



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 17 – ABRIL DE 2009

“UN NUEVO RECURSO EDUCATIVO: LA WEBQUEST. APLICACIÓN EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA.”

AUTORÍA EDUARDO ORTEGA BALLESTEROS
TEMÁTICA NNTT, INTERDISCIPLINAREIDAD...
ETAPA ESO, BACH...

Resumen

Se hace evidente que en la actualidad “Internet” se ha convertido en un recurso educativo reconocido por toda la comunidad docente, en mayor o menor medida. El problema que se nos plantea es cómo organizar la enorme cantidad de contenidos que la red pone a nuestra disposición, creando secuencias didácticas que aporten un aprendizaje significativo a nuestros alumnos. Presentaremos la “**Webquest**” como el recurso relacionado con las nuevas tecnologías que facilitará esta organización.

Palabras clave

- Webquest.
- Miniquest.
- Internet.
- Nuevas Tecnologías.

1. INTRODUCCIÓN.

Un profesor de la Universidad de San Diego, **Bernie Dodge**, creó este modelo de “búsqueda en la red” en 1995. A partir de ahí, ha tenido un éxito fulgurante que hace que hoy encontremos miles de webquests en la red, aunque, desgraciadamente, pocas aún en español.

De acuerdo con su desarrollador, citado anteriormente, una Webquest es una actividad orientada a la investigación en la que la mayor parte de la información que se debe usar está en la Web. Es un modelo que pretende rentabilizar el tiempo de los estudiantes, centrarse en el uso de la información más que en su búsqueda y reforzar los procesos intelectuales en los niveles de análisis, síntesis y evaluación. La puesta en práctica dentro del aula de las Webquest supone una forma de **aprendizaje**



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 17 – ABRIL DE 2009

cooperativo. La Webquest usa el mundo real, y desarrolla tareas auténticas para motivar a los alumnos; su estructura es constructivista y por tanto fuerza a los alumnos a transformar la información y entenderla; sus estrategias de aprendizaje cooperativo ayudan a los estudiantes a desarrollar habilidades y a contribuir al producto final del grupo.

Las Webquest ofrecen un modelo ideal para los docentes que buscan la manera de integrar Internet en el aula. Cada Webquest tiene una tarea clara o un problema específico con una gran cantidad de enlaces que se relacionan con un tópico o con el contenido del área de estudio de un curso determinado.

La webquest surge como respuesta a un problema al que cualquier profesor se enfrenta de forma inmediata: “¿Cómo guiarse por la maraña de la red?”, “¿Cómo ayudar a los alumnos para conseguir resultados positivos en un proceso de aprendizaje basado en el uso de la red?”.

Una Webquest consiste, básicamente, en presentarle al alumnado un problema, una guía del proceso de trabajo y un conjunto de recursos preestablecidos accesibles a través de Internet. Dicho trabajo se aborda en pequeño grupo, de manera que el alumno, individualmente o según los grupos acordados, tenga que elaborar un pequeño trabajo final (bien en papel o en formato digital, power point...) utilizando los recursos ofrecidos de Internet.

Como indica **J. Adell (2002)** una WebQuest es una actividad didáctica atractiva para los estudiantes y que les permite desarrollar un proceso de pensamiento de alto nivel. “Se trata de hacer algo con información: analizar, sintetizar, comprender, transformar, crear, juzgar, valorar, etc. La tarea debe ser algo más que simplemente contestar preguntas concretas sobre hechos o conceptos o copiar lo que aparece en la pantalla del ordenador en una ficha. Hemos de pretender, por tanto, que la Webquest sea un espacio de aprendizaje autónomo.

Cada día más centros de enseñanza están conectados a Internet. El profesorado y los estudiantes utilizan esta conexión al mundo de diversas formas. En primer lugar, es una fuente inagotable de información y datos de primera mano. Como red originariamente científica, puede encontrarse gran cantidad de información útil para las clases, desde imágenes de la tierra tomadas por satélite, hasta las últimas investigaciones científicas que aún no han sido publicadas.

