



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 41 – ABRIL DE 2011

“ELABORACION DE UNA WEBQUEST Y EJEMPLOS PARA PRIMARIA”

AUTORÍA JOSÉ ÁNGEL GARCÍA FUENTES
TEMÁTICA NNTT
ETAPA EDUCACIÓN PRIMARIA

Resumen

Palabras clave

Nuevas Tecnologías, Webquest, docentes, alumnos.

ELABORACION DE UNA WEBQUEST Y EJEMPLOS PARA PRIMARIA WEBQUEST.

Introducción.

Una de las actividades más corrientes efectuadas por los alumnos en Internet es la búsqueda de información y de las más habituales también en el aula con los alumnos y alumnas para favorecer el desarrollo de sus capacidades de búsqueda de información en la red y la comprensión lectora, a menudo con ayuda de los motores de búsqueda como por ejemplo Google o yahho. Sin embargo, estas búsquedas son, a menudo, tareas difíciles que llevan mucho tiempo y que pueden resultar frustrantes si los objetivos no son reflejados claramente al principio. y explicados de manera clara.

Sirva como ejemplo una búsqueda acerca de “El Lazarillo de Tormes” en Google, y nos encontramos con que el buscador ha encontrado 9.750.000 páginas acerca de este tema. Cómo vamos a proponer a un alumno que trabaje sobre unos objetivos y contenidos concretos en esta cantidad de información.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 41 – ABRIL DE 2011

Para solucionar este problema existe una forma de trabajo denominado Webquest muy extendida en la práctica docente en la actualidad. Los desarrolladores de las Webquests, Bernie Dodge y Tom March, las definen como una actividad orientada a la investigación en la que gran parte de la información que se debe usar está en la Web. Es un modelo que pretende rentabilizar el tiempo del alumnado, centrarse en el uso de la información y reforzar los procesos intelectuales en los niveles de análisis, síntesis y evaluación.

Una Webquest usa el mundo real y tareas auténticas para motivar a los alumnos. Su estructura es constructivista y por tanto obliga al alumnado a buscar la información y entenderla. Sus estrategias de aprendizaje cooperativo ayudan a desarrollar habilidades y a contribuir al producto final del grupo. Las Webquests ofrecen un modelo ideal para el profesor que busca la manera de integrar las TIC en el aula. Cada Webquest tiene un tarea clara ó un problema específico con una gran cantidad de enlaces que se relacionan con el contenido del área de estudio de un determinado curso.

Descripción y Características.

Una Webquest consiste, básicamente, en presentarle al alumnado un problema o una determinado tema a investigar y conocer, una guía del proceso de trabajo y un conjunto de recursos preestablecidos de los que se vale el alumno para encontrar la información que necesita. Dicho trabajo se aborda en pequeño grupo y deben elaborar un trabajo tanto en papel como en formato digital dependiendo del nivel de la clase, utilizando los recursos ofrecidos de Internet. Las WebQuests se pueden diseñar para una única materia o puede ser interdisciplinares.

De acuerdo con la reflexión inicial podemos determinar las siguientes características generales de las webquest;

1. Son actividades creadas fundamentalmente para el trabajo en grupo.
2. El trabajo elaborado por los alumnos se puede transmitir y compartir.
3. Se pueden realizar añadiendo elementos de motivación a su estructura básica, asignando a los alumnos un papel específico (por ejemplo el de reportero).
4. Se puede diseñar para una única área ó puede ser globalizadas.
5. Aportan al alumnado el desarrollo de muchas capacidades:
 - a) Comparar, identificar, establecer semejanzas y diferencias.
 - b) Clasificar o agrupar cosas en categorías.
 - c) Analizar errores.
 - d) Identificar y asumir el tema general de la información.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 41 – ABRIL DE 2011

El principal problema para diseñar una webquest (si no se trata de un experto), consiste en encontrar el tiempo y los conocimientos necesarios para realizarla. Sin embargo, lo motivador es que una vez realizada, la mayor parte del trabajo esta realizado y el docente es relevado para pasar a ser la principal fuente de información en la clase y se puede dedicar a ayudar y orientar a los alumnos

Sin embargo, investigar en la Web es sencillo y de simple aplicación, ya que es fácil de realizar y permite que tanto novatos como expertos en Internet participen. Investigando en la web se incorpora a los estudiantes en tareas efectivas, estimula a la colaboración y discusión, y es de fácil integración en el currículo escolar de hoy día en las escuelas.

