

EL USO DE LAS WEB QUEST

A.P.García Viveros, R.Rojas López
alepgv@yahoo.com, rrojas-lopez@hotmail.com.

INTRODUCCION

La reforma integral de educación media superior (RIEMS) sitúa al estudiante en el centro del proceso de la enseñanza aprendizaje.

Este cambio de paradigma educativo viene ligado al cambio metodológico que potencializa el papel activo del estudiante, su iniciativa y su pensamiento crítico. En este nuevo panorama, las Tecnologías de la Información y de la Comunicación juegan un papel clave, ofreciendo nuevos contextos y posibilidades para el desarrollo de las competencias genéricas que contempla la reforma del nivel medio superior..

La idea inicial con la que se creó la metodología de trabajo basada en WebQuest, fue, desarrollar en el alumnado la capacidad de navegar por Internet teniendo un objetivo claro, aprender a seleccionar y recuperar datos de múltiples fuentes y desarrollar las habilidades de pensamiento crítico (Dodge, 1998). Por ello una Webquest, consiste básicamente, en presentar al alumnado un problema con un conjunto de recursos preestablecidos por el autor de la misma, que suele ser su profesor, de modo que evite la navegación simple y sin rumbo del alumnado a través de la WWW (Watson, 1999). En el CBTIS no. 3 se aplicó una webquest para la materia de "Diseño de paginas web", en el tema de diseño de paginas web.

MATERIALES Y MÉTODOS

Existen en la actualidad mucha información disponible en Internet destinada a docentes explicando el concepto, características, proceso de creación y aplicación de las webquest, así como ejemplos ya creados por los propios profesores. La mayor parte de esta información está en ingles[1], aunque ya empiezan a existir algunos documentos y unidades didácticas de diferentes niveles y temas específicos en español y otros idiomas.

La figura 1 muestra los componentes de una WebQuest, y es la base para el diseño de webquest de cualquier tema.

La realización de una WebQuest consiste básicamente en que el profesor identifica y plantea un tópico/problema y a partir de ahí crea una web en la que presenta la tarea al alumnado, le describe los pasos o actividades que tienen que realizar, les proporciona los recursos on line necesarios para que los alumnos por sí mismos desarrollen ese tópico,

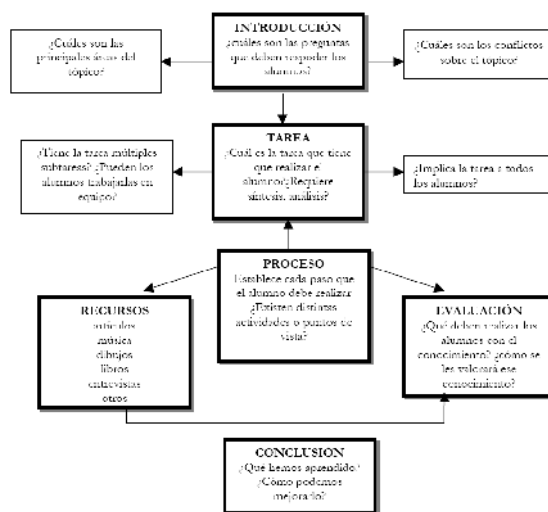


Figura 1 Componentes de una WebQuest

así como los criterios con los que serán evaluados. Una WebQuest, según B. Dodge y T. March, se compone de seis partes esenciales[3]: Introducción, Tarea, Proceso, Recursos, Evaluación y Conclusión (ver gráfico).

La INTRODUCCIÓN provee a los alumnos la información y orientaciones necesarias sobre el tema o problema sobre el que tiene que trabajar. La meta de la introducción, es hacer la actividad atractiva y divertida para los estudiantes, de tal manera que los motive y mantenga este interés a lo largo de la actividad. Los proyectos deben dirigirse a los estudiantes, haciendo que los temas sean atractivos, visualmente interesantes, parezcan relevantes para ellos en función a sus experiencias pasadas o metas futuras, importantes por sus implicaciones globales, urgentes porque necesitan una pronta solución o divertidos ya que ellos pueden desempeñar sus actividades con acciones menos estresantes emocionalmente.

