

2008

José Julio García
Hernández



**[WEBQUEST: MANUAL
PARA NOVATOS]**

1.	INTRODUCCIÓN.....	3
2.	¿QUÉ ES UNA WEBQUEST?	5
3.	PERO ¿POR QUÉ WEBQUESTS?	7
4.	TIPOS DE WEBQUESTS.....	9
4.1.	SEGÚN SU DURACIÓN	9
4.1.1.	<i>Webquests a corto plazo</i>	9
4.1.2.	<i>Webquests a largo plazo</i>	9
4.2.	SEGÚN SUS CARACTERÍSTICAS	9
4.2.1.	<i>Miniquests</i> (Eduteka, 2002).....	9
6.	PROCESO Y ACCESO.....	13
7.	ASPECTOS GENERALES DE UNA WEBQUEST. PARTES DE QUE CONSTA.	14
6.1.	INTRODUCCIÓN	15
6.2.	TAREA	17
6.3.	PROCESO	19
6.4.	RECURSOS	20
6.5.	EVALUACIÓN.	22
6.5.1.	Evaluación del grupo.....	24
6.5.2.	Evaluación de la presentación oral (calificación individual)	25
6.5.3.	Evaluación del trabajo en grupo (calificación individual).....	26
6.5.4.	EVALUACIÓN DEL FUNCIONAMIENTO DE UNA WEBQUEST	27
7.	CONCLUSIÓN.....	28
8.	CRÉDITOS	28
9.	GUÍA PARA EL PROFESOR.....	29
10.	FORMAS DE REALIZAR WEBQUEST. PLANTILLAS.....	30
10.1.	WEBQUEST FORMATO WORD U OPENOFFICE	30
10.2.	PLANTILLAS WEBQUEST FORMATO HTML	30
10.3.	PLANTILLAS WEBQUEST PHP.....	31
10.4.	PLANTILLAS WEBQUEST DREAMWEAVER	31
10.5.	PLANTILLAS WEBQUEST EN MOODLE.....	32
11.	HERRAMIENTAS ÚTILES PARA LA CREACIÓN DE WEBQUESTS	33

1. INTRODUCCIÓN

Partamos del hecho de que estamos en la era de las Nuevas Tecnologías, y de que podemos y hemos de sacar provecho de lo que ellas nos ofrecen para, de una manera altamente productiva –desde el punto de vista pedagógico- provocar un aprendizaje significativo, tanto lógico como psicológico y funcional, en nuestros alumnos de Primaria y Secundaria.

No podemos concebir nuestro día a día sin poner en marcha un ordenador para la realización de diversas tareas como enviar o recoger correos electrónicos, producir documentos con la ayuda de cualquier procesador de textos, utilizar hojas de cálculo con diversos fines o hacer retoques fotográficos, entre otras.

Pocos somos los profesores que utilizamos todo el potencial que la Informática y la Era de los Microchips nos ofrecen para estimular el aprendizaje de nuestros alumnos y, al mismo tiempo, producir una enseñanza de calidad basada en el uso de éstas tecnologías.

No siempre se debe culpar al profesor de poseer una escasa o nula formación en éstas materias. La realidad es que, en la mayoría de los casos, aunque el profesor tenga una excelente formación (y somos muchos los que podríamos presumir de ésta condición), no encuentra en las aulas ni en los centros de enseñanza los medios adecuados para llevar a cabo aquello que con una buena disponibilidad de materiales sería capaz de hacer o estaría deseando experimentar.

Muchas veces se dota al personal de artilugios innecesarios, gastando ingentes cantidades de dinero que se podrían utilizar en mejorar la calidad de nuestras aulas. Véase el ejemplo de las famosas PDAs, que casi nadie utiliza, y que han sido distribuidas por una gran cantidad de Institutos y centros de enseñanza. ¿No hubiese sido mejor que, como se dijo por parte de algún político candidato a la presidencia del gobierno español, se hubiese empleado ese dinero en ir dotando a las aulas de ordenadores fijos y de, por ejemplo, proyectores de techo para que así se pudiesen llevar a cabo aquellas tareas que los profesores tenemos en mente?

Resulta al menos sorprendente que tengan más dotación informática los alumnos en sus casas que los centros de educación primaria y secundaria en sus aulas.

Es por ello que el uso de las Webquests nos puede ayudar en la enseñanza. Gracias a ellas vamos a poder paliar la carencia de ordenadores y proyectores en las clases ya que nuestros alumnos van a ser capaces de aprender por sí mismos desde casa y discutir posteriormente sus resultados en clase.

Si lo escucho lo olvido, si lo veo lo entiendo, si lo hago lo aprendo (Confucio); ésta es la base del aprendizaje por medio de Webquest, según Joe Exline (Exline, 2005)

¿Es posible integrar los principios del aprendizaje constructivista, la metodología de enseñanza por proyectos y la navegación web para desarrollar el curriculum con un grupo de alumnos de una aula ordinaria? Según los trabajos de Manuel Area Moreira (Area Moreira, 2004) de la Universidad de la Laguna. La respuesta es afirmativa y se denomina WebQuest. El webquest es la aplicación de una estrategia de aprendizaje por descubrimiento guiado a un proceso de trabajo desarrollado por los alumnos utilizando los recursos de la World Wide Web (WWW).

Webquest significa indagación, investigación a través de la web. Originariamente fue formulado a mediados de los años noventa por Bernie Dodge (Dodge, 1995, 1998, 1999) (Universidad de San Diego) y desarrollado por Tom March (March, 1998, 2000)

Las Webquests tienen un alto valor pedagógico, el cual es reconocido por gran cantidad de docentes alrededor del mundo. Con mayor frecuencia cada día, los estudiantes las trabajan para aprender contenidos de múltiples temas y materias, aunque en España aún no se utiliza éste recurso asiduamente. Además, según la LOE, una competencia básica que resulta imprescindible tener alcanzada al finalizar los estudios de Secundaria Obligatoria es el “Tratamiento de la información y competencia digital”, necesaria para utilizar adecuadamente información proveniente de Internet. Este recurso tiene un valor altamente reconocido y por ello vamos a tratar en éste modesto libro sobre las herramientas que sirven de ayuda para la creación de Webquests interesantes y efectivas reconoce el valor de este recurso y por esta razón ofrece a los docentes nuevas herramientas que les ayuden a crear WebQuests más interesantes y efectivas.

Mi intención al escribir este libro es la de servir de ayuda a aquellos profesores que ven muy lejana la posibilidad de realizar webquests para sus alumnos. Voy a procurar adoptar un lenguaje sencillo, nada especializado, y lo más esquemático posible con el fin de no resultar excesivamente engorroso.

Mi deseo es que todos aquellos que lean las páginas que siguen a continuación terminen realizando su propia webquest sin dificultad alguna. Para ello expondré aquellas direcciones web en las que se pueden encontrar plantillas, ejemplos, y un largo etcétera de fuentes de inspiración.

2. ¿QUÉ ES UNA WEBQUEST?

Cuando buscamos la palabra “Webquest” en nuestro buscador Google, o en cualquier otro, enseguida nos aparecen miles de vínculos hacia páginas web de lecciones online, o de “templates” (plantillas), o de webquests propiamente dichas, creadas por profesionales de alrededor del mundo.

Según el experto Bernie Dodge (Dodge, 1995, 1998, 1999), una webquest es una herramienta de aprendizaje on-line basada en la investigación. Esto significa que la mayoría de la información requerida para el aprendizaje de la lección de clase se obtiene y evalúa desde la World Wide Web (www). Aparte de esto, una webquest:

- Puede tener una duración de una sola clase o durar tanto como un mes.
- Usualmente (aunque no siempre) implica a un grupo de alumnos, con reparto de labores entre los estudiantes, los cuales adoptan roles específicos.
- Se construyen alrededor de recursos previamente seleccionados por el profesor. Los estudiantes utilizan la información, no la buscan

Las webquests son probablemente el tema de moda en las actividades de clase de los países más desarrollados. Una WebQuest se construye alrededor de una tarea atractiva que provoca procesos de pensamiento superior. Se trata de hacer algo con la información. El pensamiento puede ser creativo o crítico e implicar la resolución de problemas, enunciación de juicios, análisis o síntesis. La tarea debe consistir en algo más que en contestar a simples preguntas o reproducir lo que hay en la pantalla. Idealmente, se debe corresponder con algo que en la vida normal hacen los adultos fuera de la escuela (Starr, 2000).