Por tanto, podemos concluir diciendo que una Webquest es una actividad de investigación orientada a que los estudiantes interactúen con la información obtenida sobre todo de recursos de Internet. Se puede definir como un proceso de aprendizaje-investigación centrado en un determinado problema, frente al cual al estudiante se le proporcionan recursos múltiples para que sea él o ella quien construya sus propias ideas. La Webquest parte de potenciar valores cognitivos como el pensamiento reflexivo, fluido y dinámico. Es, por tanto, una metodología que permite a los profesores la oportunidad de integrar la tecnología de Internet en el trabajo de aula.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 17 – ABRIL DE 2009

Su creador, Bernie Dodge, las define como: *“Un actividad de indagación/investigación enfocada a que los estudiantes obtengan toda o la mayor parte de la información que van a utilizar de recursos existentes en Internet. Las Webquest han sido ideadas para que los estudiantes hagan buen uso del tiempo, se enfoquen en utilizar la información más que en buscarla, y en apoyar el desarrollo de su pensamiento en los niveles de análisis, síntesis y evaluación”.*

2. CARACTERÍSTICAS DE LAS WEBQUEST.

La webquest es un método de aprendizaje bastante simple en el que destacan las siguientes características:

- ✓ Es una investigación dirigida en la que la información que se utiliza se haya esencialmente en Internet.
- ✓ El profesor da una estructura y guía la búsqueda de información en Internet: selecciona unos buenos sitios web y marca unas tareas claras y factibles.
- ✓ La enorme cantidad de recursos que pone a nuestra disposición la red posibilita que se potencie el espíritu crítico del alumno.
- ✓ Es un modelo básicamente cooperativo, en el que los alumnos deben aprender a trabajar en grupo. Aunque también se pueden diseñar para trabajo individual.
- ✓ Fomenta el dominio de la navegación por Internet y las técnicas que posibilitan la elaboración de material para ser puesto en la red.
- ✓ Pueden ser realizadas añadiendo elementos de motivación a su estructura básica asignando a los alumnos un papel (por ejemplo: científico, detective, reportero...)
- ✓ Se pueden diseñar para una única materia o pueden ser interdisciplinares.

Por tanto, el modelo Webquest ayuda al profesor a planear y a estructurar la enseñanza de una manera creativa donde estén claras las tareas. Una característica esencial de este modelo es que el trabajo elaborado por los alumnos puede ser transmitido y compartido, generando algo útil para otros.

La Webquest aporta a los estudiantes el desarrollo de muchas **capacidades**:

- **Comparar**, identificar, establecer diferencias y semejanzas entre sí, de situaciones, hechos...
- **Clasificar**: Agrupar cosas en categorías definibles en base de sus atributos.
- **Inducir**: Deducción de generalizaciones o de principios desconocidos de observaciones o del análisis.
- **Deducir**: Deducción de consecuencias y de condiciones sin especificar de principios y de generalizaciones dados.
- **Analizar errores**: Errores que identifican y de articulaciones en su propio pensamiento o en el de otro.
- **Construir la ayuda**: Construir un sistema de la ayuda o de la prueba para una aserción.
- **Abstraer**: Identificando y articulando el tema subyacente o el modelo general de la información.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 17 – ABRIL DE 2009

- **Analizar perspectivas:** Perspectivas personales que identifican y de articulaciones sobre ediciones.

Una buena Webquest debe potenciar en el alumnado el desarrollo de sus capacidades intelectuales. Una Webquest mal diseñada no es más que un cúmulo de preguntas que llevan a los alumnos y a las alumnas a una búsqueda de información poco significativa y superficial. Una buena Webquest debe estar diseñada o enfocada a que procesen esa información obtenida de la red. Crear una Webquest puede llevarnos cierto tiempo al principio pero una vez hecha podrá ser utilizada en numerosas ocasiones, bastaría únicamente con algunos retoques para adaptarla a la realidad circundante actual, nivel educativo, exigencias conceptuales...