Estructura y Tipos.

Una WebQuest tiene la siguiente estructura:

- ✚ Introducción.
- ✚ Tarea.
- ✚ Proceso.
- ✚ Recursos.
- ✚ Evaluación.
- ✚ Conclusión.

Principalmente hay Webquests de tres clases:

1. Webquests a corto plazo: su meta es la adquisición del conocimiento de un determinado contenido y se diseña para terminarla en una ó tres sesiones.
2. Webquests a largo plazo: se diseñan para realizarlas en un tiempo de entre una semana o un mes de clase. Implican un mayor número de tareas y suelen culminar con la realización de una presentación con una herramienta informática de presentación (power point, página web,...)--- son más adecuadas para la Educación Secundaria.
3. Miniquest: creado por Bernie Dodge se reduce a sólo tres pasos: introducción, tarea y resultado. Son una buena ayuda para iniciarse en la utilización de las TIC. Pueden ser construidas por docentes



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 41 – ABRIL DE 2011

experimentados en el uso de Internet en 3 ó 4 horas y los estudiantes las realizan completamente en el transcurso de una clase de 50 minutos.

A rasgos generales se van a explicar cada una de las partes;

La INTRODUCCIÓN ofrece a los alumnos, generalmente mediante un texto no muy extenso, la información y orientaciones básicas acerca del objetivo, contenido y metodología de trabajo a desarrollar en la Webquest. La meta de la introducción es hacer la actividad atractiva y divertida y que sea formativa para los estudiantes de tal manera que los motive y mantenga este interés a lo largo de todo el proceso.

La introducción debe motivar a los alumnos haciendo ver que el tema sea atractivo, visualmente interesante, parezca relevante para ellos debido a sus conocimientos previos y puedan integrarlo en sus esquemas nuevos, importante por sus implicaciones globales, urgente porque necesitan una pronta solución o divertido ya que ellos pueden desempeñar un papel o realizar algo.

La TAREA es una descripción formal de algo realizable e interesante que los estudiantes deberán haber llevado a cabo al final de la WebQuest. Esto podría ser un producto tal como una presentación multimedia, una exposición verbal, la realización de un video, construir una pagina Web o realizar una obra de teatro. Las tareas pueden y deben ser de diferente tipo para estimular eficazmente al estudiante, así podremos usar tareas de repetición, de compilación, de misterio, periódicas, de diseño, de construcción de consenso, de persuasión, de autoreconocimiento, de producción creativa, analíticas, de juicio, científicas, etc.

Unas buenas recomendaciones a la hora de plantear la tarea son:

- ❖ Establecer objetivos de aprendizaje que queden claros y concretos.
- ❖ Desarrollar una actividad con la que se puedan alcanzar los objetivos.
- ❖ Verificar que la tarea se ajuste al tiempo y a los recursos tecnológicos disponibles,
- ❖ Una tarea debe ser interesante, clara, comprensible, significativa para el estudiante y favorezca la interacción continua.
- ❖ La actividad debe estimular la creatividad del estudiante y permitir soluciones divergentes, sin salirse de los objetivos propios de la tarea.

El PROCESO describe los pasos que los alumnos deben seguir para llevar a cabo la tarea. Esto puede contemplar estrategias para dividir las tareas en subtareas y describir los papeles a ser representados o las



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 41 – ABRIL DE 2011

perspectivas que debe tomar cada estudiante. La descripción del proceso debe ser relativamente corta y clara. En muchas ocasiones, en esta parte, se incluyen enlaces o vínculos a páginas Web relacionadas con la temática trabajada. Esto es más propio de la sección de recursos pero es mejor así para tener una presentación mucho más guiada, sobre todo en los niveles inferiores.

