

CAPITULO VIII

WEBQUEST: APRENDIZAJE A TRAVÉS DE INTERNET

Las “WebQuest” son un tipo de Actividad de Aprendizaje que se lleva a cabo con recursos que se encuentran en la Red (Internet). Su objetivo fundamental es lograr que los estudiantes hagan buen uso del tiempo asignado para una actividad, investigando, seleccionando y analizando información para mejorar su comprensión sobre el tema de una tarea asignada. Para esto, en los grados inferiores, el maestro suministra los sitios en los cuales se encuentra la información; en los superiores, entrega los sitios básicos y los estudiantes deben buscar otros que los complementen. De esta forma, los estudiantes se enfocan en utilizar la información más que en buscarla.

Las WebQuest, cada vez más utilizadas por docentes en todo el mundo, fueron desarrolladas inicialmente por Bernie Dodge, profesor de tecnología educativa de la *San Diego State University*, las define como una actividad de investigación en la que la información con la que interactúan los alumnos proviene total o parcialmente de recursos de la Internet (Dodge, 1995). A los alumnos se les presenta un escenario y una tarea, normalmente un problema para resolver o un proyecto para realizar. Los alumnos disponen de recursos Internet y se les pide que analicen y sintetizen la información y lleguen a sus propias soluciones creativas”. Además, los alumnos resuelven la WebQuest formando grupos de trabajo y adoptando cada uno una perspectiva o rol determinado, para el que disponen de información específica.

¿Qué significa “WebQuest”? Si buscamos *Quest* en un diccionario inglés, efectivamente, se trata de una “búsqueda”. Por su parte, Olivella y Barlam (1999) emplean el término *guies didàctiques de navegació* (“guías didácticas de navegación”). Pero ambas traducciones, a nuestro juicio, no capturan la riqueza de significados ni el romanticismo de una de las acepciones del término *Quest*. En los romances medievales se denomina *Quest* (en francés *Queste*, del latín vulgar *quaesta*) a una expedición de un caballero o compañía de caballeros para cumplir una tarea prescrita, tal como encontrar el Santo Grial. Así pues, preferimos utilizar el término original

En resumen, una WebQuest es una actividad didáctica que propone una tarea factible y atractiva para los estudiantes y un proceso para realizarla durante el cual, los alumnos *harán cosas* con información: analizar, sintetizar, comprender, transformar, crear, juzgar y valorar, crear nueva información, publicar, compartir, etc. La tarea debe ser algo más que simplemente contestar preguntas concretas sobre hechos o conceptos (como en una *Caza del Tesoro*) o copiar lo que aparece en la pantalla del computador a una ficha (“copiar y pegar” e “imprimir” son los peores enemigos de “comprender”). Idealmente, la tarea central de una WebQuest es una versión reducida de lo que las personas adultas hacen en el trabajo, fuera de los muros de la escuela. Otra característica que permite identificar rápidamente una WebQuest y diferenciarla de otras estrategias didácticas es su estructura. Una WebQuest se concreta siempre en un documento para los alumnos, normalmente accesible a través de la web, dividido en apartados como introducción, descripción de la tarea, del proceso para llevarla a cabo y de cómo será

evaluada y una especie de conclusión. Cuando se quiere compartir una WebQuest con otros profesores, por ejemplo publicándola por Internet, también se elabora una guía didáctica para los colegas con algunas indicaciones sobre los objetivos curriculares perseguidos, una temporalización, qué medios son necesarios, consejos útiles para su aplicación, etc.

8.1 El origen de las WebQuest

La idea básica de la estructura de las WebQuest se le ocurrió a Dodge, casi por casualidad, al ver el resultado de las actividades que realizaron sus estudiantes de Magisterio de la San Diego State University al buscar, recopilar y reelaborar información sobre una aplicación informática para la que Dodge no disponía de presupuesto. Solo tenía un informe de evaluación de unas pocas páginas y un vídeo y conocía unos pocos sitios web que describían dicho software y la filosofía constructivista que había tras él. Sus alumnos también realizaron una videoconferencia con un maestro que había probado el programa y una especie de video-tele-conferencia (usando CUSee-Me y el teléfono convencional) con uno de los programadores que estaba en Nueva York. La tarea que tenían que realizar los estudiantes era decidir, en las dos horas que duraba la sesión, si dicho programa podía ser utilizado en la escuela en la que estaban haciendo las prácticas y cómo podían utilizarlo. Bernie Dodge había preparado de antemano todos los recursos disponibles así que, durante las dos horas de la clase, apenas si habló y dejó que sus alumnos analizaran y valoraran la información disponible por sí mismos, formando grupos de trabajo. Como relata en una entrevista en Education World (Dodge, 2000), los resultados fueron espectaculares: surgieron aspectos y facetas que no había previsto y se trataron otros con una profundidad que le sorprendió. Esa misma tarde, el recuerdo de las conversaciones entre los estudiantes que trataban de llegar a una decisión respecto al software en cuestión, le llevaron a una intuición: estaba ante otra manera de enseñar, una metodología que estimulaba enormemente a los estudiantes y que promovía procesos cognitivos de alto nivel, una manera diferente de enseñar y aprender que le gustaba.

Unas semanas más tarde, Dodge formalizó el proceso en una plantilla en la que describía los pasos esenciales que aún hoy constituyen una WebQuest: introducir a la clase en la situación, organizar los grupos, ofrecer algunas fuentes relevantes de información, describir la tarea que tienen que resolver los estudiantes utilizando las fuentes de información disponibles, indicar los pasos del procedimiento a utilizar y ayudarles a llegar a una conclusión. Algo más tarde, Tom March utilizó la estructura ideada por Dodge para crear una de las primeras y más famosas WebQuest “Searching for China”. Desde entonces, miles de docentes han utilizado WebQuest en sus aulas para crear pequeños proyectos de aprendizaje para alumnos de todas las edades. Muchos de ellos, además, las han puesto en la Internet para compartirlas con cualquiera que esté interesado.

Sin embargo, no todo lo que lleva la etiqueta WebQuest es una auténtica WebQuest. La mera adquisición de información, las tareas de repetición o recolección de información no deberían considerarse como tales. Más adelante, cuando se expliquen los mecanismos y procesos que “ponen en marcha” las WebQuest se entenderá mejor esta objeción.

8.2 Marco Pedagógico.

El uso de las Webquest responde a la necesidad imperiosa de desarrollar en los alumnos la Competencia de Manejo de la Información (CMI). Esta Competencia es absolutamente necesaria en un mundo como el presente en el que el volumen de información impresa se duplica cada 8 años y el de conocimientos científicos cada década. Otro dato a este respecto es que se prevé que en el año 2020 la cantidad de información disponible se duplicará cada 73 días. Estos datos ponen de manifiesto la necesidad de desarrollar en el alumnado la CMI para poder afrontar la búsqueda, evaluación, organización y uso de la información proveniente de fuentes muy variadas y ricas en contenido.

Entre los recursos que las TIC's brindan al profesorado para el desarrollo de este tipo de capacidad se encuentran las Cazas del Tesoro, Las Miniquests y las Webquest, constituyendo estas últimas un recurso con más potencialidad pedagógica que los otros dos, debido al mayor énfasis que hacen en la reutilización de la información y su transformación en conocimiento.

La base pedagógica que sustenta la validez de las webquest se encuentra en la teoría del Aprendizaje Constructivista, concretamente en el modelo didáctico del Aprendizaje Mediado, todo esto enmarcado dentro de la epistemología subjetivista, en la que el alumno no es un ente pasivo, sino que es el protagonista principal (Arbulú, 2002). El aprendizaje mediado promueve el desarrollo de habilidades cognitivas superiores. El mediador en un primer momento diseña y elabora la webquest para la actividad educativa y es el profesor quien tiene la responsabilidad de tender el puente entre el medio y el sujeto. En un segundo momento la mediación instrumental está dada por la estrategia en sí: la webquest propiamente dicha.

