

WEBQUEST

Manuel Asensio Pérez.
Profesor de Tecnología del I.E.S. Seritium.

¿QUÉ ES UNA WEBQUEST?

- Se trata de una actividad de **INVESTIGACIÓN**.
- La **INFORMACIÓN** está localizada, mayoritariamente, en **INTERNET**.
- Los estudiantes se centran en **CÓMO UTILIZAR LA INFORMACIÓN** más que en su búsqueda.
- **CONSTRUYEN** el conocimiento que luego aprenden.
- Trabajan en equipo. **APRENDIZAJE COOPERATIVO**.
- Pueden desempeñar “**ROLES**”.
- Tienen que elaborar un **PRODUCTO FINAL**.

ESTRUCTURA DE UNA WEBQUEST

INTRODUCCIÓN

Orienta al alumnado sobre lo que se va a encontrar.
Incrementa su interés por la actividad.

TAREA

Se proporciona al alumnado una descripción clara de lo que tendrá que haber hecho al finalizar la actividad.

Las tareas pueden ser muy variadas: Realización de una página web, un documento elaborado con procesador de texto, una presentación, una exposición, una obra de teatro, un debate, ...

PROCESO

Se le dice al alumnado los pasos que debe seguir para completar la tarea. La descripción del proceso debe ser lo más clara y breve posible.

RECURSOS

Relación de páginas web, previamente seleccionadas por el profesorado, relacionadas con la tarea a realizar. Esta preselección evita que el alumnado se pierda en la red. Los recursos no tienen por qué estar todos en internet.

EVALUACIÓN

Se proporciona una orientación de cómo será evaluado el trabajo realizado.

CONCLUSIÓN

Su finalidad es resumir la experiencia, animar a la reflexión y a la generalización de lo aprendido.

CRÉDITOS

Apartado en el que se incluyen los datos del autor, los agradecimientos y las referencias utilizadas para la elaboración.

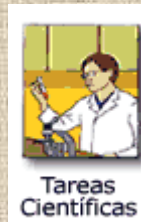
TAREA

- Actividad diseñada para que el alumnado **utilice** y sintetice la **información** que ofrecen los recursos de internet seleccionados por el profesorado.
- Debe solicitar al alumnado la **presentación** de un **producto** concreto.
- Debe estar claramente **detallada**.
- **Descripción** del **producto** final y la manera **cómo** se **debe presentar**.
- Una **buena TAREA** podrá **utilizarse varias veces** (con distintos alumnos o por distintos profesores)
- **CONCRETA, CLARA y COMPRENSIBLE.**

TAREA. Sugerencias para su elaboración.

- Construir conocimiento nuevo.
- Se debe ajustar al tiempo y recursos tecnológicos disponibles.
- Que promuevan el uso de herramientas de aprendizaje visual (mapas conceptuales).
- Selección adecuada de las herramientas informáticas a utilizar.
- Que pida elaborar un solo producto.
- Que favorezca la interacción grupal.
- Que sea creativa.

Tipos de TAREAS





TAREAS DE REPETICIÓN

- No son muy adecuadas para incluirlas en una WebQuest, ya que requieren un nulo o escaso proceso de construcción del conocimiento.
- Pueden utilizarse como paso provisional para desarrollar el entendimiento básico de un tema, si se combinan con otro tipo de tareas.
- Se podrían usar si:
 - Formato y vocabulario difieren de lo leído.
 - Se les da margen sobre lo que deben informar y la manera de hacerlo.
 - Se pide a los alumnos que resuman, extraigan y elaboren.



TAREAS DE RECOPIACIÓN

- Tomar información de varias fuentes y ponerla en un formato común.
- Utilizar recursos en formatos diferentes y reelaborarlos para crear una recopilación.
- Determinar algunos criterios (no todos) para la organización de la recopilación.
- Solicitar a los alumnos el desarrollo de criterios propios para seleccionar los elementos que agrupan.
- Una buena tarea de recopilación debe transformar la información recopilada.