El mejor uso de las Webquest se aplica a temas que no estén muy bien definidos, tareas que invitan a la creatividad y problemas con varias posibles soluciones.

2.1. Metodología del trabajo con Webquest.

La metodología que implica el uso y desarrollo de Webquest en el aula supone:

- Romper los límites del aula tradicional.
- Revalorar, en gran medida, el texto escrito y la destreza mental y operativa en los procedimientos de tratamiento de la información.
- Convierte a los alumnos y educadores en procesadores y creadores de información.
- Desarrolla actividades colaborativas de enseñanza y de aprendizaje entre instituciones y con otras personas en el ciberespacio.
- Promueve criterios y genera habilidades para la discriminación de la información encontrada la cual puede ser muy variada, contradictoria, inadecuada e incluso incomprensible.
- Revalora el papel de los docentes como orientadores y mediadores, actualizando sus destrezas para trabajar en situaciones en que las desigualdades pueden ser muy notorias.
- Potencia las megahabilidades comunicativas.

3. TIPOS DE WEBQUEST.

Webquest a Corto plazo: La meta educacional de una Webquest a corto plazo es la adquisición e integración del conocimiento de un determinado contenido de una o varias materias y se diseña para ser terminado en el plazo de uno a tres sesiones de trabajo en clase.

Webquest a Largo plazo: Se diseña para realizarla en una semana o en un mes de clase. Implica mayor número de tareas, más profundas y elaboradas; suelen culminar con la realización de una presentación con una herramienta informática de presentación (Presentación en Impress, Power Point...)



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 17 – ABRIL DE 2009

Miniquest: Consisten en una versión de las Webquest creadas por Bernie Dodge que se reduce a solo tres pasos: Escenario, Tarea y Producto. Pueden ser construidas por docentes experimentados y familiarizados con las nuevas tecnologías en 3 ó 4 horas y los estudiantes las realizan completamente en el transcurso de una clase en solo 50 minutos. Son también utilizadas por aquellos que cuentan con poco tiempo o se están iniciando en el proceso creador de Webquest. Parecen ser, pues, un punto lógico de partida para los docentes que cuentan con diferentes niveles de habilidad para crear ambientes de aprendizaje en línea. Los que se inician en el mundo de Internet encontrarán en las Miniquest un modelo **intuitivo, realizable** y que les ayudará a dar sus primeros pasos en la construcción de actividades pedagógicas al servicio de las nuevas tecnologías.

3.1. Clasificación de las Webquest en función de su finalidad.

- **De Exposición:** Consisten en realizar un trabajo sobre lo que ya han aprendido. El formato de presentación y texto ha de ser diferente del que lee (no consiste en “un corta y pega”). Se requieren habilidades de resumen, elaboración etc.
- **Recopilación:** Tomar la información de diferentes fuentes y ponerla en un formato común. El resultado podría ser publicado sobre la web, o ser algún producto tangible no digital. Ha de existir alguna transformación de la información recopilada. Simplemente la puesta de una lista de lugares web o una colección de imágenes de web juntos arbitrariamente no es bastante.
- **Misterio:** Se trata de presentar la tarea como un misterio a resolver (más útiles en primaria). Ésta tarea debe requerir que se busque la información de fuentes múltiples y eliminar los rastros falsos que podrían parecer ser respuestas probables al principio, pero que se descubre rápidamente que no lo son.
- **Periodísticas:** Pedir a los alumnos/as que actúen como reporteros que cubren un acontecimiento. La tarea implica hechos recientes y la organización de ellos en un documento dentro de los géneros habituales de la escritura de noticias. Investigación en varias fuentes. La exactitud es lo importante y la creatividad no tanto.
- **Diseño:** Requiere que creen un producto o un plan de acción para lograr un objetivo predeterminado y trabajar dentro de las normas especificadas. Describe un producto que sinceramente es necesidad en algún lugar por alguien.
- **Creativas:** Conducen a la producción de algo dentro de un formato dado (por ejemplo a la pintura, el juego, la parodia, el cartel, animación, el diario simulado o la canción) pero mucho más ampliables e imprevisibles que las tareas de diseño. Ha de exigirse: exactitud histórica, adhesión a un estilo particular artístico, ocupación de las convenciones de un formato particular, consistencia interna, limitaciones sobre longitud, tamaño, alcance...
- **Consenso:** Trata de implicar a los estudiantes para que vean perspectivas diferentes, estudiando diferentes recursos. Deben basarse en diferencias auténticas de opinión que son expresadas por alguien en algún lugar fuera de las paredes del aula. Desarrollar un informe común hacia una audiencia específica (verdadera o simulada) y creado en un formato de los usados fuera del aula (por ejemplo, un libro blanco de política, una recomendación a algún organismo administrativo, etc.)



