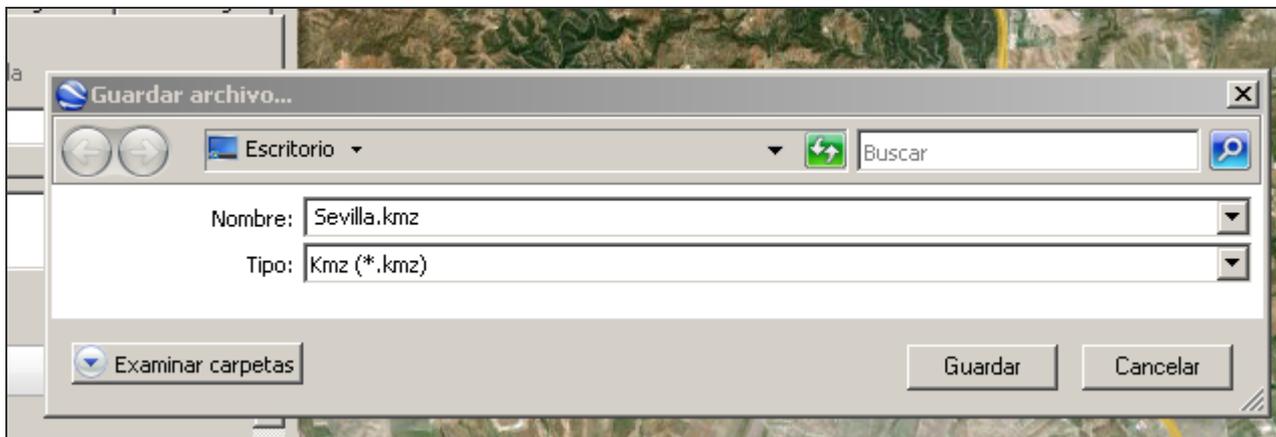
Las **Localizaciones**, **marcas**, **áreas** y **grabaciones** se almacenan en la pestaña **Lugares** que encontramos en la barra de herramientas de la izquierda de la pantalla de Google Earth.



- Podemos guardar cada una de las **georreferencias** que hemos creado, accediendo en la barra de menú del programa a **Archivo>Guardar>Guardar lugar como...**



- El archivo que se generará tendrá como extensión .kmz (la extensión propia de las capas o *skins* de Google Earth).



- El archivo generado tendrá la la siguiente apariencia:



Este archivo contiene toda la información necesaria para que al abrirlo desde otro ordenador se reproduzca la misma información que hemos generado.

Las herramientas de Google Earth con las que acabamos de trabajar permiten proponer al alumnado un itinerario y una serie de pruebas asociadas a dicha ruta o localización. Se trata de un modelo **menos articulado que la WebQuest**, y por tanto más abierto en cuanto a la propuesta de actividades que los estudiantes deberían realizar.

Puedes ver el proceso completo en el siguiente videotutorial.



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

Vídeotutorial Google Earth



### PARA SABER MÁS

Puedes consultar tutoriales de distintos niveles de complejidad, incluyendo referencias a actividades de aula, en [http://www.google.es/intl/es\\_es/earth/learn/](http://www.google.es/intl/es_es/earth/learn/)

