



Tutorial sobre Webquest

Índice

¿Cómo crear una webquest?	3
1.Introducción.	3
2.La Tarea	3
3.El Proceso	14
4.Recursos:.....	16
5.Evaluación.....	18
6.Conclusión	19
7.Créditos & Referencias.....	19

¿Cómo crear una webquest?

Este documento tiene por objetivo brindar la información necesaria para que cada docente pueda diseñar y crear la propia webquest. Para ello hemos tomado la propuesta de Bernie Dodge y en cada apartado hemos ampliado la descripción de los elementos de una webquest.

Las partes de una webquest:

1.Introducción.

A la hora de elaborar la webquest ud. debe tener en cuenta que el objetivo principal de la *introducción* es captar la atención del lector. Por ello debe escribir un párrafo corto presentando la actividad de modo tal que ésta resulte motivadora para el alumno.

En dicho párrafo se debe brindar la información básica y necesaria para realizar la actividad. Se pueden incorporar imágenes,color o una pregunta sugerente para que la introducción resulte convocante y atractiva visualmente.



2.La Tarea



Aquí se detallará la tarea que los alumnos deberán desarrollar y el resultado esperado al finalizar la misma.

En este caso su tarea será la de diseñar una webquest. Para ello podrá descargar de manera gratuita alguno de los modelos de plantillas existentes que se encuentran en los siguientes sitios:

a) Modelos en inglés proporcionados por Bernie Dodge:

<http://webquest.sdsu.edu/LessonTemplate.html>

b) Modelos en castellano proporcionados por Isabel Pérez:

<http://www.isabelperez.com/webquest/modelo.htm>

Luego de descargar el modelo de plantilla elegido, puede utilizar cualquier programa que edite páginas web y realizar las modificaciones que desee.

A partir de este momento ud. podrá elaborar la webquest y al finalizar guardarla en el disco de la pc para utilizar luego con los alumnos.No es necesario que publique la misma en Internet.

Como hemos explicitado previamente, es muy importante definir el tipo de tarea que desarrollarán los alumnos.Existen distintos tipos de tarea, o Tareonomías de Tareas, creadas por Bernie Dodge que reproducimos aquí:

"TAREONOMÍA DEL WebQuest": UNA TAXONOMÍA DE TAREAS

La tarea se constituye en la parte más importante de una WebQuest. Le ofrece al estudiante una meta y un enfoque, y concreta las intenciones curriculares del diseñador. Una tarea bien diseñada es atractiva, posible de realizar y fomenta entre los estudiantes el pensamiento más allá de la comprensión mecánica.

Deben existir por lo menos 50 maneras para asignar tareas a su estudiante. Desde 1995, los profesores han estado adaptando el modelo de la WebQuest a sus propias necesidades y escenarios, de esta experiencia y sabiduría colectiva han surgido algunos formatos de tareas comunes. Esta taxonomía describe estos formatos y sugiere algunas formas para optimizar su uso. Suministra un lenguaje común para la discusión de las tareas de las WebQuests que debería además mejorar nuestra habilidad para diseñarlas bien. Es probable que la tarea de una WebQuest específica combine elementos de dos o más de estas categorías de tareas.

Las categorías que se listan a continuación no se encuentran en un orden determinado, las tareas de repetición fueron puestas en primer lugar por su simplicidad y por estar en el límite de lo que se considera básico en una buena WebQuest.

TAREAS DE REPETICIÓN

DEFINICIÓN

Algunas veces, lo único que usted solicita a los estudiantes es que absorban algún tipo de información y que demuestren luego haberla entendido. Los informes de investigación de este tipo son actividades muy fáciles que no generan mucho avance en la práctica educativa, pero que pueden ofrecer una introducción fácil al uso de la Red como fuente de información.

Los estudiantes pueden reportar lo que han aprendido a través de presentaciones en

PowerPoint o HyperStudio, afiches o informes cortos. Estos son los WebQuest que se encuentran con mayor frecuencia y los menos retadores (o interesantes), pero pueden servir un propósito.

