



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 28 MARZO DE 2010

## “UNA ESTRATEGIA PARA EL APRENDIZAJE: LA WEBQUEST”

AUTORÍA <b>BEATRIZ CONTRERAS ARROYO</b>
TEMÁTICA <b>NUEVAS TECNOLOGÍAS</b>
ETAPA <b>EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA</b>

### Resumen

Una WebQuest es la realización de una tarea por parte del alumnado, que trata sobre la unidad didáctica que elija el profesor para el desarrollo de la misma, de forma que pueda poner en práctica nuevas técnicas que sin su uso no sería posible. En todo momento, se conoce qué se debe realizar y qué recursos utilizar, ya que debe estar descrito en cada uno de los apartados correspondientes de la WebQuest.

### Palabras clave

Aprendizaje, motivación, eficiencia, internet, conocimiento, ordenador, aula, necesidad, cooperación, alumnado, profesorado.

### 1. INTRODUCCIÓN

En la sociedad actual, es muy importante el uso de Internet y las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, recursos de los que se disponen en las aulas para facilitar al alumnado la búsqueda de información y que el proceso de enseñanza y aprendizaje sea lo más completo posible.

Por este motivo, el alumnado debe estar al día de las técnicas adecuadas para la búsqueda de información y saber cual de la información obtenida es la más adecuada para el tema que estemos tratando. Además, la formación del profesorado es un tema prioritario en la que se debe de trabajar, ya que en ocasiones ocurre que el alumnado tiene más conocimientos informáticos que el profesorado que imparte la materia. Este suceso puede tener una actuación negativa en la formación académica del alumnado, por lo que se debe intentar:

- Que el alumnado haga uso sólo de determinadas fuentes de información, facilitando los recursos y guías al alumnado.
- Que se realice un trabajo previo a la búsqueda de información al alumnado, para que el alumnado sepa de antemano la información que necesite.
- Realización de actividades que no necesiten internet para su elaboración.

El desarrollo de las nuevas tecnologías es fundamental en la educación. Se centran en mejora el acceso a los recursos y servicios que se ofrecen, para crear, colaborar e intercambiar información entre el alumnado.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 28 MARZO DE 2010

Los nuevos entornos modelos de entornos educativos, hacen que se fomente el trabajo con carácter colaborador y activo del alumnado, de forma que se oriente hacia el tema en el que se esté trabajando, con el fin de reforzar el aprendizaje autónomo fuera del horario de clase. De esta manera, el alumnado podrá aprender en casa de una forma sencilla y motivadora, sufriendo una mejora en el ritmo de aprendizaje del mismo y marcando su propio ritmo de aprendizaje.

Con el desarrollo de una WebQuest se pretende que el alumnado realice una actividad didáctica, la cual sea atractiva y motivadora para el alumnado. En su desarrollo se llevarán a cabo tareas de análisis, de síntesis, comprensión, creación, valoración, entre otros.

Con las WebQuest, el alumnado llevará a cabo diferentes tareas como son las siguientes:

- Entretenimiento educativo, en el que alumnado aprende de forma sencilla y rápida.
- Descargar la documentación necesaria que el profesor adjunta en la WebQuest.
- Búsqueda de información adecuada al tema que se esté tratando, siguiendo los sitios Web facilitados por el docente en los recursos. Para ello, habrá que tener conocimientos para elegir la información más adecuada.
- Se desarrolla la capacidad de resolución de problemas aumentando la capacidad del extraer sus propias conclusiones y opiniones.
- Uso del paquete Open Office, el que incluye Open Writer, Open Calc, Open Impress y Open Base. Hay otros paquetes parecidos que también podrían ser utilizados, aunque nosotros recomendamos este por su distribución gratuita.
- Contraste de ideas entre los compañeros.

Las WebQuest son un modelo de aprendizaje muy simple que permiten propiciar el uso educativo de Internet. Está basado en un aprendizaje cooperativo y de investigación para que el alumnado adquiera conocimientos por medio de las nuevas tecnologías y además, los ponga en práctica con el resto del alumnado. Es una actividad investigadora, porque hace que el alumnado busque información y la seleccione atendiendo al tema estudiado.