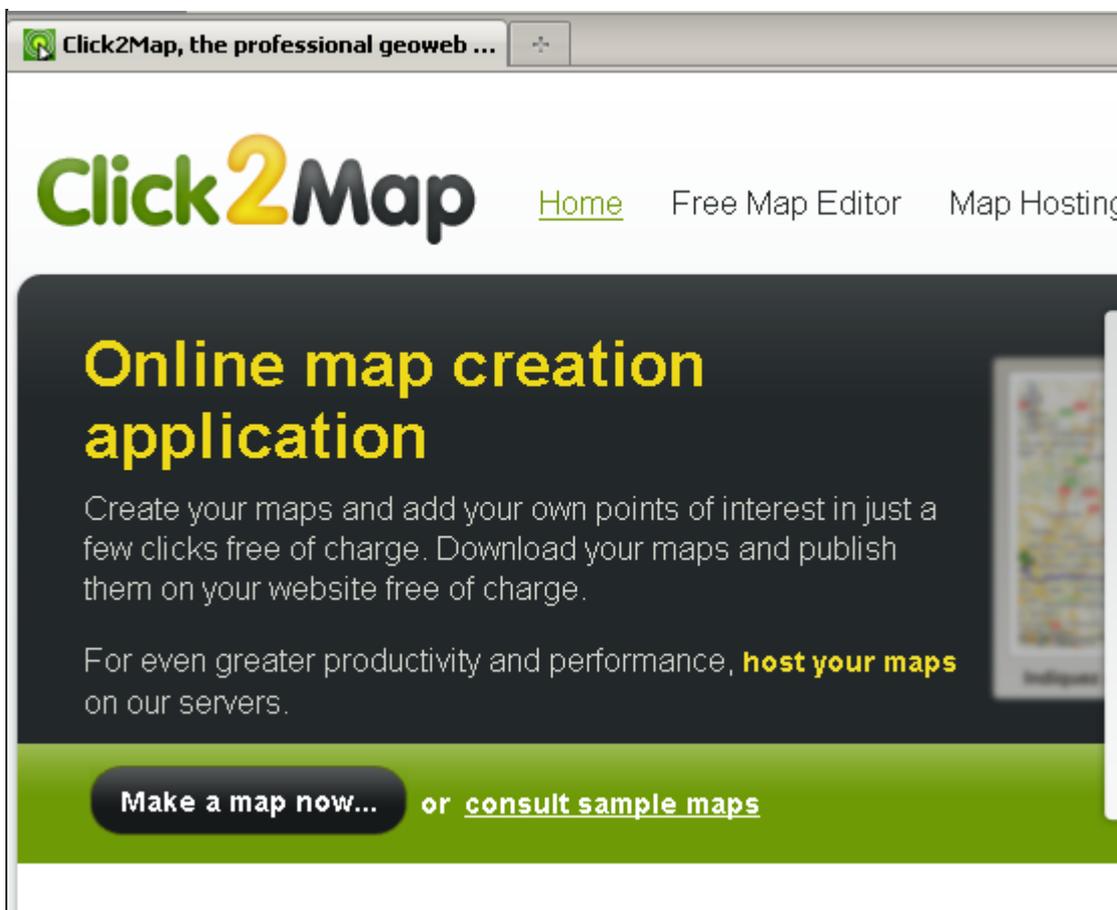
### Click2Map

Por otro lado, existen otros programas capaces de implementar las mismas utilidades de **georreferencialización**, como son **Tagzania** (admite georreferenciar imágenes, en forma de puntos o de recorridos) y **Click2Map** (que tiene una versión gratuita que permite configurar etiquetas múltiples).