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 17 – ABRIL DE 2009

- Persuasión: Se ha de identificar una audiencia para el mensaje el punto del cual de vista es diferente o al menos neutro. Una tarea de persuasión va más allá de volver a contar un caso convincente basado en el que se ha aprendido.
- Autoconocimiento: El objetivo perseguido será el entendimiento más grande de uno mismo, un entendimiento que puede ser desarrollado por la exploración dirigida sobre los recursos autónomos. Tales tareas podría ser desarrolladas alrededor de: Objetivos de largo plazo, cuestiones éticas y morales, perfeccionamiento personal, apreciación de arte, respuestas personales a la literatura.
- Analíticas: Piden a los estudiantes mirar estrechamente a una o más cosas y encontrar parecidos y diferencias, entender las implicaciones entre ellas. Podrían buscar las relaciones de causa y explicar su significado.
- Juicio – evaluación: Este tipo de tareas presentan unos artículos al estudiante piden que los clasifiquen. También tomar una decisión informada entre un número limitado de opciones. Debe proporcionar una mesa u otro juego de criterios para hacer el juicio, o apoyar a los estudiantes en al creación de sus propios criterios para la evaluación.
- Científicas: Fabricación de hipótesis basadas en una información proporcionada por fuentes autónomas; pruebas de las hipótesis para datos de fuentes preseleccionadas; comprobación de si las hipótesis se han cumplido y la descripción de los resultados y sus implicaciones en la forma estándar de un informe científico.

4. ESTRUCTURA DE LAS WEBQUEST.

El modelo creado por Bernie Dodge distingue varios pasos:

1) Introducción:

Este documento está dirigido a los estudiantes. Proporciona a los alumnos/as la información básica sobre la actividad, les orienta sobre lo que les espera y suscita y mantiene su interés mediante una formulación atractiva. Los proyectos deben presentarse haciendo que los temas sean atractivos, visualmente interesantes, relevantes para los alumnos en función de sus experiencias pasadas o de sus metas futuras, importantes por sus implicaciones globales, urgentes porque necesitan una pronta solución, o divertidos ya que ellos pueden realizar algo o desempeñar un papel.

El propósito de esta sección es preparar a los lectores y despertar su interés por la tarea, no contar todo lo que hay que hacer.

2) Tarea:



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 17 – ABRIL DE 2009

En el apartado de la tarea se debe describir de manera clara y concisa cuál será el resultado final de las actividades de aprendizaje. La tarea puede ser:

- Resolver un problema o misterio.
- Formular y defender una postura.
- Diseñar un producto.
- Analizar una realidad compleja.
- Articular una intuición personal.
- Crear un resumen.
- Producir un mensaje persuasivo o un tratamiento periodístico.
- Crear una obra de arte.
- Cualquier cosa que requiera que los estudiantes procesen y transformen la información que han reunido.

Si el producto final implica el uso de alguna herramienta (páginas web, un video, PowerPoint, etc.), se debe incluir aquí.

En la tarea no deben incluirse todos los pasos que los estudiantes deben seguir para llegar al punto final. Eso pertenece a la siguiente sección, dedicada al Proceso.

