



TOOLKIT GREEN S.E.E.D.S.

MÓDULO 5 Semillas para el Trabajo en Red

UNIDAD I Webquest: una metodología Activa apoyada En la Red



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

RESPONSABLE DEL IOI "TOOLKIT GREEN S.E.E.D.S."

Ángeles Parrilla Latas (Universidad de Vigo)

AUTORAS

CIES-UVigo, ES

Ángeles Parrilla Latas | Manuela Raposo Rivas | Esther Martínez Figueira | Silvia Sierra Martínez | Almudena Alonso Ferreiro | María Zabalza Cerdeiría | Isabel Fernández-Menor | Adoración de la Fuente Fernández

SYNTHESIS CENTER FOR RESEARCH AND EDUCATION LTD, CY

RESPONSABLE DE LAS ACTIVIDADES DE FORMACIÓN Y EL TEST "TOOLKIT GREEN S.E.E.D.S."

Giulia Benvenuto (IC Bosco Chiesanuova, IT) | Alice Dalle (Région Vallée d'Aoste/Regione Valle d'Aosta, IT) | Golfo Kateva (Synthesis Center, CY) | Noemi Nieto Blanco (University of Vigo) | Miljenka Padovan Bogdanović (Srednja Skola Vela Luka, HR) | Eftychia Vlysidou (Diefthinsi Defterovathmias Ekpedefsisi Chiou, GR)

PROYECTO

GREEN S.E.E.D.S. - Synergy and Environment to Empower Decentralised Schools,
www.greenseeds.eu

COORDINADORA DEL PROYECTO

Maria Carla Italia (Glocal Factory, Italy)

PROYECTO COLABORATIVO

Este documento es una de las 15 unidades del "Toolkit GREEN S.E.E.D.S.", el Producto Intelectual n.1 del proyecto homónimo. Ha sido liderado por la Universidad de Vigo y realizado con el apoyo de todos los Socios, con especial referencia a la formación sobre los contenidos del toolkit, que ha funcionado también para probarlos. Las Unidades se han desarrollado desde septiembre de 2019 hasta finales de enero de 2020. La formación posterior, en dos etapas, se prolongó hasta finales de junio de 2020:

1. Formación de los responsables nacionales (5-6.03.2020)
2. Formación de los profesores a nivel local (1.04.2020 - 31.06.2020)

CÓMO CITAR ESTE DOCUMENTO

CIES-UVigo, Unidad 1 – *Webquest: una metodología active apoyada en la red, Módulo 5 – Semillas para el trabajo en red* "Toolkit GREEN S.E.E.D.S.", Project GREEN S.E.E.D.S. - Synergy and Environment to Empower Decentralised Schools, 2020

PARTNERS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



UNIDAD 5.1

WEBQUEST: UNA METODOLOGÍA ACTIVE APOYADA EN LA RED

“La tecnología es solo una herramienta. Para conseguir que los niños trabajen juntos y motivarles, el profesor es lo más importante” (Bill Gates).

Las pedagogías activas (active learning methodologies) son aquellas que facilitan la participación e implicación del alumnado y que lo convierten en protagonista de su proceso de enseñanza- aprendizaje. Las tecnologías y sus aplicaciones constituyen auténticos recursos de aprendizaje que permiten el desarrollo de aprendizajes activos al facilitar el acceso a la información y la creación de redes y entornos de aprendizaje diversos. En esta línea, tal como se indicaba en la unidad 2.3., el Aprendizaje Basado en Proyectos es una metodología activa de aprendizaje que se centra en un problema, un desafío, que hay que solucionar. Dicho problema o tarea puede estar planteado en una Webquest.

Una Webquest es una estrategia que favorece el trabajo activo y colaborativo de estudiantes diversos, lo que permite romper las barreras y el aislamiento de

las escuelas de montaña y pequeñas islas. Por ejemplo, el que en una misma aula haya niños y niñas con distintos niveles educativos y edades puede dejar de ser percibido como un problema si se trabaja con Webquest ya que ésta puede constituir una oportunidad de aprendizaje cooperativo entre iguales. Otro ejemplo es que con frecuencia las escuelas rurales son el único centro cultural del entorno; sin embargo, con el uso de recursos tecnológicos como la Webquest se puede ampliar y expandir el acceso a la información.