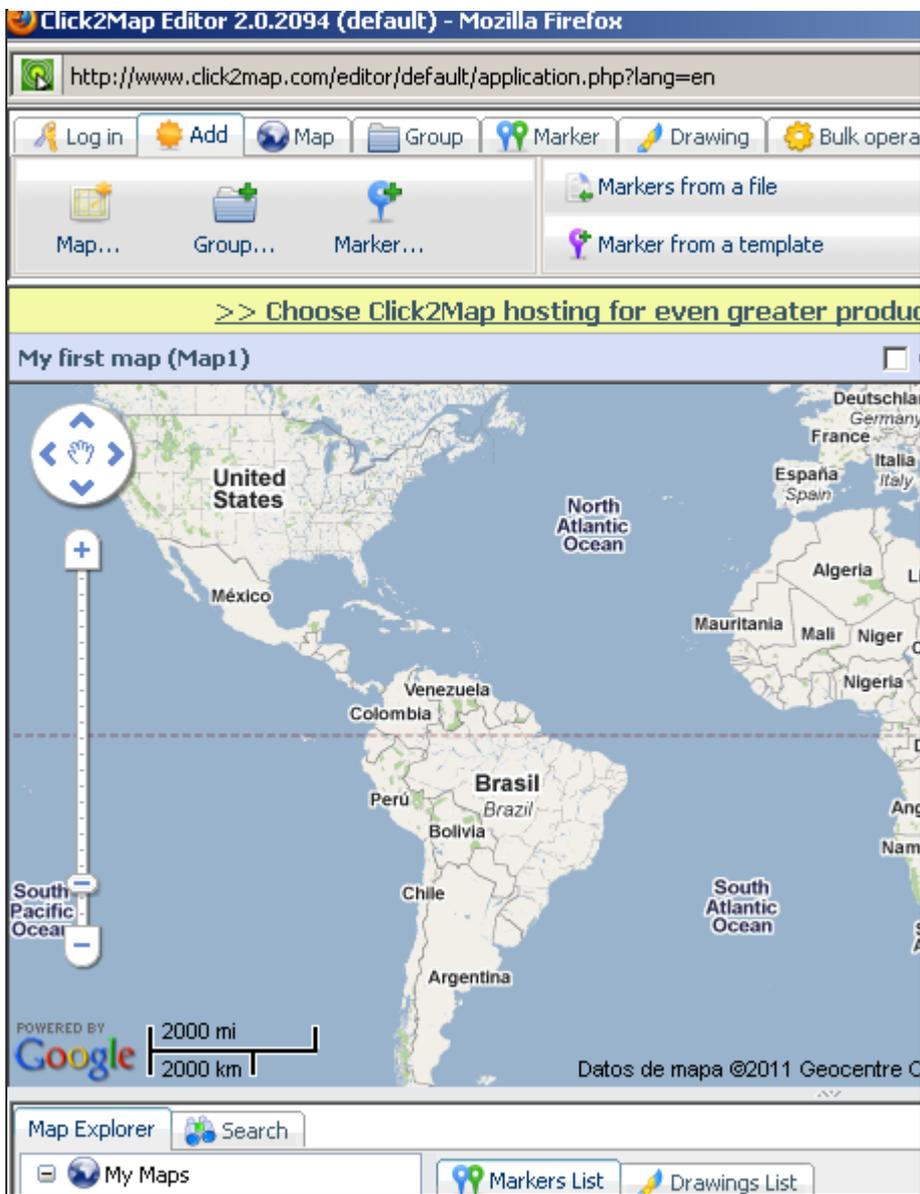


Vamos a ver como podemos trabajar con Click2Map. **Al final del apartado encontrarás un videotutorial con la secuencia completa.**

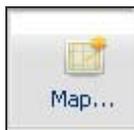
- Para empezar, accede al programa desde la página principal de Click2Map.



