



VET WebQuest



Co-funded by
the European Union

WebQuest GUÍA

PROYECTO Nº : 2023-2-BG01-KA210-VET-000176436

„DESARROLLO DE LECCIONES WEBQUEST EN EL AULA DE FORMACIÓN PROFESIONAL“

El apoyo de la Comisión Europea a esta publicación no constituye una aprobación de su contenido, que refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

ORGANIZACIONES PARTICIPANTES:

COORDINADOR: PGSST “NIKOLA Y. VAPTSAROV”

PARTNER 1: NEOTALENTWAY S.L.

PARTNER 2: ASSOCIACAO INTERCULTURAL AMIGOS DA MOBILIDADE – MOBILITY FRIENDS

COLABORADORES:

YORDAN DIMITROV – PGSST “NIKOLA Y. VAPTSAROV”

KONSTANTIN KOSTADINOV – PGSST “NIKOLA Y. VAPTSAROV”

YULIYA KRASTEVA – PGSST “NIKOLA Y. VAPTSAROV”

MIGUEL MOLINA - NEOTALENTWAY

JOAQUIN MOLINA - NEOTALENTWAY

SARA PENOÇO - MOBILITY FRIENDS

RITA ALVES - MOBILITY FRIENDS



Definición de WebQuest



Bernie Dodge, el arquitecto original del concepto de WebQuest, la define como "una actividad orientada a la investigación en la que la mayor parte o toda la información utilizada por los alumnos se obtiene de la Web. Las WebQuest están diseñadas para aprovechar el tiempo de los alumnos, para centrarse en el uso de la información más que en su búsqueda, y para ayudar a los alumnos a pensar en los niveles de análisis, síntesis y evaluación".

El modelo está diseñado para desarrollar en los alumnos la capacidad de navegar por la red con una tarea clara en mente, extraer datos de múltiples recursos y aumentar la capacidad de pensamiento crítico.

CONTENIDO

| | |
|---|----|
| 1.0 INTRODUCCIÓN | 6 |
| 1.1. Método WebQuest | 7 |
| 1.2. El papel del profesor y del alumno en el modelo WebQuest. | 9 |
| 1.3. Desarrollo de habilidades, conocimientos y competencias | 10 |
| 1.4. Valor añadido de la enseñanza y el aprendizaje a través de la WebQuest | 12 |
| 2.0. ESTRUCTURA DE LA WEBQUEST | 14 |
| 2.1. Componentes de la WebQuest | 14 |
| 2.2. Pasos para crear una WebQuest | 16 |
| 2.3. Atributos no críticos de la WebQuest | 17 |
| 2.4. Estructura de la WebQuest en el proceso de aprendizaje | 17 |
| 3.0. DISEÑO DE LA WEBQUEST | 19 |
| 3.1. Introducción/ Tema | 20 |
| 3.2. Tarea | 20 |
| 3.3. Proceso y recursos | 21 |
| 3.4. Evaluación | 22 |
| 3.4.1. Tipos de evaluación | 22 |
| 3.4.2. Criterios y recursos de evaluación | 23 |
| 3.4.3. Realización de la evaluación | 24 |
| 3.4.4. Integrar la evaluación en el aprendizaje. | 24 |
| 3.5. Conclusión | 25 |
| 3.6. Página del profesor. | 26 |
| 4.0. FORMACIÓN CON WEBQUESTS PREPARADAS | 27 |
| 4.1. Ventajas de trabajar con una WebQuest ya preparada | 27 |
| 4.2. Procedimiento de utilización de la WebQuest preparada. | 28 |
| 5.0. SUPERACIÓN DE DIFICULTADES Y POSIBLES OBSTÁCULOS | 31 |
| 5.1. Conocimientos informáticos. | 31 |
| 5.2. Fluidez en inglés | 31 |
| 5.3. Recursos temporales | 32 |
| 5.4. Enlace del estudio | 32 |
| 5.5. Creatividad y uso de la web. | 33 |
| 5.6. Dificultades para aplicar la WebQuest en el aula. | 33 |

| | |
|---|----|
| 6.0 . ELEMENTOS DE UNA BUENA WEBQUEST | 34 |
| 7.0. CONCLUSIÓN | 36 |

APLICACIONES :**Apéndice 1. Modelo de rúbrica para evaluar el trabajo de un proyecto WebQuest****Apéndice 2. Ejemplo de contenido de una página del profesor**

1.0. INTRODUCCIÓN

En la última década, profesores de todo el mundo se han enfrentado a nuevos retos relacionados con nuevos conceptos y teorías del aprendizaje. Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) se consideran poderosas herramientas para aplicar estos conceptos en la práctica educativa. La World Wide Web ha abierto un aula global llena de recursos y retos para alumnos y profesores. Muchos educadores reconocieron rápidamente el potencial de la Web, pero con la misma rapidez se dieron cuenta de la complejidad de la Web y sus recursos.

La educación profesional desarrolla ahora el pensamiento independiente, crítico y creativo de los alumnos. Una posible solución es el uso del modelo WebQuest, que introduce en el aprendizaje el proceso basado en la indagación /Inquiry-Based Process/. La WebQuest es un nuevo enfoque pedagógico en la enseñanza, bueno y que se está extendiendo, para diseñar y combinar conocimientos teóricos y tecnológicos.

Las WebQuest ofrecen una forma única de organizar una actividad de aprendizaje específica utilizando sitios de recursos, y la variedad de proyectos permite a los educadores compartir su trabajo y sus experiencias en todo el mundo.

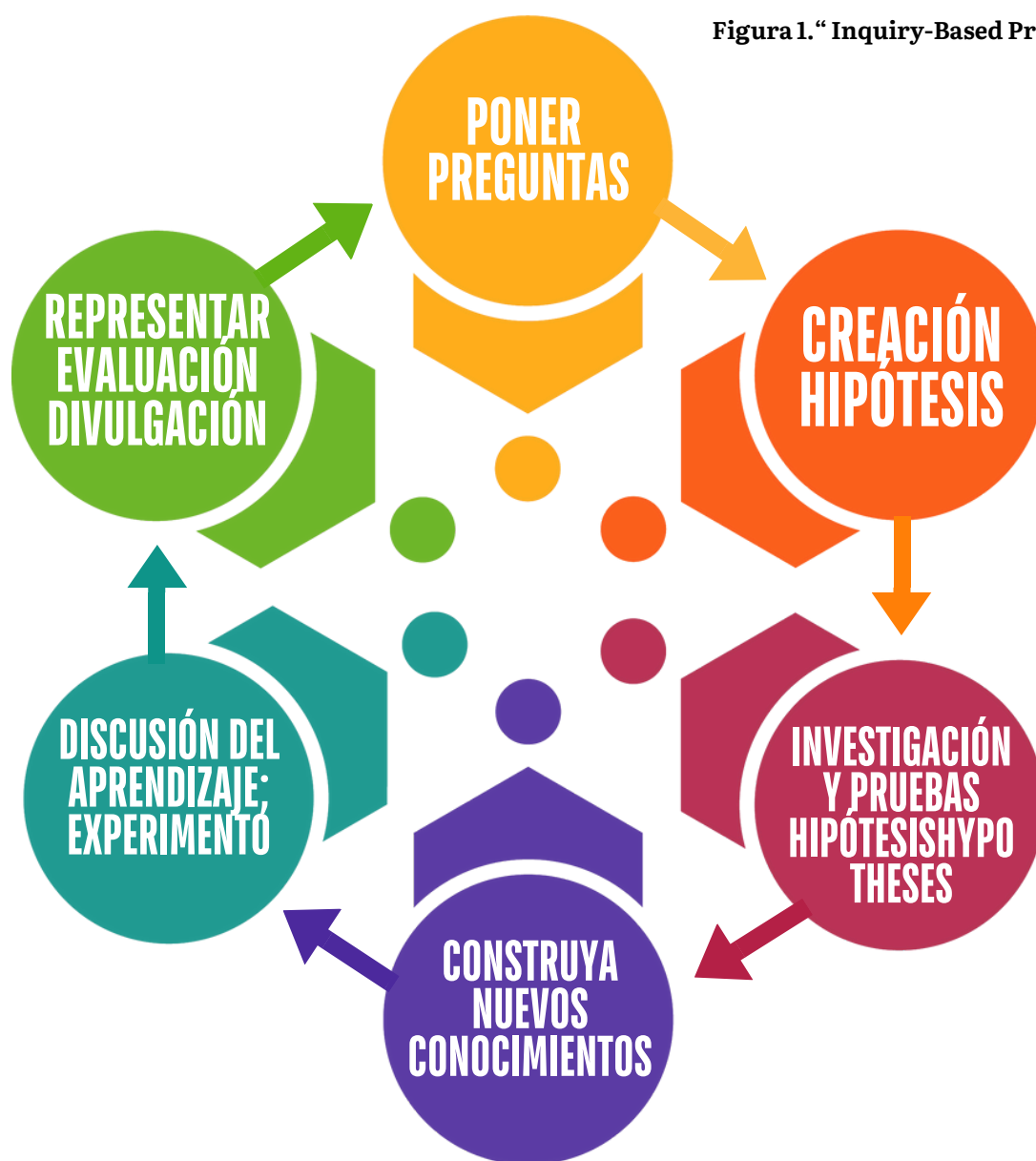
La Guía WQ le proporcionará a usted, profesor de formación profesional y bachillerato, tecnología innovadora, materiales de formación y orientación práctica para desarrollar sus propias y nuevas WebQuests para enseñar una asignatura concreta o parte de una asignatura, así como para utilizar WebQuests ya creadas y preparadas para enriquecer su enfoque pedagógico del aprendizaje basado en la investigación. Según este método, los alumnos son la parte activa en el proceso de aprendizaje, y vosotros, los profesores, tenéis el papel principal, guiando el proceso de aprendizaje.