3. PERO ¿POR QUÉ WEBQUESTS?

Las Webquests son una buena aproximación al aprendizaje constructivista y son una herramienta de aprendizaje súper efectiva. Como docentes nos hemos familiarizado en los últimos años con términos como pensamiento crítico, aprendizaje cooperativo, evaluación fidedigna e integración de la tecnología en la clase. Incluso podemos haber tratado con la psicología cognitiva, con el "andamiaje", etc. ¿Y el constructivismo? Por una parte, las nuevas ideas para ayudar a los alumnos a aprender y a crecer resultan sumamente interesantes pero, por otra, el cumplimiento de los requerimientos impuestos por el currículo oficial y los recursos limitados en el aula ponen freno a su puesta en práctica. A pesar de ello, ¿cómo podemos utilizar estas nuevas e importantes estrategias? Las WebQuest fueron diseñadas para conducirse a través de este dilema, proporcionando en lo posible procesos de formación eficaces integrados en una actividad para el alumno (Asturias, 2007)

¿Cuáles son las ventajas de las WebQuest? Tom March (March, Why webquests? An Introduction, 1998) ha resumido las razones por las que resulta eficaz utilizar WebQuest en las aulas. Los argumentos de March pueden sintetizarse en tres grandes apartados:

3.1.1. Motivación y autenticidad del alumno:

A los alumnos se les puede motivar muy eficazmente cuando se les propone la formulación de hipótesis o resolución de problemas de la vida real. Se enfrentan a una tarea auténtica, no a algo que solamente tiene lugar en los libros.

A los estudiantes se les proporcionan recursos reales con los cuales trabajar. Con la web, los estudiantes pueden acceder directamente a respuestas de expertos, bases de datos, artículos recientes y a grupos con los que compartir sus experiencias.

El estudiante ha de adoptar un role dentro de un grupo y sus compañeros cuentan con él. Tienen que comprometerse a realizar un trabajo y responder ante el grupo.

Además, la respuesta puede ser publicada en Internet mediante e-mail, en grupos de discusión reales, o mediante otra fuente; no se trata de rellenar un papel y entregar al profesor.

3.1.2.Desarrollo de habilidades cognitivas

Las WebQuest bien diseñadas provocan la transformación de la información desde fuentes y formatos diversos, comprensión, comparación, elaboración y contraste de hipótesis, análisis-síntesis, creatividad, etc. Las webquests utilizan andamios cognitivos, esto es, estrategias para ayudar a los alumnos a organizar la información en unidades significativas, analizarla y producir respuestas nuevas.

3.1.3.Aprendizaje en grupo

En las WebQuest cada alumno 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.

4. TIPOS DE WEBQUESTS

4.1. SEGÚN SU DURACIÓN

Hay dos tipos de webquests, a saber:

4.1.1. *Webquests a corto plazo*

La meta educacional de una WebQuest a corto plazo es la adquisición e integración del conocimiento de un determinado contenido de una o varias materias y se diseña para ser terminado de uno a tres períodos de clase.

4.1.2. *Webquests a largo plazo*

En éste tipo de webquest el alumno analiza una gran cantidad de información, la transforma y demuestra una sólida comprensión del tema mediante la creación final de un producto al cual otros pueden responder. La webquest a largo plazo pertenece a la tercera dimensión de Marzano (Marzano, 1997) “ampliando y refinando el conocimiento”. Están diseñadas para extenderse en el tiempo de una a cuatro semanas.

4.2. SEGÚN SUS CARACTERÍSTICAS

4.2.1. *Miniquests* (Eduteka, 2002)

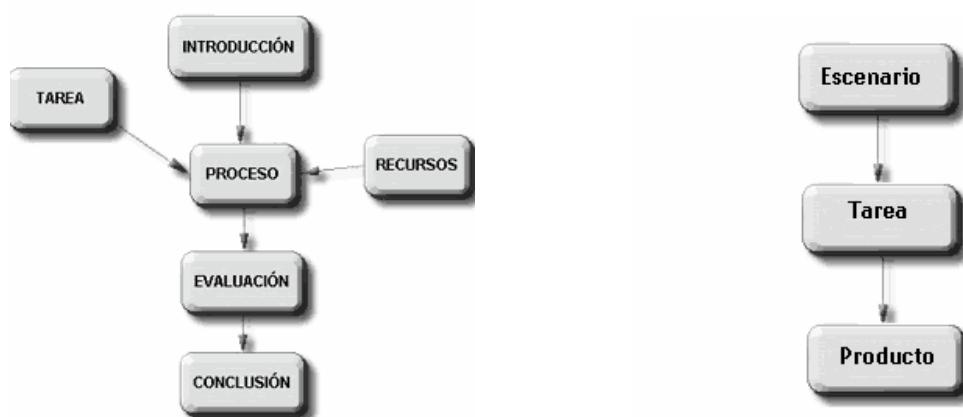
Según EDUTEKA, la miniquiest es una versión reducida a tres pasos de la webquest, pero conservando la esencia de su propuesta didáctica, promoviendo el pensamiento crítico y la construcción del conocimiento.

La diferencia básica está en la economía de tiempo tanto en fase de diseño por parte del profesor, que se reduce a 3 ó 4 horas, como en la aplicación con los alumnos que se realiza en dos sesiones de 50 minutos. Por tanto, las miniquiests son aptas para profesores y alumnos que se inician en la introducción de las TIC en la práctica docente y para trabajar un aspecto concreto del currículum sin ocupar mucho tiempo

Normalmente se distinguen entre tres diseños educativos de Miniquiest, asociados a su vez a la duración del desarrollo de la unidad didáctica.:

Tipo de Miniquiest	Características
De descubrimiento	Se desarrollan con el comienzo de la unidad didáctica. Se utilizan para presentar la unidad y contextualizarla
De exploración	Durante el desarrollo de la unidad didáctica. Se usan para presentar los contenidos necesarios para la comprensión de conceptos particulares
De culminación	Al finalizar la unidad didáctica. Los alumnos demuestran su capacidad de respuesta a preguntas fundamentales

4.2.1.1. Elementos de una miniquiest



- **EL ESCENARIO** Establece un contexto "real" para el aprendizaje, basado en la solución de problemas. El escenario asigna a los estudiantes un rol a desempeñar conectado con la realidad: una profesión, un problema de la vida diaria, etc. de forma que los alumnos se impliquen en el proceso educativo. El escenario establece también la pregunta esencial que los alumnos deben contestar.

- **LA TAREA** La tarea incluye una serie de preguntas diseñadas para adquirir la información necesaria para contestar la pregunta esencial. La tarea debe estar muy estructurada y dirigir a los estudiantes a sitios específicos de internet que contienen la información necesaria para responder las preguntas, en el tiempo establecido y de forma eficiente.

- **EL PRODUCTO** Contiene la descripción de lo que los estudiantes van a realizar para contestar a la pregunta esencial planteada en el escenario. El producto debe suponer una transformación de la información para construir el conocimiento, desarrollar en los alumnos una forma nueva de mirar el problema.

Además, el producto debe reflejar el papel que se asignó al alumno en el escenario.

- **PLANTILLA** Se encuentra en la siguiente dirección:

<http://www.juntadeandalucia.es/averroes/manuelperez/profesores/webquests/plantillami.niq>.

4.2.2. *Webquest propiamente dichas*

Desarrolladas en profundidad a partir del capítulo 6

4.3. DIFERENCIAS ENTRE MINIQUEST Y WEBQUEST

En el esquema que ponemos a continuación se destacan las diferencias más importantes, en cuanto a pasos se refiere, entre una webquest y una miniquest

Cuadro comparativo entre una Miniquest y una Webquest

CARACTERÍSTICAS	Miniquest	Webquest
Componentes	Escenario Tarea Producto	Introducción Tarea Recursos Proceso Evaluación Conclusión
Tiempo requerido para su desarrollo. (Basado en un profesor individual que diseña totalmente la actividad)	Profesores sin experiencia: 2 días. Profesores experimentado: 3-4 horas. (Definición: Un profesor experimentado es aquel que ha realizado diseños de currículos en línea.)	Profesores sin experiencia: 4-6 días, como mínimo. Profesores experimentados: 2-3 días. (Nota: Este estimativo es para WebQuests de "larga duración", el tiempo de desarrollo de una WebQuest de "corta duración" no se conoce, es muy variable.)
Formato	Solamente de Corta duración	Corta duración y Larga duración.
Tiempo de clase necesario para desarrollarlo.	Periodos de 1 ó 2 clases de 50 minutos cada una.	Entre una semana y un mes (basado en clases de 50 minutos cada una)
Fundamento pedagógico	Construcción de conocimiento basado en la Indagación / Investigación con énfasis en las habilidades del pensamiento de orden superior.	Construcción de conocimiento basado en la Indagación / Investigación con énfasis en las habilidades del pensamiento de orden superior.
Papeles de los estudiantes	El escenario provee un papel para el estudiante.	En caso de requerirse, los grupos de trabajo cooperativo asumen los papeles, reales, especificados en la tarea.
¿Se requiere o usa una pregunta esencial?	Si	Se da a entender. Implícita.
Se realizan en forma individual o cooperativa.	Pueden realizarse individual o cooperativamente.	Regularmente se realizan en un proceso cooperativo.
¿Es multidisciplinario?	Generalmente no, ya que se basa en una actividad de corta duración.	Es posible; la larga duración permite extensiones intercurriculares.