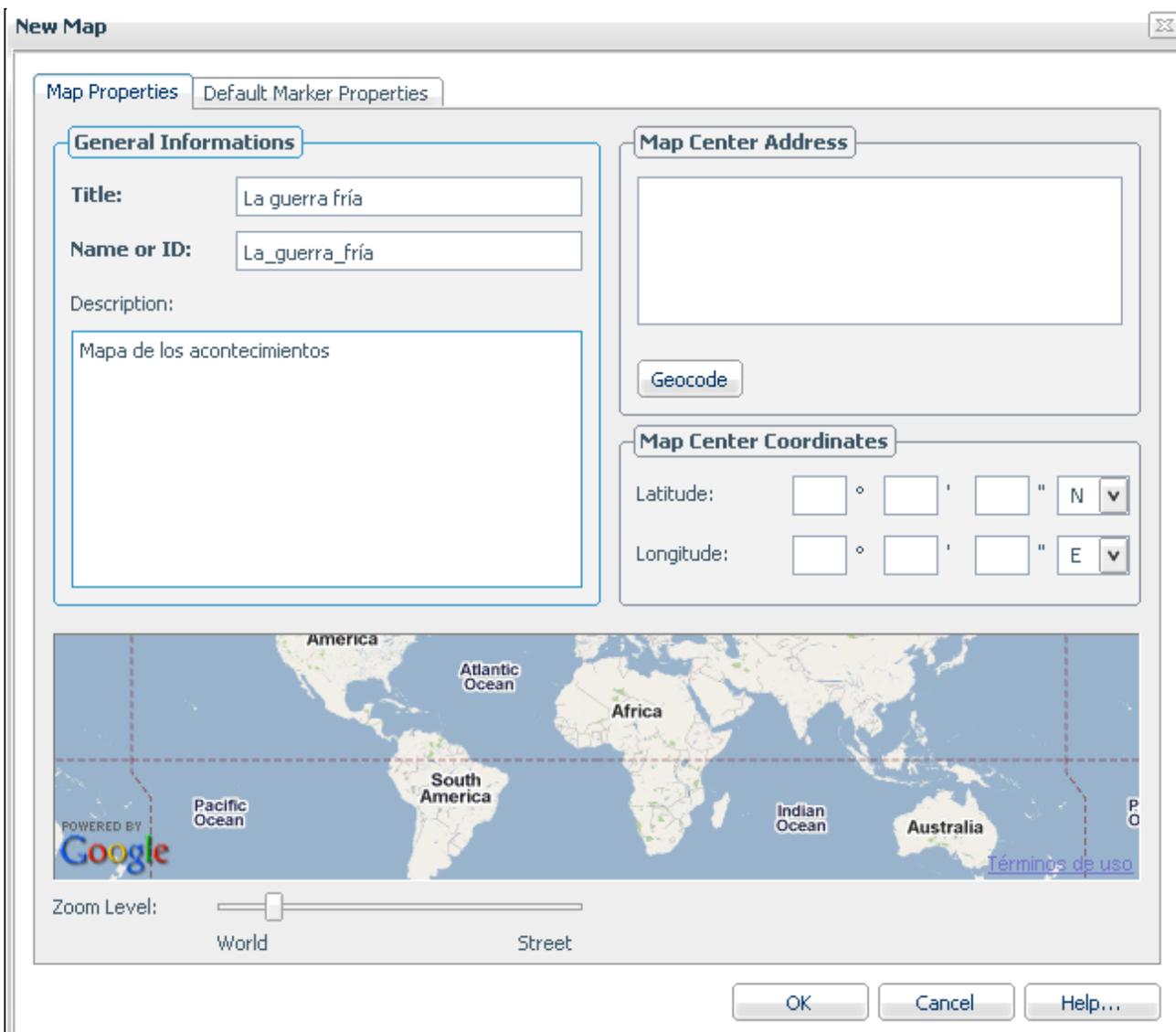
- Regístrate si es la primera vez que accedes al programa, y tras identificarte haz clic en **Make a map now**. Se abre una ventana emergente, con el área de edición del mapa.