Las WebQuest son un método de trabajo basado en los recursos que proporciona Internet, potenciando el pensamiento del alumnado, su creatividad y la toma de decisiones, contribuyendo al desarrollo de todas las capacidades necesarias para poner en práctica los conocimientos adquiridos y aplicarlos a la vida cotidiana.

## 2. TIPOS DE WEBQUEST

Las WebQuest se pueden clasificar en varios tipos y dependiendo de su uso, podrán ser de tres tipos diferentes:

- WebQuest a corto plazo.
- WebQuest a largo plazo.
- MiniQuest



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 28 MARZO DE 2010

### **2.1. WebQuest a corto plazo**

En las WebQuest a corto plazo, se adquieren conocimientos de un tema determinado o de varias materias al mismo tiempo, agrupando al alumnado en grupos con roles diferentes.

Se diseña para ser desarrollada en pocos días de clase, siempre enfocada al tema que se esté impartiendo en ese momento. Debe contener unos cuatro o cinco recursos, ya que si se realiza mucho más extensa puede resultar demasiado larga.

### **2.2. WebQuest a largo plazo**

Las WebQuest a largo plazo son más elaboradas que las anteriores y son realizadas en una semana o un mes aproximadamente de clase. Este tipo de WebQuest más extensas, suelen finalizar con un trabajo final que suele ser presentado mediante alguna aplicación informática.

En este tipo de WebQuest suelen impartirse los conocimientos de una forma más extensa, profundizando más en el tema. Los recursos que se desarrollarán serán mayores en número a los utilizados en las WebQuest a corto plazo, y deberán compartir la información que se precise con el resto de los alumnos de clase.

### **2.3. MiniQuest**

Las MiniQuest son unas WebQuest más reducidas, y se suelen desarrollar en una o dos clases, o bien en varias horas. Se suelen utilizar una cantidad reducida de recursos y se suelen utilizar en cualquier momento del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Está compuesta de tres partes diferentes, aunque en algunas ocasiones, el profesor, cuando le interese, puede agregar alguna otra parte. Las partes de una miniQuest son las que se citan a continuación:

#### **Escenario**

En el escenario se establece un contexto, que normalmente debe pertenecer a la vida real y se deben de plantear diferentes roles al alumnado del aula.

El tema a tratar se debe introducir a través de una pregunta o una situación que preocupe en la sociedad actual.

#### **Tarea**

En la parte de la tarea, se deben de presentar una serie de preguntas al alumnado, que se refieran a una situación real para contestar al tema expuesto en el escenario.

En esta parte de la miniQuest, el profesor debe especificar las páginas Web que considere necesarias para la realización de la tarea y así pueda encontrar la mayor cantidad de información sobre el tema que el alumnado necesite.

#### **Producto**

En esta parte de la miniQuest, se incluye el trabajo final y se realiza una descripción del trabajo que el alumnado haya ido realizando.

Aquí se responde a la pregunta central que se ha planteado en el escenario de la miniQuest, y debe estar redactado por el alumnado, de acuerdo a la información que haya encontrado el alumnado en su búsqueda realizada.



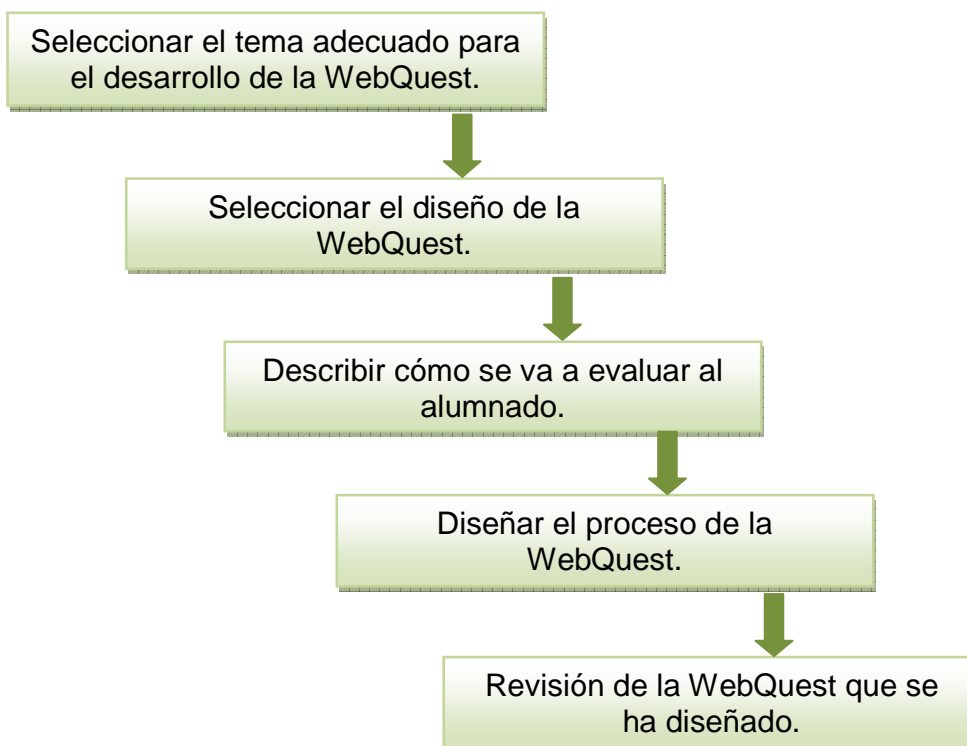
ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 28 MARZO DE 2010