8.3 Taxonomía de las WebQuest.

La tarea es la parte más importante de un WebQuest. Proporciona un objetivo, centra las energías del estudiante y concretiza las intenciones curriculares del diseñador. Diseñar bien una tarea no sólo es posible sino que también es algo atractivo, además estimula el razonamiento en los alumnos superando con ello el aprendizaje memorístico.

Puede haber más de 50 formas de asignar las tareas a los alumnos. Desde 1995 los profesores han estado adaptando el modelo WebQuest a sus propias necesidades y contextos y desde su sabiduría colectiva y de su experiencia han surgido diversos tipos de tareas comunes. La presente taxonomía describe dichos tipos y sugiere otros para optimizar su uso. Proporciona un lenguaje para discutir las tareas de un WebQuest y pretende mejorar nuestra habilidad para diseñarlas. Es probable que la tarea de un determinado WebQuest combine elementos de dos o más de estas categorías de tareas.

La disposición de las categorías descritas a continuación no obedece a un orden particular, excepto las tareas de exposición situadas en primer lugar, debido a que su sencillez y su carácter fronterizo sirven de cimiento para un buen WebQuest.

1. Tareas de Exposición.

En ocasiones, todo lo que se le pide a los alumnos es que asimilen determinada información y que después demuestren que la han entendido. Trabajos de este tipo son

actividades elementales que no abren nuevos caminos en la práctica docente, pero que pueden proporcionar una fácil introducción al uso de la red como fuente de información.

Los estudiantes pueden exponer un informe sobre lo aprendido mediante presentaciones en PowerPoint, carteles o pequeños informes. Estos son los Webquests más abundantes y menos desafiantes (o interesantes), pero pueden cumplir un propósito.

Una interrogante que los docentes se plantean al iniciar su empleo es: ¿Son realmente las Webquests actividades basadas en exposiciones? No hay una respuesta fácil, depende del grado de transformación que se le solicite al estudiante. Si la tarea exige buscar respuestas simples y seguras a preguntas predeterminadas, entonces la actividad no es propiamente un Webquest aunque las respuestas se localicen en la red. Éstas serán sólo hojas de trabajo con URLs.

Un modesto Webquest podría basarse en la exposición si:

- El formato y la redacción del informe son claramente diferentes de aquello que se lee (por ej: el informe no ha sido producido mediante “corte y pega”);
- Se da libertad a los estudiantes sobre qué exponer y cómo organizar sus conclusiones;
- Se pide y se apoyan capacidades de recopilación, de resumen y de elaboración.

Lo que es más importante, una tarea de exposición podría ser usada como paso intermedio en el desarrollo de la comprensión de un tema en combinación con una de los restantes tipos de tareas.

2. Tareas de Recopilación.

Una tarea simple para los estudiantes es recopilar información de diversas fuentes y adecuarla a un formato común. La recopilación resultante podría ser publicada en la web, o materializarse en un producto no digital. Por ejemplo, un libro de cocina resultante de la colección de recetas familiares.

Lo ideal sería que una tarea de recopilación familiarice a los estudiantes con un bloque de contenidos y les lleve a seleccionar y a explicar distintas posibilidades, así como a organizar, seleccionar y parafrasear información obtenida de diversas fuentes y diversas formas.

Para que una tarea de recopilación sea considerada como un verdadero WebQuest es necesario hacer algunas transformaciones en la información recopilada. No es suficiente con realizar arbitrariamente una lista con las direcciones web más utilizadas o una colección de imágenes web.

Para estimular las capacidades de pensamiento necesarias en una tarea de recopilación:

- Use fuentes de información de diversos formatos, y solicite que las rescriban o reelaboren para crear la recopilación;
- Establezca niveles en la organización de la recopilación, pero no establezca todos los pasos organizativos y de formato a los estudiantes. Deje alguna tarea

para ellos y evalúe sus resultados basándose en la consistencia y la pertinencia de la organización a la que hayan llegado;

Pida a los estudiantes que desarrollen sus propios criterios para seleccionar los apartados comunes y para articular sus criterios.

3. Tareas de Misterio.

A todo el mundo le gusta el misterio. En ocasiones, una buena forma de atraer a tus estudiantes hacia un tema consiste en presentarlo como una adivinanza o una historia de detectives. Esto funciona bien a niveles escolares elementales, pero también puede ampliarse a estudiantes adultos.

Una tarea de misterio bien diseñada requiere sintetizar la información de diversas fuentes. Elabore una adivinanza que no se solucione simplemente encontrando la respuesta en una página concreta. En su lugar, diseñe un misterio que requiera:

- Recabar información de múltiples fuentes;
- Recabar información mediante deducciones o generalizaciones a través de fuentes de información diversas;
- Eliminar falsas pistas que inicialmente puedan parecer respuestas probables pero que deben ser rechazadas tras un examen más atento.

Las tareas de misterio pueden parecer en cierto modo falsas debido a la irrealidad que conllevan; sin embargo, compensan porque aumentan el interés del estudiante.

Si hay profesiones relacionadas con su temática que supongan resolver interrogantes (como hacen los historiadores, estudiosos, arqueólogos y otros científicos) presente el misterio en torno a estas personas y la falta de credibilidad se verá minimizada.

4. Tareas Periodísticas.

¿Hay un acontecimiento específico en aquello que usted desea enseñar a sus alumnos? Una forma de realizar un WebQuest es pedir a sus estudiantes que actúen como reporteros cubriendo un suceso. La tarea supone recoger hechos y organizarlos teniendo en cuenta los géneros de noticias y destacando la escritura. Al evaluar cómo lo hacen, lo importante es la exactitud y no la creatividad.

Muchos llegamos a la etapa adulta antes de darnos cuenta de que hay una parcialidad potencial en todos los reportajes y que todos establecemos filtros que afectan a cómo percibimos las cosas y a qué cosas seleccionamos.

Una tarea periodística bien diseñada requerirá que sus estudiantes:

- Maximicen la exactitud usando múltiples acontecimientos de un suceso;
- Amplíen su comprensión incorporando opiniones divergentes;
- Profundicen su comprensión usando fuentes de información previamente experimentadas;
- Examinen sus propios prejuicios y minimicen su impacto en la escritura.

Para diseñar una lección de esta forma, necesitará aportar los recursos adecuados y establecer la importancia de la imparcialidad y la exactitud en la elaboración de informes.

5. Tareas de Diseño.

De acuerdo con el diccionario Webster, un diseño es “un plan o protocolo para llevar algo a cabo”. Un webquest con tareas de diseño necesita que los estudiantes creen un producto o un plan de acción que alcance un objetivo predeterminado y que funcione dentro de unos límites especificados.

El elemento clave en una tarea de diseño es crear límites reales. No es recomendable pedir a los estudiantes que hagan un diseño ideal sin solicitarles que trabajen con un presupuesto y dentro de un marco legal, entre otras restricciones. De hecho, una tarea de diseño sin límites produce una actitud ilusoria del “todo vale” que no casa bien con el mundo real.

Una tarea de diseño bien trabajada:

- Describe un producto que es verdaderamente necesario por alguien en alguna parte;
- Describe recursos y fija restricciones semejantes a las que los verdaderos diseñadores de dichos productos deben afrontar;
- Aporta libertad y estimula la creatividad dentro de dichos límites.