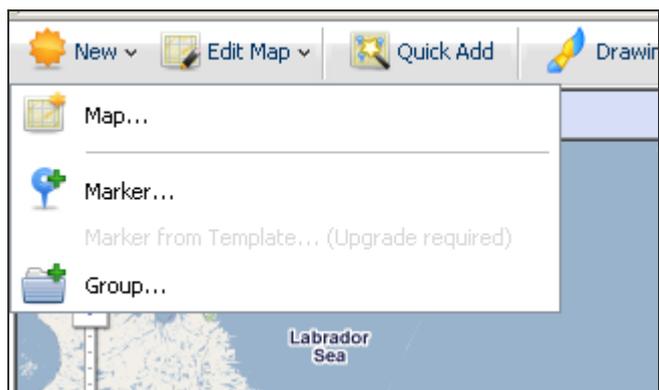
- Una vez aquí, haz clic en el botón **Map...**



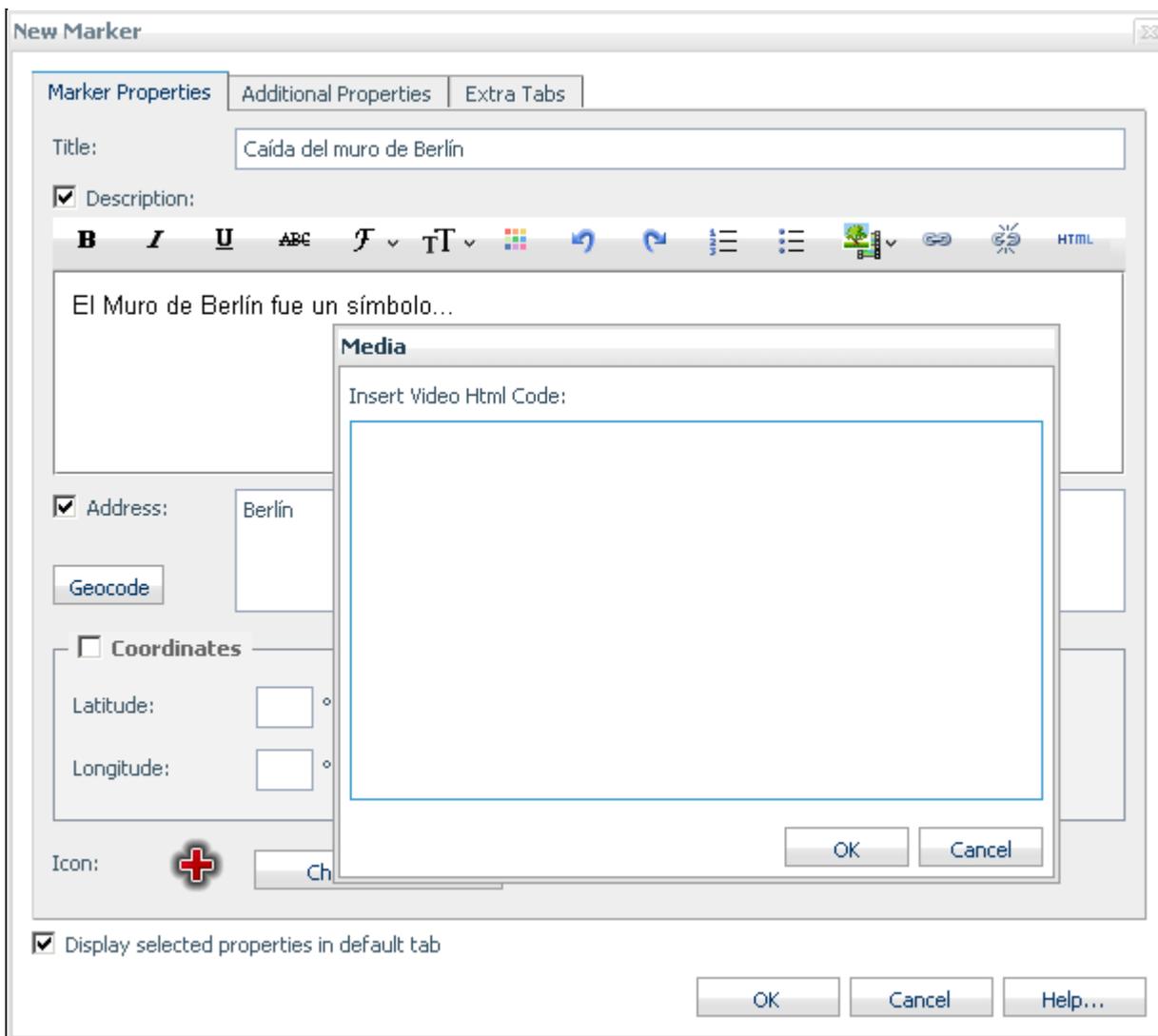
- Define las propiedades del mapa: Puedes indicar **título**, **descripción**, etc. Luego confirma con el botón **Ok**.



- Selecciona una nueva etiqueta con **New Marker** (o Marker, según cómo esté configurada la vista del editor).



- Se abre entonces una vista para que puedas generar la etiqueta.



En esta vista se puede **añadir texto**, **poner las coordenadas** (o indicar el nombre de la localización y pulsar en Geocode).

Para añadir un vídeo, haz clic en el botón de **vídeo**, y escribe el código del sitio web en el que se encuentra. Por ejemplo, desde Youtube haz clic en "Compartir" y luego en "Insertar", para copiar el código que se muestra (en la ilustración, "<iframe width...").



- Cuando hayas terminado de crear las etiquetas, haz clic en **Publish**, completa la descripción del mapa, selecciona la opción de bajarlo a tu ordenador, y pulsa en **Download**. Se descarga un archivo comprimido. Tras descomprimirlo, busca el archivo **map.htm**, y ábrelo. Tendrás una web con el mapa que has creado.

Puedes ver dos ejemplos de EarthQuest en las siguientes direcciones web:

- Primer viaje de Cristóbal Colón
- De un monumento a una ciudad



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

Vídeotutorial Click2Map

GeoQuest



GeoQuest es una propuesta ideada por **G.T. Kalsbeek** y **J.J.J.M. Beenakker**. La estructura del modelo es similar a las Webquest, pero está orientada a **búsqueda y elaboración de información que se refiera a aspectos espaciales**.

Supone una explotación de la información espacial de distintos **mashups** como Google Earth, Google Maps, Yahoo! Maps, Virtual Earth, etc.



### Mashup

Los mashup o aplicaciones web híbridadas son webs o aplicaciones que combinan datos, aplicaciones o funciones de webs o aplicaciones ajenas para crear nuevos servicios para los usuarios. Noticias, imágenes, vídeos, se integran de forma rápida, sencilla y agradable para el usuario...Es uno de los puntales de la llamada **Web 2.0**, ya que normalmente tanto las web que originan los diferentes datos como la que proporciona la interface gráfica a la que accede el usuario son de código abierto y no sólo permite, sino que requiere, de la interacción del usuario, que puede aportar sus propios contenidos. Favorecen además el crecimiento colaborativo de la web gracias a la aportación de miles de datos de los distintos usuarios y por lo tanto la arquitectura social de la web 2.0. Algunos ejemplos interesantes de Mashup son, además de los aquí indicados (Google Earth, Google Maps, Tagzania...) **Flickr** o **Picasa**, por poner sólo dos ejemplos dentro del mundo de la fotografía. Muchas de las herramientas educativas de la Web 2.0 pueden ser también considerados mashups, como **CmapsTools**, **Dipity**, **Timeline**, **Glogster**,...