La TAREA es una descripción formal de algo realizable e interesante que los estudiantes deberán haber llevado a cabo al final de la WebQuest. Esto podría ser un producto tal como una presentación multimedia, una exposición verbal, una cinta de video, construir una pagina Web o realizar una obra de teatro. Una WebQuest exitosa se puede utilizar varias veces, bien en clases diferentes o en diferentes años escolares. Cada vez la actividad puede ser modificada o redefinida y se puede desafiar a los estudiantes para que propongan algo que vaya más lejos, de tal manera, que sea más profunda que las anteriores. Como se muestra en la figura 2



Figura 2 Taxonomía de las tareas en una WebQuest

La tarea es la parte más importante de una WebQuest y existen muchas maneras de asignarla. Para ello puede verse la taxonomías de tareas (Dodge, 1999)[4] en donde se describe los 12 tipos de tareas más comunes y se sugieren algunas formas para optimizar su uso. Las tareas son: Tareas de repetición, de compilación, de misterio, periodísticas, de diseño, de construcción de consenso, de persuasión, de autoreconocimiento, de producción creativa, analíticas, de juicio, científicas, etc. (ver gráfico).

El PROCESO describe los pasos que el estudiante debe seguir para llevar a cabo la Tarea, con los enlaces incluidos en cada paso. Esto puede contemplar estrategias para dividir las Tareas en subtareas y describir los papeles a ser representados o las perspectivas que debe tomar cada estudiante. La descripción del proceso debe ser relativamente corta y clara.

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, por ejemplo, mediante la construcción de ayudas visuales como Mapas Conceptuales o diagramas que sirvan como bitácora, y que muestren la forma de administrar la realización de la tarea.

La EVALUACIÓN es una etapa añadida reciente en el modelo de las WebQuests. 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 o rubrica de evaluación. Esta, se puede construir tomando como base el "Boceto para evaluar WebQuests" de Bernie Dodge que permite a los profesores calificar una WebQuest determinada y ofrece retroalimentación específica y formativa a quien la diseñó. Muchas de las teorías sobre valoración, estándares y constructivismo se aplican a las WebQuests, como las siguientes: metas claras, valoración acorde con Tareas específicas, el involucrar a los estudiantes en el proceso de evaluación, autoevaluación.

Por último, la CONCLUSIÓN resume la experiencia y estimula la reflexión acerca del proceso, de tal manera que extienda y generalice lo aprendido. Con esta actividad se pretende que el profesor anime a los alumnos para que sugieran algunas formas diferentes de hacer sus actividades académicas con el fin de mejorar su actividad estudiantil..

Tomando en cuenta la metodología del diseño de una WebQuest, se realizó y aplicó la webquest del diseño de paginas web, para los alumnos de tercer semestre de la especialidad de informática del Cbtis 3.

Introducción: Ya sabes hacer una página web. ¡Qué bien! Pero ahora tienes que saber cómo hacerla atractiva y práctica. En Internet hay millones de páginas, pero seguro que te has encontrado con muchas que son muy difíciles de navegar porque te pierdes en ellas, o cuyo diseño es ... aburrido, o que no resultan útiles, o que no tienen una información interesante u ordenada, entre otros defectos. Si no quieres que digan que tus páginas web son "de aficionado", tienes que dominar el campo del diseño de páginas web.

Tarea: Al final de tu trabajo tienes que realizar una página web en grupo donde informes de los conocimientos adquiridos en este proyecto y donde utilices esos conocimientos para elaborarla. No se exige una información detallada sino unas ideas generales que se aprendan fácilmente y que sean útiles. Por ejemplo: "La navegación debe ser lo más clara posible para que el usuario sepa siempre dónde está y qué información contiene la página web". Después se añaden las opciones que hay para conseguir ese propósito.