La tarea es la parte más importante de una Webquest y existen muchas maneras de asignarla. (Ver apartado 3.1 *Clasificaciones de las Webquest en función de su finalidad.*)

3) Proceso:

¿Qué pasos debe dar el alumno para realizar la tarea propuesta? Una lista numerada de pasos ayudará a comunicar la idea de una secuencia ordenada de pasos.

Esta sección ayudará a los alumnos a entender “qué hay que hacer” y en qué orden. A otros profesores que quieran utilizar la WebQuest les ayudará a ver cómo pueden adaptarla para su propio uso. Así pues, cuanto más detalle, mejor. Recuerde que este documento va dirigido al alumno, sin embargo, describa los pasos utilizando la segunda persona.

- Primero, formarás un grupo junto a 3 de tus compañeros de clase...
- Una vez escogido el “Objetivo del Milenio” en el que te centrarás...
- y así sucesivamente...

En el proceso deben incluirse los recursos online y offline que se utilizarán en cada paso. Se puede hacer de varias formas. Si se plantean varias tareas comunes a todos los miembros del grupo, cada



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 17 – ABRIL DE 2009

tarea incluirá los correspondientes recursos. Si hay recursos diferenciados por roles, se deben describir los pasos del proceso de cada rol e incluir aquí los recursos correspondientes. En el caso de que algunos recursos sean comunes, para adquirir un conocimiento común antes de trabajar en función de cada rol, debe indicarse explícitamente.

En la sección dedicada al Proceso se pueden incluir algunos consejos sobre qué hacer con la información reunida. Esta ayuda puede incluir consejos sobre cómo utilizar diagramas de flujo, tablas-resumen, mapas conceptuales u otras estructuras organizativas. La ayuda puede adoptar la forma de una lista de comprobación de cuestiones a analizar con la información, o cosas en las que fijarse o sobre las que pensar. Si ha identificado o preparado documentación accesible en la web que cubre destrezas específicas necesarias en la sesión (cómo hacer una tormenta de ideas, como preparar una entrevista a un experto...), será necesario vincularla a esta sección.

4) Evaluación:

En el apartado de evaluación debe describirse lo más concreta y claramente posible a los alumnos cómo será evaluado su rendimiento... si habrá una nota común para el grupo o calificaciones individuales.

5) Conclusión:

En la conclusión podemos escribir una serie de frases que resuman lo que han conseguido o aprendido los estudiantes completando la Webquest. Puede incluir algunas cuestiones retóricas o vínculos adicionales para animarles a ampliar sus conocimientos.

No es una parte crítica en el conjunto, pero proporciona un broche (mecanismo de cierre) a la actividad. Debe resumir lo aprendido y estimular la reflexión acerca del proceso, de tal manera que anime a extender la experiencia a otros dominios. En esta sección, el profesor puede animar a los estudiantes a que sugieran algunas formas diferentes de hacer las cosas con el fin de mejorar la actividad.

6) Créditos

Es conveniente incluir mención a las fuentes de todas las imágenes, música o textos que se han utilizado incluyendo vínculos a las fuentes originales. También deberíamos agradecer la ayuda que hayamos recibido en forma de otras WebQuest en las que nos hemos inspirado, páginas web de especial relevancia para la tarea, libros consultados, etc.

5. APLICACIÓN DE LAS WEBQUEST A LA EDUCACIÓN FÍSICA.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 17 – ABRIL DE 2009

Desde el punto de vista educativo, el uso de Webquest en el área de Educación Física representa:

- ✓ Una nueva manera de enseñar y aprender los contenidos conceptuales.
- ✓ La incorporación de nuevos y actuales instrumentos para una evaluación formativa.
- ✓ La posibilidad de diseñar programas personales de Educación Física.
- ✓ Desarrollar y trabajar determinados contenidos de la Educación Física que no son posibles si se carece de determinados recursos.
- ✓ La incorporación de las TIC en el currículum de la Educación Física.

A continuación plasmaremos el proceso de creación de una Webquest para la asignatura de educación física, destinada tanto para el primer ciclo de secundaria como para el segundo.

