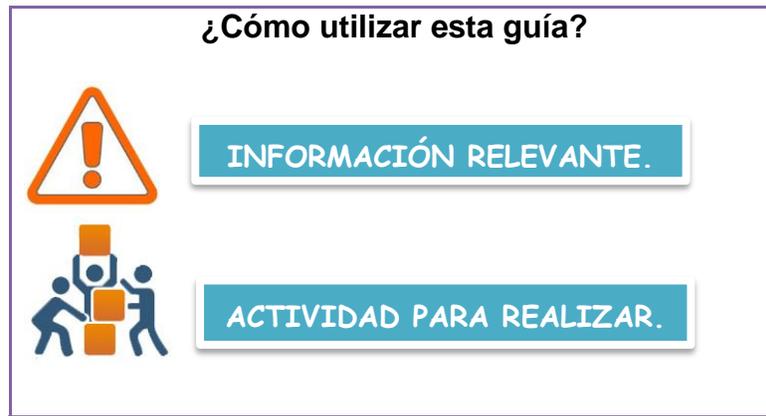


Actividades de Aprendizaje Basadas en la Red: WebQuest.
Prof. Fernando Saavedra Galleguillos
Red de Maestros de Maestros.



Objetivo: Los participantes al finalizar esta guía deben estar capacitados para:

1. Diseñar y elaborar una WebQuest On-Line orientada a una asignatura específica.



1. Introducción

Una de las preocupaciones de los profesionales en educación es lograr que los educandos analicen sus aprendizajes, construyan sus conocimientos, aprendiendo a aprender.

Muchas veces estos objetivos no se logran. Ahí es cuando tenemos que pensar por qué no se lograron y tratar de implementar nuevas técnicas, recursos o **metodologías** que sean más **efectivas y estimulantes para que consigan la motivación y un aprendizaje constructivista y colaborativo entre pares.**

Cuando proponemos a los alumnos la búsqueda de información en la Web corremos el riesgo de que la información encontrada no sea adecuada a los objetivos propuestos, o que sea información “basura” sin una fuente veraz; a esto debemos sumarle la pérdida de tiempo que no permite utilizar esos momentos para el **análisis y gestión de la información.**

Es cierto que el uso de **internet permite** que los alumnos tengan **acceso a contenidos interesantes**, de calidad y actuales. Pero todas estas características deben estar **acompañadas por el desafío a pensar**, aprovechando la gran cantidad de información que nos brinda internet.



2. ¿Webqué?... ¿Por qué webquest?

Facilitar el acceso a documentos valiosos, **hacer una selección previa**; no impedirá que los alumnos busquen información, pero sí debemos orientarlos. De esta manera se reducirá la pérdida de tiempo buscando información, y podrá utilizarse el tiempo restante para que los alumnos **gestionen la información que reciben, comparando, clasificando, induciendo, deduciendo, analizando errores y construyendo con aportes propios**, incorporando al mismo tiempo el debate y el pensamiento crítico para lograr una verdadera transformación de la información.

Tomando en cuenta lo ya dicho, presentamos esta **nueva metodología**: las **webquest**, porque consideramos que permiten una nueva actitud pedagógica y llevar a cabo un **trabajo de investigación constructivo**.

Esta nueva estrategia de aprendizaje por descubrimiento está basada en el uso de internet.

- Nueva **metodología** para **enseñar con internet**.
- Nueva actitud **pedagógica**.
- Con pasos que facilitan la **integración de internet en la praxis diaria**.
- Nueva manera de enseñar para que los profesionales en educación puedan **incorporar** y **lograr** que los alumnos adquieran un **modo distinto de aprender**.

3. Origen de las webquest.

El modelo de webquest fue creado por **Bernie Dodge y Tom March** en el año **1995**, en la Universidad del Estado de San Diego, California, EE.UU.

El profesor Berni Dogde tenía que dar un curso de capacitación y carecía circunstancialmente de los materiales. **Creó entonces un esquema de clase** que terminó siendo una modalidad de trabajo nueva: seleccionó y organizó un conjunto de sitios con información en internet y pidió a los alumnos un informe tomando como base ese material de la Web.

Así se creó **una dinámica del uso educativo de internet** mediante la cual los alumnos van construyendo su propio conocimiento. Esta dinámica tenía que ver con los objetivos generales de la sociedad de la información, de **aprender a aprender**, el **docente** como **orientador**, etc.

