

## Desarrollo SEGUNDO ENCUENTRO:

Ubicado en:

[http://centralvirtual.webclie.es/documentos\\_ampliar.php?id\\_documento=77](http://centralvirtual.webclie.es/documentos_ampliar.php?id_documento=77)

Descripción del encuentro:

PARTE 1: Marco Teórico sobre WebQuest

PARTE 2: Análisis de ejemplos prácticos de WebQuest.

PARTE 3. Diseño y construcción de una WebQuest.

### PARTE 1: Marco teórico

#### ¿Qué es una Webquest?

Un profesor de la Universidad de San Diego, Bernie Dodge, creó este modelo de "búsqueda en la red" en 1995.

La webquest surge como respuesta a un problema al que cualquier profesor se enfrenta inmediatamente ¿cómo ayudar a los alumnos para conseguir resultados positivos en un proceso de aprendizaje basado en el uso de la red?

**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.
- Fomenta el dominio de la navegación por Internet y las técnicas que posibilitan la elaboración de material para ser puesto en la red.

#### Principios de diseño: ejemplos de buenas prácticas.

Las actividades en los WebQuests pueden ser a corto o largo plazo; en todo caso son diseñadas para hacer uso óptimo del tiempo del alumno. Las actividades basadas en la utilización de recursos de la Red tienen tres características básicas:

1. Pueden diseñarse para una sola clase para desarrollar un tema muy específico o para desarrollar un modulo a lo largo de un tiempo mayor.
2. Deben incorporar un diseño atractivo y amigable motivando el interés del alumno a lo largo de toda la actividad y facilitando el aprendizaje.
3. El diseño debe permitir su actualización tanto para salvar la rápida obsolescencia de los enlaces y adoptándola a las necesidades del currículo.

## **El modelo creado por Bernie Dodge distingue varios pasos:**

### **1. Introducción**

Información al alumno sobre la tarea a la que se va a enfrentar y motivación.

Aquí se trata esencialmente de explicar de la forma más clara posible los rasgos esenciales de la tarea que va a emprender y de motivar al alumno, de presentarle de forma atractiva el trabajo que va a iniciar.

### **2. Tarea**

Descripción del producto que finalmente resultará de la labor de investigación. Aunque no es completamente necesario que ese resultado se concrete en un sitio web (puede ser un trabajo escrito o una presentación oral que dé lugar a un debate), lo ideal es que los alumnos que investigan en Internet creen producciones susceptibles de ser vistas en la red (sitios web) o al menos incorporen el uso de las TIC (presentaciones de Power Point, gráficos usando Excel)

### **3. Proceso**

Descripción lo más pormenorizada y clara posible de los pasos que hay que dar para realizar la tarea encomendada. Aquí es clave la asignación de tareas y roles a cada grupo de alumnos, diferenciar tareas dentro de los grupos, aclarar totalmente los medios tecnológicos que se van a utilizar.

Aunque es muy importante que el profesor tenga un proyecto claro, hay que ser muy flexible y dejarse aconsejar a menudo por los alumnos. No importa que el resultado de la webquest no se adecue perfectamente a lo previsto, siempre que los alumnos estén cómodos en los roles y tareas que van a desempeñar o en los medios técnicos que van a usar.

### **4. Recursos**

Selección de los recursos de Internet que se van a utilizar. Dependiendo de la edad y la pericia de los alumnos, se guiará más o menos esta selección: a los alumnos más jóvenes habrá que indicarles de forma muy concreta dónde, en qué sitio web, en qué página o parte de página..., mientras que a alumnos más mayores se les podrá dar más libertad de investigación dentro de unas directrices muy claras. La selección de buenos recursos es un elemento clave para el éxito de una webquest.

### **5. Evaluación**

Información para los alumnos sobre cómo será evaluado su trabajo.

### **6. Conclusión**

Resumen y punto final de la webquest. Aquí se trata de extraer alguna idea clave y motivar para ulteriores investigaciones. El profesor debe plantear cuestiones que puedan suscitar o un debate o una nueva investigación. Lo ideal sería que los alumnos propusieran nuevas webquests a realizar.

No es necesario caer en el mimetismo e imitar paso por paso este modelo.

Lo esencial de una WebQuest es elaborar una "secuencia didáctica" que ayude a los alumnos a trabajar en Internet.

## PARTE 2: Exploración de ejemplos en Internet

Consultar ejemplos de diferentes áreas:

[http://centralvirtual.webclie.es/links\\_ampliar.php?id\\_link=87](http://centralvirtual.webclie.es/links_ampliar.php?id_link=87)

Para seguir investigando:

**EDUTEKA** 22/03/2011

- Las WebQuest y el Uso de la Información  
<http://www.eduteka.org/comenedit.php3?ComEdID=0010>
- Cinco Reglas para Escribir una Fabulosa WebQuest  
<http://www.eduteka.org/profeinvitad.php3?ProfInvID=0010>

## PARTE 3: Diseño y construcción de una WebQuest

Antes de comenzar a construir la WebQuest es necesario tener claro qué es lo que queremos comunicar.

### ETAPA DE DISEÑO:

Para ello es posible realizar:

1. Una RED SEMÁNTICA que nos permita tener una organización general de lo que vamos a realizar.  
Uso de **Cmap** para la realización de una Red conceptual o una Red semántica (útil para cualquier tema).

Consultar el tutorial técnico para instalar y utilizar Cmap:

[http://centralvirtual.webclie.es/documentos\\_ampliar.php?id\\_documento=78](http://centralvirtual.webclie.es/documentos_ampliar.php?id_documento=78)

2. Un borrador realizado en **Word** que incluya los contenidos de la WebQuest.

Consultar el tutorial APUNTE N°1 sobre el uso de Word:

[http://centralvirtual.webclie.es/documentos\\_ampliar.php?id\\_documento=76](http://centralvirtual.webclie.es/documentos_ampliar.php?id_documento=76)

### ETAPA DE CONSTRUCCIÓN:

A continuación se presentan tres niveles de producción de WebQuest.

#### NIVEL 1: uso de Power Point, básico para principiantes.

Este nivel es recomendado para aquellos que no hayan trabajado nunca con Power Point.

Consultar la galería de videos de la CVrd donde se presentan dos videos que explican el paso a paso de la construcción de una WebQuest:

[http://centralvirtual.webclie.es/videos\\_ampliar.php?id\\_video=26](http://centralvirtual.webclie.es/videos_ampliar.php?id_video=26)

**NIVEL 2: uso de Power Point, utilizando opciones que permiten diseñar una WebQuest con apariencia de página Web.**

Este nivel es recomendado para aquellos que tienen ciertas nociones básicas del uso del Power Point.

Consultar el documento realizado como tutorial para este encuentro:

[http://centralvirtual.webclie.es/documentos\\_ampliar.php?id\\_documento=77](http://centralvirtual.webclie.es/documentos_ampliar.php?id_documento=77)

**NIVEL 3: creación de una WebQuest en línea utilizando la página de Internet [www.phpwebquest.org](http://www.phpwebquest.org)**

Consultar la galería de videos de la CVrd donde se presentan cinco videos que explican el paso a paso de la construcción de una WebQuest:

[http://centralvirtual.webclie.es/videos\\_ampliar.php?id\\_video=29](http://centralvirtual.webclie.es/videos_ampliar.php?id_video=29)

---

**Consigna actividad para el próximo encuentro:**

Traer terminados:

1. Red Semántica de la WebQuest realizada con Cmap.
2. Borrador etapas de la WebQuest en Word.

Durante el próximo encuentro se seguirá trabajando en la construcción de la WebQuest.

---