Ver, por ejemplo:

- [¿Dañará este volcán nuestra fiesta? \(Will That Volcano Spoil Our Party\)](#)
- [Kia Ora](#)
- [Desiertos del Mundo \(Deserts of the World\)](#)
- [Viajeros Tropicales \(Tropical Travelers\)](#)

RECOMENDACIONES

¿Son realmente WebQuests las tareas basadas en la repetición?. No se trata de que sean blancas o negras, y depende del grado de transformación que requieran por parte del estudiante. Si la tarea requiere buscar respuestas sencillas y seguras a preguntas predeterminadas, la actividad claramente no es una WebQuest, aún si las respuestas se encuentran en la Red. Estas son tan solo hojas de trabajo con URLs.

Un WebQuest modesto podría basarse en la repetición sí:

- El formato y el vocabulario del informe difiere significativamente de lo leído por los estudiantes (es decir, el informe no fue hecho cortando y pegando)
- A los estudiantes se les da margen sobre lo que deben informar y sobre la manera de organizar sus hallazgos.
- Solicitar y apoyar en los estudiantes habilidades para resumir, extraer y elaborar.

Más importante aún, una tarea de repetición puede utilizarse como paso provisional para desarrollar el entendimiento básico de un tema si se combina con otro de los tipos de tareas.

TAREAS DE RECOPIACIÓN

DEFINICIÓN

Una tarea sencilla para los estudiantes consiste en tomar información de varias fuentes y ponerla en un formato común. La recopilación resultante podría publicarse en la Red, o podría ser algún producto tangible no digital. Algunos ejemplos de este formato:

- Un libro de cocina recopilado de recetas solicitadas a parientes, como en [Cocinando con sus Tres Hermanas](#) (Cooking with your Three Sisters).
- Un juego de cartas para ayudar en las visitas de campo, tal como en [Identificación de Hojas de Pensilvania](#) (Identifying Leaves of Pennsylvania).
- Una selección de recursos de la Red para elaborar una exhibición virtual, como en el [Museo de 1960](#) de Kathy Schrock (1960's Museum).
- Una cápsula del tiempo, como en [Una Paz por Separado](#) (A Separate Peace).

Idealmente, una tarea de recopilación familiariza a los estudiantes con un cuerpo de contenido y les permite practicar la toma de decisiones de selección práctica y explicarlas, así como también organizar, dividir y parafrasear la información tomada

de varias fuentes en diversidad de formas.

RECOMENDACIONES

Para que una tarea de repetición califique como una verdadera WebQuest, es necesario que haya alguna transformación de la información recopilada. Simplemente, reunir arbitrariamente una lista de sitios interesantes de la Red o una colección de imágenes de la misma, no es suficiente.

En resumen, las habilidades de pensamiento necesarias para una tarea de recopilación son:

- Utilizar recursos de información que se encuentran en formatos diferentes y pedir que sean re-escritos o reformateados para crear la recopilación.
- Determinar estándares para la organización de la recopilación cuidándose de no tomar todas las decisiones sobre organización y reformateo. Se les debe dejar parte de ese trabajo y evaluar el producto resultante en base a la consistencia y lo razonable de la organización que ellos presenten.
- Solicitar a los estudiantes el desarrollo de criterios propios para seleccionar los elementos que agrupan y articulan sus criterios.

TAREAS DE MISTERIO

DEFINICIÓN

Todos aman los misterios. Algunas veces, una buena forma de atraer a sus estudiantes hacia un tema es encubrirlo dentro de un acertijo o historia de detectives. Esto funciona bien en los grados escolares elementales, pero puede extenderse también hasta los estudiantes adultos.

El WebQuest ["Aventura Azteca"](#) (Aztec Adventure), por ejemplo, comienza con un paquete misterioso enviado a la puerta de su casa. Al final de una secuencia de actividades de búsqueda de información, su tarea consiste en explicar el significado del paquete y la forma cómo éste describe la esencia de la civilización azteca. Encontramos otro ejemplo en [¿Fue asesinado el Rey Tutankhamun?](#) (King Tutankhamun: Was It Murder?) En el que los estudiantes examinan la misma evidencia que están debatiendo los expertos.

Tenga presente cuales son los límites entre los WebQuest y la Cacerías de Tesoros. Por ejemplo, [el Misterio de Flores](#) (Flower Mystery), incluye llenar los espacios de una hoja de trabajo que rotula las partes de una flor. No hay una tarea final que exija síntesis. Es una actividad atractiva, pero no es un WebQuest.