En esta unidad se espera que llegues a conocer qué es y cómo se hace una Webquest. El objetivo que se persigue es que seas capaz de diseñar y desarrollar una Webquest de acuerdo a los principios de la enseñanza y el aprendizaje basado en proyectos.



1. ¿Qué es una Webquest?

Una Webquest se basa en el uso e integración de Internet en la escuela. Según sus creadores (Dodge, 2001; March, 2003) se define como la aplicación de una estrategia de aprendizaje por descubrimiento guiado, a través de un proceso de trabajo desarrollado por los alumnos/as utilizando los recursos de Internet. La Webquest utiliza enlaces a recursos esenciales en la web y plantea una tarea real y auténtica para motivar la investigación por parte de los escolares. Las Webquest se consideran una estrategia para el desarrollo del Aprendizaje Basado en Proyectos. El alumnado se enfrenta a la resolución de un problema previamente planificado con el fin de poder establecer las bases o los fundamentos para la construcción de su propio conocimiento. En este sentido, nos situamos ante una actividad con un doble beneficio. Por un lado, la Webquest constituye una actividad didáctica atractiva para los estudiantes ya que propone tareas factibles y atractivas para ellos. Por otra parte, es una actividad de investigación guiada con recursos de Internet que reconvierte el rol del alumnado. El estudiante no utiliza la red como consumidor sino como generador de información.

2. What is the Webquest's structure?

La estructura habitual de una Webquest consta, según Dodge (2001) y March (2003) de las siguientes partes: Introducción, Tarea, Proceso, Recursos, Evaluación, Conclusión. Estos elementos que constituyen la estructura o

así como los epígrafes o apartados que el profesor debe diseñar y dotar de contenido, según los aprendizajes y metas que quiera plantear. En GreenSeeds, mantenemos la estructura original (introducción, tarea, proceso, recursos, evaluación y conclusión), pero queremos incluir nuevos elementos que echamos en falta en el diseño de las denominadas SeedQuests en este proyecto. En concreto incluimos los objetivos de aprendizaje y la secuencia didáctica.

Por último, cabe señalar que cuando un docente diseña una Webquest para sus estudiantes, es él quien dota de contenido a cada uno de sus elementos siguiendo la propuesta que se plantea a continuación.

INTRODUCCIÓN este apartado aporta la información inicial sobre el tema que se va a trabajar. Su principal función es despertar el interés del alumnado hacia la Webquest. Para ello, se recomienda que el lenguaje sea sencillo, creativo, familiar y conciso, involucrando al estudiante.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE, es un apartado muy importante en una Webquest ya que permite comunicar el objetivo que se quiere alcanzar, de manera que el escolar que realiza la Webquest pueda saber hacia dónde debe dirigirse y qué se espera de su actividad.

TAREA es la descripción de lo que se debe llevar a cabo durante el desarrollo de la Webquest. En este apartado se explica con detalle la o las actividades que el alumnado debe resolver a la vez

que se concretan las intenciones curriculares. Para la formulación de las tareas, se recomienda tener en cuenta la tareonomía formulada por Dodge (2001). Una tarea bien diseñada debe ser atractiva y activar habilidades de orden superior, permitir el alcance de los objetivos planteados, promover la construcción de conocimientos, ser interesante, clara, comprensible y significativa, además de favorecer la interacción grupal.

PROCESO describe los pasos que el estudiante debe seguir para llevar a cabo la tarea, con el fin de que sepa cómo hacer la misma. Puede incluir sub-tareas, estrategias a usar y una descripción de los papeles que los estudiantes deben adoptar.

EVALUACIÓN es la información que se da al alumnado sobre lo que se va a evaluar y cómo será evaluado. En todo caso y sea cual sea la estrategia de evaluación propuesta debe plantear de qué modo se la va a ofrecer retroalimentación específica y formativa a los estudiantes. Un recurso muy útil para este apartado son las rúbricas pues, entre las numerosas ventajas que poseen, aclaran cuáles son los objetivos de aprendizaje y reducen la subjetividad en la evaluación.