La guía WQ le ofrece información teórica y práctica sobre cómo estructurar la enseñanza en el aula, incluyendo investigaciones, búsquedas y retos en la red, para que los alumnos puedan utilizar su tiempo en línea de forma inteligente y productiva. Al mismo tiempo, podrá definir el aprendizaje basado en la web, así como los proyectos, de forma que ofrezca una amplia variedad de alumnos. De este modo, todos los alumnos tendrán libertad para utilizar actividades basadas en la web que desarrollen nuevos conocimientos y competencias profesionales en las materias que elijas.

1.1. Método WebQuest

En la Figura 1 se muestra el proceso basado en consultas. Comienza con la formulación de preguntas, la creación de hipótesis, la exploración y comprobación de las hipótesis, la construcción de nuevos conocimientos y la discusión de la experiencia de aprendizaje, reflexionando sobre los resultados y la evaluación, generando nuevas preguntas y, de nuevo, descubriendo el proceso desde el principio.

Figura 1. “Inquiry-Based Process”



El método WebQuest se basa en un modelo de aprendizaje interactivo, en el que el alumno se convierte en el sujeto de la interacción - participa activamente en el proceso de aprendizaje, completando una tarea de aprendizaje específica, siguiendo su ruta individual para construir el conocimiento basado en su propia experiencia y en la nueva información procedente de los recursos de Internet.

Las WebQuest han sido desarrolladas para maximizar la integración de Internet en diferentes asignaturas académicas, en diferentes niveles de aprendizaje en el proceso educativo. La tecnología es aplicable a cada problema individual, para cada asignatura, tema, y también se puede aplicar en lecciones interdisciplinarias.

La WebQuest puede diseñarse tanto para el trabajo en grupo como individual. Es adecuada tanto para las clases como para el trabajo extraescolar. Cuando hablamos de "Lecciones WebQuest en el aula de FP" normalmente significa que la actividad está diseñada para encajar en el plan de estudios estándar y completarse durante la lección, independientemente del número de horas estudiadas.

Las WebQuests que tienen lugar fuera del aula pueden incluir actividades que se realizan como deberes, proyectos de vacaciones o incluso como parte de programas extraescolares o de enriquecimiento. Estas WebQuests amplían el aprendizaje al permitir a los alumnos explorar y aprender en un entorno menos estructurado. Implican proyectos de mayor envergadura que requieren más tiempo para completarse y suelen ser multidisciplinares y plantean a los alumnos el reto de conectar conocimientos de distintas áreas.

Las WebQuests pueden ser a corto plazo, para profundizar e integrar conocimientos, diseñadas para una a cinco lecciones, y a largo plazo, para profundizar y transformar los conocimientos de los alumnos, diseñadas para un largo periodo de tiempo: un trimestre o un curso escolar.

Las WebQuests pueden ser monotemáticas o transversales. Los investigadores señalan que en el segundo caso este trabajo es más eficaz. Las plantillas de las Webquest también pueden ser diferentes.

Las WebQuest son más adecuadas para el trabajo en minigrupos, pero también las hay para alumnos individuales. La WebQuest fomenta la búsqueda de información en Internet que el profesor asigna a los alumnos para que éstos aprendan independientemente del profesor.

1.2. El papel del Profesor y del Alumno en el modelo WebQuest

El aprendizaje basado en la indagación requiere un enfoque pedagógico centrado en el alumno, en el que éste desempeña un papel central formulando preguntas y explorando el material. El profesor tiene un papel de guía en el que, en lugar de proporcionar material o definir respuestas correctas, anima a los alumnos a dirigir debates en grupo, a explorar, a pensar de forma crítica y a formarse sus propias respuestas y opiniones sobre los temas explorados. El aprendizaje mediante la tecnología de búsqueda en Internet permite a los profesores guiar a los alumnos a través del proceso de investigación científica, siguiendo pasos específicos para llegar a conclusiones válidas o soluciones correctas. El aprendizaje activo, que organiza el profesor, construye el conocimiento haciendo participar activamente a los alumnos.

Las WebQuest suelen realizarse en grupos, es decir, en equipos formados por compañeros. Aplicando el modelo de las WebQuest, los alumnos aprenden más eficazmente cuando trabajan con otros compañeros que tienen un conjunto de conocimientos y habilidades más amplio o diferente del suyo. De este modo, cada alumno ve diferentes perspectivas, lo que amplía el abanico de aprendizaje y conocimientos en comparación con el trabajo en solitario.

Al utilizar las estrategias de enseñanza de la WebQuest, los profesores no dicen a los alumnos lo que tienen que hacer porque eso ya está descrito en el proceso de aplicación de la WebQuest. El papel del profesor es orientar a los alumnos y facilitar su proceso de búsqueda de conocimientos indicándoles cómo completar sus tareas. Los profesores hacen esto sin expresar opiniones directas, criticar, discutir lo que está mal y lo que está bien.

Los profesores son responsables de proporcionar a los alumnos los recursos de Internet y los materiales de aprendizaje necesarios para crear el producto final. El profesor también organiza el entorno de aprendizaje y delega diferentes objetivos que cada alumno debe alcanzar.

Cada estudiante participante en el modelo de aprendizaje WebQuest, utilizando sus habilidades de trabajo en equipo, es individualmente responsable de participar en el objetivo y compartir los conocimientos adquiridos. Este intercambio de conocimientos hace que la WebQuest sea eficaz. La WebQuest permite a los alumnos utilizar los recursos de Internet preseleccionados por el profesor y los que encuentren por su cuenta de forma eficaz y creativa. El proceso de aprendizaje requiere que los alumnos busquen información, reflexionen, analicen y tomen decisiones basándose en la información que encuentran.

1.3. Desarrollo de habilidades, conocimientos y competencias.

Mediante la WebQuest, los alumnos:

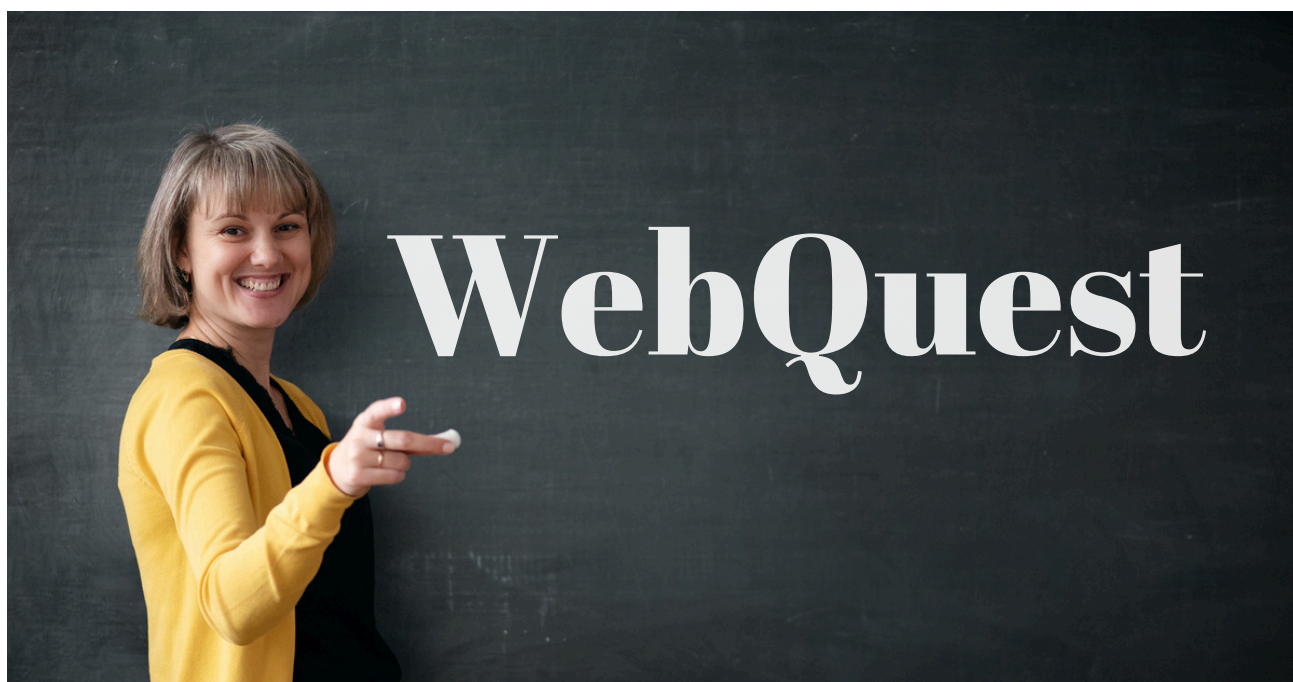
- ✓ adquirir **conocimientos** sobre cómo construir de forma independiente un trabajo de algoritmo;
- ✓ adquirir **habilidades** a través de una variedad de actividades, tales como: buscar y organizar información sobre un tema, llevar a cabo una investigación en un entorno educativo, formular el patrón revelado en forma de hipótesis, probar y presentar los resultados del trabajo;
- ✓ adquirir **habilidades** en el proceso de trabajo, para ponerse en situación de elección de papel, tema, recursos;
- ✓ adquirir **conocimientos** sobre cómo utilizar diferentes fuentes de información: materiales de libros de texto; recursos publicados en Internet, etc;
- ✓ desarrollar habilidades para hablar en público. Esta habilidad se pone de manifiesto en la defensa preliminar de una tarea /tema, proyecto/ con una presentación, con preguntas y debate.

Al aprender con la WebQuest, los alumnos desarrollan las siguientes competencias importantes:

- ✓ utilización de las tecnologías de la información para resolver problemas profesionales (incluida la búsqueda de información pertinente, el formateo de los resultados del trabajo en forma de presentaciones informáticas, sitios web, vídeos flash, bases de datos);
- ✓ autoaprendizaje y autoorganización;
- ✓ trabajo en equipo (planificación, distribución de funciones, asistencia mutua, control mutuo);
- ✓ capacidad para encontrar varias formas de resolver una situación problemática, determinar la opción racional, justificar su elección, etc.