RECOMENDACIONES

Para el buen diseño de una tarea de misterio es necesario resumir la información proveniente de varias fuentes. Elabore un acertijo que no pueda ser resuelto simplemente encontrando la respuesta en una página determinada. Más bien, diseñe un misterio que requiera que la persona:

- Absorba la información proveniente de varias fuentes.
- Agrupe la información haciendo interferencias o generalizaciones cruzando varias fuentes de información.

- Elimine las pistas falsas que podrían parecer inicialmente posibles respuestas pero que se desbaratan con un examen más detenido.

Las tareas de misterio en cierta forma no parecen auténticas debido a la ficción que requieren, aunque vale la pena utilizarlas porque logran captar y mantener el interés del aprendiz.

Si existen carreras profesionales relacionadas con su tema que comprenden la verdadera solución de acertijos (como en el caso de historiadores, eruditos, arqueólogos y otro tipo de científicos), envuelva esos personajes en una capa de misterio.

TAREAS PERIODÍSTICAS

DEFINICIÓN

¿Hay un evento específico que sea central a aquello que usted quiere que sus estudiantes aprendan? Una forma de moldear su WebQuest es solicitando a sus estudiantes que actúen como reporteros para cubrir el evento. La tarea incluye la recolección de hechos y la organización de estos, en un recuento que encaje dentro de uno de los géneros tradicionales de noticias o reportajes. Cuando se evalué el desempeño de los estudiantes tenga en cuenta que la precisión es importante y la creatividad no.

La WebQuest "[Vietnam Memorial](#)", por ejemplo, sitúa a los estudiantes en el centro e la controversia alrededor del diseño del monumento y de la guerra misma. La WebQuest "[Terremoto en Ciudad de México](#)" (Mexico City EarthQuake) pone a los estudiantes a leer versiones de primera mano sobre el terremoto. La WebQuest "[La Edad Dorada](#)" (The Gilded Age) guía a los estudiantes hacia la creación de un documental.

RECOMENDACIONES

Algunas personas se encuentran ya en una etapa avanzada de su edad adulta, antes de darse cuenta de la posibilidad que todos los informes pueden estar prejuiciados (sesgados), de que todos tenemos filtros que afectan nuestra manera de ver las cosas y que elegimos observar.

Una tarea periodística bien diseñada, requerirá que los estudiantes:

- Maximicen la exactitud utilizando múltiples versiones de un evento.
- Amplíen su comprensión incorporando opiniones divergentes dentro de su relato.
- Profundicen su comprensión utilizando fuentes de información básicas.
- Examinen sus propios prejuicios y disminuyan su impacto en sus escritos.

Para diseñar una lección como ésta, usted deberá suministrar los recursos adecuados y referirse con toda claridad a la importancia que tienen la justicia (equidad) y la exactitud dentro de un reporte.

TAREAS DE DISEÑO

DEFINICIÓN

De acuerdo con la definición del diccionario Webster, el diseño es "un plan o protocolo para llevar a cabo o lograr algo". Una tarea de diseño de WebQuest requiere que los estudiantes creen un producto o plan de acción que cumpla con una meta pre-determinada y funcione dentro de restricciones pre-establecidas.

En el proyecto de clase: "[Diseño de unas vacaciones en Canadá](#)" (Design a Canadian Vacation), los estudiantes crean un itinerario que cumple con los distintos intereses de una familia determinada. En la "[Quest del Futuro](#)" (Future Quest), los estudiantes investigan sobre las posibilidades de carreras profesionales y realizan recomendaciones para cuatro estudiantes de secundaria simulados. La WebQuest "[Diseño de una Casa](#)" (Designing a Home) alienta a los estudiantes a elegir el mejor plano de planta para un sitio determinado y los guía en el proceso de selección de materiales para completar la casa. En la WebQuest "[Viaje de Aventuras](#)" (Adventure Trip Quest), los estudiantes diseñan una visita de campo a un sitio donde ha ocurrido un desastre natural.

RECOMENDACIONES

El elemento clave en una tarea de diseño es el que esta involucre, tenga limitaciones auténticas. No se enseña mucho a los estudiantes si se les solicita hacer un diseño ideal X, sin exigirles igualmente que lo hagan dentro de un presupuesto y ajustado a un marco de restricciones legales o de otro tipo. De hecho, una tarea de diseño sin restricciones promueve el desarrollo de una actitud ilusoria de que "todo funciona", la cual no encaja dentro del mundo real.