CONCLUSIÓN en este apartado se propone al alumnado alguna estrategia o proceso para resumir la experiencia y se le anima a reflexionar sobre lo aprendido, por ejemplo, sugiriendo preguntas a contestar o a debatir en clase. También pretende estimular la reflexión acerca del proceso de

aprendizaje desarrollado con el fin de poder generalizar lo aprendido a otros contextos.

RECURSOS consiste en una lista de sitios web u otros recursos que se le aportan al estudiante con el fin de ayudarle a completar la tarea propuesta. En este apartado se ponen a disposición del alumnado los recursos online y offline que se necesitarán para resolver la tarea. Es imprescindible que hayan sido seleccionados previamente para que éste pueda enfocar su atención en la resolución del problema.



Tareonomía formulada por Dodge para una Webquest.

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

SECUENCIA DIDÁCTICA este apartado también podría adoptar otros términos como orientaciones didácticas, guía didáctica, unidad didáctica, etc., es un apartado dirigido exclusivamente a



otros docentes que quieran utilizar la Webquest con el fin de justificar didáctica y curricularmente la misma. En esta sección se hace una planificación minuciosa de la guía didáctica a desarrollar (objetivos, competencias, contenidos, recursos, temporalización, metodología, etc.). Por ello, el estilo y los contenidos son ligeramente diferentes a lo visto en los apartados anteriores. En este apartado también se puede reconocer la autoría de la Webquest, (por ejemplo, contacto,

institución implicada, etc.) y del resto de recursos que se utilizaron en la propia Webquest (imágenes, sonidos, ...).

Un último paso que no podemos obviar ni dejar de realizar es probar la Webquest. Sólo así podremos saber si ésta funciona correctamente, detectar errores,

Posteriormente, tras su puesta en práctica, cabe revisarla por si todavía precisase más mejoras.

CASO PRÁCTICO

Los escolares investigan sobre “Poesía saludable” empleando Webquest

Carmen, Mauro, Celeste y Martín son docentes que constituyen el equipo de trabajo de la Biblioteca Escolar de su centro educativo. Durante este curso escolar, se está implementando un proyecto educativo sobre “Alimentación Saludable”, en el que se engloban numerosas actividades, todas ellas bajo el paraguas de diferentes estrategias metodologías innovadoras de tipo colaborativo.

Con este punto de partida, las dos profesoras y dos profesores han querido realizar de manera colaborativa una Webquest sobre poesía local, destinada al alumnado de Educación Infantil y Primaria. Optaron por abordar la temática “Poesía saludable” empleando para ello una Webquest. Han querido trabajar con este recurso porque piensan que responde a una metodología activa y constituye una herramienta óptima para la preparación, organización, seguimiento, presentación y evaluación de los aprendizajes de los escolares. Además, la Webquest permite una constante comunicación entre iguales, así como entre docente y alumnado. No dudan de que se trata de una estupenda herramienta para crear aprendizajes cooperativos e investigación participativa, en la que niños y niñas distintos pueden participar de forma activa y lúdica.

Para poder trabajar en la Biblioteca Escolar con la Webquest han organizado a los estudiantes en grupos de trabajo mixtos y multinivel, con 4-5 integrantes por grupo.

Primero, se presentó a todos los grupos la Webquest en la Biblioteca a través de la Pizarra Digital, leyendo su “introducción” y descubriendo todos juntos qué tenía que hacer cada grupo.

A cada grupo se le asignó una letra, asociándose a cada letra una tarea distinta.

Cada grupo tenía que buscar poemas que hablasen de alimentos que empezaban por la letra asignada al grupo. Cada grupo organizó internamente qué actividades debía desarrollar para que funcionase bien su equipo. El primer día fue importante leer, dialogar y comprender bien la “Introducción” el “Proceso” a seguir y los “Objetivos de Aprendizaje” detallados en la Webquest. A partir de ahí, una vez por semana durante 6 sesiones, cada equipo asistía a la Biblioteca para hacer su “Tarea” investigando sobre los poemas asociados a la letra asignada, consultando los “Recursos” ofrecidos en la Webquest. El último día de trabajo con la Webquest, cada equipo mostró las investigaciones desarrolladas. Este plan de trabajo terminó con la puesta en común de las “Conclusiones”.