Beneficio para los profesores:

- ✔ La experiencia de los profesores de países en los que se ha impartido formación sobre la WebQuest ha puesto de manifiesto mejoras en el comportamiento de los alumnos y en la organización del aula. Estos resultados se manifiestan, por un lado, en un aumento de la motivación de los alumnos y, por otro, en un trabajo en equipo con un objetivo claro: la resolución de problemas en grupo.
- ✔ La WebQuest también puede considerarse una "ayuda de recursos" para el profesor, ya que este método permite adaptar el enfoque didáctico a los distintos estilos de aprendizaje. Por otra parte, la creación de una WebQuest es en sí misma una situación de aprendizaje para el profesor, ya que se ve obligado a reflexionar sobre un tema desde una nueva perspectiva.
- ✔ Las WebQuest pueden ser especialmente útiles para los profesores que se inician en la tecnología, ya que ofrecen lecciones preconfeccionadas y listas para empezar. Los sitios WebQuest ya preparados contienen lecciones, rúbricas y consejos didácticos. De este modo, la WebQuest permite al profesor hacer una transición más fácil al uso de la tecnología de Internet, con el apoyo de una comunidad más amplia de profesores.



1.4. Valor añadido de la enseñanza y el aprendizaje a través de la WebQuest

Las WebQuests pueden identificarse como una **búsqueda de conocimiento, un medio para obtener nuevos conocimientos**. En lugar de ser un corpus estático de contenidos para la enseñanza, las WebQuests pueden ofrecer contenidos evolutivos para aprender, explorar y procesar. La mayoría de las WebQuests requieren que los alumnos realicen múltiples tareas, mucho más allá de la simple presentación de sus conclusiones a la clase o la redacción de un informe. Estas posibles tareas incluyen la creación de proyectos multimedia, videoconferencias, el uso del correo electrónico, bases de datos y hojas de cálculo, y un sinnúmero de otras capacidades de alto contenido tecnológico.

Todavía no se da la importancia que merece al desarrollo de las habilidades cognitivas de los alumnos, en todos los niveles educativos. Estas habilidades se mejoran mediante el entrenamiento cognitivo con buenas WebQuests, cuyas características cognitivas son las siguientes:

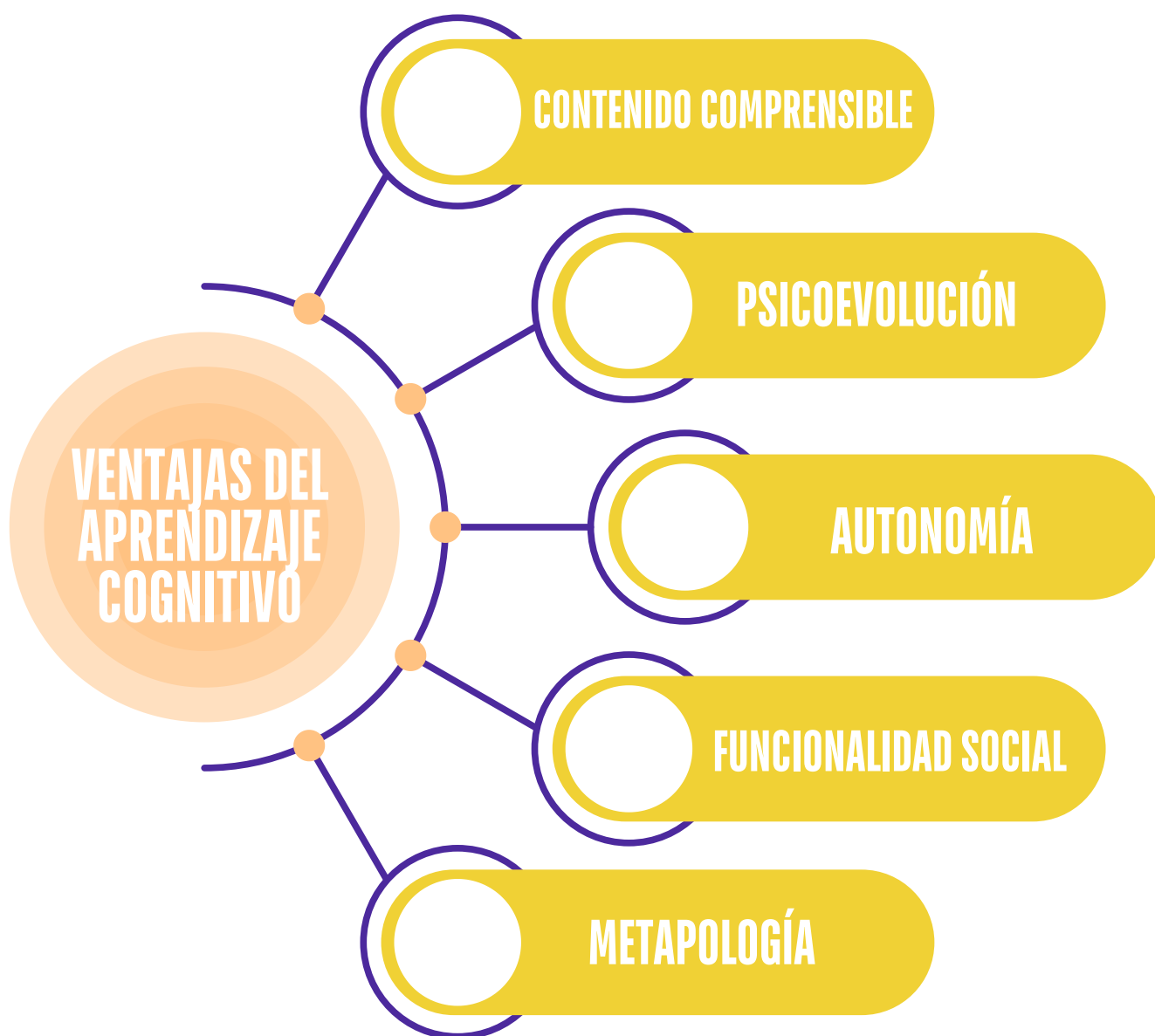
En la WebQuest, el profesor puede estructurar el contenido de forma que los alumnos lo entiendan, siempre con el **sentido lógico** posible para los alumnos. Utilizando diferentes tipos de problemas o modelos de diseño (por ejemplo, problema de indagación, problema de estudio de caso, problema de diseño) se puede modelar la estructura de conocimientos de la disciplina;

Significado Psicológico. Con una adecuada selección de recursos la WebQuest permite construir una actividad de aprendizaje que se adapte al nivel psicoevolutivo del alumno. La exploración en grupo hace que el alumno rinda más con la ayuda de un compañero más capaz que él de digerir;

Aprendizaje autónomo. En la WebQuest, el trabajo principal del alumno es autónomo: es él quien selecciona la información que considera relevante; y también quien estructura el conocimiento, construyendo sus propios esquemas cognitivos. Por ello, la WebQuest debe favorecer tareas de síntesis, resumen, análisis, comparación de diferentes fuentes y medios de información;

Alta "funcionalidad social". El uso de Internet como herramienta de aprendizaje es de gran importancia para los alumnos. Puede conducir a procesos de aprendizaje aplicables a otras áreas no académicas: una forma de pasar el tiempo libre, independencia en la resolución de problemas escolares, etc. Esto también puede conducir a un alto nivel de motivación para el aprendizaje;

Metacognición. La resolución de problemas y situaciones de aprendizaje complejas requiere ciertas habilidades de control, autoevaluación y observación. Además, al llevar a cabo un aprendizaje independiente basado en el descubrimiento y el uso eficaz de las TIC y la resolución de problemas, los alumnos pueden adquirir un conocimiento exhaustivo sobre su propio aprendizaje.



2.0. ESTRUCTURA DE LA WEBQUEST

Los profesores que utilizan la WebQuest informan en línea de que fomenta el pensamiento de alto nivel, desarrolla la capacidad de resolver problemas y brinda la oportunidad de integrar perfectamente la tecnología en el plan de estudios. Cada WebQuest tiene siempre sus propias etapas de creación con bloques de construcción para cada etapa.

2.1. Componentes de la WebQuest

Los building blocks, también denominados "atributos críticos" de la WebQuest, tal y como los definió Bernie Dodge, sufrieron tres cambios durante el periodo comprendido entre 1995 y 2001, sin que ello modificara el significado o los resultados del procedimiento. La tercera evolución de la WebQuest aborda cinco bloques centrados en las actividades de los alumnos y un sexto elemento, el dedicado al profesor (Página del Profesor). Los recursos se integran ahora en el proceso para facilitar la interacción de los alumnos con los enlaces de investigación.

Los bloques de construcción son los siguientes:

- **Introducción/ Tema** - orienta a los alumnos y capta su interés. Para ello, los profesores deben ser motivadores y dirigirse a sus alumnos con un vocabulario y unas explicaciones exhaustivas. Es importante formular inicialmente el tema principal, la pregunta principal en torno a la cual girará todo el proyecto;
- **Tarea** - la tarea es la parte más importante de la WebQuest. Describe el producto final de la actividad. La tarea se distribuye entre los miembros del equipo. Cada miembro es responsable de su función específica en el equipo;
- **Proceso y recursos** - El proceso explica las estrategias que los estudiantes deben utilizar para completar la tarea y proporciona a los estudiantes una guía paso a paso sobre cómo trabajar en la tarea; El proceso comienza con la formación de equipos y la asignación de sus funciones.
- **Recursos** - El sitio WebQuest ha sido proporcionado y los recursos de búsqueda ya han sido asignados por el profesor. Los alumnos tienen acceso a Internet para informarse. Al final del proceso, los alumnos resumen sus conclusiones;
- **Evaluación** - Evaluar el proceso y los resultados/productos. La evaluación la realizan los alumnos /peer review/. El profesor resume y forma la evaluación final.
- **Conclusión** - resume la actividad y anima a los alumnos a reflexionar sobre el proceso y los resultados. Los alumnos deben trabajar en colaboración en un trabajo escrito final y presentar su trabajo oralmente a la clase.