6. Tareas Creativas.

Los estudiantes pueden aprender sobre un tema reelaborándolo como una historia, un poema o un dibujo. Igual que hacen los ingenieros, diseñadores y artistas con las limitaciones de su género particular. Las tareas creativas llevan un producto final con un formato determinado (ej: pintura, juego, simulación, cartel, diario ficticio o canción) pero son mucho más abiertas e impredecibles que las tareas de diseño. El criterio de evaluación para estas tareas deberá enfatizar la creatividad y la expresión propia, así como criterios específicos del género elegido.

Al igual que con las tareas de diseño, la clave está en las limitaciones, y éstas diferirán dependiendo del producto creativo y del tema sobre el que se trabaje. Dichas limitaciones podrían incluir entre otros requerimientos:

- Exactitud histórica;
- Adhesión a un estilo artístico particular;
- Uso de convenciones de un formato particular;
- Consistencia interna;
- Limitaciones de extensión, tamaño u objetivo.

Para equilibrar las limitaciones, estas tareas deberán ser lo suficientemente abiertas como para invitar a la creatividad. Deberá haber un cierto margen de maniobra en la tarea, de forma que el estudiante o el grupo de estudiantes sean capaces de dejar su impronta personal.

7. Tareas de búsqueda de consenso

Algunos temas van acompañados de controversia. La gente no se pone de acuerdo porque difiere en sus sistemas de valores, en aquello que acepta como objetivamente correcto, en aquello a lo que se ha expuesto, o en sus objetivos finales. En este mundo imperfecto, es útil exponer a los futuros adultos ante dichas diferencias y acercarlos a la práctica de cómo resolverlas. Esta es la intención de las tareas de búsqueda de consenso. La clave de una tarea de búsqueda de consenso es la necesidad de que, en la medida de lo posible, se articulen, se consideren y se acomoden puntos de vista divergentes. Para bien o para mal, los hechos actuales y la historia reciente proporcionan muchas oportunidades para la práctica.

Una tarea de búsqueda de consenso bien diseñada deberá:

- Involucrar a los estudiantes en la adopción de diferentes perspectivas mediante el estudio de diferentes tipos de fuentes;
- Basarse en diferencias de opinión reales expresadas por personas de fuera de la escuela;
- Basarse en opiniones y en hechos, no únicamente en hechos;

Crear un informe común, con una audiencia específica (real o simulada) y en un formato análogo al usado en el mundo real (ej: una propuesta oficial, una recomendación a una institución gubernamental, un acuerdo).

8. Tareas de Persuasión

En el mundo hay personas que no están de acuerdo con usted. Por supuesto, están equivocadas, de modo que es útil desarrollar habilidades de persuasión. Una tarea de persuasión es algo más que repetir una exposición, pues demanda que los estudiantes desarrollen un caso de forma convincente basándose en aquello que han aprendido. Las tareas de persuasión podrían incluir la simulación de un tribunal o de un pleno municipal simulado, una publicación editorial o periodística, o bien la producción de un anuncio publicitario en cartel o cinta de video, todo ello diseñado para cambiar la opinión de la gente.

Las tareas de persuasión se combinan, a menudo, con las tareas de construcción de consenso, aunque no siempre. La diferencia reside en que con las tareas de persuasión los estudiantes se esfuerzan en convencer a una audiencia externa sobre un determinado punto de vista, mientras que en la tarea de búsqueda de consenso la persuasión y la acomodación se producen internamente.

La clave para una tarea de persuasión bien realizada es que:

Una audiencia verosímil para el mensaje es aquella cuyo punto de vista es diferente o, al menos, neutral o indiferente.

9. Tareas de autoconocimiento.

En ocasiones, el objetivo de un WebQuest puede ser promover un mayor conocimiento de uno mismo, un conocimiento que pueda desarrollarse mediante la

exploración guiada con recursos convencionales y en la red. Hay pocos ejemplos de este tipo, quizás porque el autoconocimiento no está habitualmente en las actuales currículas.

Una tarea de autoconocimiento bien trazada fuerza a los estudiantes a responder a preguntas sobre ellos mismos de forma que las respuestas no resulten breves. Dichas tareas podrían desarrollarse en torno a:

- Metas a largo plazo;
- Temas éticos y morales;
- Mejora personal;
- Reconocimiento artístico;
- Actitud crítica a la literatura.

10. Tareas analíticas

Un aspecto del razonamiento es el conocimiento de cómo las cosas se relacionan entre sí y cómo las cosas pertenecientes a un tema se relacionan con otras. Una tarea analítica proporciona una vía para desarrollar dicho conocimiento. En las tareas analíticas se les pide a los estudiantes que miren una o varias cosas con detenimiento y que busquen similitudes y diferencias con el fin de que entiendan las implicaciones de dichas similitudes y diferencias. Podrían buscar relaciones de causa-efecto entre variables y debatir su significado.

Una tarea analítica bien diseñada va más allá de un simple análisis de las implicaciones halladas. Por ejemplo, crear un diagrama de Venn comparando Italia con Inglaterra es una tarea aceptable, una tarea mejorada podría incluir algunos requisitos para especular o inferir cuál es el significado de las diferencias y similitudes entre las dos naciones.

11. Tareas de Juicio

Para evaluar algo se necesita un cierto nivel de conocimiento de ello así como llegar a conocer algún sistema válido de juicio. Las tareas de juicio presentan al alumnado una serie de aspectos solicitándole que los clasifique y que los puntúe, o que tome una decisión fundamentada entre una lista limitada de posibilidades.

Es común, aunque no necesario, que los estudiantes jueguen un papel determinado mientras llevan a cabo una tarea de juicio. Se han desarrollado excelentes webquests de este tipo en forma de juicios simulados. Una misión de este tipo bien diseñada deberá:

- Proporcionar instrucciones o algún tipo de criterios para establecer un juicio, o;
- Solicitar y apoyar a los estudiantes para que creen sus propios criterios de evaluación.

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

12. Tareas Científicas

El método científico conduce a la tecnología, y esta última le permite a usted leer estas palabras. La ciencia impregna nuestra sociedad y es crucial que los niños y niñas de hoy comprendan cómo trabaja la ciencia, aunque nunca se hayan puesto una bata blanca ni hayan llevado una tabla sujetapapeles.

La red nos trae a casa tanto datos históricos como datos de plena actualidad, y algunos de ellos pueden proporcionar los medios para hacer ciencia real. Podría incluir:

- Elaboración de hipótesis basadas en la comprensión de la información proporcionada por recursos convencionales o en la red;
- Contraste de hipótesis recabando datos de fuentes preseleccionadas;
- Verificación de la pertinencia de las hipótesis y descripción de los resultados, así como sus implicaciones en un informe científico estándar.

La clave del éxito de un WebQuest de este tipo es buscar preguntas que puedan plantearse a partir de datos disponibles en la red, preguntas que no sean tan rebuscadas que no puedan relacionarse con el currículo estándar de ciencias, y que sean lo suficientemente conocidas para que hacer cálculos resulte una pura formalidad.

8.4 Ventajas de las WebQuest.

Carme Barba (Barba, 2002) afirma “las *WebQuest* se han convertido en una de las metodologías más eficaces para incorporar Internet como herramienta educativa para todos los niveles y para todas las materias”. Pero, ¿por qué es eficaz? Los argumentos pueden sintetizarse en tres grandes apartados:

a. Motivación y autenticidad

Las WebQuest utilizan diversas estrategias para incrementar la motivación, el interés, la dedicación a la tarea y, por tanto, los resultados de aprendizaje de los estudiantes:

- Se trata de una tarea o pregunta que necesita honestamente una respuesta. Los estudiantes tienen que realizar una tarea real. Cuando se les pide que comprendan, que elaboren hipótesis o que solucionen un problema, se trata de una cuestión o problema del mundo real, no de un “juego escolar”. Una WebQuest bien diseñada debe despertar interés inmediato porque trata un tema o propone una tarea interesante en sí misma.
- Para realizar una WebQuest los alumnos y alumnas utilizan recursos reales de la Internet: periódicos, revistas, artículos científicos, museos virtuales, enciclopedias y, en general, cualquier fuente de información que el profesor juzgue adecuada. En las WebQuest la respuesta no “está” en la red y hay que buscarla. La respuesta hay que “fabricarla” utilizando fuentes diversas de información (la mayoría *online*, aunque no exclusivamente) y las capacidades cognitivas de los alumnos trabajando en equipo.