En esta parte de la miniQuest, el alumnado debe demostrar al profesor la comprensión del tema y si estos conocimientos adquiridos son correctos.

### 3. CÓMO CREAR UNA WEBQUEST

En la realización de una WebQuest, el profesor debe seleccionar y plantear el tema a desarrollar y a partir de ahí, transmitir las tareas a realizar al alumnado y proporcionarle los recursos necesarios para que el desarrollo de dicha WebQuest sea completo y se adquieran los conocimientos que se pretenden. Para la creación de una WebQuest, será necesario seguir una secuencia lógica de pasos para que ésta sea lo más práctica y sencilla posible para el uso del alumnado.

Estos pasos a seguir son los que se citan en el esquema siguiente:



Para que se pueda llevar a cabo la creación de una WebQuest, se necesita tener:

- Conexión a Internet.
- Manejar correctamente los motores de búsqueda de información, para así facilitar los recursos más completos al alumnado.
- Conocer en profundidad el contenido de la materia que se enseña.
- Tener conocimientos básicos del lenguaje de diseño de páginas Web HTML.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 28 MARZO DE 2010

#### **4. PUESTA EN PRÁCTICA DE UNA WEBQUEST:**

A continuación, realizo un ejemplo de WebQuest, en la que se va a fomentar el uso del ordenador, enseñando de qué se compone. He elegido este tema, porque es esencial conocer el ordenador, herramienta de trabajo que utilizamos continuamente en las aulas.

##### *Conocer nuestro ordenador*

En esta WebQuest se va a trabajar de forma cooperativa entre el alumnado y el profesorado, éste último se encargará de guiar al alumnado y de establecer los grupos de trabajo necesarios, de forma que el trabajo sea lo más provechoso posible.

El desarrollo de mi WebQuest lo realizo a continuación:

### **CONOCER NUESTRO ORDENADOR**

#### **Introducción**

Hoy en día, los ordenadores han cobrado una gran importancia en la sociedad, siendo la parte fundamental de la civilización actual. Para que un ordenador funcione, se necesita que disponga de una serie de programas, y hemos de disponer de esos programas para la realización de las tareas que se nos planteen.

Los programas se crean en base a una serie de procedimientos, unos más simples u otros más complejos, pero siempre en base a la necesidad de los que los vayamos a utilizar. No debemos olvidar que un ordenador, no es capaz de realizar ninguna tarea útil por sí solo.

Debemos de conocer realmente la importancia del ordenador, entendido esta disciplina formada por hardware y software, parte física y parte lógica respectivamente, lo que provoca que el ordenador realice unas tareas determinadas.

Las tecnologías de la información y la comunicación, entre las que se encuentra el ordenador, es un medio de acceso a la información de forma rápida y sencilla. Pero para que tenga una aplicación a la enseñanza, deben estar acompañada con una evolución pedagógica, lo cual requiere un cambio tanto el conocimiento del profesorado como del alumnado.