Fuente: Eduteka <http://www.eduteka.org/pdfdir/DiferenciasMiniquest.pdf>

5. PROCESO Y ACCESO.

Los detalles exactos para la implementación de la webquest de un profesor variarán dependiendo del tipo de acceso web del que se disfrute y del número de ordenadores disponibles. Hemos de considerar el hecho de que ninguna escuela o instituto está libre de limitaciones tecnológicas. Incluso aquellos centros en los que se tienen un número elevado de equipos para trabajar tienen que lidiar con la insuficiencia del ancho de banda, o quizás, cuando el acceso es bueno, no lo es la RAM de los ordenadores teniendo, de éste modo, que trabajar con versiones antiguas de navegadores web.

Hay en fin una gran variedad de escenarios, de los cuales vamos a ver algunos a continuación:

1. **NO HAY ORDENADORES:** El realizar una webquest es difícil, aunque los más intrépidos pueden imprimir las páginas web en hojas de papel para que sus alumnos las utilicen en clase. Se ha perdido la "diversión" de los ordenadores aunque se pueden utilizar otras experiencias de aprendizaje para aumentar la motivación del alumnado.
2. **UN ORDENADOR CON ACCESO A INTERNET:** Se pueden agrupar a los alumnos por parejas, creando una clase modular para trabajar con la webquest. Una pareja podría utilizar el ordenador mientras que otra usaría material impreso de páginas web, otra podría usar libros de la biblioteca, revistas, CD-ROMs,...
3. **UN ORDENADOR SIN ACCESO WEB:** Se puede usar el programa "Web Buddy" o "Web whacker" para descargar las páginas web desde casa y después copiarlas en el disco duro del ordenador de clase.

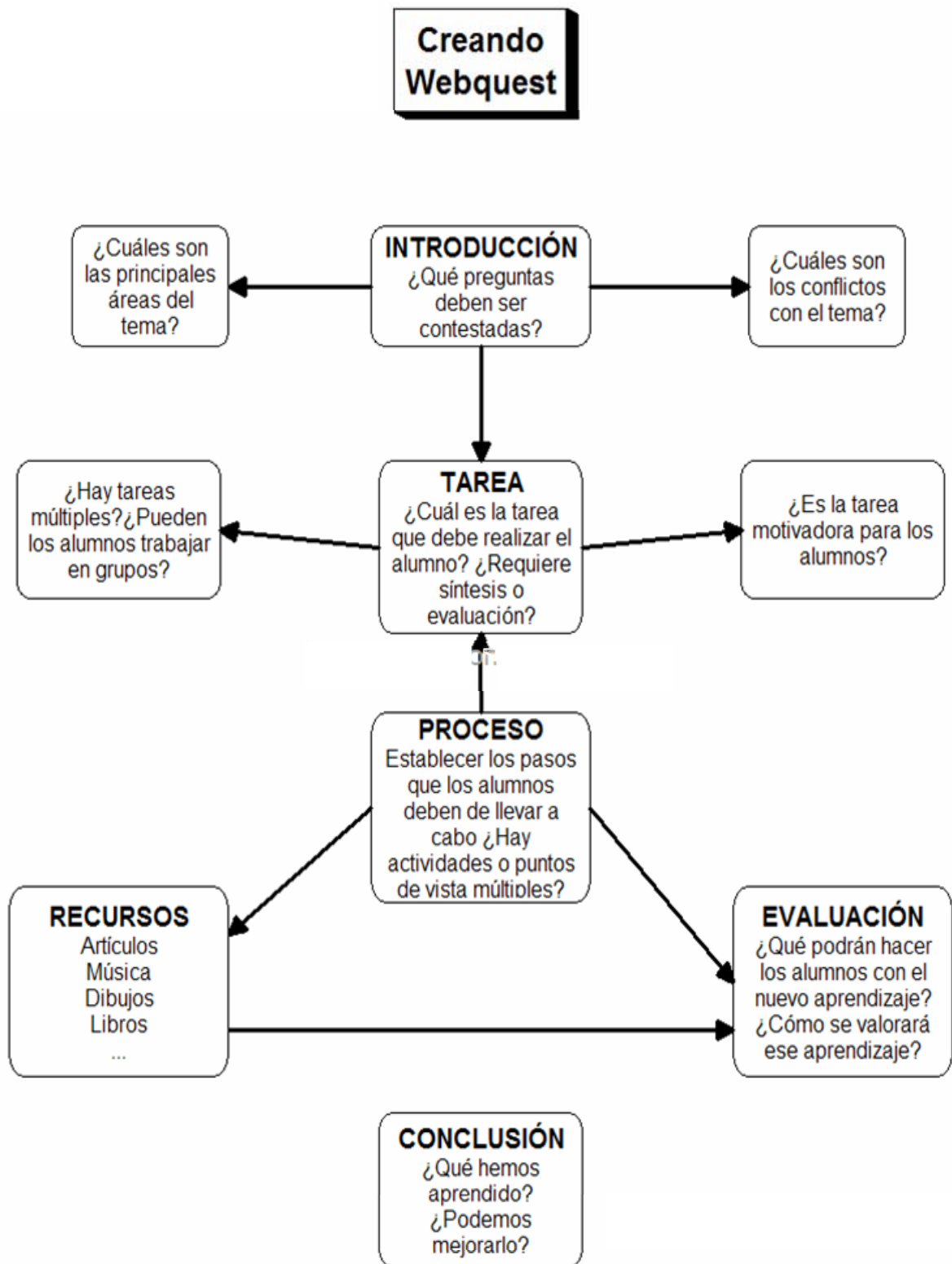
4. POCOS ORDENADORES: Se podrían emparejar a los alumnos por rol adoptado de tal manera que, si tenemos cinco roles tendríamos diez alumnos utilizando los ordenadores al mismo tiempo.

6. ASPECTOS GENERALES DE UNA WEBQUEST. PARTES DE QUE CONSTA.

Como norma general, una webquest consta de varios apartados, a saber:

- Introducción
- Proceso
- Tarea
- Recursos
- Conclusión
- Evaluación

Todo esto se puede ver más claramente en un esquema (basado en la traducción del esquema que puedes encontrar en <http://www.spa3.k12.sc.us/WebQuests.html>) (Schooldistrict_3, 2008)



6.1. INTRODUCCIÓN

Ésta sección proporciona escenarios de información y motivación tales como la adjudicación de roles a desempeñar: “Eres un científico del mundo submarino” o “Eres

un neurocirujano que estudia la transmisión nerviosa". También proporciona una vista general de las metas de aprendizaje de nuestros alumnos.

El objetivo de la introducción es conseguir que la actividad sea deseable y divertida para nuestros alumnos. Cuando el proyecto está estrechamente vinculado a los intereses, ideas, experiencias pasadas o metas futuras de nuestros alumnos, éstos van a estar más interesados.

Los dos gráficos siguientes, y los que se proporcionan en cada uno de los apartados, se corresponden con la Webquest propia titulada "Desayuno con Estadística" realizada para 2º y 3º de la E.S.O. <http://www.matemáticas.es/webquest> (García Hernández, 2007)





Año	Valor
1980	2698
1985	3034
1990	1781
1995	3122
2000	3315

INTRODUCCIÓN

¿Desayunas bien?

En España siempre hemos considerado que el desayuno es la comida menos importante del día, pero ahora sabemos que esto es totalmente erróneo.

