



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 22 – SEPTIEMBRE DE 2009

“DESARROLLO WEBQUEST: SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN”

AUTORÍA LORENZO FERNÁNDEZ-PACHECO ESCRIBANO
TEMÁTICA NNTT
ETAPA BACHILLERATO

Resumen

Este artículo servirá para introducir al alumno en el concepto de la sociedad de la información, importante a la hora de comenzar a entender que son las tecnologías de la información “TIC”. Se desarrolla una Webquest que pretende que el alumna aprenda a aprender el concepto, y utilice diferentes soportes para la recogida de información.

Palabras clave

Webquest, sociedad de la información, tarea, proceso, créditos,

1. INTRODUCCIÓN

Si observamos como evoluciona la sociedad, hemos pasado por una sociedad industrial a una sociedad de la información, es decir, una sociedad que utiliza la información generada por otros, y que en el ámbito educativo ayuda a la labor docente.

Aquí no se estudia el concepto de sociedad de información sino una manera de que el alumno aprenda el concepto, generando una Webquest, es decir como bien define Jordi Adell una Webquest es “una actividad didáctica basada en presupuestos constructivistas del aprendizaje y la enseñanza, que propone una tarea factible y atractiva para los estudiantes y un proceso para realizarla durante el cual, los alumnos harán cosas con información: analizar, sintetizar, comprender, transformar, crear, juzgar y valorar, crear nueva información, publicar, compartir, etc.”

Se van a estudiar las partes que tiene que tener una Webquest, según Bernie Dodge, y se va a desarrollar la actividad completa.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 22 – SEPTIEMBRE DE 2009

2. QUÉ ES UNA WEBQUEST

Una Webquest es una actividad que guía y orienta al docente en su labor didáctica y al alumno, principalmente cuando se trabaja con información de la Web, para conseguir que el alumno recoja información principalmente de la Web y se apliquen intenciones metodológicas, con un principio constructivista y de andamiaje como marca Bruner.

Los elementos que constituyen una Webquest según Dodge son:

1. **Introducción:** es una explicación del tema de trabajo propuesto, junto con lo que se pretende conseguir, siendo una parte difícil, ya que debe motivar o atraer al alumno, siendo breve.
2. **Tarea:** explicación de la actividad que se propone realizar y de sus características. Los teóricos de las webquests distinguen una tipología de tareas (denominada tareonomía o *taskonomy*) características de las webquests:
 - De repetición.
 - De recopilación.
 - De resolución de un misterio.
 - Periodísticas.
 - De diseño.
 - Científicas.
 - Creativas.
 - De emisión de juicios.
 - Analíticas.
 - De elaboración de consensos.
 - De autoconocimiento.
 - De persuasión.
3. **Proceso:** secuencia ordenada y coherente de actividades concretas que han de llevar al resultado final.
4. **Recursos:** material para llevar a cabo los procesos. Se incluye páginas Web o direcciones, se pueden añadir herramientas informáticas (correo electrónico, foros de noticias, procesadores de textos, programas de edición gráfica) y los típicos recursos (manuales, bibliografía usada), etc. En algunas plantillas y orientaciones sobre webquests, la página de **recursos** se suele ver dentro del apartado correspondiente a **proceso**.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 22 – SEPTIEMBRE DE 2009

5. **Evaluación:** debe incluir al menos los instrumentos necesarios para realizar la evaluación de los alumnos. También pueden añadirse otros instrumentos que permitan realizar una valoración sobre el proceso de aprendizaje y sobre la propia webquest, llamadas rúbricas, por ejemplo, en la siguiente página Web se puede hacer una idea <http://platea.pntic.mec.es/~erodri1/TALLER.htm#RUBRI>.

Estos elementos básicos se pueden complementar con otros que garantizarán la difusión y aprovechamiento de la webquest:

6. **Conclusión:** reflexión final sobre el alcance y valor de lo aprendido. También pueden apuntarse aquí las conclusiones más relevantes de la puesta en práctica de la webquest, los consejos necesarios para obtener de ella un rendimiento óptimo, etc.
7. **Guía didáctica:** indicación de los aspectos didácticos necesarios para contextualizar la webquest en la actividad curricular: curso o edad para la que se propone, conocimientos previos necesarios, objetivos, contenidos, criterios de evaluación, temporalización, documentación elaborada por los alumnos, etc.
8. **Créditos:** en muchos casos, las plantillas utilizadas exigen para su utilización por parte de terceros el reconocimiento de la autoría. Incluso aunque no sea así, es muy conveniente detallar la fuente de todos los elementos utilizados en la webquest.

Antes de realizar la Webquest se deben tener claras algunas cuestiones que se van a plantear, por ejemplo:

- El tema a elegir.
- La plantilla para elaborar la Webquest.
- Definir y tener claro las tareas que se llevarán a cabo en los procesos.
- Identificar los recursos antes de empezar.
- Describir como será evaluado el alumno, las sesiones, las conclusiones que se deberán obtener.