- **Presentación** - Cada equipo presentará sus conclusiones y posibles soluciones de forma creativa. Esto puede hacerse mediante presentaciones en vídeo o PowerPoint. Es importante planificar cuidadosamente la presentación para que sea persuasiva, creativa y atractiva;
- **Página del profesor** - Esta página no es un bloque de construcción, pero la página es crítica para la implementación efectiva y la gestión de la WebQuest en el aula, ya que proporciona el apoyo y los recursos necesarios para los profesores, lo que les permite maximizar el potencial educativo de la actividad.

2.2. Pasos en la creación de una WebQuest

Los bloques de construcción definen las etapas clásicas de la creación de una WebQuest.

Primera etapa

Introducción/Tema

Segunda etapa

Seleccionar um sítio que tenha uma matriz (modelo) para criar uma webquest ou criar o seu sítio de forma livre ou semelhante ao modelo.

Tercera etapa

Tarea. Desde el principio debe elegirse el formato en el que los alumnos recibirán la tarea, la tarea. Esta forma es libre y se presenta de la manera que prefiera el profesor. He aquí algunos ejemplos:

a) En forma de presentación, por ejemplo en PowerPoint. Pon una imagen en la diapositiva y escribe una o dos preguntas. Así, en cada diapositiva puedes abordar un tema concreto;

b) En forma de texto de Word . Pon información con imágenes y preguntas en forma de texto formateado;

c) Material visual. Por ejemplo, inserta un conjunto de fotos, material de vídeo.

Cuarta etapa

Proceso y Recursos. Buscar e investigar las fuentes de información que los alumnos utilizarán para resolver el caso práctico/problema. Esta etapa se realiza a veces junto con la Etapa Tres, en la que se toman decisiones críticas sobre el problema real que se va a desarrollar. Tanto los educadores como los estudiantes descubren rápidamente que para algunos temas y tareas hay muchos más recursos en la Web, y que para otros temas no es mejor explorar la Web.

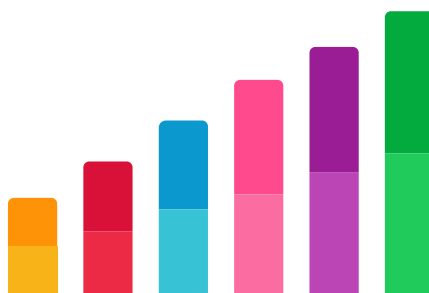
Quinta etapa

Establecer un sistema de evaluación. Por ejemplo, puede utilizar sistemas ya creados en los que sólo defina.

- a) el número de puntos atribuidos a una pregunta concreta;
- b) a qué nivel corresponde el número de puntos (por ejemplo, 5 puntos es bueno);
- c) si no hay una respuesta concreta, describir cómo se va a evaluar la respuesta oral/relato si está razonada, complementada con sus propios conocimientos o, por el contrario, es incompleta, inexacta.

Sexta etapa

Conclusión Una vez que el profesor tiene un plan aproximado y la información básica por escrito introducida en la Página del Profesor, puede pasar a publicar la búsqueda en la web: una plantilla. Una vez finalizado el proceso de estudio del caso/resolución de la tarea, todas las páginas de la plantilla deberían estar completas. La búsqueda web ya está lista para ser publicada, tras lo cual estará disponible para otros usuarios.



2.3. Atributos no críticos de la WebQuest

Los atributos no críticos de cada WebQuest están relacionados con la colaboración, el comportamiento cooperativo y los enfoques interdisciplinarios de temas de aprendizaje específicos, un requisito previo para el aprendizaje activo y con un propósito que satisfaga las necesidades y los intereses de los alumnos.

La colaboración es motivadora y permite abordar temas de aprendizaje amplios, controvertidos o complejos.

En el transcurso del aprendizaje, con varios grupos de WebQuest en la misma aula al mismo tiempo, los alumnos se encontrarán con diferentes soluciones de aprendizaje y resolución de problemas que pueden convertirse en modelos para su propio aprendizaje. Debe valorarse el comportamiento cooperativo de los alumnos.

La WebQuest también pretende extender el aprendizaje de los alumnos más allá del aula. Esto lleva a enfoques interdisciplinarios de temas específicos de aprendizaje que a veces requieren que un grupo de compañeros diseñe y gestione situaciones de aprendizaje.

2.4. Estructura de la búsqueda en Internet en el proceso de aprendizaje

El profesor presenta el tema y la tarea a los alumnos /etapa uno y etapa tres/, y a continuación les presenta una lista de recursos de información, con enlaces a Internet, con direcciones de sitios web sobre el tema, así como soportes de CD, vídeo y audio.

El profesor describe el procedimiento operativo y de trabajo que debe realizar cada grupo o cada participante en la misión, con la realización independiente de la tarea (etapas). Asigna roles dentro del equipo: 1-4 alumnos para 1 rol.

Hay una "Etapa de roles": trabajo individual en equipo para un resultado común. Los participantes realizan las tareas simultáneamente, según los roles elegidos.

Dado que el objetivo del trabajo no es competitivo, en el proceso de trabajo de búsqueda en la web, los miembros del equipo se forman mutuamente en las habilidades de uso de programas informáticos e Internet. El equipo resume conjuntamente los resultados de cada tarea, los participantes intercambian materiales para alcanzar el objetivo común de crear un sitio web mediante:

- ✓ búsqueda de información sobre un tema específico;
- ✓ desarrollo de la estructura del sitio;
- ✓ creación de material para el sitio;
- ✓ acabado del material para el sitio.

El equipo trabaja conjuntamente, bajo la dirección de un profesor, y se siente responsable de los resultados de las investigaciones publicadas en Internet. A partir de ellos, se formulan conclusiones y sugerencias. Se compara y evalúa la solución del problema: la actitud ante el tema dado, la fiabilidad de la información utilizada y su estructura, el análisis crítico, la coherencia, los enfoques para resolver el problema, la individualidad de cada participante y la profesionalidad de su presentación. Profesores y alumnos participan en la evaluación de los resultados mediante debates o votaciones interactivas. Poner webquests en la red puede aumentar significativamente la motivación de los estudiantes para lograr los mejores resultados educativos.



3.0. DISEÑO DE LA WEBQUEST

Una vez que usted, como educador, profesor, mentor, facilitador, etc. tenga a mano su esquema o plantilla web, puede comenzar el trabajo de diseño de la WebQuest. El proceso de diseño de la Figura 2 se presenta por bloques de construcción clave.

Figura 2. Diseñar no WebQuest



3.1. Introducción/Tema

Puede que ya haya elegido un tema relacionado con la actualidad o un área del plan de estudios que no esté bien cubierta en los textos disponibles. Si tienes un área que es tu especialidad, algo que te encanta enseñar, que conoces "por dentro y por fuera, de arriba abajo", empieza por ahí.

Establezca objetivos claros sobre lo que los alumnos aprenderán y conseguirán al final de la misión web. Elija un tema que invite a la creatividad, que requiera análisis o síntesis, o que exija a los alumnos transformar la información en algo nuevo. No utilice el formato WebQuest para plantear preguntas que sólo tengan una respuesta correcta.

3.2. Tarea

La tarea debe motivar para aprender y ser factible. La tarea debe suponer un reto pero ser realizable, animando también a los estudiantes a aplicar lo que han aprendido.

La tarea debe implicar actividades cognitivas específicas que los alumnos deben realizar: analizar, sintetizar, transformar, evaluar y valorar, crear nueva información, editar, compartir, etc. Por lo tanto, la tarea debe suscitar un pensamiento de orden superior. Lo ideal es que la tarea principal de la WebQuest sea una versión reducida de lo que hacen los profesores en su aprendizaje profesional.

Establezca conexiones con los estándares curriculares, así como con asignaturas específicas y transversales. Establezca un contexto de aprendizaje que permita a los alumnos abordar la tarea desde una perspectiva original y desafiante.

La tarea debe ser presentada en el aula verbalmente o en la Página del Alumno (si hace una), y el resultado final de resolverla, incluyendo los objetivos /productos/ esperados.

3.3. Proceso y recursos

En el proceso, incluirá los papeles que asumirán los alumnos. Agrupe a los alumnos en equipos con roles claramente definidos. Los roles son necesarios y deben estar estrictamente definidos para completar bien la tarea. Asigne roles a todos los alumnos.

Ofrezca directrices para las actividades que impliquen la colaboración de alumnos individuales o grupos. Sugiera marcos o plantillas (formatos) para las acciones.

Puede esbozar un proceso paso a paso para que los alumnos lo sigan. Podría incluir una fase de exploración, una fase de análisis y una fase de toma de decisiones. Estas fases son muy útiles y aplicables en las tareas de EFP.

En los textos que ofrezca, refiérase a la segunda persona específicamente como "vosotros" o "sois" en lugar de "alumnos". Utiliza las ricas funciones del tratamiento de textos (párrafos, subrayado, enlaces, símbolos y números de encabezamiento, etc.).

Los recursos deben ser suficientes y estar agrupados según criterios lógicos y visibles. Identifique los recursos en línea disponibles sobre su tema compilando una lista de palabras relacionadas y utilizando la lista para buscar sitios relevantes. A medida que busque, cree una lista de sitios actuales, precisos y apropiados para la edad de sus alumnos que despierten su interés.

Si es posible, incluya elementos interactivos. Integre también recursos técnicos. Hace años, la web era sobre todo informática. Ahora se pueden descubrir todos los temas bajo el sol si se "escarba" lo suficiente. Puede que encuentres un sitio asombroso que te inspire para enseñar la asignatura de una forma totalmente nueva. Si por alguna razón no encuentras suficiente información relevante, vuelve al paso 3.1 de la Guía e inventa otro tema.