Una tarea de diseño bien elaborada:

- Describe un producto que realmente necesita alguien en algún sitio.
- Describe las limitaciones de recursos o de otro tipo que no se diferencian mucho de aquellas que enfrentan los diseñadores reales de esos productos.
- Deja espacio para la creatividad y la promueve dentro de esas limitaciones.

TAREAS DE PRODUCTOS CREATIVOS

DEFINICIÓN

¿Es posible que los estudiantes aprendan sobre un tema replanteándolo en forma de historia, poema o pintura? Al igual que los ingenieros y los diseñadores, los artistas creativos desarrollan su actividad dentro de limitaciones inherentes a su género de trabajo. Las tareas creativas de las WebQuests se centran en que los estudiantes produzcan algo dentro de un formato determinado (eje. Una pintura, una obra de teatro, una obra satírica, un afiche, un juego, un diario personal simulado o una canción), estas tareas son mucho menos predecibles y sus resultados finales más indefinidos que las tareas de diseño. Los criterios de evaluación para estas tareas deben enfatizar la creatividad y auto expresión así como la satisfacción de los criterios específicos para el género elegido.

Por ejemplo, "[Dias de Radio](#)" (Radio Days) requiere la elaboración de libretos y la actuación en una obra de radio que incluya efectos de sonido y anuncios publicitarios. "[Juramento de Servicio](#)" (Sworn to Serve) requiere la creación de un

portafolio, históricamente verosímil, para una familia feudal ficticia.

RECOMENDACIONES

Al igual que con las tareas de diseño, las restricciones son la clave y van a diferir dependiendo del producto creativo y del tópico en el que se va a trabajar. Tales restricciones pueden incluir requisitos como:

- Precisión histórica.
- Adherencia a un estilo artístico particular.
- Uso de las convenciones de un formato particular.
- Consistencia interna.
- Limitaciones en extensión, tamaño o alcance.

Balanceando el peso que pueden tener las limitaciones, una tarea de este tipo debería invitar a la creatividad, por tener en cierta forma, un resultado final menos definido. La asignación debe ofrecer el espacio suficiente para que el estudiante o el grupo de estudiantes pueda dejar su huella particular en la tarea que usted ha solicitado.

TAREAS PARA CONSTRUCCIÓN DE CONSENSO

DEFINICIÓN

Algunos temas van de la mano con la controversia. Las personas están en desacuerdo debido a las diferencias que tienen en sus sistemas de valores, a lo que aceptan como un hecho real y en relación a las experiencias que han tenido, o en relación con sus metas esenciales. En este mundo imperfecto es útil exponer a los futuros adultos a esas diferencias y ofrecerles oportunidad de realizar prácticas tendientes a resolverlas. La esencia de la tarea de construcción de consenso requiere que, en la medida de lo posible, se articulen, consideren y acomoden los diferentes puntos de vista. Para bien o para mal, los eventos actuales y la historia reciente presentan muchas oportunidades para practicarla.

El WebQuest [Mural de Vietnam](#) (Vietnam Mural) hace surgir diferentes opiniones sobre la guerra así como el debate de si debe o no pintar un mural. Contraste esta con la lección de ["Monumento en Memoria de Vietnam"](#) (Vietnam Memorial) discutida anteriormente como una Tarea con enfoque periodística. En la lección de Tom March ["Buscando la China"](#) (Searching for China), es necesario debatir y sintetizar seis perspectivas diferentes dentro de una recomendación para la política conjunta.

RECOMENDACIONES

Una tarea para construcción de consenso bien diseñada debe:

- Involucrar a los estudiantes en la obtención de diferentes perspectivas mediante el estudio de diferentes grupos de recursos.
- Basarse en diferencias de opinión auténticas, expresadas en la realidad por alguien en alguna parte, fuera de los muros del salón de clase.
- Basarse en asuntos de opinión y en hechos, no solamente dirigida a los hechos.
- Culminar en el desarrollo de un reporte conjunto dirigido a una audiencia específica (real o simulada), realizado en formato análogo a alguno utilizado

en el mundo real, fuera del salón de clase (eje. El documento que contenga una política, la recomendación a un cuerpo gubernamental, el memorando de un acuerdo).

