

Internet aula abierta

Aplicaciones: Webquest



SERVICIO DE
FORMACIÓN DEL
PROFESORADO

ÍNDICE GENERAL

1: Conceptos básicos
2: Conectar
3: Correo
4: Navegación
5: Búsquedas
6: News

7. FTP
8. Mensajería
9. Seguridad
10. Presencia

11. Aplicaciones

¿Y ahora qué?

Después de unas cuantas horas de trabajo parece que el curso toca a su fin. Son muchas las técnicas que se han descrito y los procedimientos que se han practicado y, posiblemente, hayan servido como puertas para que hayas descubierto nuevos caminos que no aparecen en esta documentación. Pero no podemos olvidar que este curso se enmarca dentro de un programa de formación del profesorado y, aunque la utilización personal de Internet te enriquecerá y repercutirá de forma indirecta en tu trabajo en el aula, vamos a abordar una metodología que te permita aplicar estos recursos directamente en el trabajo de aula.

Antes de continuar es conveniente matizar que lo que veremos es una mera introducción que podrás continuar en un curso específico ofertado también por la plataforma de formación del CNICE.

El entusiasmo... y la decepción

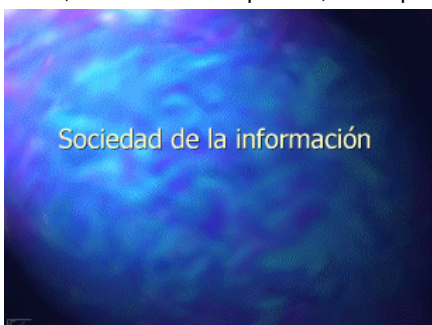
No sería el primer caso en el que, a título individual o dentro de un grupo, un docente se embarca en un proyecto de aplicación de Internet al aula. Las posibilidades son tan amplias que parece casi una irresponsabilidad no aprovechar este recurso en el aula, de forma que tras dedicarle una gran ilusión, con las muchas horas de preparación que suele llevar aparejada, se encuentran con que las cosas no han salido como estaba previsto y parece que el esfuerzo ha sido en vano.

Esta situación ha provocado en muchos casos un profundo desánimo que ha llevado a negar las posibilidades sin pararse a pensar si el problema está en la utilidad del recurso o en la metodología aplicada para llevarlo al aula.

Webquest: utilizar Internet en el aula

Vamos a ver un resumen general de una de las metodologías más utilizadas últimamente por los docentes, empezando por una cuestión de reflexión previa. Este resumen se irá desplegando progresivamente según vayas pulsando los enlaces que irán apareciendo en cada fragmento del mismo. Así pues, [empecemos](#)

Vivimos, o al menos eso parece, en lo que se ha dado en llamar la "sociedad de la información".



Todos los datos están prácticamente al alcance de la mano y, en este sentido, Internet ha contribuido a diversificar las fuentes, de forma que se relaje algo el monopolio de la información que han detentado las grandes corporaciones.

Se supone que esta diversidad ayudará a construir una visión más amplia y crítica del mundo en que vivimos y, precisamente eso nos lleva a plantearnos [varias preguntas](#).

¿Qué ocurre cuando hacemos que nuestros alumnos accedan a la multitud de recursos: textos, gráficos, imágenes fijas, imágenes animadas, sonidos, mapas, o cualquier otro que puedan encontrar en Internet?

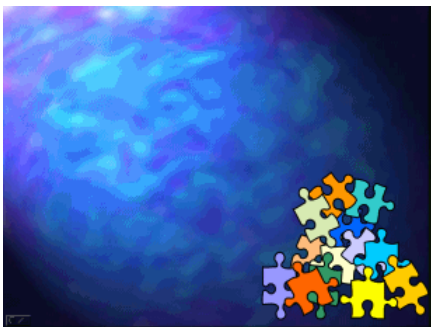


¿Qué repercusión tiene esa ingente cantidad de información?

¿Facilitará esta abundancia de información la construcción de nuevos conocimientos?

¿Cómo se almacenará toda esa información?

[¿Qué encontraremos tras la recogida de la información?](#)



Hay veces en las que parece mentira que pueda pasársenos por alto un detalle tan básico.

Si la fuente de información no está estructurada, y ésta es una de las características de Internet, pero es muy abundante, y ésta es otra, lo más probable es que consigamos un montón de piezas inconexas, características de eso que los expertos han dado en llamar "cultura mosaico".