Algunas de las WebQuest mencionan recursos offline junto con otros online. La estructura básica de una WebQuest puede realizarse con sólo una pila de libros y revistas. Sin embargo, la filosofía de los proyectos de WebQuest implica una selección de temas que no puede hacerse sólo con material impreso.

Utilice una plantilla de WebQuest, u otra plantilla que desarrollará, y empiece a "hackear". En las plantillas ya preparadas encontrará variaciones del formato WebQuest en plantilla.

3.4. Evaluación

Como señala **Kentan Letkeman**, "las técnicas de evaluación tradicionales no son el mejor medio para evaluar las WebQuest porque puede que no todos los alumnos estén aprendiendo el mismo contenido. Deben elaborarse rúbricas de evaluación individuales que sigan los objetivos del plan de estudios y sean fáciles de entender para los alumnos."

3.4.1. Tipos de evaluaciones

La evaluación en el contexto de la WebQuest, que implica el trabajo en grupos reducidos, puede realizarse de diferentes maneras en función de sus objetivos y preferencias de aprendizaje específicos.

He aquí dos enfoques básicos:

a) Evaluación en grupo

b) Evaluación individual

c) Enfoque combinado

a) Evaluación en grupo

Ventajas - Fomenta la colaboración y el esfuerzo colectivo; Destaca la importancia del trabajo en equipo y de alcanzar objetivos conjuntamente.

Desventajas - Puede no reflejar la contribución individual de cada alumno; Los alumnos que no participan activamente pueden recibir la misma calificación que los que han trabajado diligentemente.

b) Evaluación individual, dentro del grupo.

Este enfoque implica evaluar la contribución individual de cada alumno dentro del trabajo en grupo. Puede utilizar diversos métodos para evaluar el esfuerzo personal, como tareas independientes, informes individuales, etc.

Ventajas - Refleja la contribución y el esfuerzo individual de cada alumno; Anima a cada alumno a participar activamente, sabiendo que sus esfuerzos se evaluarán por separado.

Desventajas - Puede reducir el incentivo para colaborar si los estudiantes se centran exclusivamente en sus tareas individuales; Requiere más tiempo y esfuerzo por parte del profesor para calificar.

c) Enfoque combinado

Algunos profesores optan por un enfoque combinado, en el que se evalúan tanto los esfuerzos grupales como los individuales. De este modo, se puede valorar tanto el trabajo colectivo y la cooperación como la contribución individual de cada alumno.

3.4.2. Criterios y recursos de evaluación

Cada rúbrica de evaluación de WebQuests debe proporcionar un conjunto de criterios para evaluar el éxito de la WebQuest de los estudiantes. Evaluar precisamente los aspectos que representan las características específicas y formativas de las WebQuests: pensamiento de orden superior, colaboración, uso de las TIC, aprendizaje transformador, etc. Incluir criterios cuantitativos y cualitativos.

Los criterios/recursos para la evaluación en el contexto de la WebQuest pueden ser muy variados y dependen de las características específicas de una WebQuest determinada, así como de los enfoques que el profesor prefiera utilizar. La creación de criterios y recursos de evaluación tiene lugar.

a) Por parte del profesor: Normalmente, el profesor crea o adapta los recursos de evaluación para cumplir los objetivos y requisitos específicos del currículo. Esto puede incluir rúbricas, pruebas, preguntas de control, proyectos y otras formas de evaluación. El profesor determina los criterios que medirán la adquisición de conocimientos y destrezas logrados a través de la WebQuest;

b) Junto con los alumnos: En algunos casos, especialmente para los alumnos de los cursos XI, XII, la creación de herramientas de evaluación puede incorporarse al proceso de aprendizaje como parte de una estrategia más amplia de aprendizaje activo y desarrollo del pensamiento crítico.

3.4.3. Realización de la evaluación

- a) **A cargo del profesor:** La mayoría de las veces, la evaluación corre a cargo del profesor, que utiliza criterios y rúbricas preparados de antemano para evaluar el trabajo de los alumnos. El profesor revisa los trabajos, proyectos, pruebas y otras actividades para determinar si los alumnos han alcanzado los objetivos de aprendizaje previstos;
- b) **Autoevaluación del alumno:** En algunas WebQuest se puede fomentar la autoevaluación, en la que los alumnos autoevalúan su trabajo en función de los criterios proporcionados. Esto ayuda a desarrollar las habilidades de autorreflexión y la capacidad de analizar críticamente el propio trabajo;
- c) **Evaluación entre compañeros:** se trata de un método en el que los estudiantes evalúan el trabajo de sus compañeros, lo que puede contribuir a una comprensión más profunda del material de aprendizaje y al desarrollo del pensamiento crítico y las habilidades comunicativas. La experiencia ha demostrado que los propios estudiantes son los jueces más severos del trabajo.

3.4.4. Integrar la evaluación en el aprendizaje

La evaluación debe integrarse en el aprendizaje de modo que proporcione información continua a los estudiantes sobre su progreso. Esto incluye la evaluación formativa a lo largo del proceso de la WebQuest para ayudar a los estudiantes a identificar sus puntos fuertes y áreas de mejora, y la evaluación sumativa al final de la WebQuest para evaluar el logro general de los objetivos de aprendizaje.

El éxito de la evaluación en el contexto de la WebQuest requiere estrategias bien desarrolladas y recursos creados y/o adaptados por usted, el profesor, pero también la participación activa de los estudiantes en el proceso de evaluación. En el Apéndice 1 de la guía de la WebQuest se describe cómo organizar y llevar a cabo una evaluación por pares eficaz en el aula, con un ejemplo.

3.5. Conclusión

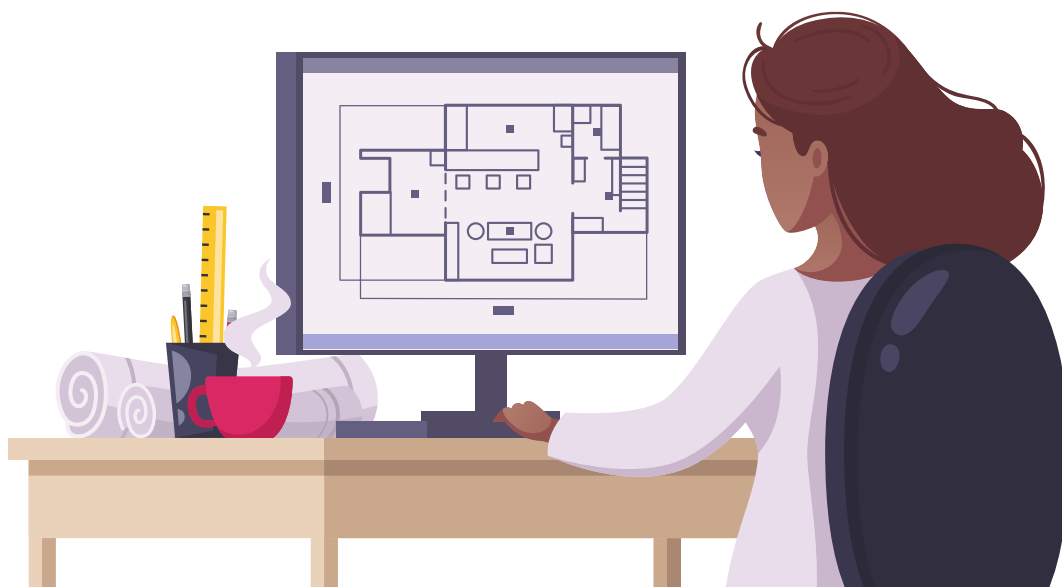
Debe organizarse un debate constructivo para la presentación pública del trabajo terminado. La evaluación abierta del propio trabajo y del de los compañeros permite al alumno aprender a ser justo en los comentarios, a identificar los hallazgos más interesantes en los trabajos terminados y a formular sus propios criterios de evaluación.

La conclusión es una sección sumativa que concluye la actividad, animando a los alumnos a reflexionar sobre lo que han aprendido y cómo pueden aplicar estos conocimientos o estas habilidades en el futuro. La presentación de la tarea puede hacerse en grupos, siendo cada alumno responsable de una parte específica de la presentación en la que demuestre y explique su contribución.

Esto podría incluir:

- ✓ Explicación de una función o tarea específica que hayan realizado en el proyecto;
- ✓ Presentación de un trabajo de investigación o análisis del que sean responsables;
- ✓ Demostración de habilidades o conocimientos específicos adquiridos durante el proyecto.

Se recomienda que en una presentación de grupo todos los materiales y documentos individuales se recopilen en una carpeta. De este modo se demuestra cómo los esfuerzos individuales han contribuido al trabajo colectivo.



3.6. Página del profesor

El modelo WebQuest de Dodge incluye tanto una página para el profesor como una página sólo para el alumno, pero a discreción del profesor y basándose en la información de su página, el alumno puede utilizar ciertas partes de la Página del Profesor sin necesidad de desarrollar también una página específica para él.

La Página del Profesor no se considera ni se describe como una parte crítica de la WebQuest, no es obligatoria, pero es deseable desarrollarla e incluirla porque actúa como una guía didáctica para el profesor, ofreciendo información para futuros usuarios de esta WebQuest.

La página del profesor de cada WebQuest desempeña un papel fundamental en el éxito de la navegación por las actividades de aprendizaje. Apoya y garantiza que los profesores que vayan a utilizar esta WebQuest por primera vez en su trabajo estarán, bien preparados y apoyados con recomendaciones sobre los recursos que pueden utilizar para enriquecer el proceso de aprendizaje. Proporcionará instrucciones detalladas y orientación sobre cómo utilizar la WebQuest en el aula.