Los RECURSOS consisten en una lista de enlaces o vínculos a páginas y lugares de páginas Web que el profesor ha localizado para ayudar al estudiante a completar la tarea. Estos son seleccionados previamente para que el estudiante pueda dirigir su búsqueda de manera concreta hacia aquello que se le pide en vez de buscar sin sentido. No necesariamente todos los recursos deben estar en Internet y, como hemos comentado anteriormente, algunas WebQuest, incluyen los recursos o parte de ellos en la sección correspondiente al proceso.

La EVALUACIÓN es un añadido reciente en el modelo de las WebQuests. Los criterios de evaluación deben ser precisos, claros, consistentes y específicos para el conjunto de Tareas que se le presentan a los alumnos. Una forma de evaluar el trabajo de los estudiantes es mediante una plantilla de evaluación, este se puede construir tomando como base el Boceto de evaluación de WebQuests de Bernie Dodge que permite a los profesores calificar una WebQuest determinada y ofrece retroalimentación específica y formativa a quien la diseñó. Muchas de las teorías sobre valoración, estándares y constructivismo se aplican a las WebQuests: metas claras, valoración acorde con Tareas específicas e involucrar a los estudiantes en el proceso de evaluación.

Por último, la CONCLUSIÓN resume o síntesis de la experiencia y estimula la reflexión acerca del proceso de tal manera que extienda y generalice lo aprendido, como consolidación de todo lo adquirido. Con esta actividad se pretende que el profesor anime a los alumnos para que sugieran algunas formas diferentes de hacer las cosas con el fin de mejorarla, dar propuestas alternativas y divergentes.

Orientaciones para la elaboración de Webquest

Bernie Dodge, como profesor de tecnología educativa y creador de las Webquest nos ofrece en sus estudios una serie de consejos o directrices a la hora de elaborar Webquest.

En primer lugar nos aconseja localizar buenos sitios y páginas Web. Lo que distingue una buena "WebQuest" de una mejor, es la calidad de los sitios de la red utilizados. ¿Qué hace que un sitio sea estupendo? La respuesta varía de acuerdo con las edades de los alumnos, el tema de la "WebQuest", y el aprendizaje específico que se espera obtener.

Para esto, se hace necesario conocer y desenvolvernos bien con algún buscador. Ante todo, ayuda el hecho de dominar completamente el funcionamiento de alguno de los más importantes buscadores como puede ser Google. Es mucho mejor aprender las técnicas de búsqueda avanzada y las características específicas de los grandes buscadores, para obtener más rápidamente aquello que nos interesa.

Otro factor a tener en cuenta es que existen miles de millones de páginas en la red de todos los lugares del mundo pero sólo una parte muy pequeña es localizada por los buscadores. A esta parte invisible de Internet se le denomina Internet oculta, profunda o invisible. Se trata de sitios que no son indexados por los buscadores páginas



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 41 – ABRIL DE 2011

excluidas a propósito de los resultados de búsqueda; otras que no están basadas en el formato html; aquellas a las que se debe pagar para poder entrar; bases de datos (generalmente gratuitas) con información para negocios, universidades, agencias gubernamentales y otras organizaciones. Aunque existen una serie de buscadores especializados con todo tipo de apartados para diferenciar los criterios de búsqueda..

La administración de los recursos y la organización del alumnado es otro factor determinante para lograr el éxito de la actividad. Aprovechar al máximo las aulas informáticas, los tiempos, el material, etc.; así como crear grupos de trabajo adecuados y asignar papeles o roles a cada uno de nuestros alumnos, contribuyen a crear un clima de trabajo y motivación imprescindible a la hora de trabajar con Webquest.

Por norma general, una WebQuest pide a los estudiantes hagan cosas que ordinariamente no esperarían hacer en las clases ordinarias , sin embargo, pueden sorprendernos cuando se les proporciona la ayuda requerida. Muchas veces necesitan de un pequeño empujón para seguir avanzando y una referencia para no perder el rumbo, es decir, que ayudemos a nuestros alumnos, debemos de actuar de guía en todo momento. Al hacer parte del trabajo de los estudiantes, les permitimos que hagan más de lo que podrían hacer por sí mismos. En un cierto plazo, es de esperar que se apropien de las estructuras que les proporcionamos, de manera que se conviertan en un constructor activo de su propio aprendizaje hasta que puedan trabajar de manera autónoma.