TAREAS DE PERSUASIÓN

DEFINICIÓN

Existen personas en el mundo que no están de acuerdo con usted. Por supuesto que están equivocados, por esta razón es útil desarrollar habilidades de persuasión. Una tarea de persuasión va más allá de la simple repetición cuando se solicita a los estudiantes desarrollar una argumentación convincente que se base en lo que han aprendido. Las tareas de persuasión pueden incluir la presentación ficticia ante una audiencia del consejo de la ciudad o ante un tribunal; escribir una carta, editorial o informe de prensa; producir un afiche o un video diseñado expresamente para influenciar las opiniones.

Ejemplos de tareas de persuasión incluyen una re-creación del "[Caso Amistad](#)" (The Amistad Case). En la WebQuest "[Voltear el Voto](#)" (Rock the Vote), los estudiantes diseñan una campaña publicitaria para promover la votación de adultos jóvenes. En "[El Conflicto de los Lobos de Yellowstone](#)" (Conflict Yellowstone Wolves), la tarea consiste en influenciar una política gubernamental. En "[Matemáticos Nobel](#)" (Nobel Mathematicians), los estudiantes desarrollan un kit de prensa para exaltar las virtudes de un matemático que han estudiado.

RECOMENDACIONES

Las tareas de persuasión con frecuencia se combinan con tareas de construcción de consenso, aunque no siempre. La diferencia fundamental radica en que en las tareas de persuasión los estudiantes trabajan para convencer a una audiencia externa sobre un punto de vista determinado, lo que es diferente de la persuasión y el acomodo internos que se suceden en las tareas de construcción de consenso.

La clave para una tarea de persuasión bien realizada es:

- Identificar una audiencia verosímil para dirigir el mensaje, audiencia que tenga un punto de vista sea diferente, neutral o que sea apática.

TAREAS DE AUTOCONOCIMIENTO

DEFINICIÓN

Algunas veces la meta de una WebQuest es lograr un mayor conocimiento de sí mismo, conocimiento que pueda ser desarrollado por medio de una exploración guiada de recursos en línea y fuera de ella. Existen pocos ejemplos de este tipo, quizás debido a que el conocimiento propio no tiene mayor representación en el currículo actual.

Un excelente ejemplo está plasmado en "[¿Qué voy a ser cuando crezca?](#)" (What Will I Be When I Get Big?), que va llevando a los estudiantes mediante una progresión de recursos basados en la Red a que analicen sus metas y fortalezas y a desarrollar un plan de carrera.

RECOMENDACIONES

Una tarea de auto conocimiento bien diseñada comprometerá al estudiante a responder preguntas sobre si mismo que no tienen respuestas cortas. Estas tareas podrían desarrollarse alrededor de:

- Metas a largo plazo.
- Temas éticos y morales.
- Auto mejoramiento.
- Apreciación del arte.
- Respuestas personales a la literatura.

TAREAS ANALÍTICAS

DEFINICIÓN

Un aspecto de la comprensión radica en el conocimiento de cómo se interrelacionan las cosas y cómo las cosas comprendidas dentro de un tema se relacionan mutuamente. Una tarea analítica ofrece una forma de desarrollar ese conocimiento. En las tareas analíticas, se solicita a los estudiantes observar cuidadosamente una o más cosas y encontrar similitudes y diferencias con el objeto de descubrir las implicaciones que tienen esas similitudes y diferencias. Podrían buscar las relaciones de causa y efecto entre variables y se les solicitaría discutir su significado.

Ejemplos de tareas analíticas:

["Comparación entre San Diego y Biarritz"](#) (San Diego-Biarritz Comparison)

RECOMENDACIONES

Una tarea analítica bien diseñada va más allá del simple análisis de las implicaciones de lo descubierto. Por ejemplo, mientras crea un diagrama Venn para comparar Italia con Inglaterra lo cual es una buena tarea, una mejor sería incluir algún requisito para especular o inferir cual es el significado de las diferencias y similitudes entre las dos naciones.

TAREAS DE EMISIÓN DE UN JUICIO

DEFINICIÓN

Evaluar algo requiere cierto grado de entendimiento de ese algo, así como la comprensión de algún sistema de evaluación que valga la pena. Las tareas de emisión de un juicio presentan al estudiante una cantidad de temas y se le solicita clasificarlas o valorarlas, o tomar una decisión informada entre un número limitado de opciones.

Un ejemplo de WebQuest con el que están familiarizados casi todos los estudiantes es el ejercicio ["El WebQuest sobre los WebQuest"](#) (The WebQuest about WebQuests). Los criterios de evaluación dados son cortos y esquematizados para que la lección sea una introducción al concepto y a los temas involucrados.