4. Objetivos y sentidos de las webquest.



La propuesta cumple con varios de los objetivos de la tecnología en la educación: **aprender a aprender**, el lugar del profesor como **guía**, la capacitación en procedimientos de **transformar** la información.

No se utiliza el “copy-paste”, es un trabajo de **indagación e investigación a través de la Web**, en el que el alumno no busca la información en la Web sino que la **analiza, gestiona y transforma**, aprendiendo a **seleccionar** y **recuperar** datos de múltiples fuentes y a desarrollar las habilidades de **pensamiento crítico**.

5. Estructura de una webquest.

El formato de la **webquest** está formado por **seis pasos**:

1. Introducción	La introducción tiene dos objetivos: a) Orientar al alumno sobre lo que se va a encontrar. b) Incrementar su interés por la actividad.
2. Tarea	En éste apartado se proporciona al alumno una descripción breve de lo que tendrá que haber hecho al finalizar la actividad
3. Proceso	En éste apartado se sugieren los pasos que los alumnos deben seguir para completar la tarea, y que pueden incluir estrategias para dividir la tareas en subtareas, descripción de los papeles o perspectivas que los alumnos deben adoptar.
4. Recursos	En esta sección se proporcionan una lista de páginas Web, que el profesor ha localizado previamente, y que ayudarán a los estudiantes a completar la tarea; la preselección de éste tipo de recursos permite que los alumnos se centren en el tema, en lugar de navegar por la red "sin rumbo". Los recursos no tienen por qué estar restringidos a Internet.
5. Evaluación	Dependiendo del nivel de los estudiantes y del tipo de actividad, se hará una descripción de lo que se va a evaluar y de cómo se hará (se sugiere agregar la rúbrica).



6. Conclusión	Esta sección proporciona la oportunidad de resumir la experiencia, animar a la reflexión sobre el proceso y generalizar lo que se ha aprendido. No es una parte crítica de todo el conjunto, pero proporciona un broche (mecanismo de cierre) a la actividad. Puede ser interesante, en ésta sección, sugerir preguntas que un profesor podría hacer en una discusión abierta con toda la clase.
----------------------	--

6. Webquest a corto plazo



1. Introducción

Establecer un **contexto**. Especificar el o los **roles**. Incluir “**la gran pregunta**”. Entablar un diálogo con los destinatarios: claro, breve, simple y a la vez motivador. (Texto corto)

2. Tarea

Proponer una tarea bien definida, desafiante y motivadora.

3. Producto final.

Puede ser una presentación digital (Power Point, Prezi, Genial.ly, video) un boletín, etc.

4. Proceso

Describir detalladamente **paso a paso** lo que deben hacer los alumnos, fomentando el trabajo colaborativo (Se sugiere enumerarlos).

5. Recursos

Ingresar los **links** de las páginas de interés para encontrar la información relevante.

6. Evaluación

Crear una **rúbrica** para la actividad en particular. Recuerden que esta debe ser conocida por los alumnos antes de comenzar el trabajo específico detallado en el proceso. Esto los orienta y motiva para la creación del producto final.

7. Conclusión

Retomar el proyecto inicial e invitar al grupo a una **reflexión acerca del mismo**. La conclusión recuerda lo que se ha aprendido e invita a continuar con el aprendizaje autónomo. Clara, breve y simple.



7. Trabajo Práctico



Desarrollar una **webquest** de **corto plazo** de forma grupal



RECUERDE

Las webquest son herramientas metodológicas para incorporar internet como herramienta educativa cuyo objetivo es que el alumno use y transforme la información, no que la busque. Una webquest **NO ES UN PLAN DE CLASE**, es una **GUÍA DE LA ACTIVIDAD QUE VA DIRIGIDA AL ALUMNO**.

¡Es hora de poner manos a la obra!

- Seleccionar el **tema** –del área de incumbencia de los participantes.
- **Acotarlo** a las particularidades de una WebQuest a corto plazo.
- Definir los **objetivos** que se pretenden conseguir (no se deben desarrollar en la WebQuest)
- **Buscar, analizar y seleccionar páginas web** significativas para los alumnos.



IMPORTANTE:

- Tener en cuenta que la redacción está completamente dirigida a los alumnos.
- Tener presente el nivel educativo en la que se llevará a cabo.