Herramientas de creación.

Adicionalmente a la elaboración de WebQuest diseñando nosotros mismos las páginas web, a continuación presentamos un par de herramientas que facilitan la publicación de WebQuests en Internet.

Php WebQuest es una herramienta gratuita, creada por el profesor español Antonio Temprano, para elaborar y publicar WebQuests muy fácilmente. Para esto, el docente debe proporcionar los datos generales de la WebQuest (nombre, autor, tema o materia) y seleccionar, entre varias opciones, la apariencia, los colores y tipos de letra que desea utilizar . A continuación, se debe introducir en los espacios que se proveen para ello, la información correspondiente a cada una de las 6 partes de la WebQuest que desea publicar (Introducción, Tarea, Proceso, Recursos, Evaluación y Conclusión). Cada espacio permite incluir imágenes y dar formato al texto como en un Procesador de Texto; además, el docente puede editar o modificar los contenidos cuantas veces sea necesario. Como ventajas especiales destacamos, el espacio diseñado para los Recursos que permite describir cada uno de los Sitios Web seleccionados y, el espacio de la Evaluación, que posibilita la creación de una Matriz de Valoración. Cuando se termina de crear la WebQuest, esta se aloja automática y gratuitamente en un servidor y proporciona la dirección (URL) con la cual se puede acceder.

Aunque la utilización de esta herramienta es muy sencilla, se ofrecen tutoriales interactivos para aprender manejarla. Además, se puede descargar para instalarla en un computador y poder utilizarla sin necesidad de conexión a Internet.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 41 – ABRIL DE 2011

Recursos y ejemplos de Webquest.

A continuación se muestran varios enlaces a Webquest de diferente temática. Se hace evidente que, debido a la naturaleza del Webquest, la complejidad de estos aumenta en función del nivel y etapa a la que se dirigen, pudiendo ir desde los primeros cursos de primaria hasta el bachillerato.

✚ <http://sites.google.com/site/viajeporcádiz/>

Es una webquest en la que se pretende que los alumnos sean capaces de elaborar una guía turística de Cádiz a través de una serie de puntos que deben de incluir basándose en los distintas páginas que se le facilitan para elabora el trabajo.

✚ http://www.eduteka.org/WQ_cie0001.php3

A través de la cual se trabajo sobre el ciclo del agua, donde mediante una pequeña introducción conocemos algo del tema sobre el agua y su importancia en la vida del ser humano , con una serie de preguntas se incita al alumno a investigar sobre esas cuestiones a través de las páginas facilitadas.

✚ <http://www45.brinkster.com/violetapaif/introduccion.html>

En esta webquest se trata un tema muy recurrente con los niños a la vez de atrayente puesto que les motiva mucho, sobre todo en edades más avanzadas cuando ya tienen ciertos mecanismos lectores. Se les pide conocer parte de la historia de los comic, personajes, inventar uno, conseguir comic para la Comicteca, se les indica las instrucciones para el proceso a seguir así como los recurso que se le facilitan con páginas web y la organización a llevar, y por último la manera en la que se evaluará el proceso efectuado.

Bibliografía

- CABERO, J.: “Nuevos canales de comunicación en la enseñanza”. Ed. Ramón Areces, Madrid, 1995
- DE PABLOS, J.: “Tecnología de la Educación”. Ed. Cedecs, Barcelona 1996.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 41 – ABRIL DE 2011

- GALLEGO, M. J.: “El ordenador y el currículo”. Proyecto Sur de Ediciones, Granada, 1994.
- CABERO, J.: “Nuevas TICs. Para la Educación.” ED. Alfar, Sevilla, 1994.

Autoría

- Nombre y Apellidos: José Ángel García Fuentes
- Centro, localidad, provincia: Sanlúcar de Barrameda
- E-mail: josconla@gmail.com