Un ejemplo más elaborado es la ["Evaluación de los Juegos de Matemáticas"](#) (Evaluating Math Games) en el cual los estudiantes aprenden a desempeñar uno de varios roles para presentar sus recomendaciones.

RECOMENDACIONES

Es común, pero no es un requisito, que los estudiantes desempeñen un papel (rol) para llevar a cabo una tarea de emisión de juicio. Se han desarrollado excelentes WebQuest de este tipo dentro de un formato ficticio de un juicio. Vea como ejemplos "[La WebQuest Amistad](#)" (Amistad WebQuest) y "[Proyecto Selva Virgen](#)" (Rain Forest Project) son ejemplo de ello.

Una tarea de este tipo bien diseñada ofrece:

- Un "Rubric" (plantilla de evaluación) u otro conjunto de criterios para emitir el juicio, o
- Re quiere y apoya a los estudiantes en la creación de sus propios criterios de evaluación.

En el segundo caso es importante que los estudiantes expliquen y defiendan su sistema de evaluación.

TAREAS CIENTÍFICAS

DEFINICIÓN

El método científico condujo a la tecnología que le ha permitido a usted leer estas palabras. La ciencia permea nuestra sociedad y es vital que los niños de hoy entiendan cómo funciona la ciencia, aunque nunca vayan a usar una bata blanca o a llevar un maletín.

La Red trae a nuestras puertas no sólo los datos históricos sino los más actualizados y algunos de ellos pueden ofrecer práctica en ciencia real.

La "[Red de Investigación Colaborativa KanCRN](#)" (KanCRN Collaborative Research Network) y los proyectos "[Jornada al Norte](#)" (Journey North) son ejemplos de este tipo de actividad, aunque no estén enmarcados estrictamente dentro del formato de las WebQuests. Aún con niños pequeños, un maestro creativo podría elaborar una lección sobre el uso de las WebCams estimulando los niños para que observen y cuenten eventos específicos.

RECOMENDACIONES

La WebQuest "[El Ladrón del Diamante del Faro](#)" (Lighthouse Diamond Thief WebQuest) es un ejemplo de una tarea científica combinada con un misterio.

¿Cuál es el aspecto de una tarea científica? Ésta debe incluir:

- Realizar hipótesis basadas en el entendimiento de la información básica que ofrecen las fuentes en línea y fuera de ella.
- Poner a prueba las hipótesis recopilando datos de fuentes pre-seleccionadas.
- Determinar si las hipótesis fueron sustentadas y describir los resultados y sus implicaciones en el formato estándar de un reporte científico.

La clave para elaborar una WebQuest exitosa de este tipo es encontrar las preguntas

que pueden ser exploradas con el tipo de datos disponibles en línea, que no sean tan obsoletos, que no puedan relacionarse con el plan estándar del currículo y no sean tan conocidos de tal forma que el manejo de los números no se convierta en un simple ejercicio mecánico.

Nota: Todos los ejemplos que se proponen en este documento se encuentran en inglés, sólo hemos traducido el título.

El siguiente esquema resume la Tareonomía de Dodge:



Fuente: http://www.eduteka.org/tema_mes.php3?TemaID=0011

3.El Proceso



En este apartado ud. deberá describir los pasos que seguirá el alumno para llevar a cabo la tarea.

Aquí se indicarán en orden los recursos seleccionados a los que los alumnos accederán.

Es necesario ser concreto y especificar bien los detalles del proceso. También se puede establecer algún tipo de guía que ayude a los alumnos a organizar la información que encuentren en la red.

Los pasos que ud. deberá seguir para el diseño de su webquest son:

Leer el documento sobre Webquests.

Observar los sitios sobre webquests sugeridos en estos documentos.

Determinar el tema y el nivel de alumnos al que dirigirá la webquest.

Definir el producto final que los alumnos deberán realizar.

Buscar en internet los sitios que contengan información relevante para que los alumnos puedan llevar a cabo la tarea.

Diseñar la webquest teniendo en cuenta lo que se especifica en este documento para cada ítem:

A.Escribir la introducción.

B.Especificar la tarea.

c.Detallar el proceso.

d.Elaborar la lista de recursos.

e.Definir la evaluación.

f.Redactar una conclusión final del trabajo.

g.Mencionar los créditos y referencias que ha utilizado para la creación de la web quest.