- Por último, Tom March propone que con la respuesta de los estudiantes se hagan cosas con sentido: publicarla en la red para que otras personas puedan conocerla, enviarla a personas reales para que den su opinión y la evalúen, enviarla a representantes políticos para que tomen conciencia del problema o actúen en consecuencia, ponerla en conocimiento de la opinión pública mediante la prensa local, etc. Se trata, en suma, de no quedarse en el “juego escolar” y dar sentido y finalidad al esfuerzo de los alumnos.

b. Desarrollo cognitivo.

Las buenas WebQuest provocan procesos cognitivos superiores (transformación de información de fuentes y formatos diversos, comprensión, comparación, elaboración y contraste de hipótesis, análisis-síntesis, creatividad, etc.). Para que los alumnos usen estas funciones superiores de la cognición, las WebQuest utilizan “andamios cognitivos” (*scaffolding*), un concepto muy relacionado con el de Zona de Desarrollo Próxima de Vigotski. Se trata de estrategias para ayudar a los estudiantes a organizar la información en unidades significativas, analizarla y producir respuestas nuevas. Las instrucciones y herramientas que proporciona una WebQuest en el apartado de proceso y el trabajo en equipo contribuyen a que los niños y niñas puedan realizar tareas que, en solitario, no serían capaces de hacer. Se trata de ayudarles con sub tareas específicas guiadas por el profesor (los andamios) para adquirir, procesar y producir información.

Volviendo al desarrollo cognitivo, Elizabeth Murphy (Murphy, 1997) ha resumido los principios de diseño de entornos y actividades de enseñanza/aprendizaje que emergen del conjunto de presupuestos filosóficos, epistemológicos, psicológicos y pedagógicos que llamamos Constructivismo. En base a los trabajos de diversos autores, Murphy propone los siguientes puntos, sin un orden de prelación significativo:

- Deben presentarse múltiples perspectivas y representaciones de los hechos, conceptos, principios, procedimientos, etc. y debe estimularse que los alumnos las tomen en consideración.
- Los objetivos y metas del aprendizaje deben fijarse en un proceso de negociación en el que participen los alumnos y el profesor o el sistema.
- Los profesores desempeñan el rol de guías, monitores, entrenadores, tutores y facilitadores.
- Se deben proporcionar a los alumnos actividades, oportunidades, herramientas y entornos que favorezcan la metacognición, el autoanálisis, la regulación de la propia conducta, la reflexión y la autoconciencia.
- El alumno desempeña un papel central en la mediación y el control del aprendizaje.
- Las situaciones de aprendizaje, los entornos, las destrezas a adquirir y los contenidos y tareas a realizar deben ser relevantes, realistas, auténticas y deben representar las complejidades naturales del “mundo real”.
- Deben utilizarse fuentes primarias de datos para asegurar la autenticidad y la complejidad del mundo real.
- Debe estimularse la construcción del conocimiento y no su reproducción.
- Dicha construcción tiene lugar en contextos individuales y a través de la negociación, la colaboración y la experiencia.
- En el proceso de construcción del conocimiento deben tenerse en cuenta los conocimientos previos de los estudiantes, sus creencias y actitudes.

- Debe enfatizarse la solución de problemas, las destrezas cognitivas de alto nivel y la comprensión.
- Los errores son oportunidades para el profesor: permiten aprehender los conocimientos previos de los alumnos.
- La exploración es uno de los enfoques preferidos para animar a los estudiantes a buscar de manera independiente el conocimiento y a gestionar la consecución de sus metas.
- A los estudiantes se les debe proporcionar la oportunidad de actuar como aprendices en tareas, destrezas y adquisición de conocimientos crecientemente complejos.
- Se debe favorecer el aprendizaje colaborativo y cooperativo a fin de exponer a los estudiantes a puntos de vista alternativos.
- Se deben proporcionar “andamios” cognitivos para que los estudiantes desarrollen habilidades más allá de su capacidad actual.
- La evaluación es auténtica e integrada en la enseñanza.

No es casualidad que muchas de las características citadas sean utilizadas para describir las “buenas” WebQuest: se trata de una estrategia de corte claramente constructivista en la que se le da más importancia al descubrimiento y a la elaboración de la información por parte del alumno que a las explicaciones del profesor, ausentes prácticamente en todo el proceso. La tarea del profesor no es proporcionar conocimientos, los conocimientos los adquieren los alumnos, sino ayudar a buscar, seleccionar, comprender, elaborar, sintetizar, etc. la información.

c. Aprendizaje cooperativo.

En las WebQuest cada estudiante desempeña un rol específico en el seno de un grupo que debe coordinar sus esfuerzos para resolver una tarea o producir un producto. Comprender algo para explicarlo posteriormente a los compañeros implica, normalmente, un esfuerzo mayor del necesario para salir con éxito de las tareas escolares tradicionales, que finalizan con algún tipo de prueba de evaluación. Es más, en el grupo todo el mundo es necesario: las WebQuest refuerzan la autoestima de los estudiantes porque promueven la cooperación y la colaboración entre los ellos para resolver una tarea común.

Como destaca Cabero (1999), “lo significativo en el trabajo colaborativo no es la simple existencia de interacción e intercambio de información entre los miembros del grupo, sino su naturaleza... en el aprendizaje cooperativo debe tenerse en cuenta el principio general de intervención, que consiste en que un individuo solamente adquiere sus objetivos si el resto de los participantes adquiere los suyos. No se refiere, por tanto, al simple sumatorio de intervenciones, sino a la interacción conjunta para alcanzar objetivos previamente determinados”.

d. El análisis de la interacción verbal.

¿Qué hacen los alumnos cuando están trabajando en una WebQuest? investigadores analizaron las interacciones verbales de varios grupos de alumnos mientras realizaban las tareas de una WebQuest de matemáticas y encontraron algunos datos interesantes. Por ejemplo, que en las interacciones verbales de los niños pueden distinguirse elementos *conceptuales* –los referidos a los conceptos objeto de aprendizaje- y

procedimentales –los relacionados con “cómo hay que hacer las cosas” en la WebQuest. Y que pueden analizarse y utilizarse categorías como:

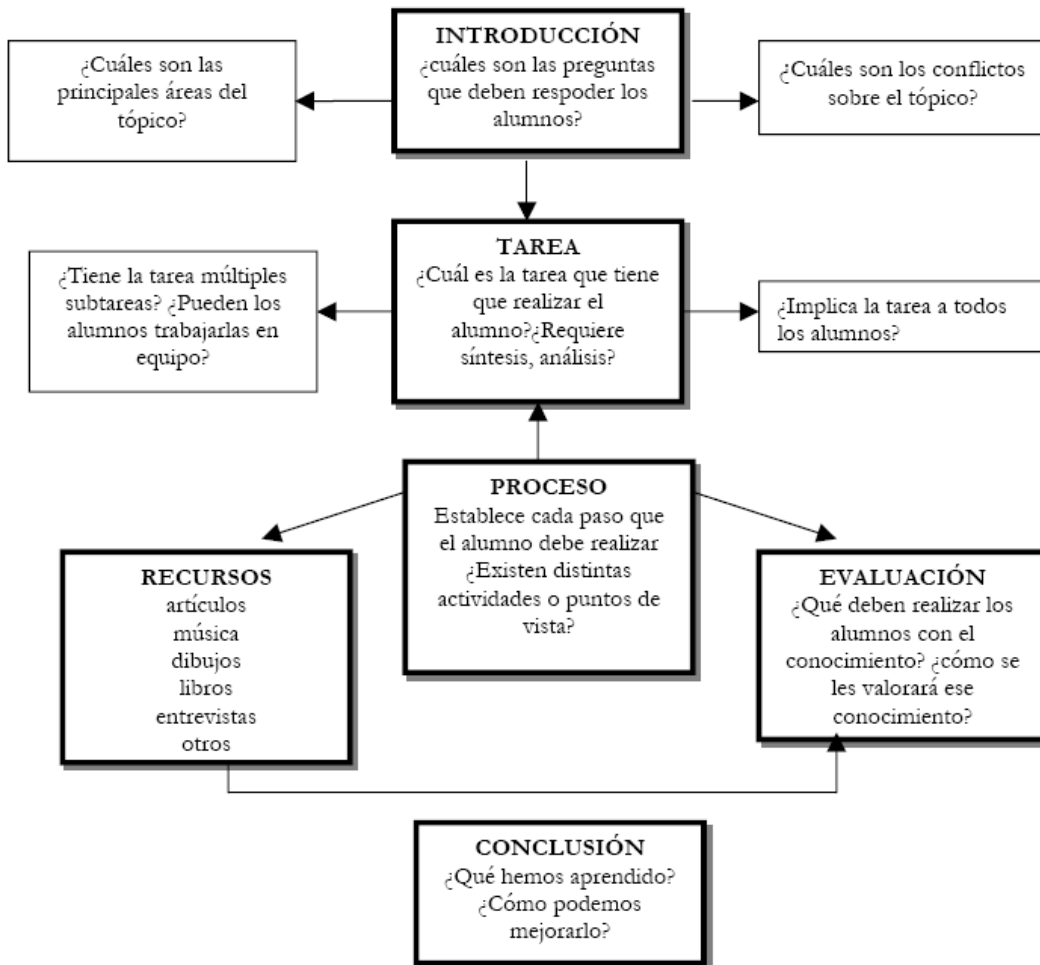
- Exploratorio: Discusión sin animosidad, propuesta de hipótesis y contra hipótesis con justificaciones, selección de sugerencias o ideas, modificación y reelaboración de ideas, razonamiento público, entre iguales.
- Acumulativo: Acuerdo, elaboraciones, confirmaciones y repeticiones construidas sobre afirmaciones iniciales. Opiniones. Ideas aceptadas sin debate. Relaciones entre iguales.
- Disputas: Desacuerdos: siguiendo una hipótesis o sugerencia inicial, un miembro del grupo ofrece una contra hipótesis. No se progresa hacia la resolución de la tarea o la resolución requiere que un miembro del grupo “dé su brazo a torcer” y acepte la idea de otro u otros.
- Tutorial: Los miembros del grupo pasan de una relación entre iguales a una relación desigual en la que alguien se convierte en “el profesor” de los demás. Los “aprendices” están dispuestos a aprender.

Se encontraron que diferentes tareas en la misma WebQuest provocan diferentes “mezclas” de estos tipos de interacción y que algunas tareas son más “procedimentales” que otras. El género también parece influir: en su diseño, había grupos de chicos y de chicas y, en la misma tarea, los chicos usaron más elementos del patrón “disputa” que las chicas. Si distintas tareas promueven distintos tipos de discurso entre los alumnos, las mejores serían aquellas que provocaran interacciones verbales más conceptuales y menos procedimentales, más de exploración y menos disputas, más tutoriales y menos acumulativas. Una conclusión de sentido común: si nos “perdemos” en los detalles y en las formas, no queda tiempo para el contenido y la sustancia de las cosas.

8.6 Elaboración de las WebQuest.

Es evidente que la mayoría de las WebQuest que podemos encontrar en la red no son directamente aplicables a nuestras aulas. Ni el currículum, ni el contexto escolar, ni los alumnos son iguales. Sobre todo, si están diseñadas en otro idioma, los recursos Internet a los que remiten a los alumnos también lo estarán, por lo que es necesario adaptarlas o, mejor aún, diseñar nuestras propias WebQuest.

a. Componentes de las WebQuest.



Los componentes básicos de un WebQuest son: una introducción clara, sucinta que proporcione la información necesaria para iniciar la actividad; una tarea central interesante y concreta; una colección de recursos (sitios web fundamentalmente) donde encontrar la información necesaria; una descripción paso a paso del proceso que se utilizará para la tarea; pautas para organizar la información adquirida (preguntas que deben ser contestadas, etc.); ésta será la parte fundamental para los alumnos; la evaluación de la actividad; una lección de cierre, conclusión, que repase lo que han aprendido los alumnos y cómo puede ser aplicado en otros temas y por último la evaluación del trabajo de los alumnos.

1. Introducción.

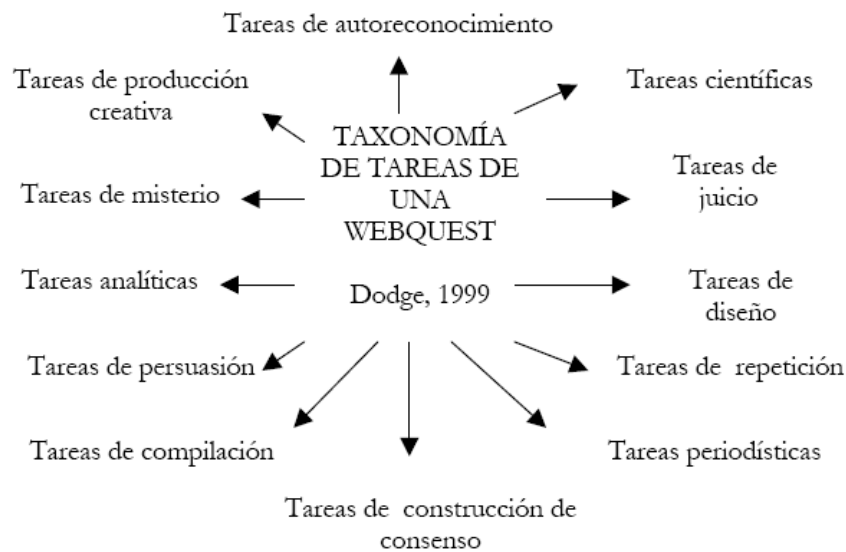
Cuando ya hemos decidido el tema debemos redactar la introducción que debe ser: **breve, clara, motivadora y que plantee un reto, una pregunta o un problema que deba ser resuelto**. Debemos dirigirnos a nuestros alumnos en segunda persona del singular del plural “*debéis hacer*” “*tendréis que clasificar*”.

Aunque en el momento de redactar la introducción es bueno tener también en cuenta que posiblemente será utilizada por otros profesores en sus clases, con sus respectivos alumnos, así pues indicaremos el nivel y el área a la que corresponda.

2. Tarea.

La tarea es una de las partes más importantes de un WebQuest porque nos ayuda a concretar los objetivos. Una tarea bien diseñada contribuye a desarrollar habilidades de pensamiento que van más allá de la comprensión y la memoria

Las tareas más utilizadas las hemos precisado anteriormente, no están en ningún orden determinado excepto las llamadas de tareas de repetición que son las primeras por su simplicidad y por su papel de tarea frontera entre lo que se puede considerar una WebQuest o no. Entre las once restantes podemos escoger las que más se adecuen a nuestros objetivos. En algunas WebQuest podemos encontrar dos o más categorías de tareas.