Desde esta página, los profesores comprenderán cómo pueden integrar la actividad en un plan de estudios más amplio, conocerán las estrategias y los métodos didácticos que pueden aplicar para facilitar el aprendizaje y el compromiso de los alumnos, y cómo evaluar la consecución de los objetivos de aprendizaje.

En el Apéndice 2 de la Guía se ofrecen recomendaciones para la elaboración de la página del profesor y se presentan los elementos clave de la misma.

4.0. FORMACIÓN CON WEBQUESTS PREPARADAS

Esta sección de la Guía se basa en la información públicamente disponible de creadores/diseñadores de WebQuest y educadores en el extranjero con experiencia significativa en la implementación de proyectos WebQuest en el aula.

El factor más importante relacionado con el aprendizaje de los alumnos y el uso de la WebQuest es cómo los profesores conectan la WebQuest con actividades previas y posteriores, de manera que la WebQuest no sea una experiencia aislada sin conexión con el currículo de FP. Los profesores de FP ya están adquiriendo experiencia y, en un futuro próximo, reconocerán las características cognitivas clave integradas en una buena WebQuest y guiarán y dirigirán con éxito a los alumnos en sus propias exploraciones y descubrimientos.

4.1. Ventajas de trabajar con la WebQuest preparada

Utilizar WebQuests ya existentes en lugar de crear otras nuevas tiene varias ventajas que pueden ser especialmente útiles en un contexto educativo:

Ahorro de tiempo: Una de las mayores ventajas es el importante ahorro de tiempo. Desarrollar una WebQuest eficaz requiere mucho tiempo de planificación, diseño y pruebas. El uso de recursos de WebQuest ya preparados permite a los profesores y profesionales de la EFP centrarse en la enseñanza y no en la formación técnica.

Eficacia probada: las WebQuest ya preparadas suelen ser desarrolladas por profesionales y probadas en entornos de aprendizaje reales, lo que garantiza su eficacia. Están optimizadas para ofrecer contenidos educativos de forma atractiva y útil para los alumnos.

Estandarización: El uso de WebQuests estandarizadas ayuda a garantizar la coherencia en el aprendizaje. Esto es especialmente importante en la EFP, ya que varios profesores trabajan con el mismo plan de estudios y los mismos programas.

Recursos y apoyo: Las WebQuests ya preparadas suelen incluir acceso a recursos adicionales, como apoyo al profesorado, material didáctico y herramientas de evaluación. Esto puede facilitar la labor de los profesores y enriquecer el proceso de aprendizaje a la hora de impartir las clases.

Compartir ideas: el uso de WebQuests ya preparadas permite a los profesores compartir ideas y enfoques con otros colegas de diferentes centros educativos o de distintos países. Esto puede contribuir a mejorar la calidad de la educación y a ampliar las perspectivas.

4.2. Procedimiento de utilización de la WebQuest preparada

Antes de empezar, familiarícese con el contenido de la Página del Profesor. Utilizar una Página del Profesor preparada en el contexto de una WebQuest específica es extremadamente útil. Le servirá como centro de recursos, proporcionándole información importante y orientación que puede ayudarle a utilizar la WebQuest eficazmente.

La Página del Profesor proporciona la información que necesita en un solo lugar, facilitando al profesor la supervisión y gestión de las actividades de aprendizaje. Ofrece instrucciones detalladas sobre cómo ejecutar la WebQuest, así como sugerencias sobre los plazos y la organización del aula. Esto le ayudará a preparar y ejecutar la lección con mayor eficacia.

La Página del profesor incluye consejos para adaptar el material a las diferentes necesidades de los alumnos, proporcionando diferentes enfoques para los distintos niveles de destreza y habilidades. Se proporcionan criterios de evaluación o rúbricas que puede utilizar para evaluar el progreso y los logros de los alumnos dentro de la WebQuest.

La Página del profesor incluye a menudo recomendaciones de recursos adicionales, como artículos, vídeos, sitios web y otros materiales que pueden enriquecer el material del curso y proporcionar más contexto.

La Página del profesor puede ofrecer orientación y consejos para resolver problemas técnicos que puedan surgir durante la WebQuest.

Siguiendo los pasos que se indican a continuación, podrá integrar y desplegar con éxito las WebQuests ya preparadas.

a) Elegir la WebQuest adecuada

- ✓ **Evaluación del contenido:** Debe asegurarse de que el contenido de la WebQuest es apropiado para la edad/grado/e intereses de sus alumnos;
- ✓ **Objetivos educativos:** Asegúrese de que la WebQuest contribuye a alcanzar objetivos educativos específicos y necesidades profesionales dentro de su plan de estudios.;
- ✓ **Calidad de los recursos:** Revisar los recursos que proporciona WebQuest para asegurarse de que son fiables y están actualizados.

b) Planificación de la integración

- ✓ **Adaptación del plan de estudios:** Si es necesario, adapte las tareas o los recursos para satisfacer las necesidades de sus alumnos;
- ✓ **Cronograma:** Determine cuánto tiempo llevará completar la WebQuest dentro del proceso de aprendizaje;
- ✓ **Trabajo en grupo:** Considere la posibilidad de trabajar en pequeños grupos para fomentar la colaboración entre los estudiantes.

c) Preparación de los materiales

- ✓ **Aspectos técnicos:** Asegúrese de que todas las herramientas y recursos técnicos, Internet y el software necesarios para la WebQuest están disponibles y funcionan correctamente.
- ✓ **Consejos para profesores:** Explore consejos y recomendaciones para preparar y completar la tarea, así como sugerencias sobre cómo presentar la WebQuest a los alumnos, facilitar el proceso de aprendizaje e integrar la actividad en el plan de estudios más amplio. Algunas de las WebQuest contienen incluso estrategias para diferenciar la enseñanza y adaptarla a las distintas necesidades de los alumnos;
- ✓ **Instrucciones para los alumnos:** Prepare instrucciones claras y precisas para sus alumnos sobre cómo navegar por la web por su cuenta.

d) Aplicación de la WebQuest

- ✓ **Introducción:** Empezar con una introducción que explique las metas y objetivos de la WebQuest.
- ✓ **Observación;**
- ✓ **Interactividad y retroalimentación:** Proporcionar oportunidades para la interacción y la retroalimentación oportuna;
- ✓ **Solución de problemas:** Puede tener información sobre problemas comunes que pueden ocurrir durante la WebQuest y soluciones sugeridas para ayudarle a manejar estos desafíos sin problemas.

e) Evaluación y reflexión

- ✓ **Medición del rendimiento:** Mida el éxito de la WebQuest evaluando las tareas y proyectos completados;
- ✓ **Reflexión con los alumnos:** Mantenga debates con los alumnos sobre lo que han aprendido y cómo pueden aplicar sus conocimientos en el futuro;
- ✓ **Autoevaluación:** Evaluar cómo la WebQuest ha contribuido al proceso de aprendizaje y considerar oportunidades para el futuro.

f) Compartir la experiencia

- ✓ **Compartir con colegas:** Comparta sus observaciones y experiencias con colegas que también puedan beneficiarse de esta WebQuest en el proceso educativo;
- ✓ **Adaptar nuevas WebQuests:** Utilice lo aprendido para crear o adaptar otras WebQuests que satisfagan las necesidades específicas de sus alumnos. Puede ofrecer extensiones de la experiencia de aprendizaje más allá de la WebQuest, incluyendo actividades de seguimiento, proyectos o debates que profundicen la comprensión o apliquen las habilidades en nuevos contextos;
- ✓ **Información de contacto:** Información para que los profesores se pongan en contacto con preguntas, comentarios o apoyo adicional, fomentando una comunidad de práctica en torno a la WebQuest.



5.0. SUPERACIÓN DE DIFICULTADES Y POSIBLES OBSTÁCULOS

5.1. Conocimientos informáticos

Los profesores, alumnos, facilitadores, mentores y todos aquellos que vayan a impartir formación sobre la WebQuest deben ser capaces de navegar por la web (www). Deben saber cómo utilizar los motores de búsqueda de información, por ejemplo Google; cómo hacer un documento html con un procesador de textos o un editor de páginas web, etc. Se requieren conocimientos de competencia digital básica. Se recomienda que los profesores hayan recibido formación al menos en el nivel básico del Marco Europeo de Competencia Digital DigComp 2.1.

5.2. Dominio del inglés

La mayoría de los proyectos y recursos WebQuest están escritos en inglés. Por lo tanto, los conocimientos de inglés serían de gran ayuda. Sin embargo, como esta estrategia de aprendizaje se ha extendido por todo el mundo, existen numerosos recursos en otras lenguas: español, italiano, finlandés, rumano, polaco. Las modernas tecnologías informáticas ofrecen traducciones, en el proceso de utilización del método, pero el dominio del inglés, incluso a un nivel inferior, es aconsejable.

5.3. Recursos temporales

Se necesitan recursos de tiempo no sólo para la fase de creación, sino también para el tiempo necesario para adaptar una WebQuest terminada.

Escribir una WebQuest lleva su tiempo, al menos la primera vez, pero es todo un reto. Para aprovechar al máximo sus esfuerzos y aumentar sus posibilidades de satisfacción y éxito, puede hacer lo siguiente:

- ✓ Conecte la WebQuest con el plan de estudios - por ejemplo, elija como temas para un proyecto de WebQuest algunos conocimientos que haya enseñado antes y nunca quedó completamente satisfecho con el contenido estándar;
- ✓ Sustituya una lección con la que no esté satisfecho o que no cumpla sus requisitos por la WebQuest, o introduzca la WebQuest en ella, pero no sólo como una actividad extra, sino como algo que mejore la lección.

5.4. Enlace del estudio

Las WebQuests están diseñadas para estudiantes y profesores. Los temas deben estar alineados con los objetivos y resultados de aprendizaje que los profesores están definiendo y evaluando. Desarrollar una buena WebQuest es un proceso que implica el conocimiento de la práctica en el aula, la capacidad y los conocimientos de los alumnos y el uso de herramientas tecnológicas.