Una GeoQuest debe constar de los siguientes apartados:

- **Introducción:** señala el escenario y alguna información antecedente.
- **Tarea:** producto final.
- **Proceso:** pasos a seguir para llevar a cabo las tarea, selección de recursos para las subtareas y el **andamiaje** (scaffolding) o procedimientos que el alumnado debe aprender.
- **Producto final:** explicación de las características del producto que se desea obtener.
- **Fuentes de información:** recursos web.
- **Evaluación:** criterios o matriz de evaluación.
- **Conclusión:** elemento de reflexión y estímulo a proseguir aprendiendo.

Puedes ver un ejemplo en *La vuelta al mundo en 80 minutos* (Jordi Vivancos Martí, 2006) y encontrar más información sobre GeoQuest en esta guía.

## Aventura Didáctica

# Aventura Didáctica

Aventura Didáctica (AvD) es otra variante de la WebQuest, integrando la metodología de **Libro de Juegos (libro de enseñanza programada)**. Se trata de un proyecto de investigación pautada, con varias páginas o capítulos secuenciados. Consta de un inicio, un nudo y un deslace (término de la aventura).

Para su desarrollo, el estudiante desempeña un rol definido para la actividad, con el que tiene que empatizar para implicarse en la orientación de las tareas encomendadas (por ejemplo, su rol puede ser el de un indígena que ve llegar el primer barco español que arriba a las costas americanas, y sus respuestas estar enfocadas desde este punto de vista).

Existe una notable diferencia con las WebQuest: los recursos vienen contenidos en las páginas o capítulos definidos. Puedes ver un ejemplo, titulado "Malditas ecuaciones" (haz clic en la esquina superior del libro para comenzar la navegación).

El formato de una Aventura Didáctica puede ser el de cualquier página web convencional, con enlaces a distintos capítulos. Sin embargo, la apariencia de libro electrónico es fácil de implementar, a partir de herramientas web 2.0 como Tikatok (que te permitirá alojar epub o libros electrónicos en red de manera gratuita).



Vamos a ver de modo práctico como **crear una aventura didáctica** con esta aplicación.

- En primer lugar accede a la página principal de Tikatok. Si lo haces por primera vez, es conveniente registrarse.

A screenshot of the Tikatok website homepage. The browser tab shows "Tikatok - Kids Activities: Publish a Ch...". The page features the Tikatok logo and the slogan "Every Child Has a Story". Navigation links include "Create a Book", "Tikatok Store", "Tikatok Picks", and "How It Works". There are also "Sign In" and "Join Now" buttons. A large banner for Father's Day is displayed, stating "Father's Day is June 19th" and "Show your love with a personalized book created by you!". A "Learn More" button is prominent. On the right side, a vertical list shows "1" and "2" with partial text "w st" and "ac pi". At the bottom, there are thumbnails for books like "HOORAY FOR DAD" and "A SHOUTOUT to the World's Greatest Dad".

- Introduce tus datos de cuenta de usuario, y selecciona el botón para crear un libro

Create a Book

- En función de la edad del alumnado, puede seleccionarse una u otra plantilla para el libro electrónico.

The image shows two side-by-side panels for creating an e-book. The left panel is titled 'StorySparks Best for Ages 8+' and features a girl thinking with icons of a rabbit, a robot, and a princess. The right panel is titled 'Start from Scratch Best for Ages 10+' and features a girl writing with a lightbulb icon. Both panels have a red 'Create a book' button at the bottom.

**StorySparks**  
Best for Ages 8+

I want to create my own story, but I need a little help to get started.