Veamos un ejemplo: Los alumnos deben organizar las vacaciones de una determinada familia concreta en un lugar previamente asignado, con un presupuesto delimitado y unos intereses distintos de cada miembro que hace falta compaginar. Según el rol asignado unos alumnos buscaran información sobre el país, sus características climáticas, la lengua, la moneda, la gastronomía, etc. Otros alumnos deberán calcular el presupuesto, organizar las actividades diarias, trazar rutas, marcar los itinerarios de los desplazamientos etc. Probablemente esta es una WebQuest compleja que requerirá de los alumnos tareas de **recopilación** de información diversa, **análisis** de datos y de **persuasión** para “vender” el proyecto. Si además deben presentar el trabajo en forma de un folleto explicativo también deberán realizar una tarea de **diseño** gráfico.

La forma de organizar la Tarea y el Proceso de una WebQuest nos ofrece la posibilidad de desarrollar las habilidades de conocimiento que más favorezcan el acto de aprender. Lo importante es comprender y transformar las informaciones teniendo en cuenta una necesidad, problema u objetivo significativo. Si la tarea está bien concebida obliga a los alumnos a realizar investigaciones que favorecen la capacidad de análisis, síntesis, creatividad, etc.

3. Recursos.

Consisten en una lista de sitios Web que el profesor ha localizado para ayudarle al estudiante a completar la tarea. Estos son seleccionados previamente para que el estudiante pueda enfocar su atención en el tema en lugar de navegar a la deriva. No necesariamente todos los Recursos deben estar en Internet y la mayoría de las WebQuest más recientes incluyen los Recursos en la sección correspondiente al Proceso. Con frecuencia, tiene sentido dividir el listado de Recursos para que algunos sean examinados por todo el grupo, mientras que otros Recursos corresponden a los subgrupos de estudiantes que representarán un papel específico o tomarán una perspectiva en particular. Algunos modelos para realizar WebQuests proponen en este punto la dirección o guía que el docente pueda brindar a sus estudiantes para explicarles la forma de administrar su tiempo a lo largo del desarrollo de la Tarea. Mediante la construcción de ayudas visuales como Mapas Conceptuales o diagramas que sirvan como bitácora, se muestra al estudiante la forma de conducir la realización de la tarea

4. Proceso.

Es en la sección correspondiente al Proceso de una WebQuest donde debe explicarse a los alumnos de forma exacta lo que deben hacer, cuando y como. También es en esta sección donde debemos incluir los recursos específicos que ellos deberán examinar en cada sub apartado del proyecto y cualquier tipo de ayuda para poder realizar el trabajo de manera óptima.

Respecto al diseño del proceso debemos tener en cuenta tanto el tema como la maduración de los alumnos, los hábitos que tengan en trabajar de manera cooperativa y también los conocimientos y experiencias previas en trabajos de investigación en Internet.

Por ejemplo si respecto al tema que hemos escogido hay en la sociedad opiniones controvertidas, antagónicas y hasta conflictivas podemos asignar roles según los puntos de vista. Cada alumno debe tener acceso al material y recursos específicos que le puedan ayudar a comprender y a interiorizar el punto de vista que después deberá consensuar con los puntos de vista de los compañeros.

En cambio si se trata de un tema que puede analizarse desde puntos de vista complementarios que contribuyan a ampliar la visión de conjunto, entonces asignaremos roles en función de diferentes especialidades que puedan sumar sus visiones, por ejemplo: fotógrafo, periodista, historiador.

Cuando los alumnos son lo suficientemente maduros y tienen experiencia en el trabajo cooperativo, podemos dejar que ellos mismos se organicen, no les asignaremos roles, pero les proporcionaremos un conjunto común de recursos que todos deberán leer con el propósito de que todos tengan el mismo punto de partida en la comprensión del tema antes de que adopten sus roles específicos.

Incluso si nos encontramos con alumnos con tanta experiencia en el trabajo autónomo como para ser capaces de identificar los recursos apropiados, podemos

limitarnos a proporcionarles una colección común de recursos y dejar que ellos escojan.

Respecto a la organización de los grupos tendremos en cuenta la maduración de los alumnos para poder llegar al consenso a partir de puntos de vista opuestos sin necesidad de la presencia constante del profesor. Si nos encontramos en este caso dividiremos la clase en pequeños grupos con opiniones divergentes. El trabajo del profesor consistirá básicamente en ofrecer orientación en la redacción de las conclusiones.

Pero cuando los alumnos nos son lo suficientemente maduros y necesiten la presencia continuada del docente, será preciso que cada grupo defienda un único punto de vista en un debate, delante del resto de la clase al completo, dirigido por el profesor, para poder llegar a una síntesis.

Durante el proceso los alumnos deberán realizar diferentes actividades o subtareas para las cuales les podemos proporcionar diferentes tipos de ayudas o soportes tanto en el momento de la recepción de la información, como durante el proceso de transformación y en la construcción del producto final. Estos soportes les ayudaran a centrar la atención, a registrar correctamente los datos, organizarlos, estructurarlos, presentarlos en un determinado formato etc.

5. Evaluación.

Las buenas WebQuest tienen muy bien estructurada la forma de evaluar y es requisito indispensable que esta evaluación sea conocida por los alumnos antes de empezar su trabajo porque se considera que este conocimiento les orienta y les motiva en todo su trabajo.

La rúbrica es la herramienta más utilizada para diseñar el apartado de la evaluación de una WebQuest es muy útil para medir el trabajo de los alumnos y también para observar mejor su funcionamiento durante el proceso porque nos proporciona una gran diversidad de criterios. Podemos crear una rúbrica para cada apartado, o una rúbrica que lo englobe todo.

La rúbrica tanto puede ser utilizada por el profesor como por los propios alumnos para autoevaluarse de forma individual o en grupo. Decidiremos que tipo de rúbrica y quien la utiliza según la maduración de los alumnos, la dificultad de la tarea o los objetivos que necesitamos controlar.

La creación de la rúbrica es una de las partes más delicadas del diseño de una WQ pero para ello disponemos también de indicaciones muy precisas. Empezaremos por escoger las dimensiones, ítems o criterios de evaluación cuidadosamente para dejar bien claras nuestras expectativas. Por ejemplo si el producto final de la WQ consiste en una exposición oral, podemos pensar en evaluar el tono de voz, la vocalización, el lenguaje corporal, etc., en cambio si el producto debe ser el fruto de un trabajo colaborativo, podemos decidir evaluar, la participación, el sentido de responsabilidad, la organización, la toma de decisiones, la resolución de conflictos durante el trabajo, etc.

Debemos seleccionar un número razonable de ítems y escribir de manera clara y breve la descripción del nivel máximo de satisfacción y después seguir rellenando las columnas.

6. Conclusiones.

En el apartado de las conclusiones debemos retomar el proyecto inicial y invitar a los alumnos a reflexionar a cerca de todo lo que han aprendido en la realización de la WebQuest. También es donde debemos concretar el destino del producto creado por los alumnos: colocarlo en Internet, remitirlo a las autoridades pertinentes, etc. Y por último debemos sugerir alguna idea sobre la continuidad de la investigación o bien como aplicar las estrategias aprendidas en el desarrollo de otros proyectos.

Otros aspectos complementarios que recomiendan algunos autores, son los siguientes:

a). Los Créditos.

Las normas de etiqueta en el ciberespacio y la más elemental educación ya nos indican como debemos redactar este apartado.