TAREAS DE MISTERIO

- Una buena forma de atraer a los alumnos es encubrir el tema dentro de un acertijo o historia de detectives.
- El misterio diseñado debe hacer que quién lo resuelva:
 - Absorba la información proveniente de varias fuentes.
 - Agrupe la información haciendo interferencias o generalizaciones una vez cruzadas varias fuentes de información.
 - Elimine pistas falsas.
- Las tareas de misterio en cierta forma no parecen auténticas debido a la ficción que requieren, pero resultan muy motivadoras.



TAREAS PERIODÍSTICAS

- Una buena tarea periodística bien diseñada, requiere:
 - Que se maximice la exactitud utilizando múltiples versiones de un evento.
 - Amplíen su comprensión incorporando opiniones divergentes dentro de su relato,
 - Profundicen su comprensión utilizando fuentes de información básicas.
 - Examinen sus propios prejuicios y disminuyan su impacto en sus escritos.
- Se suministrarán los recursos adecuados y se hará hincapié sobre la equidad y la exactitud necesarias en un informe.



TAREAS DE DISEÑO

- Una tarea de diseño requiere que los alumnos creen un producto que cumpla con un objetivo predeterminado y funcione dentro de unas restricciones preestablecidas.
- Una tarea de diseño bien elaborada:
 - Describe un producto que realmente necesita alguien en algún sitio.
 - Describe las limitaciones de recursos o de otro tipo que no se diferencian mucho de aquellas que enfrentan los diseñadores reales de esos productos.
 - Deja espacio para la creatividad y la promueve dentro de esas limitaciones.



AREAS DE PRODUCTOS CREATIVOS

- Se debe producir algo dentro de un formato determinado (pintura, obra de teatro, juego, canción, etc.).
- Las restricciones son importantes. Pueden incluir requisitos como:
 - Precisión histórica.
 - Ajuste a un estilo artístico particular.
 - Uso de las normas de un formato particular.
 - Consistencia interna.
 - Limitaciones en extensión, tamaño o alcance.
- Una tarea de este tipo debe invitar a la creatividad.



TAREAS PARA CONSTRUCCIÓN DE CONSENSO

- Se debe articular, considerar y acomodar los diferentes puntos de vista sobre un tema determinado.
- Hay que involucrar a los alumnos en la obtención de diferentes perspectivas usando distintos grupos de recursos.
- Basarse en diferencias de opinión auténticas, expresadas por alguien en alguna parte.
- Basarse también en hechos.
- Realizar informes análogos a los usados en el mundo real.



TAREAS DE PERSUASIÓN

- Estas tareas deben incluir peticiones de productos que influyan en las opiniones de quienes los reciben.
- Los alumnos deben convencer a una audiencia externa sobre un punto de vista determinado.
- Una tarea de persuasión debe identificar una audiencia verosímil para dirigir el mensaje. Esta audiencia puede tener un punto de vista diferente, neutral o que muestre apatía.
- Las tareas de persuasión se combinan, con frecuencia, con las de construcción de consenso.



TAREAS DE AUTOCONOCIMIENTO

- Una tarea de autoconocimiento bien diseñada comprometerá al alumno a responder preguntas sobre si mismo que no tienen respuestas cortas.
- Estas tareas podrían desarrollarse alrededor de:
 - Metas a largo plazo.
 - Temas éticos y morales.
 - Apreciación del arte.
 - Respuestas personales a la literatura.



TAREAS ANALÍTICAS

- Un aspecto de la comprensión radica en el conocimiento de cómo se interrelacionan las cosas y cómo las cosas comprendidas dentro de un tema se relacionan mutuamente.
- En las tareas analíticas se solicita a los alumnos que observen cuidadosamente una o más cosas y encontrar similitudes y diferencias con objeto de descubrir las implicaciones que tienen esas similitudes y diferencias.



TAREAS DE EMISIÓN DE JUICIO

- Las tareas de emisión de juicio presentan al alumno una cantidad de temas y se le solicita clasificarlas o valorarlas, o tomar una decisión informada entre un número limitado de opciones.
- Las tareas de este tipo bien diseñadas ofrecen una plantilla de evaluación u otro conjunto de criterios para emitir un juicio.



TAREAS CIENTÍFICAS

- Una tarea científica debe incluir:
 - Realizar hipótesis basadas en el entendimiento de la información básica que ofrecen las fuentes en línea y fuera de ella.
 - Poner a prueba las hipótesis recopilando datos de fuentes preseleccionadas.
 - Determinar si las hipótesis fueron sustentadas y describir los resultados y sus implicaciones en el formato estándar de un informe científico.