WEBQUEST: “Los Juegos y los Objetivos del Milenio”

Nivel Educativo: Secundaria.

Área: Educación Física.

Relación con el Currículo: De acuerdo con el actual Real Decreto 1631/2006 de 29 de Diciembre por el que se establecen las enseñanzas mínimas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria, con la puesta en práctica de esta Webquest perseguimos los siguientes **objetivos generales de área:**

- Valorar la práctica habitual y sistemática de actividades físicas como medio para mejorar las condiciones de salud y calidad de vida.
- Conocer y realizar actividades deportivas y recreativas individuales, colectivas y de adversario, aplicando los fundamentos reglamentarios técnicos y tácticos en situaciones de juego, con progresiva autonomía en su ejecución.
- Mostrar habilidades y actitudes sociales de respeto, trabajo en equipo y deportividad en la participación en actividades, juegos y deportes, independientemente de las diferencias culturales, sociales y de habilidad.
- Practicar y diseñar actividades expresivas con o sin base musical, utilizando el cuerpo como medio de comunicación y expresión creativa.
- Adoptar una actitud crítica ante el tratamiento del cuerpo, la actividad física y el deporte en el contexto social.

Por otra parte, contribuiremos de manera clara al desarrollo de las siguientes **competencias básicas:**

- Tratamiento de la información y competencia digital: El alumno será aquí el protagonista de su propio aprendizaje ayudándose de manera autónoma de las nuevas tecnologías, disponibles aquí para resolver problemas reales de modo eficiente.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 17 – ABRIL DE 2009

- Competencia Social y Ciudadana: Desarrollarán capacidades importantes como el autoconocimiento, la comunicación en diferentes contextos y la valoración y el respeto de diferentes puntos de vista,
- Competencia Cultural y Artística: Puesto que el contenido principal a trabajar serán los Juegos, contextualizado en un marco favorecedor de la interculturalidad, supone la apreciación por parte del alumno de diferentes manifestaciones culturales y costumbres sociales derivadas.

Estructura de la Webquest:

Introducción:

¿Qué tal chicos/as?... A continuación os presento esta nueva forma de trabajo utilizando las nuevas tecnologías que ya conocemos pero que aún no hemos llevado a la práctica con ninguno de los contenidos trabajados en nuestras clases.

El funcionamiento es muy sencillo, sólo debéis seguir las instrucciones de cada apartado e ir completando las actividades que se os proponen. Todo el material a consultar os lo especificaré en su apartado correspondiente, por lo que ya sabéis toda la información para completar la actividad satisfactoriamente se encuentra en Internet.

Ahora bien, centrándonos en el contenido de la Webquest, por su título podemos deducir cuál será nuestra ocupación en las clases de educación física los próximos días. “*Los Objetivos del Milenio...*” seguramente este término os resultará muy familiar, espero que así sea porque el grupo de personas que puso en funcionamiento este proyecto (la Cumbre de las Naciones Unidas), se ha puesto recientemente en contacto con el centro solicitando a los alumnos de Educación Física su colaboración. ¿Y cómo podemos aportar nosotros nuestro granito de arena en este esperanzador proyecto?... Chicos, bienvenidos a la aventura, pasemos al siguiente apartado para conocer más detalles.

Tarea:

Bueno chicos/as, pues manos a la obra. Nuestra aportación desde la Educación Física hacia la consecución de los objetivos del milenio es sencilla. La mayoría de problemas sociales que surgen entre la humanidad, tales como guerras, pobreza, racismo, violencia (en sus diferentes géneros)... son producto de un desconocimiento de todo aquello que queda fuera de “nuestro mundo” y la consecuente pérdida de valores... Si conseguimos investigar y presentar de manera clara y sencilla los Juegos que se practican en los diferentes rincones del mundo, sensibilizaremos en cierta medida a todo aquel que piensa que no existe tierra más allá de la que pisa y que igualmente es habitada por personas como



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 17 – ABRIL DE 2009

nosotros/as: Que van a la escuela, que tienen familias, que sienten y sobre todo que utilizan una herramienta universal para la socialización y ocupación del tiempo de ocio: “EL JUEGO”.