Bajo rendimiento escolar

Un niño o una persona muy joven ha de tomar todos los días una cantidad de nutrientes que necesita para crecer, rendir en el colegio, estar despierto, ágil y dinámico. La falta de hierro puede llegar a producir anemias, cansancio, disminución del apetito, así como afectar a la capacidad de concentración, el aprendizaje y el rendimiento escolar. Por ello, los dietistas advierten de la importancia de aprovechar este segundo desayuno para ingerir alimentos ricos en hierro.

Vamos a tratar de ver qué cosas son las que desayunamos habitualmente y si éstas se adaptan a lo que se considera necesario para poder estar en forma y rendir lo suficiente.

Para ello utilizaremos la Estadística y sacaremos las conclusiones pertinentes



INTRODUCCIÓN

TAREA

ROLES

PROCESO

RECURSOS

EVALUACIÓN

CONCLUSIONES

CREDITOS

Guía para el profesor

6.2. TAREA

La tarea proporciona una idea clara de lo que los estudiantes han de acometer. Debería ser factible e importante, además de divertida para nuestros alumnos. Desarrollar una tarea absorbente y atractiva es, a menudo, la parte más creativa y difícil en la creación de una webquest. Se trata de describir de manera concisa y clara cuál va a ser el resultado último de las actividades de los alumnos. Aquí no se trata de dar los pasos que se han de seguir; eso forma parte del siguiente apartado.

Bernie Dodge ha publicado una lista de "Tareas tipo" que pueden ser utilizadas en diferentes webquests. Estas "Tareas tipo" se esquematizan en la siguiente figura y están sacadas (por si se desea más detalle) de la dirección web <http://webquest.sdsu.edu/taskonomy.html> (Dodge, Webquest Taskonomy, 2002).

TAREA



INTRODUCCIÓN

TAREA

ROLES

PROCESO

RECURSOS

EVALUACIÓN

CONCLUSIONES

CREDITOS

Guía para el profesor

OBJETIVO: Determinar la calidad del desayuno de vuestros compañeros de Instituto

Para ello, en grupos de 4 ó 5 preguntaráis a 200 compañeros (100 chicos y 100 chicas) del Instituto qué es lo que desayunan atendiendo a la siguiente clasificación:

BUENA CALIDAD: Contiene al menos un alimento de cada uno de los grupos de lácteos, cereales y fruta. (Contiene todos) (le asignaremos "1" para hacer nuestra tabla)

MEJORABLE CALIDAD: Falta uno de los grupos anteriores (le asignamos "2")

INSUFICIENTE CALIDAD: Faltan dos de los grupos (le asignamos "3")

MALA CALIDAD: No desayuna (le asignamos "4")

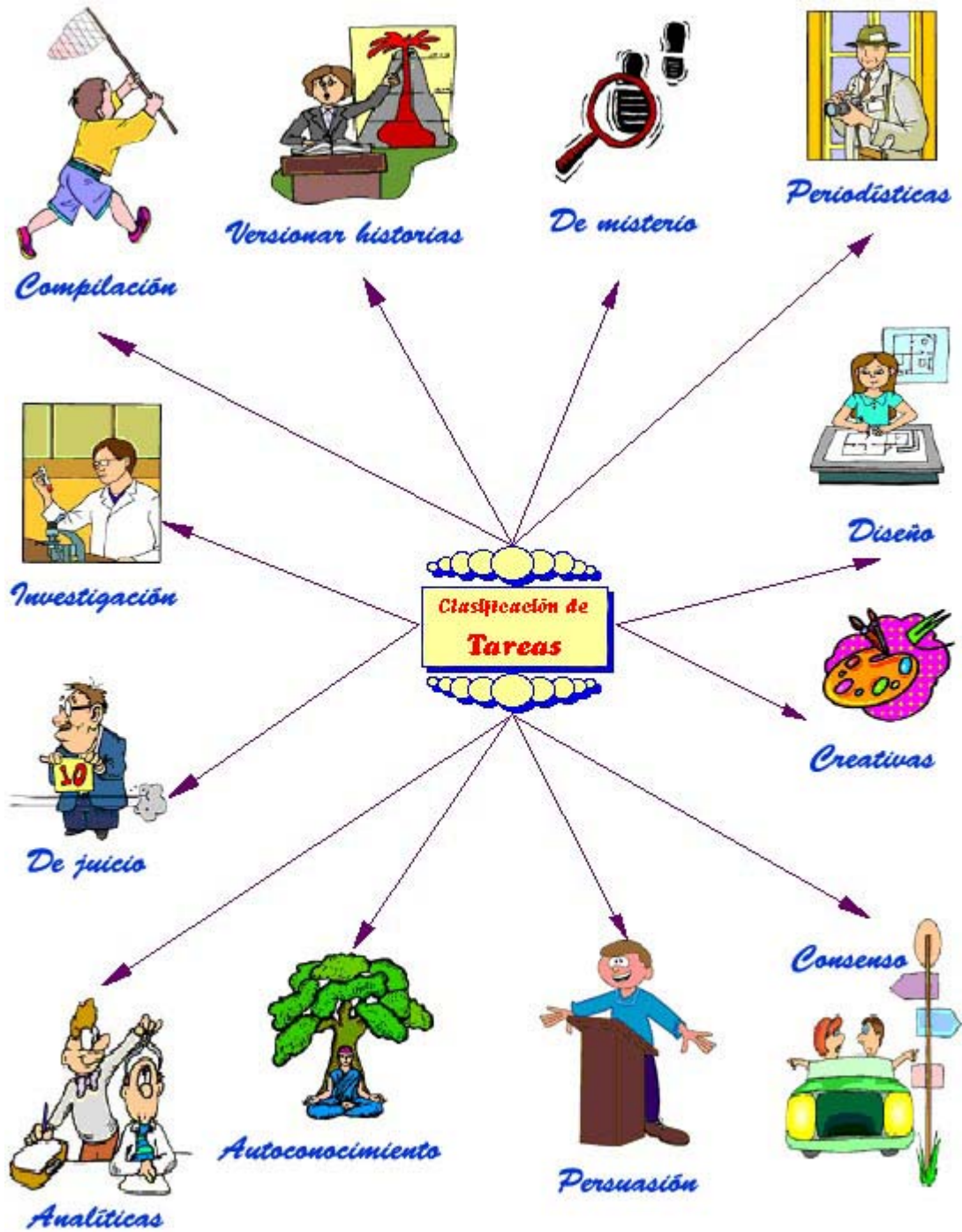
Realizaréis dos tipos de carteles para pegar en el Instituto:

- CALIDAD Y TIPOS DE ALIMENTOS (Bollería, cereales, frutas, etc...), y
- DESAYUNO SALUDABLE



CLASIFICACIÓN DE TAREAS {

- Versionar historias
- Compilación
- Misterio
- Periodísticas
- Diseño
- Producción creativa
- Construir consenso
- Persuasión
- Autoconocimiento
- Análítica
- De juicio
- Científicas
- Etc ...



Modificado a partir de: <http://projects.edtech.sandi.net/staffdev/tpss99/tasksimap/>

6.3. PROCESO

En ésta sección el profesor debería dar una lista de pasos recomendados a sus alumnos con el fin de servir de guía para alcanzar la meta. La mayoría de las webquests incluyen trabajo cooperativo y, de ésta forma, ésta sección también

informará a los alumnos qué roles diferentes están disponibles para interpretar dentro de cada grupo. El profesor puede incluir también información acerca de cómo realizar búsquedas de manera efectiva, trabajar con otros, compartir la carga de trabajo, etc...Cuanto más jóvenes sean los alumnos más directivas se necesitarán. Los profesores pueden permitir que los mayores se alejen de las rutas especificadas si parece que han encontrado otros caminos con los que completar la tarea. Desde luego esto requiere que el profesor esté en continuo contacto con cada uno de los grupos y supervise sus progresos. En algunas páginas web sobre Webquests de Bernie Dodge y Tom March a ésta sección se la denomina "Guía".