3. DESARROLLO DE WEBQUEST: SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN

A continuación se comenta el proceso para realizar la Webquest.

3.1. Introducción

A continuación se marca como podría quedar la introducción, siempre ha de ser motivadora y atrayente a alumno:



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 22 – SEPTIEMBRE DE 2009

Habéis nacido en una época marcada por la influencia tecnológica, y en casi todas las facetas de vuestra vida tienen relación con el mundo de las tecnologías de la información. Para los sociólogos esta sociedad es llamada sociedad de la información.

La sociedad de la información es la organización de estructuras y relaciones sociales, económicas, políticas y culturales que empezó hace unos años, con la implantación de las nuevas tecnologías y la comunicación (TIC) en esos campos.

La Sociedad de la Información tiene, a juicio del sociólogo Manuel Castells, catedrático en la Universidad de Berkeley (California) y una de las personas que más conocen dicha sociedad, dos expresiones tecnológicas concretas: una es **Internet**, la red de redes, y la otra, la capacidad de ingeniería genética. Estas dos manifestaciones tecnológicas se entrecruzan y colaboran en muchas ocasiones. Esta sociedad, como todas las demás que conocéis, presenta sus luces y sus sombras; aspectos positivos y negativos que vais a poder aprovechar o sufrir. Vamos, pues, a intentar analizar algunos de esos aspectos con el fin de tener una visión crítica y global del mundo que nos ha tocado vivir.

3.2 Tarea

La tarea que llevarán a cabo los alumnos será la siguiente:

Durante el proyecto se trabajará en grupos de dos personas completando las siguientes tareas:

1. Analiza los orígenes de la sociedad de la información, desde finales de 1960 hasta la década de 1990.
2. Analiza los rasgos de la sociedad de la información.
3. Analiza la sociedad del conocimiento.
4. Analiza hacia donde vamos cual es el futuro de nuestra sociedad.
5. Realizar en Power Point unas transparencias, con el análisis de los puntos anteriores.
6. Presentación de transparencias por parte del grupo, con unas conclusiones finales.
7. Debate final.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 22 – SEPTIEMBRE DE 2009

3.3 Proceso

En este apartado se incluye el proceso con las actividades que se llevarán a cabo y se incluyen sus recursos, sobretodo en este caso son de la Web:

Se trabajará en grupos de dos personas, impuestas antes de empezar la actividad.

Pasos a seguir:

1. Recopilar información y elabore un documento en Word con los apartados que se irán comentando.
2. **Primer apartado**, defina el concepto de sociedad de la información y póngala un gráfico de la evolución de la sociedad moderna..
3. **Segundo apartado**, recopilar información y ponerla en el documento los orígenes hacia una sociedad de la información, y categorizar en 4 revoluciones:

- Sobre el habla, la escritura, la imprenta, tv, radio, Internet

4. Responda a las siguientes preguntas y póngalas en el documento, investigando en Internet:
5. ¿ Qué dijo Marshall McLuhan sobre aldea global y el medio en el mensaje y en que año?
6. ¿ En que año se define el origen al término Internet?
7. ¿ Cuando aparece el primer PC?
8. ¿ Cuando se habla con fluidez de autopistas de la información?
9. **Tercer apartado**, recopile información sobre los siguientes rasgos de la sociedad de la información:
 - 9.1. Abundancia de la información.

Responda a las preguntas siguientes: "Buscar sobre sobrecarga de información"

¿Frente a la proliferación masiva de información, los bibliotecarios se encuentran ante la disyuntiva de intentar salvaguardar la totalidad de la información que se produce, sin filtrar su contenido y como referente para sociedades futuras o, por el contrario, guardar sólo aquella información que aporta algo al conjunto del saber humano. ¿Qué postura piensas que es la más acertada? ¿Por qué?

9.2 Importancia de los medios de comunicación. Responda a las siguientes preguntas, "Buscar en foros o en la Web "



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 22 – SEPTIEMBRE DE 2009

¿ Destaca la importancia de la televisión, Internet, telefonía móvil y servicios que no tienen nada que ver con la telefonía, aparición del WIFI y los que faltan por llegar como la realidad virtual, etc?

9.3 Contenidos multimedia que se ofrecen. Se ofrece contenido multimedia en combinación de texto, imágenes y sonidos. "Buscar sobre concepto multimedia y herramientas"

¿Diferencia entre hipertexto, hipermedia y multimedia? ¿Enumere herramientas para crear presentaciones multimedia?

Mirar tutorial Power Point

9.4 Interactividad de los medios.

¿Que etapas se necesitan para crear un producto o CD multimedia y por qué es importante la interactividad?

9.5 Globalización de la informática.

¿Qué ha hecho posible la globalización de la información?