PROCESO (I)

- Secuencia de pasos que deben seguir los alumnos para resolver la tarea.
- El proceso debe:
 - Descomponer la tarea en subtareas.
 - Definir claramente cada subtaska:
 - ¿Qué necesitan los alumnos para resolverla?
 - ¿Cómo y en cuánto tiempo deben resolverla?
 - Explicar las dificultades con las que se puede encontrar y orientarles en su resolución.
 - Determinar claramente las herramientas informáticas a utilizar.

PROCESO (II)

- Concretar y definir muy bien los “roles” que deben desempeñar los alumnos.
- Especificar cómo llevar a cabo el trabajo en grupo.
- Aclarar las funciones y las responsabilidades de cada miembro del grupo.
- Hacer sugerencias y recomendaciones respecto a estrategias que los alumnos deben seguir, para manejar adecuadamente la información obtenida de las fuentes (leer y comparar críticamente información proveniente de los recursos para seleccionar la más pertinente, ...).

RECURSOS (I)

- Los RECURSOS son sitios web seleccionados por el profesor como los más adecuados para desarrollar la WebQuest.
- Contienen información válida y pertinente para realizar la TAREA.
- Los recursos propuestos deben describirse con objeto de guiar a los alumnos en la selección de la información que necesitan.
- Deben ajustarse al nivel de los alumnos que realizan la WebQuest.
- Hay que asegurarse de que estén disponibles en la red y de que tengan vigencia.

RECURSOS (II)

- Es conveniente que la información provenga de sitios válidos y fiables.
- Se deben ofrecer varios sitios web sobre un mismo tema, con objeto de validar, contrastar, analizar y sintetizar datos provenientes de diferentes recursos.
- Es interesante proponer recursos disponibles en periódicos o revistas digitales.
 - Proporcionan una visión actual y real de los diferentes problemas.
 - Permite analizar un tema desde diferentes perspectivas.

EVALUACIÓN (I)

- La evaluación no consiste en la asignación de una nota o una calificación.
- La evaluación se establece con el propósito de obtener información que permita orientar al alumno para que alcance los objetivos establecidos.
- Una forma muy usada de realizar este apartado es mediante una MATRIZ DE VALORACIÓN.
 - Contiene un listado de criterios específicos y fundamentales que permiten cuantificar el aprendizaje, los conocimientos y las competencias logradas.
 - Para cada uno de estos criterios se establecen distintos niveles de calidad debidamente graduados.

EVALUACIÓN (II)

- La Matriz de Valoración debe contener criterios claros de los siguientes aspectos:
 - Desarrollo de los conocimientos propios del tema trabajado.
 - Desarrollo de competencias y habilidades necesarias para utilizar adecuadamente información proveniente de internet.
 - Uso de herramientas informáticas para potenciar la construcción de conocimientos nuevos, y para ayudar a procesar y sintetizar mejor la información.
 - Calidad y pertinencia del producto final solicitado en la tarea.

EVALUACIÓN (III)

- Los criterios especificados en la Matriz de Valoración deben ser claros y comprensibles para los alumnos.
- La escala de calificación de los criterios debe estar acorde con el nivel escolar en el que se desarrolle la WebQuest.
- Es muy conveniente compartir con los alumnos lo que se va a evaluar y los criterios que se seguirán.
- Es importante evaluar el trabajo colaborativo.
- Conviene promover la autoevaluación de los alumnos.

WEBQUEST. Ejemplos

- Web Tour MultiColor
<http://www.xtec.es/~fdenia/castellano/forum/spanish.html>
- Hacia la Europa del siglo XXI
<http://www.geocities.com/webquesteu/index.html>
- El Arte Moderno
<http://www.scarsdaleschools.k12.ny.us/webquests/Cisco/arte.htm>
- Una WebQuest para diseñar WebQuest
<http://www.aula21.net/tallerwq/index.htm>
- Es tu vida ... un viaje a tu futuro
<http://www.aula21.net/orientacion/oriwebquest/index.htm>