P R O C E S O



INTRODUCCIÓN

TAREA

ROLES

PROCESO

RECURSOS

EVALUACIÓN

CONCLUSIONES

CREDITOS

Guía para el profesor

PASOS A SEGUIR DURANTE EL PROCESO

1. En primer lugar, el profesor designará el equipo del que formarás parte.
2. Una vez que ya pertenecéis a uno de los equipos elegiréis democráticamente qué papel o rol desarrollará cada uno
3. A continuación, idearéis una encuesta tipo para poder realizar vuestro trabajo
4. Recuerda que debéis de preguntar al menos a 200 personas, mitad chicos y mitad chicas
5. Una vez que ya tenéis todas las preguntas contestadas en vuestra encuesta iréis al ordenador e introduciréis los datos en la hoja de cálculo (Excel, Calc, etc...)
6. Con todos estos datos hacéis una tabla de frecuencias completa en donde pondréis lo siguiente:

Tipo de desayuno	f	fr	F acum	%	% acum	$(x_i - \bar{x})f_i$	$[(x_i - \bar{x})f_i]^2$
1							
2							
3							
4							

Con estos resultados realizáis varios tipos de gráficas (barras, histograma, etc...) donde quede más clara la información que sacáis de la tabla


Tendréis que realizar una exposición oral ante vuestros compañeros del trabajo realizado y de los resultados y conclusiones obtenidas

6.4. RECURSOS

Los 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.

RECURSOS



INTRODUCCIÓN

TAREA

ROLES

PROCESO










RECURSOS

EVALUACIÓN

CONCLUSIONES

CREDITOS

Guía para el profesor

-  Estadística para la ESO. (Proyecto Medusa, Gabriel Sosa)
-  Programa Clic (Necesario para el anterior. Instalar)
-  Modelo Excel para calcular parámetros estadísticos
-  Modelo Excel para calcular longitud de palabras
-  Modelo Excel para generar 100 estaturas (por intervalos)
-  Excelente página de la Junta de Andalucía. Estadística básica
-  Desayuno saludable. Webquest Ceip N^o Sra. De los Ángeles
-  Cálculos estadísticos con Casio FX-..
-  Software excelente calculadora Casio FX-85

6.5. EVALUACIÓN.

En la evaluación aparece información sobre los ítems que el profesor/a medirá. Dependiendo del nivel de nuestros alumnos así como de la actividad desarrollada, realizaremos una descripción de lo que vamos a evaluar y como. Los criterios evaluativos deben ser precisos, claros, consistentes y específicos para el conjunto de Tareas. Una forma de evaluar el trabajo de los estudiantes es mediante una plantilla de evaluación. Esta se puede construir tomando como base el "Boceto para evaluar Webquest" de Bernie Dodge que permite a los profesores calificar una Webquest determinada y ofrece información, de retorno sobre el resultado específica y formativa a quien la diseñó. Muchas de las teorías sobre valoración, estándares y constructivismo se aplican a las Webquest: metas claras, valoración acorde con tareas específicas e involucrar a los estudiantes en el proceso de evaluación.

El apartado de evaluación solamente aparece en las últimas publicaciones de webquest, aproximadamente a partir de 1998 (Fernández Abuín, 2007). Son tan nuevas que Dodge y March no señalan muchos ejemplos en la Red que ilustren lo que ésta sección implica en una webquest moderna. Básicamente Dodge y March dicen que si empleamos tiempo en la realización de una actividad de aprendizaje en clase, necesitamos ser capaces de evaluar el aprendizaje que esperamos que tenga lugar. Dado que la mayoría de las webquests implican capacidades intelectuales, la evaluación del aprendizaje puede ser difícil para los profesores habituados a realizar la evaluación mediante ejercicios de lápiz y papel. Es necesario hacer hincapié en la importancia del desarrollo de rúbricas de aprendizaje para usar en la evaluación.

Según el nivel de los alumnos y el tipo de actividad se hará una descripción de lo que se va a evaluar y cómo se calificará. Se crea una plantilla de evaluación.

Los estándares deben ser justos, claros, específicos, acordes con las tareas específicas y deben procurar involucrar a los estudiantes en el proceso de evaluación.

Isabel Pérez (Pérez, 2004) por ejemplo, propone un cuadro tipo que cada uno puede luego adaptar insertando los aspectos a evaluar en su propia webquest. El profesor ha de saber si han alcanzado el objetivo fijado, si han sido capaces de utilizar las capacidades requeridas, hasta qué punto dominan las competencias que tienen que adquirir. Este apartado permite involucrar a los alumnos en una evaluación objetiva de su propio trabajo (autoevaluación) y el de sus compañeros incluso el profesor puede evaluar su propia webquest antes de proponérsela a los alumnos.

En la siguientes páginas se ofrece un ejemplo para evaluar a los alumnos participantes en una webquest, tomado de la webquest “Sueños de Robot” http://cfievalladolid2.net/tecno/recursos/webquest/suenos_de_robot/inicio.htm (R

González, 2003), y un ejemplo de evaluación previa de la conveniencia de la webquest por parte del profesor.

6.5.1. Evaluación del grupo

Calificación / Criterio	Excelente (4)	Bien (3)	Satisfactorio (2)	Mejorable (1)
Cantidad de Información	Todos los temas tratados y todas las preguntas fueron contestadas en, al menos, 2 oraciones.	Todos los temas tratados y la mayor parte de las preguntas fueron contestadas en al menos 2 oraciones.	Todos los temas tratados y la mayor parte de las preguntas fueron contestadas en 1 oración.	Uno o más temas no están tratados.
Calidad de la Información	Identifica la información importante. La información está claramente relacionada con el tema principal y proporciona varias ideas secundarias y/o ejemplos.	Identifica la información importante. La información da respuesta a las preguntas principales y 1-2 ideas secundarias y/o ejemplos.	Identifica parcialmente la información importante. La información da respuesta a las preguntas principales, pero no da detalles y/o ejemplos.	No identifica la información importante. La información tiene poco o nada que ver con las preguntas planteadas.
Redacción	No hay errores de gramática, ortografía o puntuación.	Casi no hay errores de gramática, ortografía o puntuación.	Hay pocos errores de gramática, ortografía o puntuación.	Hay muchos errores de gramática, ortografía o puntuación.
Organización	La información está muy bien organizada con párrafos bien redactados y con subtítulos. Todos los párrafos incluyen una introducción, explicaciones o detalles y una conclusión.	La información está organizada con párrafos bien redactados. La mayor parte de los párrafos incluye una introducción, explicaciones o detalles y una conclusión.	La información está organizada, pero los párrafos no están bien redactados. Los párrafos incluyen información relacionada pero en general no han sido bien organizados.	La información proporcionada no parece estar organizada. La estructura del texto no era clara y las oraciones no estaban en general bien relacionadas.
Diagramas e Ilustraciones	Los diagramas e ilustraciones son ordenados, precisos y añaden comprensión al tema.	Los diagramas e ilustraciones son precisos y añaden al comprensión al tema.	Los diagramas e ilustraciones son ordenados y precisos y en ocasiones añaden comprensión al tema.	Los diagramas e ilustraciones no son precisos y/o no añaden comprensión al tema.
Fuentes de Información	Todas las fuentes de información y las gráficas están documentadas y en el formato adecuado.	Todas las fuentes de información y las gráficas están documentadas, pero algunas no están en el formato adecuado.	Todas las fuentes de información y gráficas están documentadas, pero muchas no están en el formato adecuado.	Algunas fuentes de información y gráficas no están documentadas.
Uso de Internet	Usa con éxito los enlaces sugeridos para encontrar información, y navega a través de los sitios fácilmente y sin ayuda.	Puede usar los enlaces sugeridos para encontrar información, y navega a través de los sitios fácilmente y sin ayuda.	Puede usar ocasionalmente los enlaces sugeridos para encontrar información, y navega a través de los sitios fácilmente y sin ayuda.	Necesita ayuda o supervisión para usar los enlaces sugeridos y/o navegar a través de los sitios.