Esta página se instalará en la red y servirá para que otros estudiantes aprendan a realizar páginas web con estilo, como profesionales en el diseño web. Para eso sirve Internet, para ofrecer nuestros conocimientos a

otras personas que puedan aprovecharlos.

Proceso:

Con el fin de llevar a cabo esta tarea, se formaran equipos de 3 personas para realizar la investigación de los siguientes temas que les permitiran obtener la información necesaria para diseñar su pagina.

1. Tipos de páginas web: Informativas, educativas, comerciales, etc.
2. Una navegación apropiada: Distintos diseños de navegación.
3. El contenido de la página web: Tipos de contenido y su ordenación.
4. Aspectos estéticos: el color, la composición de la página, las imágenes, etc.
5. Aspectos técnicos: navegadores, resolución, html, hojas de estilo, etc.
6. Multimedia en Internet: animaciones, sonido y música, etc.
7. Reflexión sobre la importancia del diseño de páginas web. Este apartado será realizado por todos los alumnos en grupo.

Recursos: La información que requieren se puede encontrar en los siguientes sitios de Internet. No olvides que tambien puedes investigar en otros sitios de internet, o visitar varias paginas y tomar algunos de los diseños como base para tu diseño.

- Digital: <http://platea.pntic.mec.es/~jmas/manual/>
- Webestilo: <http://www.webestilo.com/guia/>
- Tejedores del web: <http://www.tejedoresdelweb.com/>
- Curso web: <http://www.lsi.us.es/cursos/cursoweb/>
- Webs con FrontPage Express: <http://fresno.cnice.mecd.es/~avaler3/index2.htm>
- Google: <http://www.google.com>

Evaluación: Los aspectos a evaluar son los siguientes

1. La calidad de la página web realizada en cuanto al contenido y el diseño.
2. El trabajo en equipo, considerando lo que haya hecho cada uno de los integrantes. Para ello, se entregara la relacion de actividades realizadas por cada uno.
3. La calidad y corrección del texto incluido: ortografía, sintaxis, léxico, etc.,

Conclusión: Al final se llevará a cabo una reflexion en grupo sobre la utilidad del trabajo realizado, sobre sus ventajas e inconvenientes, sobre lo aprendido y lo que queda por aprender.

CONCLUSIONES

Quizás lo más interesante de este modelo o estrategia es que los docentes, puedan asumir sin grandes

costos económicos, ni de recursos y 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 necesitan 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 de Diseño HTML para la creación de documentos hipertextuales. B. Dodge (2002), ha creado una guía para el diseño de webquest[5], que se muestra en el gráfico. En este sentido, se debe destacar que ya existen plantillas o formatos tipo, según el modelo de webquest que se quiera realizar [6]: 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.

Como docentes vivimos en una época de cambios, aunado a esto, tenemos la tarea de enseñar, capacitar y desarrollar, habilidades y conocimientos en nuestros alumnos, que se enfrentan en un mundo sin fronteras, con el empleo de internet, sin embargo existen herramientas como la presentada en este artículo, que facilitan nuestro trabajo, y permite el desarrollo de diferentes habilidades en nuestros alumnos. El empleo de las WebQuest en nuestra labor docente, constituye una herramienta más, en el proceso enseñanza-aprendizaje.

BIBLIOGRAFIA

- [1] (<http://webquest.sdsu.edu/>)
- [2]<http://www.thirteen.org/edonline/concept2class/mnth8/index.html>).
- [3] (<http://www.ozline.com/learning/index.htm>).
- [4] (<http://webquest.sdsu.edu/matrix.html>) y Biopoint
- [5](http://www.biopoint.com/online_gallery/Welcome.html)
- [6]<http://www.eduteka.org/comenedit.php3?ComEdID=0010>.
- [7] <http://www.eduteka.org/webquest.php3>
- [8]<http://nogal.cnice.mecd.es/~lbag0000/html/ejempl os.html>
- [9]<http://platea.pntic.mec.es/~erodri1/EJEMPLOS.htm>.