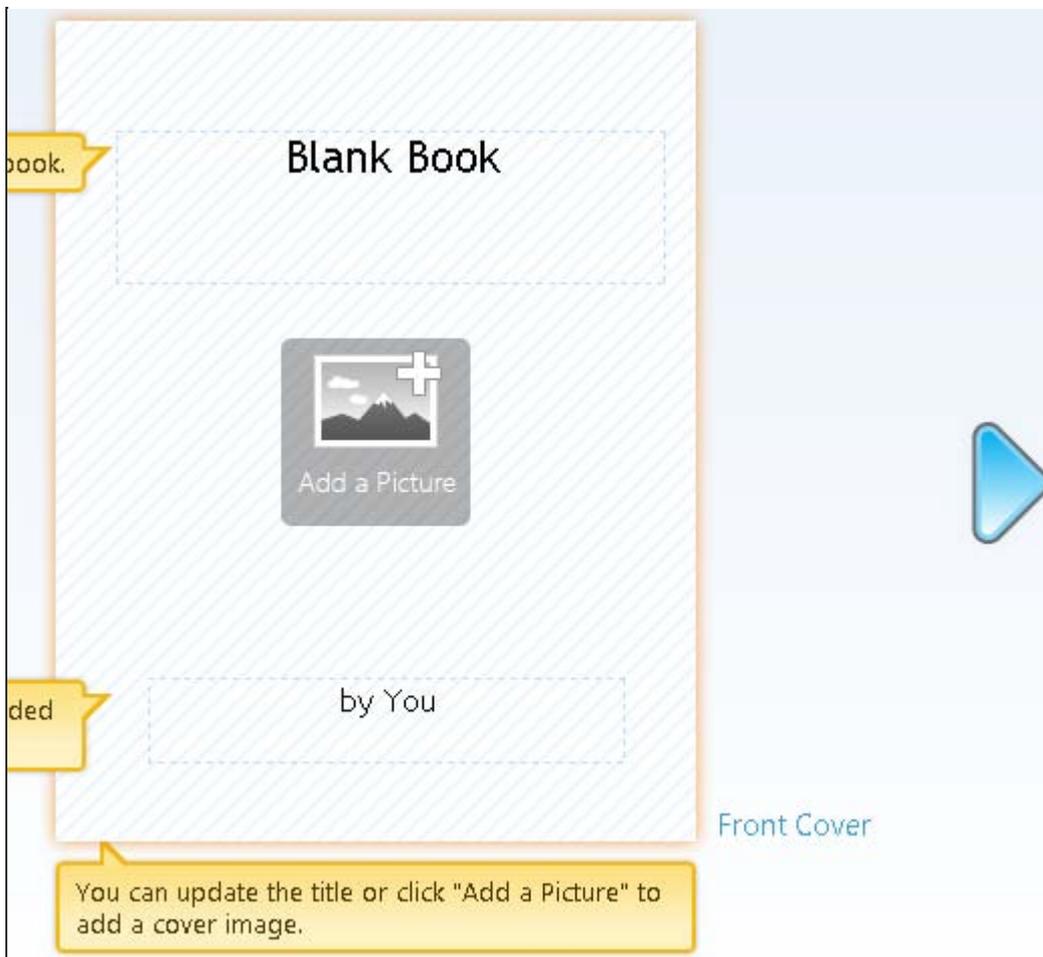
**Create a book**

**Start from Scratch**  
Best for Ages 10+

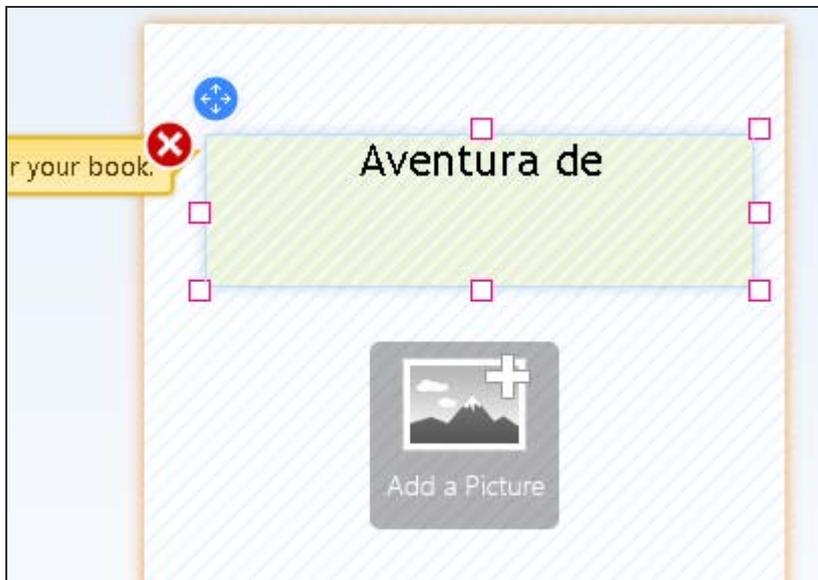
I want to start a book from scratch. I can do this on my own!