9.6 Aparición de nuevos sectores laborales

¿Enumere qué tipo de trabajos se ofrecen con la llegada de las TIC y la sociedad de la información? Mirar páginas de empleo www.infojobs.net, www.oficinaempleo.com

9.7 Fractura digital

¿ Las sociedad de la información produce fractura digital en la sociedad, responda que implicaciones que se están produciendo, por ejemplo parados,marginados, parados...?.

10. **Cuarto apartado**, diferencia el concepto sociedad de la información y del conocimiento. Hacia donde vamos.,.....

11. Por último, **quinto apartado** describa hacia donde vamos con los avances tecnológicos y sus implicaciones, en medicina, telefonía móvil, video conferencia, wifi,...

Para ayudarse consulte las siguientes páginas Web:



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 22 – SEPTIEMBRE DE 2009

http://www.euroresidentes.com/futuro/avances_previsibles.htm
<http://www.ipv6-es.com/05/es/e-intro.php>

12. Con el documento en Word, realice una presentación con los puntos recogidos anteriormente para su posterior presentación y subir al servidor con las indicaciones del profesor el proyecto pedido.

3.4 Evaluación

La evaluación del alumno quedará de la siguiente manera:

La nota obtenida global será la siguiente, de 0 a 10, y será:

	Descripción	Nota
Presentación Multimedia	La presentación debe aparecer con todos los apartados y preguntas que aparecen en el proceso.	3
Contenido	El contenido debe ser riguroso, sin faltas de ortografía y no exceder de más de dos transparencias por pregunta	4
Exposición	La exposición no debe exceder en más de 15 minutos, intentando hacer que surja	2
Actitud	Actitud y comportamiento en la realización del proyecto	1

3.5 Conclusión

La conclusión siempre debe responder al alumno al trabajo realizado, y abrir un debate general que siempre se puede marcar, quedaría de la siguiente manera:

Como vemos estamos inmersos en una sociedad de la información por los medios tecnológicos con los que debemos vivir, debemos darnos cuenta que las TIC nos están haciendo cambiar y nos harán cambiar ya que evolucionan día a día, y ello hace que pensemos si tenemos que estar siempre al día en los nuevos medios tecnológicos que están saliendo.

Al final se llevará a cabo una reflexión en grupo sobre la utilidad del trabajo realizado, sobre sus ventajas e inconvenientes, sobre lo aprendido y lo que queda por aprender



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 22 – SEPTIEMBRE DE 2009

3.6 Guía para el profesor

Se marca aquí la etapa, sesiones para realizar el trabajo e información global, así como los objetivos, quedando:

Profesor _____

Asignatura: Tecnología de la información y comunicación. 2ºBachillerato

Objetivos.

1. Favorecer la capacidad del aprendizaje en equipo y autónomo guiado.
2. Fomentar el conocimiento y el uso de las nuevas tecnologías.
3. Comprender el término de sociedad de la información, así como el término TIC.
4. Realizar una presentación y exponerla.
5. Desarrollar su capacidad investigadoras y su interés en la asignatura que TIC.

Temporalidad. El trabajo se realizará en 4 sesiones de 1 hora cada una..

3.7 Créditos y referencias.

Este apartado marca para que se realiza la Webquest y los recursos que se han usado para su elaboración, quedando así:

Webquest elaborada para manejar TIC, con el concepto de sociedad de la información.

Para su contrucción se usa la WebQuest de la página <http://edweb.sdsu.edu/webquest/webquest.html> con el permiso de Bernie Dodge.

4. CONCLUSIONES.

Como se aprecia en el artículo, podría aplicarse como experiencia propia para su posible uso y ser modelo o ejemplo para posibles usos que se hagan en el proceso de enseñanza con alumnos cuando se maneje información en Internet. El hacer una Webquest implica que hay que seguir un proceso, unas pautas metodológicas constructivistas, de andamiaje, que podrían aplicarse en grupo o individuales. Sirve para que tanto el docente como el alumno, sigan un guión tanto para realización de una actividad como para resolver la actividad por parte del alumno.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 22 – SEPTIEMBRE DE 2009

5. BIBLIOGRAFÍA

Dodge, Bernie (1997). Some Thoughts About Webquest. Extraído el 25 de julio de 2009 desde http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html

Adell, Jordi (2004). Internet en el aula: Las Webquest. *Revista electrónica de tecnología educativa*, 17, extraído el 24 de julio de 2009 desde http://www.uib.es/depart/gte/edutec-e/revelec17/adell_16a.htm.

Cegarra, José (2007). Webquest: Aprendizaje constructivista de aprendizaje basado en Internet. Extraído el 23 de julio de 2009 desde <http://www.scielo.org.ve/pdf/ip/v23n1/art04.pdf>

Arcos, Martínez; Marqués, Montón; Mejía, José Antonio y Del Verbo Menchero, Julio. (2006). *Tecnologías de la Información*. Anaya

Autoría

- Lorenzo Fernández-Pacheco Escribano.
- Escuela de Arte Jerez, Jerez de la Frontera, Cádiz.
- E-mail: lorescr@gmail.com