Nota: Se pueden colocar imágenes en cada apartado si se desea.



Existen numerosos sitios en Internet en los cuales puede encontrar imágenes. En la sección Recursos hemos considerado algunos posibles.

Una vez realizado el punto f deberá confeccionar dos páginas con el editor que se prefiera en las que figuren:

1)Página del alumno: Aquí deben consignarse todos los elementos de la webquest.

2)Página del profesor. En esta página el profesor detallará:

Título de la Webquest

Nivel al que está dirigida

Áreas

Objetivos

Contenidos

Recursos

Tiempo estimado



No existe una estructura taxativa de cómo diseñar una webquest. La página del profesor puede desarrollarse o no. Si se observan los ejemplos de webquest que existen en internet, encontraremos variaciones a estas propuestas. Existen autores que incluyen los recursos dentro del apartado Proceso y otros que lo hacen en el apartado específico para ello, por ejemplo como también quienes elaboran la página del profesor y quienes no.

Esto implica que para diseñar una webquest el docente puede jugar con su creatividad e ingenio.

4.Recursos:



En esta sección ud tendrá que listar la serie de recursos a los que accederán los estudiantes para realizar la tarea. Debe anotar los sitios web y especificar todo tipo de fuente de información que deban consultar.

Los sitios web deben ser seleccionados previamente por ud. de modo tal que el alumno, a la hora de navegar, no lo haga a la deriva.

De acuerdo a cómo diseñe la webquest puede establecer esta sección aparte o mencionar los recursos en el apartado Proceso. En muchas webquests puede notarse que los recursos están incluidos en ese apartado.

También puede detallar qué recursos corresponden ser investigados por todo el grupo y cuáles por cada subgrupo, de acuerdo a los roles que determine previamente.

En la siguiente lista de sitios encontrará la información básica para la creación y diseño de una Webquest:

Página de Isabel Pérez:

<http://www.isabelperez.com/webquest/index.htm>

Explica qué es una webquest. Hay ejemplos y modelos de plantilla de webquest para bajar.

Eduteka:

<http://www.eduteka.org/>

Portal educativo que desarrolla con amplitud el tema.

Cyta:

<http://www.cyta.com.ar/elearn/wq/wq.htm>

Brinda información sobre webquests (qué son, cómo crear, etc)

Aula de letras:

<http://www.auladeletras.net/newfile2.html>

Ofrece información y ejemplos de webquests.

Aula XXI:

<http://www.aula21.net/index.htm>.

Al igual que Aula de Letras la información que otorga es simple y clara.

Batiburrillo:

<http://www.batiburrillo.net/webquest/webquest.php>

Sitio que contiene varios ejemplos de webquests.

Webquest (en inglés):

<http://www.webquest.org>

Aquí se pueden encontrar artículos y materiales sobre webquests

WebCT

<http://www.webct.com/>

Web de recursos variados. Entrando a <http://www.webct.com/latinamerica> se pueden hallar recursos específicos sobre latinoamérica.

Bioxeo:

<http://www.bioxeo.com/>

Recursos para Biología y Ciencias de la Tierra.

<http://www.webquest.sdsu.edu/>

Best Webquests (en inglés) – Las mejores webquests -

<http://bestwebquests.com/about/default.asp>

The Webquest Page – La página de la Webquest - (en inglés):

<http://webquest.sdsu.edu>

Motores de búsqueda en internet:

En inglés:

<http://webquest.sdsu.edu/searching/fournets.htm> y

<http://webquest.sdsu.edu/searching/specialized.html>

En castellano: http://www.eduteka.org/tema_mes.php3?TemaID=0010

Sitios de imágenes:

<http://recursos.cnice.mec.es/bancoimagenes/>

http://iespana2.gograph.com/IntegrationSimple_Search.cfm?jmpfos=1

<http://www.gifmania.com/>

<http://www.google.com.ar/>

<http://www.altavista.es/>

5.Evaluación



En este espacio deberá redactar de qué manera evaluará el producto final. Debe especificar el tipo de evaluación y si existirá una calificación individual y otra grupal.

Existen distintos criterios de evaluación. El docente debe decidir el modo de evaluación que aplicará y consignarlo en este ítem.