Es aconsejable dedicar tiempo a crear lecciones que puedan vincularse al plan de estudios que usted y otros profesores reconocen como temas y cuestiones importantes. Debe fomentarse el uso de Internet y las TIC cuando supongan un valor añadido con respecto a la enseñanza estándar.

5.5. Creatividad y uso de la web

Aprovechar al máximo la información de la red. La web puede proporcionar recursos esenciales que normalmente no estarían disponibles o no se utilizarían en las escuelas. Esto puede hacer que no estés satisfecho con la información que has encontrado /insuficiente, inexacta/ pero también puede ofrecer múltiples perspectivas sobre el tema. La información de la red ofrece múltiples perspectivas sobre cualquier tema.

5.6. Dificultades para aplicar la WebQuest en el aula

Están relacionados principalmente con la gestión del proceso de aprendizaje de los alumnos y el uso de los recursos de Internet. El mayor obstáculo que surge es el acceso a la tecnología - la dependencia del tipo de acceso a la web / acceso rápido a Internet / así como el número de PCs que la escuela tiene y la persona responsable de mantenerlos en funcionamiento.

Estas dificultades podrían reducirse temporalmente con la siguiente solución:

- ✓ Los profesores que quieran introducir actividades de aprendizaje basadas en casos y tengan restringido el uso de Internet durante un periodo de tiempo pueden imprimir las páginas web para que los alumnos las utilicen temporalmente en clase;
- ✓ Si el número de ordenadores en el aula es limitado, y quizás por otras razones, los profesores pueden emparejar a los alumnos para crear un aula modular para trabajar en sus webquests. Si sólo hay un ordenador con Internet, se pueden crear "estaciones de giro": un ordenador para navegar por Internet e imprimir materiales. Los alumnos cuyo nivel de inglés no sea bueno pueden utilizar libros de texto, libros de la biblioteca, revistas, cintas de vídeo, CD-ROM, etc;

6.0. ELEMENTOS DE UNA BUENA WEBQUEST

El creador original de la WebQuest, Bernie Dodge, fomentaba la mejora continua de la WebQuest en sus materiales y también animaba a comparar y evaluar muchas WebQuest similares para encontrar mejores soluciones para cada parte de la WebQuest - especialmente la tarea, el proceso y la evaluación.

Una WebQuest bien diseñada:

- ✔ permite a los alumnos comprender fácilmente la tarea y el proceso que deben seguir, así como pasar fácilmente de un lugar de información a otro al completar la tarea;
- ✔ permite a los alumnos descubrir información sobre un tema como parte de un contexto más amplio o explorar un tema como un problema interdisciplinar que hay que resolver;
- ✔ hace un uso eficaz de los recursos y herramientas de Internet para acceder a los datos y procesarlos;
- ✔ tiene un punto de partida motivador y/o un punto final deseado que debería ser de interés para el alumno;
- ✔ se ajusta mejor al plan de estudios;
- ✔ se basa en material apropiado para la edad y la capacidad de los alumnos. Con una buena colección de enlaces, la WebQuest puede ofrecer requisitos apropiados a alumnos de diferentes capacidades;
- ✔ contiene una rúbrica multidimensional para evaluar las destrezas y los conocimientos adquiridos durante el proceso de aprendizaje. Las dimensiones de las rúbricas pueden incluir preguntas de colaboración, intercambio de ideas, productos de los alumnos en forma de materiales escritos, presentaciones, etc.
- ✔ resulta útil para otros profesores cuando existe una página completa del profesor, en la que se explica el diseño didáctico de la tarea de aprendizaje;
- ✔ puede servir de modelo para una fácil adaptación.

Las repetidas experiencias de algunos profesores en el diseño de WebQuests, así como la investigación de otros, han llevado a la identificación y evaluación de varios elementos importantes que son necesarios para el éxito de las lecciones WebQuest:

✔ Simplicidad

A menudo los educadores tienden a comprometerse en exceso con el uso de muchas tecnologías, sitios y recursos. Lo mejor es un enfoque sencillo y factible que pueda ser alcanzado por la mayoría de los educadores. Las buenas WebQuest son fáciles de usar. Los alumnos pueden comprender fácilmente la tarea y el proceso que deben seguir, así como navegar fácilmente por Internet.

✔ Diseño

Las WebQuests se implementan como sitios web vivos. Es esencial que los sitios sean atractivos, fáciles de navegar y estén actualizados.

✔ Visibilidad

La web es un medio visual y con el uso adecuado de elementos visuales se puede construir un contexto de aprendizaje. Los elementos visuales también pueden aumentar el interés de los alumnos.

✔ Recursos

El corazón de la WebQuest son los recursos. Los educadores que desarrollan WebQuest deben encontrar excelentes recursos de fuentes fiables que tengan un gran potencial para permanecer en línea a lo largo del tiempo.

✔ Organización

Las WebQuest deben seguir un patrón establecido, pero estar bien organizadas. Las actividades deben describirse de forma clara y sencilla.

✔ Elemento de misión

Las Webquests son eficaces cuando se presentan realmente como misiones y no como simples listas de tareas. A menudo es mejor dejar algunas cosas a la imaginación y creatividad de los alumnos en lugar de ser demasiado prescriptivo sobre los productos y la calificación.



7.0. CONCLUSIÓN

Web ofrece muchas y variadas WebQuests para la educación secundaria de los estudiantes, pero desgraciadamente sólo las relacionadas con asignaturas de educación general - matemáticas, física, química, etc. Nuestra información, así como las publicaciones de profesores de centros de formación profesional de Europa, Japón y EE.UU., muestran que faltan WebQuests preparadas relacionadas con los planes de estudios obligatorios de formación profesional específica. Pequeñas excepciones son algunas profesiones como la construcción, la informática aplicada, etc.

El modelo de WebQuest tiene un gran potencial para profesores y educadores. Es un modelo probado y flexible que permite variedad y colaboración, estructura e imaginación. La WebQuest representa una de las muchas formas en las que debemos replantearnos la instrucción y el proceso de preparación del profesorado si queremos preparar a los educadores para afrontar los retos de las aulas ricas en tecnología que caracterizarán la educación en un futuro próximo.

Para aplicar eficazmente la WebQuest como herramienta para desarrollar y cultivar estas habilidades, las mejores prácticas de WebQuest deben ser paralelas, ilustrar y promover estas habilidades. Pruebas - Las mejores prácticas WebQuest son:

- ✓ creando tareas colaborativas y conjuntas;
- ✓ invitando y fomentando el pensamiento crítico para la resolución creativa de problemas e ideas innovadoras;
- ✓ exigiendo la comunicación escrita y oral dentro de la tarea;
- ✓ integración y dominio de las TIC de principio a fin de la tarea;
- ✓ evaluación efectiva entre iguales orientada a la adquisición de conocimientos;
- ✓ inclusión de diferentes estilos de aprendizaje en la tarea;
- ✓ fomento de la adaptabilidad, creación de tareas auténticas, aplicables y relevantes para el mundo real;
- ✓ integración de la responsabilidad individual y global en la tarea.

Es imperativo que preparemos a nuestros alumnos para la mano de obra global del siglo XXI. Utilizar la WebQuest como medio para lograrlo es razonable y factible si se incorporan las mejores prácticas sugeridas. El futuro ya está aquí; nuestros alumnos tienen que ponerse al día y nosotros, como educadores, tenemos que enseñar mejor para satisfacer estas demandas.

APÉNDICE 1

MODELO DE RÚBRICA PARA EVALUAR EL TRABAJO DE UN PROYECTO WEBQUEST

1. PROPUESTAS DE CRITERIOS, CON EVALUACIONES CARACTERÍSTICAS

1.1. COMPRESIÓN DE LA TAREA

- ✓ **Excelente (A):** El alumno demuestra una comprensión correcta de la tarea.
- ✓ **Muy Bien (B):** El alumno demuestra una buena comprensión de la tarea.
- ✓ **Bien (C):** El alumno comprende la tarea, pero utiliza fuentes de información limitadas.
- ✓ **Medio (D):** El alumno incluye materiales no relacionados directamente con el tema; se utiliza una fuente. No se analiza ni evalúa la información recopilada.
- ✓ **Débil (E):** El contenido del trabajo es incomprensible para el alumno. La búsqueda de información en Internet es difícil.

1.2. PRECISIÓN DE LAS TAREAS

- ✓ **Excelente (A):** El alumno entrega el trabajo a tiempo.
- ✓ **Muy bien (B):** El alumno entrega el trabajo con varias horas de retraso.
- ✓ **Bien (C):** El alumno entrega el trabajo con 1 día de retraso.
- ✓ **Medio (D):** El alumno entrega el trabajo con 2 días de retraso.
- ✓ **Insuficiente (E):** El alumno entrega el trabajo con más de 2 días de retraso.

1.3. CONTENIDO Y CONOCIMIENTOS

- ✓ **Excelente (A):** El alumno presenta un contenido extremadamente bien desarrollado y profundo que abarca todos los aspectos del tema asignado.
- ✓ **Muy bien (B):** El alumno presenta un contenido bien desarrollado, con una buena comprensión del tema.
- ✓ **Bien (B):** El alumno presenta un contenido adecuado con una comprensión básica del tema.
- ✓ **Medio (D):** El alumno presenta un contenido incompleto con algunas lagunas en su comprensión del tema.
- ✓ **Débil (E):** El contenido es incompleto o incorrecto, con importantes lagunas de conocimiento.

1.4. ORGANIZACIÓN Y ESTRUCTURA

- ✓ **Excelente (A):** El proyecto está estructurado de forma lógica y la información se presenta de forma coherente y eficaz.
- ✓ **Muy bien (B):** Buena organización, con pequeñas incoherencias en la secuencia de la información.
- ✓ **Bien (C):** Organización aceptable con algunos problemas de estructura y coherencia.
- ✓ **Medio (D):** Organización poco clara o incoherente.
- ✓ **Débil (E):** Carece de una estructura clara, la información está fragmentada y es difícil de seguir.

