



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

“WEBQUEST Y MINIQUEST COMO RECURSOS EDUCATIVOS EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA”

AUTORÍA M ^a ENCARNACIÓN MEDINA GUERRERO
TEMÁTICA TIC
ETAPA EDUCACIÓN PRIMARIA

Resumen

Actualmente, la alfabetización digital es una de las principales demandas, por tanto, la escuela y las instituciones educativas en general, deben hacer el esfuerzo por estar al día y dar al profesorado y al alumnado la formación que requiere el proceso de adaptación a la sociedad y la nueva era que nos ha tocado vivir.

Las TIC es una propuesta que pone en juego el gobierno para mejorar la calidad y eficacia del proceso de enseñanza-aprendizaje. Y por tanto, la puesta en marcha de este proyecto necesita de una dotación de recursos tanto económicos como personales.

A lo largo de este artículo, solo se tomará como ejemplo de recurso TIC las webquest y las miniquest.

Palabras clave

Recurso Multimedia.

TIC.

Webquest.

Miniquest.



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

1. WEBQUEST.

El creador las Webquests es Bernei Dodge con la colaboración de Tom March, y estos 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.

La webquests permite que el alumno elabore su propio conocimiento al tiempo que lleva a cabo la actividad, que navegue por la web con una tarea en mente, que emplee su tiempo de forma más eficaz, usando la información y no buscándola.

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 una 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.

Una webquest tiene una estructura determinada y sus apartados son:

- **Introducción:** aporta la información y las orientaciones necesarias sobre el tema que se va a trabajar. Lo que se pretende es que la actividad sea atractiva y divertida, de forma que el alumnado se motive y esté interesado en la actividad que se va a llevar a cabo. Los temas que se deben trabajar deben ser atractivos, interesantes, que se adapten a sus intereses y necesidades así como a su nivel de desarrollo.
- **Tarea:** es lo que el alumnado deberá llevar a cabo. La tarea es la parte más importante de una WebQuest y existen muchas maneras de asignarla. Para ello se puede tener en cuenta la taxonomía de tareas que Dodge (1999) propone. Este autor describe 12 tipos de tareas más comunes y se sugieren algunas formas para optimizar su utilización. Estas son las siguientes: tareas de repetición, de recopilación, de misterio, periodísticas, de diseño, de construcción, de consenso, de persuasión, de auto-reconocimiento, de producción creativa, analíticas, de juicio y científicas.
- **Proceso:** describe los pasos que el estudiante debe seguir para llevar a cabo la tarea, con los enlaces incluidos en cada paso. Esta descripción debe ser relativamente corta y clara.



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

- **Recursos:** son los sitios web que el docente ha localizado para ayudar al estudiante a contemplar la tarea. Son seleccionados previamente para que el alumnado no navegue a la deriva por internet para buscar solución a las preguntas propuestas, sino que mantenga la atención en el tema. No es necesario que los recursos estén todos en la web, se puede utilizar otro tipo de recursos para llevar a cabo el proceso, por ejemplo: enciclopedias, diccionarios, libros de texto, etc.
- **Evaluación:** parece ser que un apartado que se ha añadido recientemente para el trabajo de las websquests. Se considera importante establecer una serie de criterios de evaluación que deben ser precisos, claros, consistentes y específicos. Se puede evaluar a través de una plantilla de evaluación.
- **Conclusión:** recuerda lo que ha aprendido y anima a seguir aprendiendo.

Hay dos tipos de Webquest, es decir, a corto plazo y a largo plazo:

- **A corto plazo:** su meta es la adquisición del conocimiento de un determinado contenido y se diseña para terminarla en una ó tres sesiones.
- **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.

Son cinco las reglas que propuso Dodge para la creación de una webquest y estas vienen recogidas en <http://www.eduteka.org/>, y son las siguientes:

1. Buscar buenos sitios web: sitios que valga la pena leer, que sean de interés para sus alumnos/as, que estén actualizados y sean precisos, y que se refieran a fuentes que ordinariamente no encuentren los estudiantes en la escuela.

2. Organización de los estudiantes y los recursos: Una buena WebQuest es aquella en la que cada ordenador está siendo bien utilizado y cada alumno tiene algo significativo que hacer en cada momento. La organización de los alumnos debe tener en cuenta una serie de consideraciones prácticas que según Johnson and Johnson (2000), son básicas para un buen entorno de aprendizaje colaborativo; algunas de ellas son:

- **Interdependencia positiva:** deben percibir que no se puede tener éxito sin los demás.
- **Fomento de la interacción (mejor cara a cara):** los alumnos se enseñan mutuamente y se animan en un trabajo real.
- **Responsabilidad individual y de grupo:** el grupo es responsable de realizar el trabajo, y cada componente es responsable de su parte en el proceso.



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

- Habilidades interpersonales y de pequeño grupo: la mayoría de los jóvenes (y muchos adultos) necesitan formación sobre cómo trabajar juntos.
- Proceso del grupo: La conversación sobre cómo mejorar la eficacia del grupo se construye deliberadamente en el proceso.