Es el lugar indicado para agradecer los asesoramientos y colaboraciones y también donde dar referencia exacta i detallada de los autores y lugares de donde hemos extraído información relevante, ya sean de Internet, Bibliografía y otros.

b). La Guía Didáctica.

En algunas WebQuest encontraremos un apartado de orientaciones o guía didáctica para los profesores, en algunos casos estas orientaciones constituyen una WebQuest completa (con los apartados de instrucción, tarea, proceso, etc.) en otras WebQuest, la guía didáctica es un apartado añadido a la WebQuest de los alumnos.

Cualquiera que se la forma que adopte la Guía Didáctica debe informar o ampliar la información a propósito de:

- Los Objetivos Curriculares en general, del área concreta o transversal.
- Los distintos tipos de contenidos: procedimientos, conceptos, actitudes, etc.
- Las competencias básicas en TIC que tenemos previsto trabajar en la WebQuest.
- El nivel educativo más adecuado para el cual ha sido diseñada esta WebQuest.
- El área o áreas curriculares implicadas
- El tiempo previsto para la realización de las sesiones, la duración total prevista.
- Los profesores y otras personas con los cuales se deberá colaborar
- La organización de los alumnos: los roles, la formación de los grupos, los cambios de grupos, etc.
- Los conocimientos previos que los alumnos deben tener respecto al tema y respecto a las TIC.
- El material previsto: maquinaria, programas, bibliografía, etc...
- La organización más adecuada del espacio del espacio.

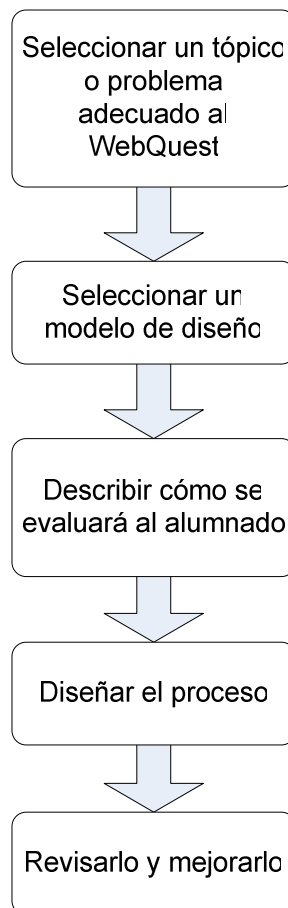
- También podemos hacer sugerencias respecto a las adaptaciones o variaciones según las características de los alumnos, etc.

b. Diseño de las WebQuest.

Quizás lo más interesante de este modelo o estrategia es que el profesorado puede asumir sin grandes costes ni económicos ni de recursos ni de tiempo la generación de materiales de aprendizaje destinados a sus alumnos utilizando la información y servicios disponibles en Internet. Las Webquest no requieren la utilización de software complejo ni especializado de creación de programas multimedia. Para que un docente o grupo de profesores estén en condiciones de crear una webquest necesita simplemente tener los siguientes conocimientos y habilidades: saber navegar por la WWW, manejar adecuadamente los motores de búsqueda de información, dominar el contenido o materia que se enseña, y conocimientos básicos del diseño HTML para la creación de documentos hipertextuales. B. Dodge (2002) ha creado una guía para el diseño de WebQuest que se muestra en el gráfico. En este sentido es de destacar que ya existen plantillas o formatos tipos según el modelo de webquest que se quiera realizar: proponer alternativas a los hechos históricos, indagar los sesgos publicitarios, proponer cambios de modelos sociales, aprender a resolver conflictos grupales, realizar análisis de género, etc.

Hemos de indicar que existen dos grandes tipos de webquest: en función de su destinatario (webquest para el alumnado frente webquest para el profesorado), y en función de su amplitud o duración (webquest que duran una o varias semanas frente a miniquest de duración de una o dos clases).

Como indica J. Adell (2002) una WebQuest es una actividad didáctica atractiva para los estudiantes y que les permite desarrollar un proceso de pensamiento de alto nivel. “Se trata de hacer algo con información: analizar, sintetizar, comprender, transformar, crear, juzgar, valorar, etc. La tarea debe ser algo más que simplemente contestar preguntas concretas sobre hechos o conceptos o copiar lo que aparece en la pantalla del computador en una ficha. Idealmente, la tarea central de una WebQuest es una versión reducida de lo que las personas adultas hace en el trabajo, fuera de los muros de la escuela”



8.6 Modelo de WebQuest.

WebQuest: CÓMO DISEÑAR UN WEBQUEST DE CALIDAD

Introducción

Como docente preocupado en introducir el Internet como recurso educativo y minimizar el impacto negativo y distractores que tienen estas sobre los estudiantes, has comprendido que los WebQuest son actividades estructuradas y guiadas de búsqueda de información en la red que evitan estos obstáculos y mejoran las actividades de análisis, síntesis y evaluación promoviendo el aprendizaje cooperativo, asimismo construir tus primeros WebQuest. Consideramos que estos deben diseñarse para ser presentadas de forma interesante y fácil de entender por los estudiantes, por ello es necesario comprender los criterios adecuados para lograr diseñar un WebQuest de Calidad

Tarea

Al final de la tarea deberás diseñar un WebQuest de calidad que comprenda temas de interés para los estudiantes sobre temas de la asignatura a su cargo, y remitirlos al docente para publicarlos en el portal de nuestra asignatura.

El WebQuest debe elaborarse empleando un programa editor de html (Front Page, Dreamweaver), también puede emplearse generadores On-line como el que brinda Aula 21, o en todo caso un editor de textos como Word.

Siendo necesario orientarse mediante las siguientes interrogantes:

¿Para diseñar un WebQuest de calidad que promueva el aprendizaje de los estudiantes, qué criterios debemos considerar?

Proceso

Los pasos para lograr ejecución de la tarea son los siguientes:

1. Individualmente analizar los criterios que se deben considerar para el diseño de WebQuest de calidad
2. Determinar con los miembros del grupo el tema que tratará el WebQuest a diseñarse.
3. Cada miembro del grupo deberá buscar WebQuest semejantes y Web con información sobre los contenidos relacionados al tema elegido, registrando su descripción y ubicación en la red.
4. Elaborar la **Introducción** buscando despertar el interés por la tarea en los alumnos.
5. Describir la **Tarea** de manera clara y concisa cuál será el resultado final de las actividades de aprendizaje
6. Señalar en el **Proceso** los pasos necesarios para realizar la tarea propuesta.
7. Determinar la **Evaluación** señalando los aspectos a ser evaluados, debe incluirse la rúbrica de evaluación.
8. Establecer las **Conclusiones** indicando los logros conseguidos.
9. Publicar el WebQuest en el servidor de Open Class (www.open-class.net/wquest/)

Recursos

La información y recursos que requieres para cumplir con la tarea planteada, las puedes obtener en las siguientes direcciones:

- **Cómo elaborar una WebQuest de calidad y realmente efectiva**, documento elaborado por el equipo de Eduteka. (<http://www.eduteka.org/WebQuestLineamientos.php>)
- **Cinco reglas para escribir una fabulosa WebQuest**, recomendaciones formuladas por Bernie Dodge el creador de las WebQuest (<http://www.eduteka.org/profeinvitad.php3?ProfInvID=0010>)
- **Tareonomía de los WebQuest**, taxonomía de las tareas que se pueden realizar con el WebQuest propuesto por Bernie Dodge. (<http://www.aula21.net/tallerwq/tareas/tareonomiawebquest2.htm>)
- **Generador On line de WebQuest** brindado por Aula Tecnológica Siglo XXI (<http://www.aula21.net/Wqfacil/index.htm>)

- **Generador de rubricas de evaluación**, herramienta gratuita de evaluación que identifica ciertos criterios para un trabajo (<http://rubistar.4teachers.org/index.php>)

Evaluación

El WebQuest que elaboren será evaluado teniendo en cuenta la siguiente rubrica de evaluación, que incluye los siguientes aspectos:

- La presentación general del WebQuest
- El desarrollo de cada uno de los componentes del Webquest

Conclusión

El desarrollo del presente te ha permitido no solo diseñar WebQuest para apoyar las actividades de aprendizaje de tus alumnos, sino también conocer los criterios para generar WebQuest de calidad.