**Create a book**

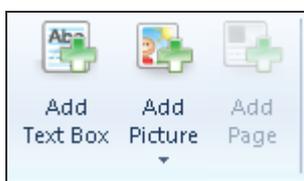
- En la vista de edición, se muestra la portada del libro, y una pestaña para ir navegando por las distintas páginas.



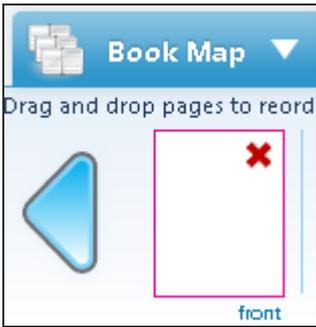
- Cualquier elemento, como el texto y las imágenes, puede ser editado y sobrescrito.



- Para añadir una imagen, puedes hacer clic en el botón **Add a Picture** bien en la propia página o en la correspondiente caja de herramientas. En esa misma caja encontrarás los botones para añadir una página (**Add Page**), o un nuevo texto (**Add Text Box**).



- Con el botón "Book Map" desplegamos una vista en miniatura de las páginas del libro.



No olvides guardar el trabajo editado de vez en cuando y, al finalizar la edición pulsa en el botón Share



- Y selecciona la opción de compartir por correo electrónico. También puedes compartir tu aventura a través de tu web o de tus redes sociales favoritas (Twitter, Facebook).



- De cualquiera de estas maneras podrás publicar y compartir la dirección web en la que se encuentra alojado tu libro electrónico.

Puedes ver esta información en el siguiente videotutorial.



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

Vídeotutorial TikaTok

## Actividades de autoaprendizaje



### Actividad

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

- Localiza una **Caza del Tesoro** o una **MiniQuest** de un área, materia y nivel afín al que tú impartes. A partir de su planteamiento, propón **SUGERENCIAS DE MEJORA** (por ejemplo, cambios en el planteamiento, algún recurso o herramienta que pudiera aplicarse para su implementación, etc.
- Localiza también una **Aventura Didáctica** o una **EarthQuest** (si en tus áreas de conocimiento tienen aplicación). A partir de su análisis y cotejo de las características que deberían cumplir, formula tú el **PLANTEAMIENTO** (sólo el planteamiento...) de una Aventura Didáctica o una EarthQuest.
- Analiza pros y contras de los modelos de **Caza** y **MiniQuest** respecto a la WebQuest, e indica en qué situaciones o para qué casos de aprendizaje recurrirías a dicha modalidad.

Esta actividad te servirá para tener un mayor abanico de posibilidades cuando formules una WebQuest, e incluso para reflexionar sobre las condiciones en las que merece la pena buscar o crear cada una de dichas modalidades o variantes de la WebQuest. Por otro lado, puede servirte como punto de partida para la propuesta de otros modelos de aprendizaje a partir de la web que supongan, respetando la filosofía de aprendizaje significativo por parte del alumnado, enriquecer las posibilidades de aplicación al aula de Internet.



## Autoevaluación (voluntaria)

La Caza del Tesoro propone, entre otras cosas

- Contestar a preguntas concretas con recursos web
- Realizar un trabajo a partir de referencias geográficas
- Ninguna de las dos respuestas es válida

La actividad que propone dar respuesta a una "gran pregunta" es

- MiniQuest
- Caza del Tesoro
- Aventura Didáctica

Los apartados de la Caza del Tesoro son Introducción, Recursos, Evaluación y...

- Preguntas
- Créditos
- Las dos respuestas anteriores son ciertas

En una MiniQuest, la función de crear un escenario cognitivo en el que el alumno debe desenvolverse la cumple

- La Tarea
- El Escenario
- El Producto

Una aplicación basada en GoogleEarth es

- MiniQuest
- EarthQuest
- Aventura Didáctica

El apartado "Fuentes de información" está presente en

- La Caza del Tesoro
- GeoQuest
- EarthQuest

La Aventura Didáctica

- Se basa en la metodología de Libro de Juegos (libro de enseñanza programada)
- Trata la búsqueda y elaboración de información que se refiera a aspectos espaciales
- 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.