6.5.2. Evaluación de la presentación oral (calificación individual)

Calificación / Criterio	Excelente (4)	Bien (3)	Satisfactorio (2)	Mejorable (1)
Comprensión	Demuestra un completo entendimiento del tema. El alumno puede con precisión contestar casi todas las preguntas formuladas por la audiencia.	Demuestra un buen entendimiento del tema. El alumno puede con precisión contestar la mayoría de las preguntas formuladas por la audiencia.	Demuestra un buen entendimiento de partes del tema. El alumno puede con precisión contestar unas pocas preguntas planteadas formuladas por la audiencia.	No parece entender muy bien el tema. El alumno no puede contestar las preguntas formuladas por la audiencia.
Expresión oral	Habla con oraciones completas casi siempre siempre.	Habla frecuentemente usando oraciones completas.	Algunas veces habla usando oraciones completas.	Raramente habla usando oraciones completas.
Vocabulario	Usa vocabulario técnico apropiado. Aumenta el vocabulario de la audiencia definiendo las palabras que podrían ser nuevas para ésta.	Usa vocabulario técnico apropiado. Incluye 1-2 palabras que podrían ser nuevas para la mayor parte de la audiencia, pero no las define.	Usa vocabulario técnico relativamente apropiado. No incluye vocabulario que podría ser nuevo para la audiencia.	Usa varias (5 o más) palabras o frases que no son entendidas por la audiencia.
Dicción	El volumen es adecuado para ser escuchado por toda la audiencia durante toda la presentación. Habla claramente todo el tiempo y no tiene mala pronunciación. Se usaron pausas 2 o más veces para mejorar el significado y/o el impacto.	El volumen es adecuado para ser escuchado por toda la audiencia durante casi toda la presentación. Habla claramente todo el tiempo pero no pronuncia bien. Se usaron pausas una vez para mejorar el significado y/o impacto dramático.	El volumen es adecuado para ser escuchado por toda la audiencia durante gran parte de la presentación. Habla claramente casi todo el tiempo pero no pronuncia bien. Se usaron pausas pero no fueron efectivas en la mejora del significado o del impacto.	El volumen es débil para ser escuchado por la audiencia. A menudo habla entre dientes, no se le puede entender o tiene mala pronunciación. No se usaron pausas.
Uso de apoyos	Se usan varios apoyos (por ejemplo, multimedia) que demuestran considerable trabajo/creatividad y mejoran la presentación mejor.	Se usan 1-2 apoyos que demuestran considerable trabajo/creatividad y mejoran la presentación.	Los estudiantes usan 1-2 apoyos que mejoran la presentación.	No se usa apoyo alguno o los apoyos escogidos restan valor a la presentación.
Lenguaje corporal y entusiasmo	Las expresiones faciales y el lenguaje corporal generan un fuerte interés y entusiasmo sobre el tema en otros. Tiene buena postura y está relajado. Establece contacto visual con todos en el salón durante la presentación.	Las expresiones faciales y el lenguaje corporal algunas veces generan un fuerte interés y entusiasmo sobre el tema en otros. Tiene buena postura y establece contacto visual con todos en el salón durante la presentación.	Las expresiones faciales y el lenguaje corporal son usados para tratar de generar entusiasmo, pero parecen ser fingidos. Algunas veces tiene buena postura y establece contacto visual.	Muy poco uso de expresiones faciales o lenguaje corporal. No genera mucho interés en la forma de presentar el tema. Tiene mala postura y/o no mira a las personas durante la presentación.
Duración	La duración de la presentación es la estipulada.	La duración de la presentación es ligeramente diferente de la estipulada.	La duración de la presentación es algo diferente de la estipulada	La duración de la presentación es notablemente mayor o menor que la estipulada
Escucha otras presentaciones	Escucha atentamente. No hace movimientos o ruidos que son molestos.	Escucha atentamente pero hace movimientos o ruidos molestos.	Algunas parece no estar escuchando, pero no resulta molesto.	Algunas veces parece no escuchar y pero hace movimientos o ruidos molestos.

6.5.3. Evaluación del trabajo en grupo (calificación individual)

Calificación / Criterio	Excelente (4)	Bien (3)	Satisfactorio (2)	Mejorable (1)
Preparación	Trae el material necesario a clase y siempre está listo para trabajar.	Casi siempre trae el material necesario a clase y está listo para trabajar.	Casi siempre trae el material necesario, pero algunas veces necesita instalarse y se pone a trabajar.	A menudo olvida el material necesario o no está listo para trabajar.
Contribuciones	Proporciona siempre ideas útiles cuando participa en el grupo y en la discusión en clase. Es un líder definido que contribuye con mucho esfuerzo.	Por lo general, proporciona ideas útiles cuando participa en el grupo y en la discusión en clase. Es un miembro fuerte del grupo que se esfuerza.	Algunas veces proporciona ideas útiles cuando participa en el grupo y en la discusión en clase. Es un miembro satisfactorio del grupo que hace lo que se le pide.	Rara vez proporciona ideas útiles cuando participa en el grupo y en la discusión en clase. Puede negarse a participar.
Trabajo compartido	Casi siempre escucha, comparte y apoya el esfuerzo de otros. Trata de mantener la unión de los miembros trabajando en grupo.	Usualmente escucha, comparte y apoya el esfuerzo de otros. No causa "problemas" en el grupo.	A veces escucha, comparte y apoya el esfuerzo de otros, pero algunas veces no es un buen miembro del grupo.	Raramente escucha, comparte y apoya el esfuerzo de otros. Frecuentemente no es un buen miembro del grupo.
Actitud	Nunca critica públicamente el proyecto o el trabajo de otros. Siempre tiene una actitud positiva hacia el trabajo.	Rara vez critica públicamente el proyecto o el trabajo de otros. A menudo tiene una actitud positiva hacia el trabajo.	Ocasionalmente critica en público el proyecto o el trabajo de otros miembros de el grupo. Tiene una actitud positiva hacia el trabajo.	Con frecuencia critica en público el proyecto o el trabajo de otros miembros de el grupo. Raramente tiene una actitud positiva hacia el trabajo.
Resolución de problemas	Busca y sugiere soluciones a los problemas.	Refina soluciones sugeridas por otros.	No sugiere o refina soluciones, pero está dispuesto a tratar soluciones propuestas por otros.	No trata de resolver problemas o ayudar a otros a resolverlos. Deja a otros hacer el trabajo.
Enfoque en el trabajo	Se mantiene centrado en el trabajo que se necesita hacer. Muy autodirigido.	La mayor parte del tiempo se centra en el trabajo que se necesita hacer. Otros miembros del grupo pueden contar con esta persona.	Algunas veces se centra en el trabajo que se necesita hacer. Otros miembros del grupo deben algunas veces regañar, empujar y recordarle a esta persona que se mantenga enfocado.	Raramente se centra en el trabajo que se necesita hacer. Deja que otros hagan el trabajo.
Utilización del Tiempo	Utiliza bien el tiempo durante todo el proyecto para asegurar que las cosas estén hechas a tiempo. El grupo no tiene que reajustar la fecha límite o trabajar en las responsabilidades por la demora de esta persona.	Utiliza bien el tiempo durante todo el proyecto, pero pudo haberse demorado en algún aspecto. El grupo no tiene que reajustar la fecha límite o trabajar en las responsabilidades por la demora de esta persona.	Tiende a demorarse, pero siempre tiene las cosas hechas para la fecha límite. El grupo no tiene que reajustar la fecha límite o trabajar en las responsabilidades por la demora de esta persona.	Rara vez tiene las cosas hechas para la fecha límite y el grupo ha tenido que reajustar la fecha límite o trabajar en las responsabilidades de esta persona porque el tiempo ha sido gestionado inadecuadamente.
Calidad del trabajo	Proporciona trabajo de la más alta calidad.	Proporciona trabajo de calidad.	Proporciona trabajo que, ocasionalmente, necesita ser comprobado o rehecho por otros miembros del grupo para asegurar su calidad.	Proporciona trabajo que, por lo general, necesita ser comprobado o rehecho por otros para asegurar su calidad.


6.5.4. EVALUACIÓN DEL FUNCIONAMIENTO DE UNA WEBQUEST

	BAJO (Probablemente no es una webquest)	MEDIO (Un buen borrador)	ALTO (Lista para publicar)
La introducción...	No intenta atraer a los alumnos	Se intenta interesar a los alumnos pero es muy formal.	Tiene ese <i>algo</i> que atrae nuestra atención. Capta el interés y describe un problema o cuestión que debe resolverse.
La tarea...	Tarea confusa. Lo que se pide no exige habilidades cognitivas de alto nivel tales como comparar, sintetizar, aplicar, transformar, valorar, etc. No hay pensamiento transformador. La tarea se reduce a encontrar cierta información en la red.	La tarea es interesante pero poco significativa para alumnos a los que va dirigida. La tarea requiere análisis de la información y/o de poner junta la información de varias fuentes.	La tarea está clara, se deriva de forma natural de la introducción y marca el camino del proceso. La tarea requiere la síntesis de fuentes múltiples de 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.
El proceso...	- Proceso confuso. Los alumnos no sabrían exactamente qué hacer. - No hay reparto de funciones o roles o los papeles otorgados a los alumnos son artificiales. - No se contempla un trabajo colaborativo entre los alumnos. - En cuanto al uso de la web: se podría realizar mejor sin la web	- Proceso bastante detallado pero hay información que falta. Los alumnos pueden quedar confusos. - Los papeles son claros, pero son de una profundidad limitada. - Algunos recursos reflejan aspectos de la web que la hacen especialmente útil	- Proceso claro y escalonado. La mayoría de los alumnos sabría dónde está en cada paso del proceso y saber qué hacer después. - Los papeles están en consonancia con el tema y los recursos. Proporcionan múltiples perspectivas desde las que estudiar el tema. - Emplea la web para hacer uso de, al menos, los siguientes aspectos: interactividad, múltiples puntos de vista, información actual, etc.