El uso de estas nuevas tecnologías hace que el alumnado tenga mayor interés por el tema que se esté desarrollando y tenga más interés y motivación por aprender. Para ello, juega un papel muy importante, la búsqueda de información, que hará que el alumnado aumente sus conocimientos y adquiera sus propias opiniones.

El ordenador debe usarse con cabeza, y con el fin de aprender y adquirir nuevas habilidades, ya que un uso inadecuado del mismo, puede hacer que el alumnado haga un uso excesivo del mismo y se convierta en una adicción nada buena para su desarrollo intelectual y las relaciones con el resto de los compañeros.

Con esta actividad, pretendo ver la importancia del ordenador en el desarrollo del alumnado, haciendo que el alumnado sea capaz de conocer sus propias capacidades y limitaciones que se les puede presentar.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 28 MARZO DE 2010

### **Tarea**

Vuestro trabajo consiste en preparar un resumen en el que se plasme la historia de los ordenadores, y el avance que estos han ido sufriendo desde sus inicios. Además se debe analizar en profundidad, los términos hardware y software y encontraremos las funciones principales de cada uno de ellos y ejemplos.

Es importante que contrastemos bien la información encontrada en Internet, para así realizar un resumen completo y con su plasmación en imágenes y gráficos que demuestren aquello de lo que se está hablando.

Este documento debe ser realizado con el procesador de textos del paquete Open Office, es decir, con la aplicación Open Writer. Una vez terminado, el documento ha de ser guardado en la carpeta propia del alumnado.

Por último se creará una sesión de carácter práctico, en la que el alumnado deberá exponer oralmente la información encontrada y el resto de alumnos deberán estar pendientes para debatir el tema tratado y así contrastar opiniones entre los compañeros.

En esta exposición se podrá contar con todo tipo de medios, entre las cuales se aconseja, el uso de una presentación PowerPoint, en la que se debe exponer el tema, o uso de material visual, gráficos, entre otros recursos.

### **Proceso**

Para el desarrollo de esta WebQuest, el alumnado se organizará en grupos de dos personas por ordenador, y antes de comenzar con el desarrollo de la tarea, se deberá buscar información sobre algunos temas que les será de mucha utilidad:

- Sistema operativo: Definición de sistema operativo, tipos de sistemas operativos y versiones del mismo.
- Placa base: Definir qué son y para qué sirve la placa base, cuál es su importancia. Búsqueda de diferentes imágenes de placas base.
- Memorias: Definir qué son y para qué sirven. Detallar los diferentes tipos de memorias que nos podemos encontrar en un ordenador y cuáles son sus funciones.
- Microprocesador y componentes: Definición de microprocesador y cuáles son los componentes de este.
- Periféricos de entrada, periféricos de salida y periféricos de entrada y salida: Definir el concepto de cada uno de los periféricos, así como detallar algunos ejemplos de cada uno y los tipos que se pueden encontrar.
- Definir qué es la Unidad Central de Proceso (CPU), así como las partes que las integran y la funcionalidad de cada una de las partes mencionadas.

### **Recursos**

A continuación se muestra una lista de los recursos necesarios para realizar los ejercicios que se proponen en esta WebQuest:

Historia de la informática:

- <http://www.um.es/docencia/barzana/IATS/lats04.html>

C/ Recogidas Nº 45 - 6ºA 18005 Granada [csifrevistad@gmail.com](mailto:csifrevistad@gmail.com)



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 28 MARZO DE 2010

Hardware:

- <http://pchardware.org>

Software

- <http://www.cosaslibres.com/software.html>

Imágenes y videos:

- <http://www.bancoimagenes.com/banco.php?LangID=es&yword=yes&search=ordenadores>
- <http://www.bytemaniacos.com/galeria/main.php>
- <http://www.tu.tv/videos/el-ordenador-documental>

Diccionario búsqueda de términos de información:

- <http://usuarios.lycos.es/Resve/diccioninform.htm#H>

### **Evaluación**

La evaluación del trabajo se realizará de dos maneras:

- Se enviará el documento resumen por correo electrónico al profesor de la materia y éste valorará los contenidos seleccionados.
- Otro aspecto a valorar es la exposición oral y se valorará la originalidad y la forma de exponer los conocimientos adquiridos, así como la improvisación respecto al resto de compañeros de clase.