Créditos

Agradecemos lo aportes de otros trabajos desarrollados sobre el diseño de WebQuest a través del Internet.

Aula Siglo XXI taller de WebQuest

(<http://www.aula21.net/tallerwq/index.htm>)

Rubrica para evaluar WebQuest

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

Rubrica de Evaluación del Diseño del WebQuest de Calidad

Nombre del maestro/a: **Sr. Velásquez Huerta**

Nombre del estudiante: _____

CARTEGORIAS	4 Puntos	2 Puntos	0 Puntos	Cuentas
Presentación global (éste refiere a la página sí mismo, no los recursos externos de WebQuest ligados a él.)				
Presentación visual	Los elementos gráficos son apropiados y temáticos se utilizan para hacer las conexiones visuales que contribuyen a la comprensión de conceptos, ideas y relaciones. Las diferencias en el tipo tamaño y/o color se utilizan bien y constantemente.	Los elementos gráficos a veces, pero no siempre, contribuyen a la comprensión de conceptos, de ideas y de relaciones. Hay una cierta variación en el tipo tamaño, color, y disposición.	Hay pocos o ningún elemento gráfico. Ninguna variación en la disposición o la tipografía. El color es chillón y/o las variaciones tipográficas son usadas en exceso y la legibilidad sufre. El fondo interfiere con la legibilidad.	

Navegación y flujo	La navegación es simple. Está siempre clara al principiante indica cuales son los componentes y cómo conseguiros.	Hay algunos lugares en donde el principiante puede sentirse perdido y no saber adónde ir después.	El conseguir con la lección es confuso y poco convencional. Las páginas no pueden ser encontradas fácilmente y/o no permite retroceder	
Aspectos manuales	No presenta ningún problema manual.	Hay algunas imágenes colocadas mal o que falta adecuar su acoplamiento, tablas mal dimensionadas, faltas de ortografía y/o errores gramaticales.	Hay más de 5 imágenes colocadas mal o que falta adecuar su ubicación, tablas mal dimensionadas, faltas de ortografía y/o errores gramaticales.	
Introducción				
Eficacia motivacional de la introducción	La introducción ilustra al lector dentro de la lección cerca referente los intereses del principiante o las metas y describir a una pregunta o a un problema a desarrollar.	La introducción se relaciona algo con los intereses del principiante y/o describe el problema a desarrollar.	La introducción es puramente formal, sin presentar la importancia	
Eficacia cognoscitiva de la introducción	Las estructuras de la introducción en el conocimiento anterior del principiante y preparan con eficacia a principiante anticipando los contenidos de la lección	La introducción hace una cierta referencia al conocimiento anterior del principiante y la ve de antemano hasta cierto punto los contenidos de la lección	La introducción no prepara al alumno para el futuro, o estructura en lo que ya sabe el principiante.	
Tarea (la tarea es el resultado final de los esfuerzos del estudiante... no los pasos implicados en conseguir allí.)				
Conexión de la tarea a los estándares	La tarea se refiere a los estándares y está conectada claramente con lo que los estudiantes deben saber y poder hacer para alcanzar la habilidad de esos estándares.	La tarea se refiere a los estándares pero no está conectada claramente con lo que estudiantes deben saber y poder hacer para alcanzar la habilidad de esos estándares.	La tarea no se relaciona con los estándares.	
Nivel cognoscitivo de la tarea	La tarea es interesante y de acoplamiento, y saca el pensamiento que ésa va más allá de la comprensión de memoria. La tarea requiere la síntesis de fuentes múltiples de la información, y/o de tomar una posición, y/o de ir más allá de los datos dados y de hacer una generalización o un producto creativo.	La tarea es interesante pero se limita en su significación a las vidas de los estudiantes. La tarea requiere el análisis de la información y/o compilar la información de varias fuentes.	La tarea requiere simplemente comprender la información encontrado en las paginas Web y contestan a las preguntas .	
Proceso (el proceso es la descripción paso a paso de cómo los estudiantes lograrán la tarea.)				

Claridad del proceso	Cada paso se indica claramente. La mayoría de los estudiantes sabrían exactamente donde están en cada paso del proceso y saber que hacer después	Se dan algunas direcciones, pero hay información que falta. Los estudiantes pueden ser confundidos	El proceso no se indica claramente. Los estudiantes no sabrían exactamente lo que les indicaron hacer.	
Andamio del proceso	El proceso provee en los estudiantes el avance de los diversos niveles manejo de estrategias y las herramientas de organización al acceso y adquiere el conocimiento necesario para terminar la tarea. Las actividades son claramente relacionadas y diseñadas llevar a los estudiantes del conocimiento básico al pensamiento de alto nivel. Las comprobaciones para la comprensión se construyen adentro para determinar si los estudiantes la están consiguiendo.	Las estrategias y las herramientas de organización encajadas en el proceso son escasas para asegurarse de que todos los estudiantes adquirirán el conocimiento necesario para terminar la tarea. Algunas de las actividades no se relacionan específicamente con la realización de la tarea.	El proceso carece de las estrategias y las herramientas de organización necesarias para que los estudiantes adquieran el conocimiento necesario para terminar la tarea. Las actividades presentan poca significación a una otra y/o a la realización de la tarea.	
Riqueza del proceso	Asigna diversos roles a los estudiantes proporcionando ayuda para entender diversas perspectivas y/o responsabilidad en el logro de la tarea.	Algunas tareas o procesos separados asignados. Requiere actividades más complejas.	Pocos pasos, no separa los procesos asignados.	
Recursos (nota: debes evaluar todos los recursos ligados a la página, aunque ellos estés en secciones con excepción del bloque de proceso. También observar que los libros, el vídeo y otros recursos off-line pueden y deben ser utilizados cuando sea apropiado.)				
Importancia y cantidad de recursos	Hay una conexión clara y significativa entre todos los recursos y la información necesitada para que los estudiantes logren la tarea. Cada recurso lleva su peso.	Hay una cierta conexión entre los recursos y la información necesarios para que los estudiantes logren la tarea. Algunos recursos no agregan aspectos nuevos.	Los recursos proporcionados no son suficientes para que los estudiantes logren la tarea. O Hay demasiados recursos para que los principiantes observen en un tiempo razonable	
Calidad de los recursos	Los enlaces hacen un excelente acceso rápido del Web. Los recursos variados proporcionan bastante información significativa para los estudiantes para pensar profundamente	Algunos enlaces llevan a la información que no encuentre ordinariamente en una sala de clase.	Los enlaces no son adecuados. Conducen a la información que se podría encontrar en una enciclopedia de la sala de clase.	
Evaluación				

Claridad de los criterios de la evaluación	Los criterios para determinar el logro se indican claramente bajo la forma de rúbrica. Los criterios incluyen aspectos cualitativos y descriptores cuantitativos. El instrumento de la evaluación mide claramente lo que los estudiantes deben saber y poder hacer para lograr la tarea.	Los criterios para determinar el logro por lo menos se describen parcialmente.	Los criterios para medir el logro no se describen.	
Suma de cuentas _____ / 52				

Fecha de creación: **Mar 23, 2007 01:36 pm (CDT)**