Los buenos diseñadores reconocen que la mayor parte del aprendizaje en una WebQuest tiene lugar fuera del ordenador, cuando los estudiantes se ayudan, debaten, y depuran las conceptualizaciones de los demás. Una guía de cómo trabajar juntos debe ser parte esencial de la sección de la WebQuest donde se detalla el proceso a seguir.

Con respecto a la organización de los recursos tenemos que tener en cuenta que en ocasiones no es posible contar con un ordenador para cada alumno/a, así que hay que tener en cuenta una serie de posibilidades para esta situación, y entre ellas se puede mencionar:

- Si hay solo un ordenador, será el docente el encargado de llevar el ritmo de la clase, utilizando el mismo para una explicación grupal.
- Si disponemos al menos de 10 ordenadores se puede trabajar por parejas, pero si hay menos sería necesario trabajar en grupos y mientras que unos trabajan directamente en el ordenador, el resto del grupo trabajaría fuera de línea, por ejemplo: buscando información en otras fuentes como diccionarios, enciclopedias, etc.

3. Reta a tus alumnos/as a pensar: en la realización de una webquest debe tenerse en cuenta que se utiliza este tipo de recurso para que nuestro alumnado aprenda los contenidos pensando y reflexionando sobre la tarea que se la ha pedido que realice, y no cortando y pegando información, puesto que este tipo de procedimientos llevan a un aprendizaje poco significativo y no funcional, ya que en poco tiempo se les habrá olvidado lo aprendido.

Es conveniente que se les presente al alumnado diferentes tipos de tareas para que les lleve a pensar y reflexionar. Esas tareas del tipo: de diseño, creativas, de recopilación, etc.

4. Usa los medios: la estructura pedagógica de un WebQuest permite usar la red para muchas más cosas que para consultar páginas. Primero hay que reconocer que Internet no es sólo una red de ordenadores. Se tiene que tener en cuenta que además de seleccionar las páginas más interesantes y apropiadas, se pueden buscar expertos que puedan compartir sus conocimientos, como por ejemplo la página <http://www.todoexpertos.com/categorias/>. También podemos utilizar a compañeros de niveles superiores como compañeros de aprendizaje, para que respondan, vía email, las dudas de los más pequeños. Se tiene que tener en cuenta, que los sonidos, vídeos e imágenes que se utilicen deben tener un propósito educativo.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 41 – ABRIL DE 2011

5. Refuerzo para el éxito: En una WebQuest hay tres tipos de andamiaje (Dodge, 2000): Recepción, Transformación y Producción. Una buena WebQuest pide a los estudiantes cosas que normalmente no se espera que hagan, por tanto hay que reforzar determinados aspectos clave, hasta que los alumnos los interioricen y sean capaces de trabajar de forma autónoma.

- **Recepción:** La Red permite que los alumnos entren en contacto con recursos que pueden no haber visto antes, por lo tanto si no se les prepara para extraer información de dicho recurso es posible que la lección se base en información pobre. El refuerzo consiste en una guía para leer dicho recurso y para retener lo que debe ser aprendido (guías de observación, consejos para conducir entrevistas, glosarios online, diccionarios,...).

- **Transformación:** Las WebQuests piden a los alumnos la transformación de lo que leen a otra forma nueva. Es muy útil para ellos una ayuda explícita comparando y contrastando, relacionando (buscando relaciones entre objetos similares de estudio), haciendo una tormenta de ideas, razonando de forma inductiva, tomando decisiones.

- **Producción:** Normalmente las WebQuest piden a los alumnos realizar trabajos que nunca antes habían hecho. El refuerzo, en éste caso, consistiría en proporcionarles plantillas, o la descripción de las estructuras incluidas en el producto a desarrollar. Haciendo una parte del trabajo para los alumnos, se les permite ir más allá de lo que ellos podrían hacer solos.

Existen muchas webquests para trabajar en la etapa de Educación Primaria, y a modo de ejemplo las siguientes:

- <http://platea.pntic.mec.es/~jferna5/recursos/4sesion/grupo1Pilar/pilar.htm#Credits> Está dirigida para trabajar contenidos de Conocimiento del Medio, para 6º de Primaria.

- http://www.phpwebquest.org/wq25/webquest/soporte_tabbed_w.php?id_actividad=80409&id_pagina=1 Dirigida al trabajo del área de Lengua Castellana y Literatura para Educación Primaria.



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

2. MINIQUESTS.

Para la explicación de la miniquest también tomaré como referencia la página web <http://www.eduteka.org/>.

Las MiniQuests consisten en una versión de las WebQuests que se reduce a solo tres pasos. Pueden ser construidas por docentes 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. La miniquest es un herramienta sencilla para el profesorado que no está especializado en el mundo de los recursos multimedias, es uan herramienta que no cuenta con tanto tiempo para su elaboración, ya que solo cuenta con tres pasos, los cuales los explicaré más a delante.