En el caso propuesto, como puede intuirse, la Webquest ha sido una actividad de investigación muy interesante y altamente satisfactoria. Ha permitido cumplir los objetivos inicialmente marcados. Las tareas propuestas se han desarrollado sin dificultad tal como los escolares le comentaban a su profesorado. Desde un punto de vista didáctico, podemos decir que este recurso ha supuesto el desarrollo habilidades cognitivas superiores porque los escolares tenían que buscar, analizar, sintetizar, comprender, compartir información, etc. Esto se ha hecho además dando respuesta a un trabajo en equipos multinivel, que ha facilitado que los estudiantes colaborasen y se apoyasen entre sí. Por otra parte, para los y las docentes que han diseñado y promovido la Webquest esta experiencia

les ha servido para mejorar y diversificar su práctica docente, ensayar nuevas fórmulas de trabajo en equipo y fomentar la participación de los escolares. En palabras de Mauro: *"La webquest nos ha llevado a trabajar juntos a los profesores, pero también a los alumnos. Ha sido una experiencia doblemente satisfactoria por ello."*

3. ¿Cómo podemos ponerla en práctica?

En el proceso de diseño de una Webquest debemos, en primer lugar, decidir qué queremos diseñar, teniendo en cuenta sus destinatarios, su duración, la temática a abordar, etc. Para ello proponemos tener en cuenta las 5 reglas propuestas por Dodge (2001), presentadas bajo el acrónimo **FOCUS**:

FOCUS

***F**ind great sites*

***O**rchestrate your learners and resources*

***C**hallenge your learners to think*

***U**se the medium*

***S**et high expectations*

Por otra parte, para diseñar las propias páginas de la Webquest hay una serie de recursos que nos ayudarán. Podemos ayudarnos con:

Generadores de Webquest, cuyo diseño es en base a plantillas o formatos tipos. Estas plantillas siguen la estructura formulada por Dodge (2001) y March (2003) y su alojamiento es en la misma web. Son generadores por ejemplo, Webquest Creator (<http://www.webquestcreator2.com/majwq/>), WebQuest.Org (<http://webquest.org/>), 1,2,3 Tu Webquest (<https://www.aula21.net/Wqfacil/webquest.htm>).

Constructores de sitios web, como Google Sites (<https://sites.google.com>), Wix (<https://es.wix.com/>), Weebly (<https://www.weebly.com/es>); cuyo diseño se basa en plantillas que pueden ser personalizadas según la Webquest a realizar. En este caso, hay mayor libertad en el diseño y su alojamiento es en la misma web.

Software profesional, como Dreamweaver o Publisher, que facilitan un diseño de la Webquest personal y diferente. Hay total libertad para cada persona que diseña la misma. Sin embargo, el docente debe hacerse con un dominio para poder alojar el sitio web.

HAZLO EN TU CENTRO ESCOLAR

Elige una temática para trabajar con tus escolares y diseña una Webquest siguiendo la estructura y los pasos explicados (Introduction, Learning Objectives, Task, Process, Evaluation, Conclusion, Resources and Teacher Notes).

Puedes emplear un recurso de los vistos en la unidad 4.2. para comunicarle a los estudiantes la propuesta de Webquest que has elaborado. Dicha Webquest debe ser resuelta en pequeños equipos de trabajo multinivel.



REFERENCIAS

Dodge, B. (2001). *Five rules for writing a great WebQuest*. Learning and Leading with Technology, 28(8), 6-9.

March, T. (2003). *The learning power of WebQuests*. Educational Leadership, 61(4), 42-47.

PARA APRENDER MÁS

INGLÉS

Adell, J., Mengual-Andrés, S., & Roig-Vila, R. (2015). *Monographic Webquest: 20 years using the Internet as a resource for the classroom*. Revista Electrónica De Tecnología Educativa, (52), a298. Available at: <https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/issue/view/56>

ESPAÑOL

Adell, J., Mengual-Andrés, S., & Roig-Vila, R. (2015). *Webquest: 20 años utilizando Internet como recurso para el aula*. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, (52), a298. Disponible en: <https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/issue/view/56>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union