Parece claro que no se ha construido demasiado. Disponemos de las piezas, de muchas piezas; posiblemente sobren muchas porque no pertenezcan a este puzzle o porque están repetidas.

Da la sensación de que hemos empleado todo el tiempo en adquirir la información y lo único que se ha conseguido es amontonar.

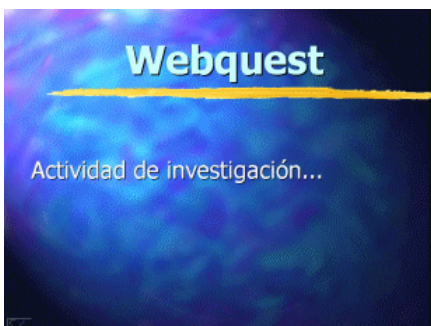
Esta situación tiene que impulsarnos a adoptar, como docentes, una [tarea](#)



No estamos descubriendo nada. Es, al fin y al cabo, la tarea básica como maestros: servir de mediadores para conseguir que las piezas de información encajen entre ellas y creen contextos con significado, capaces a su vez de enlazarse con otros fragmentos para crear una estructura personal de conocimiento.

A estas alturas, nadie nos va a descubrir que este proceso de transformación de la mera información en conocimiento se consigue de forma mucho más productiva cuando se aplican metodologías correctas. No nos sirve de nada lanzarnos a recoger piezas de información sin discriminar: si buscamos en los sitios adecuados conseguiremos muchas menos, pero tendrán que ver con lo que pretendemos.

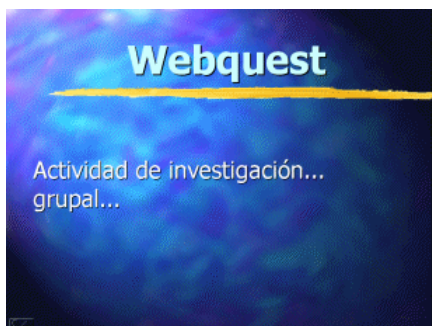
Vamos a describir brevemente una de estas metodologías: [las webquest](#)



La primera nota característica de una webquest es que nos encontramos ante una actividad basada en la investigación.

Las piezas de información tendrán que ser localizadas, identificadas y relacionadas con el resto.

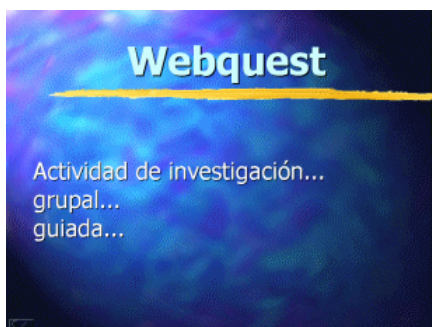
[¿Cómo se llevará a cabo este trabajo?](#)



Hay que dejar claro que podría tratarse de una actividad individual, y es posible que sea preferible diseñarla así para determinados contenidos.

Sin embargo, cuando los contenidos puedan ser abordados desde diferentes perspectivas, cuando las conclusiones requieran debate o se puedan aportar destrezas variadas para la elaboración del producto solicitado, será mucho más conveniente el trabajo en grupo.

La siguiente nota característica tendrá que ver con la [localización de las fuentes](#)

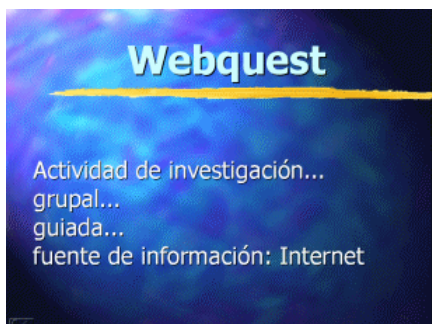


La cantidad de información disponible en Internet es tan grande que una de las formas de garantizar un fracaso seguro es utilizar una tarea tan genérica como "Busca en Google información sobre..."

Nuestra función mediadora se concentrará en el momento de la preparación para seleccionar unas fuentes:

- que sean suficientes,
- que se ajusten al nivel de comprensión del grupo de alumnos
- que aporten un nivel manejable de controversia en los casos en que así se requiera
- que favorezcan el logro de los objetivos didácticos que nos hemos planteado.

Sólo nos queda formular una última [característica genérica](#)



Para completar esta caracterización general sólo queda por reseñar una característica que ya se ha mencionado previamente.