7. CONCLUSIÓN.

Ésta sección (descrita por Dodge y March como opcional) es donde el profesor puede "interrogar" a los estudiantes... revisar lo que han aprendido y reunir información acerca del proceso completo de aprendizaje. Cuando se escribe la conclusión el profesor debería sugerir temas que los alumnos puedan buscar por sí mismos, así como cuestiones para responder en clase. Esto puede ser de gran valor ya que es donde los profesores son capaces de revisar lo que los alumnos han aprendido y donde los alumnos ven lo que han aprendido por sí mismos.

CONCLUSIONES



INTRODUCCIÓN

TAREA

ROLES

PROCESO

RECURSOS


EVALUACIÓN

CONCLUSIONES

CREDITOS

Guía para el profesor

Una vez finalizados los trabajos y expuestos en clase, se abrirá una mesa redonda y un debate con todos los grupos participantes. La mesa redonda será sobre las dificultades encontradas en la elaboración de los trabajos y como se han resuelto. Así mismo, se abrirá un debate sobre el tema trabajado a través de las distintas webs facilitadas, así como de la bibliografía consultada en la biblioteca.



Si termináis este Webquest positivamente habréis aprendido lo siguiente:

- Realizar un cuestionario para una encuesta
- Sabréis calcular parámetros estadísticos de centralización y de dispersión
- Sabréis hacer representaciones estadísticas básicas
- Utilizaréis con soltura la calculadora científica que tanto necesitaréis
- Manejaréis el software que hayáis elegido como hoja de cálculo sin problemas
- Estaréis en condiciones de abordar los estudios estadísticos más avanzados en los próximos cursos.

Seguro que lo habéis conseguido



8. CRÉDITOS

Se debe hacer una relación de las fuentes de información que se han usado en la elaboración de la webquest. Ésta relación puede ser de vídeos, imágenes, fotografías, sonido, etc... También se suelen expresar los agradecimientos a los que nos han suministrado los recursos y a aquellos que nos han animado a concluir nuestro trabajo.

No hay que olvidarse de la importancia de una buena lista de referencias bibliográficas, ya sean libros, revistas, medios digitales o de cualquier otro tipo utilizados como fuentes de información.



CRÉDITOS

Bar chart showing data for years 1980, 1990, 2000, 2010, and 2020. Values: 2698, 3034, 1781, 3122, 3318.

INTRODUCCIÓN

TAREA

ROLES

PROCESO

RECURSOS

EVALUACIÓN

CONCLUSIONES

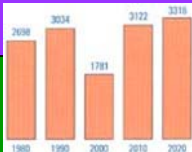
CREDITOS

Guía para el profesor

- Calculadora científica FX 85V descargada de:
http://www.friedemann-seebass.de/dwnld_e.html
- Webquest Ceip Nª Sra. De los Angeles de “El Esparragal”:
<http://www.ceip-nsangeles.com/primaria/webdesayuno/index.htm>
- Iconos de descarga de:
www.iconarchive.com
- Plantilla de Webquest de:
<http://www.xtec.es/~jdiaz124/castella/wq/recursoswq/plantillas>
- Idea del tema de Estadística y Desayuno:
i.e.s. Arico: <http://www.gobiernodecanarias.org/educacion/usr/iesarico/>

9. GUÍA PARA EL PROFESOR.

Constan los objetivos didácticos, los materiales, los programas necesarios para llevar a cabo la Webquest, el número de sesiones previstas, etc. Es una sección destinada al docente y es muy recomendable tenerla en cuenta antes de comenzar a trabajar con el grupo/clase.



Guía para el profesor	
<u>INTRODUCCIÓN</u>	
<u>TAREA</u>	<i>Curso, ciclo y nivel educativo</i>
<u>ROLES</u>	
<u>PROCESO</u>	<i>Materia/s curricular/es</i>
<u>RECURSOS</u>	<i>Realización de carteles</i>
<u>EVALUACIÓN</u>	<i>sobre tipos de alimentos</i>
<u>CONCLUSIONES</u>	<i>Realización de carteles</i>
<u>CREDITOS</u>	<i>Sobre desayuno saludable</i>
<u>Guía para el profesor</u>	

	Webquest diseñada para 2º y 3º de la E.S.O. Para realizar con grupos de 4 ó 5 alumnos y trabajar en casa y en clase con el ordenador
	Las materias comprometidas en el trabajo son: Matemáticas, Ciencias Naturales y Departamento de Orientación
	Se realizarán carteles informativos sobre la calidad y los tipos de los alimentos que se colocarán en todo el Instituto
	Se realizarán carteles de manera semejante al apartado anterior

10. FORMAS DE REALIZAR WEBQUEST. PLANTILLAS

10.1. WEBQUEST FORMATO WORD U OPENOFFICE

Se utilizan para la realización de éste tipo de webquests procesadores de texto tales como el Winword de Microsoft o el Openoffice. Existe en la red numerosas plantillas que nos ayudarán a elaboración de nuestra propia webquest. Algunas de las más interesantes se encuentran en la siguientes direcciones:

- <http://200.88.113.180/documentos/aula-virtual/herramientas/plantillas/plantillas-webquest/webquest.dot/download>
(recomendada)
- <http://webquest.sdsu.edu/templates/lesson-template1.htm>
- <http://www.isabelperez.com/webquest/plantilla-webquest.htm>
- <http://www.eduteka.org/pdfdir/GestorPlantillaWebquest.rtf> (formato rtf)

10.2. PLANTILLAS WEBQUEST FORMATO HTML

- http://200.88.113.180/documentos/aula-virtual/herramientas/plantillas/plantillas-webquest/mi_webquest.zip/download
- <http://www.marcoele.com/downloads/plantillawqmarcoele.htm>
- <http://www.aula21.net/tallerwq/taller/paginadelalumno.html>
- <http://webquest.sdsu.edu/LessonTemplate.html> (en inglés)

10.3. PLANTILLAS WEBQUEST PHP

Se trata de plantillas de Webquest realizadas en lenguaje PHP. Puede ser muy engorroso si no se tienen conocimientos de éste tipo de herramienta. Por ello, lo idóneo es recurrir a fuentes web en donde encontrarás tutoriales y plantillas para su realización. Te indicamos algunas de ellas:

1. <http://www.phpwebquest.org/>
2. www.juntadeandalucia.es/averroes/c_p_a/pinnovacion/miWeb/documentos/tutorial_php_WebQ.pdf (Tutorial muy bueno)

10.4. PLANTILLAS WEBQUEST DREAMWEAVER

Adobe Dreamweaver® (Dw) es una aplicación en forma de estudio, basada en la forma de estudio de Adobe Flash® pero con más parecido a un taller destinado para la construcción y edición de sitios y aplicaciones Web basados en estándares.

Si estáis familiarizados con éste software podéis utilizar las plantillas creadas para tal fin que encontraréis en:

<http://www.xtec.cat/~jdiaz124/castella/wq/recursoswq/plantillas/Plantilla%20DW/plantilla.htm>

También tenéis un tutorial en:

http://www.aulacli.es/dreamweaverMX/f_dreamweavermx.htm

En realidad podríais utilizar cualquier editor de páginas web para la edición de las plantillas html. Existen multitud de ellos, aunque algunos de los más utilizados son:

Mozilla-firefox composer. Tiene un magnífico tutorial en la dirección <http://platea.pntic.mec.es/~abercian/guiacomposer/>

Netscape composer. Su tutorial se encuentra en <http://turan.uc3m.es/uc3m/web/COM/m1-index.html>

10.5. PLANTILLAS WEBQUEST EN MOODLE



Para poder desarrollar **webquests** en **Moodle** es necesario instalar el módulo que se encuentra en la siguiente dirección:

<http://moodle.org/mod/data/view.php?d=13&rid=679>

Debéis descomprimir el fichero y subirlo al directorio “mod” que se encuentra en vuestro servidor.