1.5. CREATIVIDAD Y ORIGINALIDAD

- ✓ **Excelente (A):** El alumno demuestra un pensamiento original y un enfoque innovador.
- ✓ **Muy bien (B):** Hay elementos de creatividad y originalidad.
- ✓ **Bien (C):** Ideas estándar correctamente presentadas.
- ✓ **Medio (D):** Poca creatividad, sobre todo siguiendo patrones establecidos.
- ✓ **Débil (E):** Falta de creatividad, repitiendo ideas ajenas sin aportar nada original.

1.6. REPRESENTACIÓN GRÁFICA

- ✓ **Excelente (A):** Presentación gráfica muy atractiva y adecuada.
- ✓ **Muy bien (B):** Atractiva presentación gráfica.
- ✓ **Bien (C):** Presentación gráfica aceptable.
- ✓ **Medio (D):** La presentación no es coherente ni clara.
- ✓ **Débil (E):** Presentación gráfica pobre e inadecuada.

1.7. HABILIDADES DE PRESENTACIÓN

- ✓ **Excelente (A):** El alumno utiliza habilidades de comunicación eficaces, con una presentación clara y persuasiva.
- ✓ **Muy bien (B):** Buena capacidad de comunicación con pequeños errores de presentación.
- ✓ **Bien (C):** Capacidad de comunicación adecuada, pero algunos errores en la presentación.
- ✓ **Medio (D):** Habilidades de comunicación inadecuadas, presentación ineficaz.
- ✓ **Débil (E):** Falta de claridad y persuasión, problemas importantes en las habilidades de comunicación.

1.8. HABILIDADES DE COMUNICACIÓN

- ✓ **Excelente (A):** Los estudiantes colaboran activamente con sus compañeros y les prestan apoyo.
- ✓ **Muy bien (B):** Buena colaboración con mínimos problemas de comunicación.
- ✓ **Bien (C):** Colaboración básica con algunos problemas en el trabajo en equipo.
- ✓ **Medio (D):** Cooperación limitada, dificultades visibles en el trabajo en equipo.
- ✓ **Débil (E):** Falta de cooperación, trabajo en equipo ineficaz.

2. EVALUACIÓN POR PARES DEL TRABAJO DE LOS PROYECTOS EN EL AULA

Este es un ejemplo de cómo puede organizarse y llevarse a cabo eficazmente la evaluación entre iguales en el aula.

2.1. Preparación y formación

Definición de criterios - El profesor debe elaborar criterios de evaluación claros y específicos para que los utilicen los alumnos, que deben explicarse y debatirse previamente con ellos.

Formación sobre la evaluación - Realice una formación o una demostración sobre cómo los alumnos pueden evaluar el trabajo de los demás utilizando los criterios establecidos. Pueden utilizarse ejemplos de trabajo (preparados de antemano o de lecciones anteriores) para formar a los alumnos en la evaluación.

2.2. Proceso de evaluación

Anonimato - Para evitar prejuicios, los trabajos de los estudiantes pueden ser anónimos. Se eliminan los nombres de los alumnos evaluadores y se sustituyen por números o códigos.

Distribución del trabajo - Cada trabajo se entrega a un número determinado de estudiantes para su evaluación, con el fin de garantizar la objetividad y recabar opiniones diferentes.

Uso de rúbricas - Al calificar grandes proyectos, los estudiantes utilizan las rúbricas predefinidas para calificar el trabajo.



2.3. Feedback

Feedback constructivo - Los alumnos no sólo deben puntuar, sino también indicar los puntos fuertes del trabajo y los aspectos que pueden mejorarse.

Discusión de resultados - Una vez evaluados todos los trabajos, el profesor puede organizar un debate en clase sobre el proceso de evaluación, en el que los alumnos compartan sus observaciones y discutan lo que han aprendido.

2.4. Evaluación del profesorado

Comprobación de las calificaciones - El profesor revisa las calificaciones y los comentarios de los alumnos para asegurarse de que son objetivos y reflejan los criterios establecidos. El profesor también puede ajustar algunas calificaciones si considera que son excesivamente altas o bajas.

2.5. Reflexión

Autoevaluación - Por último, los alumnos pueden autoevaluar su trabajo utilizando los mismos criterios y rúbricas. Esto ayuda a desarrollar la autoconciencia y la autorregulación.



APÉNDICE 2

EJEMPLO DE CONTENIDO DE UNA PAGINA DEL PROFESOR

1. DESARROLLO DE LA PÁGINA DEL PROFESOR. INTRODUCCIÓN A LOS ELEMENTOS CLAVE DE LA PÁGINA DEL PROFESOR

La información presentada en esta sección ayudará al profesor a desarrollar la Página del Profesor vinculada a la tarea.

1.1. Introdução - Tópico

El profesor debe presentar y describir los orígenes de la WebQuest (motivación, uso en un contexto específico), y describir brevemente en qué consiste. Describir el nivel y el curso al que está destinada la actividad, así como las posibilidades de transferirla y adaptarla a otros niveles. Describa los requisitos y prerrequisitos de los alumnos necesarios para completar el proyecto. Cuando realice la presentación en el aula, recuerde que el propósito de la introducción es tanto preparar como captar la atención de los alumnos.

1.2. Tarea

Debe describirse la tarea, con un resultado final claro de la actividad del alumno. No enumere los pasos que seguirán los alumnos para llegar al punto final; esto se hace en la siguiente parte: El proceso.

Describa la agrupación de los alumnos para completar la tarea y cómo ha asignado las funciones. Defina claramente las funciones y la necesidad de la tarea en la que ha implicado a todos los alumnos.

Después de seleccionar el tema y la tarea, los profesores comienzan el trabajo real, descrito en la Página del Profesor de la WebQuest, para definir todos los componentes de la WebQuest. Esta parte de información será muy útil para aquellos profesores que deseen introducir esta WebQuest en particular, en su plan de estudios, sin ni siquiera hacer adaptaciones y cambios, así como para aquellos profesores que deseen desarrollar WebQuest.

1.3. Proceso

Debe decidir y describir cómo llevará a cabo las siguientes acciones organizativas o completará las siguientes actividades organizativas para la WebQuest específica:

- Debe decidir y describir cómo llevará a cabo las siguientes acciones organizativas o completará las siguientes actividades organizativas para la WebQuest específica:
- Presentará más de una clase en esta lección?
- Si se va a dividir a los alumnos en grupos, puede explicar por qué y qué criterios ha utilizado para ello, para información de los profesores que vayan a utilizar la WebQuest ya preparada que ha desarrollado.
- Cuál es el período de tiempo para la WebQuest - un día, una semana, o se divide en partes de varios períodos, es decir, cuántos días o semanas se necesitan para el proyecto?
- Cuál es la disciplina: sólo una disciplina estándar, interdisciplinar, multidisciplinar o de otro tipo?
- Cuántos profesores se necesitan para impartir una clase con esta WebQuest? Es suficiente con uno?
- Hay funciones para los facilitadores en el aula?
- Qué conocimientos adicionales necesita el profesor para dirigir la lección? Será fácil para los nuevos profesores? Se recomienda alguna experiencia previa de trabajo con WebQuest y cuál - por ejemplo, debates directos o juegos de rol?

Si tiene algún problema u obstáculo que espera que surja, explíquelo aquí y diga cómo cree que puede sortearse.

Describalo aquí:

- ✓ Hay funciones para los facilitadores o el ayudante de clase.
- ✓ Necesita coordinarse con un profesor de otro centro o con un compañero de la práctica profesional de los alumnos u otra persona?
- ✓ Está prevista una visita o excursión como parte de la lección?

Si la WebQuest que diseñas es grande y no es fácil, para el facilitador incluido en la formación que supervisa y guía los debates, haz un enlace desde la página del profesor que contendrá un guión imprimible para que el facilitador lo siga.

1.4. Recursos

Describe lo que se necesita para presentar esta lección.

- Cuentas de correo electrónico configuradas para todos los alumnos; software específico disponible/si se necesita-cuántas copias; hardware específico disponible/si se necesita-qué tipo y cuántos; materiales de referencia específicos para el aula o la biblioteca;
- Materiales de vídeo o audio;
- Enlaces a recursos de Internet;
- URL a sitios web sobre el tema;
- Un conjunto de libros de texto y libros Si la lección requiere una necesidad prolongada de sitios web específicos, se recomienda enumerarlos en esta página, describirlos y enlazarlos.

Una descripción detallada del proceso y los recursos ayudará a los profesores que vayan a utilizar la WebQuest terminada a ver cómo fluye su lección y cómo pueden adaptarla / si es necesario / para su propio uso, por lo que cuanto más detalle y atención ponga en esta sección, mejor para todos.

1.5. Evaluación

Cómo sabrá si esta lección ha tenido éxito?

Describe los productos o actuaciones de los alumnos que observará y cómo se evaluarán.

Describe el tipo de evaluación que ha utilizado: en grupo, individual, combinada.

Describa los criterios de evaluación. Para mayor comodidad, puede utilizar los modelos de rúbricas de evaluación que figuran en el Apéndice 1. Describa lo que ha elegido y utilizado e introdúzcalo en la Página del profesor para que otros profesores puedan utilizarlo.

Describa quién realizó la evaluación: el profesor, la autoevaluación del alumno o la evaluación de los compañeros.

1.6. Publicación de la WebQuest

La WebQuest está lista para su publicación, tras lo cual estará a disposición de otros usuarios, publicándola en un sitio web, en un blog o en un sitio web con blog - una cuestión de su elección. Hay muchas oportunidades y tecnologías disponibles para aprovechar al máximo Internet en las actividades educativas.