Lo dicho hasta ahora podría aplicarse a múltiples actividades de aula, pero lo que hace especial a las webquest es que la fuente esencial de información es Internet.

Bernie Dodge, profesor de la San Diego State University, el creador de esta propuesta metodológica, la apoya en una estructura básica, compuesta por varios [elementos](#) que deberían estar presentes en cualquier webquest



La **introducción** cumple una doble función:

- preparar, en tanto que sitúa el contexto general de la actividad
- motivar, planteando la *Gran pregunta* que constituirá el eje central que dará lugar a la investigación y nos llevará hasta el producto final

Si la motivación ha sido correcta habremos conseguido tener un para qué, pero el siguiente paso será averiguar [¿Qué hay que hacer?](#)

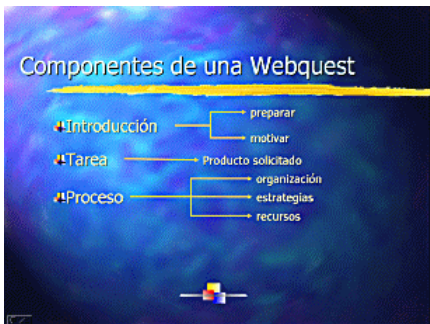


A partir de la Gran pregunta se genera el segundo elemento esencial: la **tarea**.

No se trata de una tarea abstracta: obtendremos un producto final concreto y será en esta parte de la webquest donde se informará breve pero claramente del resultado final del proceso, especificando cuál será el producto que se solicitará.

El producto solicitado debería cumplir siempre la condición de requerir la transformación de la información obtenida.

Una vez que se ha planteado la situación general, y se sabe lo que hay que presentar como producto final, habrá que exponer [cómo](#) obtenerlo



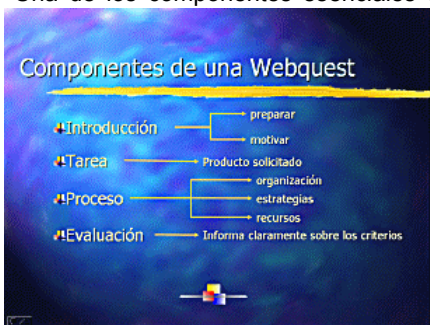
La descripción del **proceso** es la parte más detallada de la webquest. Hasta ahora se habían formulado los apartados de forma breve, pero al describir el proceso habrá que concretar:

- la organización de roles y subtareas para aquellos casos en los que se trate de trabajos en grupo.
- las estrategias posibles para obtener el mayor rendimiento de los recursos y la organización de los datos para obtener el producto final solicitado
- los recursos (fuentes web) con los que se cuenta para realizar la investigación (en el esquema original los recursos constituían por sí mismos un elemento de la estructura de la

webquest, aunque ya hay muchos profesores que los incorporan en el bloque del proceso)

Ya sabemos qué, para qué, cómo, con qué... Falta saber [cómo nos valorarán](#)

Una de los componentes esenciales de cualquier webquest es el que tiene que ver con los criterios de **evaluación**.



El hecho de plantear la culminación del proceso con un producto predefinido nos permite dar a conocer desde el principio los criterios sobre los que se basará la valoración del mismo.

El modelo más extendido es el de una tabla de doble entrada que recoge los aspectos valorables, criterios que se aplicarán y valoraciones correspondientes a los mismos. Existen en la red múltiples herramientas que ayudan a la elaboración de estas matrices de evaluación.

[¿Hemos terminado?](#)



Falta un apartado de **conclusión** que actuará como colofón y que puede servir para formular muy brevemente los conocimientos adquiridos e, incluso, abrir algunas cuestiones que puedan servir como elemento motivador para la profundización o para una nueva investigación relacionada con la que se finaliza.

No pueden olvidarse un par de elementos también importantes: los **créditos** que reflejen la autoría y las fuentes utilizadas y la **guía del profesor**.

Este último elemento es esencial porque existe una pujante comunidad de profesores que publican sus webquest para ponerlas a disposición de otros docentes y este bloque puede ser muy útil para la aplicación en otros entornos.

Práctica

Es posible que la mención de un profesor de una universidad estadounidense y el propio nombre de la metodología te hagan pensar que no debe haber muchos materiales al respecto escritos en castellano.

Realiza una búsqueda sobre el término webquest, limitando los resultados a páginas escritas en español o, incluso, páginas en España.