A continuación hay que pinchar sobre “Admin” en el panel de Administración.

De esta manera comenzará el proceso de creación de tablas en la base de datos. Si no aparece ningún mensaje de error, pincháis en “Continuar” y ya tendréis instalado el **módulo WebQuest** aunque sin traducir al castellano.

Para que las **WebQuests** se generadas se vean en español hay que seguir los siguientes pasos.

En el directorio **webquest** hay una carpeta llamada lang, y dentro de ella una carpeta llamada es_utf8. El archivo webquest.php que se encuentra dentro ese directorio lo debéis subir al directorio moodledata/lang/es_es_utf8. !Y ya tendréis listas en **Moodle** las actividades **WebQuest** en castellano!

11. HERRAMIENTAS ÚTILES PARA LA CREACIÓN DE WEBQUESTS

Existen numerosas entidades con páginas web dedicadas a facilitar a los docentes la creación de webquests. En éste apartado vamos a dar algunas de ellas en donde, en general, lo único que nos hace falta es registrarnos para poder comenzar la creación de nuestra webquest.

- http://catedu.es/crear_wq/z_usuarios/ingreso_usuarios.php Página del Gobierno de Aragón en donde se nos dan todo tipo de facilidades, incluido un excelente manual llamado “MANUAL DEL CREADOR DE WEBQUEST” en su versión 0.1 y en formato pdf, cuya dirección viene en el siguiente punto. Creador de Webquest dinámico te permitirá, una vez registrado, crear tu webquest a tu ritmo, con un

amplio abanico de templates para elegir, y una cuidada ayuda. No requiere de conocimientos informáticos amplios para su manejo.

- http://catedu.es/crear_wq/z_usuarios/archivos/manual_creador_WQ_v01.pdf
- <http://www.webquest.es/phpwebquest> (ya comentada anteriormente)
- <http://www.zunal.com> Nueva versión de webquest instantánea que nos permite crearlas y almacenarlas online. Todo en Inglés.
- <http://www.aula21.net/Wqfacil/webquest.htm> Francisco Muñoz de la Peña Castrillo (Extremadura), es uno de los pioneros expertos en la utilización de las Webquest en la educación. Se trata de un generador online, y tienes que estar conectado para hacer la webquest pero luego tu has de preocuparte de publicarla.No es necesario, una vez terminada, estar conectado a la Red.
- <http://ilearn.senecac.on.ca/elc/wqg/index.html> Otro generador online de Webquest que nos permite generar los archivos html de una webquest. No aloja webquest, hemos de buscarnos alojamiento propio para los archivos generados.
- <http://www.instantprojects.org/webquest> Herramienta para elaborar y publicar en línea, de forma rápida y gratuita. Con Instant WebQuest los docentes no necesitan escribir código en html ni pagar por un servidor para publicar sus WebQuests. La herramienta genera, a partir de la información que ingresa el docente, para cada una de las secciones que componen una WebQuest, todos los archivos necesarios y los aloja automáticamente en un servidor Web gratuito. Al terminar hay que enviar un e-mail al webmaster para su clasificación
- http://www.teach-nology.com/web_tools/web_quest También en Inglés, pero con cantidad de iconos para utilizar
- <http://www.teacherweb.com> Similar a la anterior.

12. BIBLIOGRAFÍA

1. Area Moreira, M. (25 de 03 de 2004). *Webquest. Una estrategia de aprendizaje por descubrimiento basada en el uso de Internet*. Recuperado el 30 de 09 de 2008, de http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.DescargaArticuloIU.descarga&tipo=PDF&articulo_id=7374:
http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.DescargaArticuloIU.descarga&tipo=PDF&articulo_id=7374
2. Asturias, C. d. (2007). *Enseñar y aprender con Webquest*. Recuperado el 30 de 09 de 2008, de <http://web.educastur.princast.es/cursos/cursowq/>
3. Dodge, B. (30 de 09 de 1995, 1998, 1999). *Página personal de Bernie Dodge*. Recuperado el 30 de 09 de 2008, de <http://edweb.sdsu.edu/people/bdodge/>
4. Dodge, B. (17 de 05 de 2002). *Webquest Taskonomy*. Recuperado el 02 de 10 de 2008, de <http://webquest.sdsu.edu/taskonomy.html>
5. Eduteka. (13 de 04 de 2002). *Construyendo una miniquest*. Recuperado el 05 de 10 de 2008
6. Exline, J. (2005). *Workshop: Inquiry-based learning*. Educational Broadcasting Corporation. (2004).
7. Fernández Abuín, J. P. (25 de 11 de 2007). La aplicación de las TICs en la Educación Física a través del modelo didáctico de las webquest. *Revista Iberoamericana de Educación*, 1-9.
8. García Hernández, J. J. (2007). *Desayuno con Estadística*. Recuperado el 05 de 10 de 2008, de <http://www.matematycas.es/webquest>
9. March, T. (1998, 2000). *Blog personal de Tom March*. Recuperado el 30 de 09 de 2008, de <http://www.tommarch.com/ozblog/>
10. March, T. (20 de 4 de 1998). *Why webquests? An Introduction*. Recuperado el 30 de 9 de 2008, de http://tommarch.com/writings/intro_wq.php
11. Marzano, R. J. (1997). Dimensions of Learning Teacher's Manual. En R. J. Marzano, *Dimensions of Learning Teacher's Manual* (págs. 1-2, 4-6). Colorado: Aurora. segunda Edición.
12. Pérez, I. (2004). *Plantilla para webquest*. Recuperado el 2 de 10 de 2008, de <http://www.isabelperez.com/webquest/plantilla-webquest.htm>
13. R González, V. (10 de 2003). *Sueños de Robot*. Recuperado el 2 de 10 de 2008, de http://cfievalladolid2.net/tecno/recursos/webquest/suenos_de_robot/inicio.htm

14. Schooldistrict_3. (2008). *School District 3*. Recuperado el 01 de 10 de 2008, de Spartanburg County: <http://www.spa3.k12.sc.us/WebQuests.html>
15. Starr, L. (2000). *Creating a webquest: it's easier than you think*. Recuperado el 30 de 09 de 2008, de http://www.educationworld.com/a_tech/tech/tech011.shtml
16. Villanueva Jiménez, Á. (s.f.). *Desayuno saludable*. Recuperado el 02 de 10 de 2008

13. EPÍLOGO

Al escribir el presente libro-manual he tenido la intención de servir de ayuda a todos aquellos que en alguna ocasión han pensado en utilizar el ordenador como medio de transmisión de conocimientos, pero no se atrevieron.

No hace mucho tiempo tuve noticia de la existencia de Webquests y me pareció una excelente idea para emplear en mis clases de Matemáticas. De éste modo, el año pasado creé, con la ayuda de la Red y de algunas plantillas y documentos de Internet mi primera webquest titulada "Desayuno con Estadística" que tuvo un gran éxito y seguimiento por parte de mis alumnos de 2º de la E.S.O. que fueron quienes la sufrieron por primera vez. Enseguida pensé en la Estadística como unidad didáctica para emplear en mi primer diseño, ya que es muy raro que se llegue al final del curso habiendo siquiera alcanzado el conocimiento de la Media o la Mediana. Así, me decidí y tomé como tema la calidad del desayuno en los institutos para tratar desde el punto de vista estadístico, el cual tuvo gran aceptación. Mis alumnos iban como locos por los pasillos preguntando a sus compañeros qué tipo de desayuno tomaban e iban tomando las anotaciones pertinentes, hasta que por fin llegó el momento final: todos los grupos habían terminado su trabajo y exponían sus conclusiones en el aula con mi ayuda y la del proyector (preparamos varias presentaciones powepoint).

¡Qué gran satisfacción para mí ver cómo mis alumnos, que no habían sido precisamente muy trabajadores, se volcaban en explicar sus argumentos y averiguaciones!

Por todo ello, me decidí a publicar éste libro pues considero que el esfuerzo merece la pena ya que la respuesta es altamente gratificante.

Espero que os sirva de ayuda.

José Julio García Hernández

josejuliogarcia@gmail.com

Cartagena, Octubre 2008