Algunos recursos de la web, por ejemplo las rúbricas, brindan determinados criterios para considerar en un trabajo. Heidi Goodrich, experta en rúbricas, define una rúbrica como *"una herramienta de evaluación que identifica ciertos criterios para un trabajo, o sea 'lo que cuenta'"*. De esta manera, una rúbrica para un proyecto considerará aquellos aspectos pertinentes de ser evaluados y le permitirá al alumno conocer cómo será calificado su proyecto. Hemos considerado los sitios que mencionamos a continuación que le permitirán acceder a distintos tipos de rúbricas según la clase de proyecto.

Sitios en castellano:

<http://rubistar.4teachers.org/index.php>

Sitios en inglés:

<http://webquest.sdsu.edu/webquestrubric.html>

<http://webquest.sdsu.edu/rubrics/weblessons.htm>

<http://webquest.sdsu.edu/rubrics/rubrics.html>

Para evaluar el proceso: "Check yourself" (en inglés)

<http://webquest.sdsu.edu/processchecker.html>

6. Conclusión



En esta sección deberá resumir la idea de lo que los alumnos habrán aprendido al terminar la actividad y escribir alguna frase o texto que invite a seguir trabajando o investigando sobre el tema.

Esperamos que la información y los recursos ofrecidos en este documento sirvan para que cada docente pueda buscar, investigar y seleccionar los ejemplos que le resulten más significativos para poder luego recrear, reescribir, elaborar la propia Webquest y poder compartirla.

“Creemos que la computación y las comunicaciones, apropiadamente programadas e implementadas, tienen el potencial de revolucionar la enseñanza y mejorar el aprendizaje con la misma profundidad que la tecnología informática ha transformado la medicina, las finanzas, la industria y muchos otros sectores de la sociedad. Ninguno de nosotros ve a la tecnología como una “vitamina” cuya mera presencia en las escuelas puede producir mejores resultados educativos.”(Chris Dedé, Aprendiendo con Tecnología. Paidós.2000)

7. Créditos & Referencias

Es importante destacar en este lugar todos aquellos medios que se utilizaron como fuente de información para el desarrollo de la Webquest.



Nosotros hemos visitado los siguientes sitios:

Página de Isabel Pérez:

<http://www.isabelperez.com/webquest/index.htm>

EduTEKA:

http://www.eduteka.org/tema_mes.php3?TemaID=0011

Artículo de Bernie Dodge, creador de las webquests. Links a ejs y variados recursos.
<http://www.eduteka.org/webquest.php3>

Cyta:
<http://www.cyta.com.ar/elearn/wq/wq.htm>

Aula de letras:
<http://www.auladeletras.net/newfile2.html>

Aula XXI:
<http://www.aula21.net/index.htm>

Batiburrillo:
<http://www.batiburrillo.net/webquest/webquest.php>

Webquest (en inglés):
<http://www.webquest.org>

WebCT
<http://www.webct.com/>

Bioxeo:
<http://www.bioxeo.com/>

<http://www.webquest.sdsu.edu/>

Best Webquests (en inglés)
<http://bestwebquests.com/about/default.asp>

Entrevista a Bernie Dodge:
<http://www.eduteka.org/reportaje.php3?ReportID=0011>

The Webquest Page (Sitio en inglés):

<http://webquest.sdsu.edu>

<http://webquest.sdsu.edu/adapting/index.html>

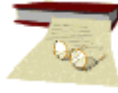
<http://webquest.sdsu.edu/designpatterns/all.htm>

<http://webquest.sdsu.edu/finpoints/>

<http://www.middleweb.com/CSLB2rubric.html>

<http://learnweb.harvard.edu/alps/thinking/docs/rubricar.htm>

<http://www.udesa.edu.ar/departamentos/escedu/seminarios/actualizacion/Documents/valoracion-instruccion.pdf>



También hemos consultado la siguiente bibliografía:

Barbero, Jesús. La educación desde la comunicación, Buenos Aires, Norma, 2002.

Burbules, Nicholas y Callister, Thomas. Educación: riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información. Barcelona, Granica, 2002

Dedé, Chris. Aprendiendo con Tecnología. Buenos Aires, Paidós, 2000.

Quevedo, Luis. "La escuela frente a los jóvenes, los medios de comunicación y los consumos culturales en el siglo XXI", en Tenti Fanfani, Emilio (compilador) Educación Media para todos. Los desafíos de la democratización del acceso. Buenos Aires, Altamira, 2003

Equipo Pedagógico



E-MAIL : reporte_media@buenosaires.edu.ar