A continuación debéis responder a las siguientes cuestiones de manera individual, para pasar posteriormente a un trabajo colectivo (en grupos de 3). Toda la información necesaria la encontraréis en los enlaces que os proporciono en el apartado “Proceso”. Debéis copiar y contestar las preguntas de manera ordenada en un documento de Word y mandármelas al correo electrónico.

- 1) ¿Qué es la ONU?
- 2) ¿Qué son los Objetivos del Milenio?, ¿Podrías enumerarlos y poner algún ejemplo (acontecimientos, hechos o datos relevantes que observes en la actualidad o hayan sucedido recientemente)?
- 3) Elige un juego originario de cada uno de los continentes, los que más te llamen la atención y explícalos brevemente.
- 4) ¿Qué diferencias encuentras entre cada uno de ellos?

Sin tiempo que perder pasamos al apartado “proceso”, en el que ya nos ponemos de verdad “manos a la obra”.

Proceso:

¡Chicos y chicas, esto marcha muy bien! A ver que tal os maneáis ahora por la red para organizar la información y poder responder a las cuestiones planteadas en el apartado anterior. A continuación os dejo los enlaces que os serán de gran utilidad. Toda la información se encuentra en estas páginas, no es necesario que os perdáis buscando información complementaria.

- <http://www.un.org/spanish/> (ONU)
- <http://www.un.org/spanish/millenniumgoals/> (OBJETIVOS DEL MILENIO)
- <http://www.juventudymilenio.org/> (OBJETIVOS DEL MILENIO)
- <http://www.educacionenvalores.org/birujitos/Juegos.htm> (JUEGOS DEL MUNDO)



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 17 – ABRIL DE 2009

- <http://www.joves.org/jocs.html> (JUEGOS DEL MUNDO)

Ahora que ya has dado un gran paso en este gran proyecto, pasaremos a trabajar en grupos de 3 para que así intercambiéis opiniones e ideas. A cada grupo le será asignado un continente y dos objetivos del milenio. De tal forma que debe recopilar 3 juegos típicos de ese continente y dos de invención propia, que a vuestro criterio y estén enfocadas a la consecución o persigan los objetivos asignados. Cada grupo tendréis que entregarme el trabajo realizado en una presentación de Power Point.

Evaluación:

Trabajo individual..... 30%

Trabajo en grupo..... 70%

Otros aspectos a valorar: Presentación, ortografía, reflexiones personales, y sobre todo..... ¡ La actitud hacia la tarea y la temática abordada!

Conclusiones:

Queridos alumnos / as espero que tras este apasionante viaje alrededor del mundo halláis ampliado vuestro repertorio de juegos para llevar a la práctica en vuestro tiempo de ocio, habréis podido comprobar que ni la mejor videoconsola puede sustituir la sensación experimentada junto con tus compañeros de haber realizado un viaje a través del mundo. Pero sobre todo y el principal objetivo que pretendíamos al relacionar este contenido con los denominados Objetivos del Milenio, era sensibilizar y concienciar de la necesidad de una sociedad más justa y respetuosa con la situación INTERCULTURAL que actualmente vivimos. Muchas gracias a todos por vuestra participación. ¡Hasta la próxima compañeros / as!

6. BIBLIOGRAFÍA.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 17 – ABRIL DE 2009

ESPAÑA, F; LUQUE, C.M; PACHECO, M; BRACHO, R (2008): Del lápiz al ratón. Toromítico.

<http://www.aula21.net/tercera/listado.htm>

<http://webpages.ull.es/users/manarea/webquest/>

<http://www.phpwebquest.org/>

<http://www.webquest.es/>

Autoría

- Nombre y Apellidos: Eduardo Ortega Ballesteros.
- Centro, localidad, provincia: Córdoba.
- E-mail: eduob43@hotmail.com