Los estándares que se aplican para la evaluación deben ser justos, claros y consistentes para todo el grupo por igual.

Los criterios para evaluar el trabajo de cada una de las tareas descritas en la WebQuest, tendrá una calificación, siendo el siguiente:

*Insuficiente:* Esta calificación se obtendrá cuando la calidad del trabajo realizado sea baja, el alumno no haya mostrado interés por el tema y no se ha esforzado lo suficiente de forma individual y en el grupo (calificación numérica entre 0 y 4,99).

*Aceptable:* Esta calificación será obtenida cuando el alumnado ha mostrado un ligero interés y se ha esforzado por el desarrollo de las actividades, y aún así, los resultados obtenidos no corresponden con los objetivos que se pretendían (Calificación numérica entre 5 y 7,99).

*Sobresaliente:* Esta calificación se dará cuando el alumnado haya mostrado interés y se haya esforzado por el desarrollo de las actividades, alcanzando unos buenos resultados, y por tanto, se hayan conseguido los objetivos, pero se han producido algunos errores en el uso de las herramientas adecuadas (Calificación numérica entre 8 y 9,99).

*Excelente:* Calificación obtenida cuando los resultados alcanzados son perfectos y se han utilizado todas las herramientas correctas para el desarrollo de todas las actividades propuestas. (Calificación numérica 10).

La calificación final será la media de todos los bloques, junto con cualquier otro criterio que adopte el profesor en la materia.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 28 MARZO DE 2010

### Conclusión

Al final de la WebQuest, se hará una reflexión conjunta en clase, generalizando todo lo aprendido, de forma que aquel alumnado que tuviese algunas dificultades, logre superarlas y adquiriera nueva información para mejorar la actividad.

### 5. CONCLUSIÓN

Para finalizar el artículo, quisiera destacar la necesidad del uso del ordenador en el proceso de enseñanza y aprendizaje, para que el alumnado consiga trabajar de una forma sencilla, motivadora, autónoma y colaborando en todo momento con el resto de compañeros, comparando la información encontrada.

También señalar, que el ordenador no debe ser una herramienta utilizada sólo en el aula, sino también que el alumnado sepa defenderse en casa cuando trabaje de forma individual y dedicando tiempo a otros tipos de enseñanza como pueden ser los juegos educativos.

### 6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- <http://www.webquest.es/tipos-de-webquest>
- [http://www.craaltaribagorza.net/article.php3?id\\_article=397](http://www.craaltaribagorza.net/article.php3?id_article=397)
- Area, M. (2005): Webquest. Una estrategia de aprendizaje por descubrimiento basada en el uso de Internet. Disponible en <http://webpages.ull.es/users/manarea/webquest/webquest.pdf>
- Cabero, J. (coord) (2006). *Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación*. Madrid. McGraw-Hill
- <http://informatica-full2.blogspot.com/2009/05/la-importancia-del-ordenador-en-la.html>
- [http://www.juntadeandalucia.es/averroes/centros-tic/14002984/helvia/aula/archivos/repositorio/500/638/html/Evaluacion4/Web\\_informatica.htm](http://www.juntadeandalucia.es/averroes/centros-tic/14002984/helvia/aula/archivos/repositorio/500/638/html/Evaluacion4/Web_informatica.htm)
- <http://www.bancoimagenes.com/banco.php?LangID=es&cword=yes&search=ordenadores>
- <http://www.bytemaniacos.com/galeria/main.php>
- <http://www.tu.tv/videos/el-ordenador-documental>
- <http://webpages.ull.es/users/manarea/webquest/queeswebquest.htm>
- [http://cmaspublic2.ihmc.us/servlet/SBReadResourceServlet?rid=1186730972765\\_1597304285\\_8352&partName=htmltext](http://cmaspublic2.ihmc.us/servlet/SBReadResourceServlet?rid=1186730972765_1597304285_8352&partName=htmltext)
- <http://aprenderencasa.educ.ar/aprender-en-casa/C%F3mo%20llevar%20adelante%20una%20webquest.pdf>

### Autoría

- 
- Nombre y Apellidos: Beatriz Contreras Arroyo
  - Centro, localidad, provincia: Lucena (Córdoba)
  - E-mail: [beacntrs@hotmail.com](mailto:beacntrs@hotmail.com)