A la pregunta ¿Qué es una MiniQuest? se puede responder que una miniquest está inspirada en el concepto de las WebQuests creado por Bernie Dodge y al igual que estas son módulos de instrucción en línea diseñadas por profesores para sus estudiantes y promueven el pensamiento crítico además de la construcción de conocimiento. Las MiniQuests fueron diseñadas porque la utilización de una webquest tenía muchas limitaciones para los docentes no profesionales en los recursos tecnológicos, ya que requerían mucho tiempo y tenían dificultades para diseñar, producir e implementar WebQuests.

Una miniquest puede ser creada por los educadores con un poco de experiencia en el uso de internet en 3 o 4 horas aproximadamente. Son diseñadas para que el alumnado la realice en dos sesiones de 50 minutos cada una, esto ayuda a que se pueden incluir sin dificultad en las sesiones curriculares de un curso. Es una manera de trabajar actividades basadas en la red empleando un tiempo normal, sin necesidad que te ocupe demasiado tiempo, para poder trabajar otros tipos de actividades. Por último, cuando los computadores disponibles no son muchos, una actividad basada en Internet que requiera de un solo periodo de clase es altamente deseable.

Por estas razones, las MiniQuests son un punto de inicio lógico para los profesores que cuentan con diferentes niveles de habilidad para crear ambientes de aprendizaje en línea.

Otra pregunta que se considera importante es ¿Qué Tipos de MiniQuests Existen?, ya que dependiendo del área o tarea que se quiera llevar a cabo, vendrá mejor utilizar uno u otro tipo. Se han creado tres tipos de miniquests, éstas son de descubrimiento, de exploración y de culminación.

Con respecto a la miniquest de descubrimiento se puede mencionar que se llevan a cabo al comienzo de una unidad curricular. Están diseñadas para presentar a los estudiantes una unidad curricular particular y contextualizarla.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 41 – ABRIL DE 2011

La miniquest de exploración, se realiza en el transcurso de una unidad curricular. Una miniQuest de exploración está dirigida a aprender el contenido necesario para comprender un concepto en particular o cumplir un objetivo curricular. Puede utilizarse simultáneamente con las miniQuests de descubrimiento o en forma independiente.

Y la miniquest de culminación, se desarrolla al culminar una unidad curricular. Los estudiantes que trabajan en ellos deben tener una “base de conocimiento”, porque deben estar en capacidad de responder preguntas mucho más complejas o profundas que den como resultado la culminación de la miniQuest.

Otra pregunta de especial importancia es ¿De qué se compone una MiniQuest?, es una de las preguntas fundamentales a la hora de crear una, puesto que se refiere a la estructura de la misma.

Las miniQuests están compuestas por tres componentes o secciones: Escenario, Tarea y Producto.

- **El escenario:** establece un contexto real para el proceso de solución de problemas. El escenario asigna un rol a los estudiantes relacionados con la realidad, por ejemplo: una profesión, problemas que provocan el deterioro del medio ambiente, etc., de forma que la implicación de los estudiantes en el proceso educativo sea activa y motivante. El escenario establece además la pregunta esencial que los estudiantes deben contestar.

Un ejemplo de escenario sería: se les pide a los estudiantes de 6º de Educación Primaria que sean periodistas, así que el docente debe diseñar una miniquest que pida al estudiante un trabajo periodístico relacionado con el bullying para crear una noticia relacionada con este tema.

- **La tarea:** incluye una serie de preguntas diseñadas con el propósito de adquirir la información para poder responder a la pregunta esencial. La tarea es muy estructurada y dirige a los estudiantes hacia sitios específicos de la Red que contienen la información necesaria para resolver las preguntas de la tarea de manera que la adquisición del “material básico”, se haga en un tiempo establecido y en forma eficiente. Las preguntas de la tarea deben estar relacionadas con recursos específicos de la Red.

- **El producto:** Como su nombre lo indica, incluye una descripción de lo que los estudiantes van a realizar para contestar la pregunta esencial planteada en el escenario. He aquí, donde el alumnado debe demostrar que ha comprendido lo que se le ha pedido. Para ello, el docente debe comprobar que el alumnado ha entendido todo de forma correcta. Además, el producto debe ser real y reflejar adecuadamente el rol que se asignó al estudiante en el escenario. Por ejemplo, si a los estudiantes se les pidió realizar un trabajo periodístico, entonces el producto debe ser una columna de prensa.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 41 – ABRIL DE 2011

3. BIBLIOGRAFÍA.

- Ariza, J (2002). *TIC aplicadas a la educación*. Málaga: Aljibe.
- De Pablos, J (1996). *Tecnología de la Educación*. Barcelona: Cedecs.
- VV.AA (2010). *Ordenadores en las aulas. La clave es la metodología*. Barcelona: Graó.

4. WEBGRAFÍA.

- <http://www.eduteka.org/>
- <http://www.todoexpertos.com/categorias/>.
- <http://platea.pntic.mec.es/~jferna5/recursos/4sesion/grupo1Pilar/pilar.htm#Credits>
- http://www.phpwebquest.org/wq25/webquest/soporte_tabbed_w.php?id_actividad=80409&id_pagina=1

Autoría

- Nombre y Apellidos: M^a Encarnación Medina Guerrero
- Centro, localidad, provincia: Arcos de la Frontera, Cádiz.
- E-mail: lunitaazul18@hotmail.com



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