

# WebQuest

## Sigue la pista en Internet



Este programa plantea realizar un proyecto mediante un proceso de investigación guiada, empleando como principales recursos aquellos que ofrece Internet. Basa su desarrollo en la utilización de las WebQuest, una metodología que, partiendo del esquema clásico del trabajo documental, utiliza Internet como herramienta educativa.

La motivación del programa se apoya, principalmente, en el uso intensivo de las TIC, que tienen una presencia permanente a lo largo de toda la actividad. Y persigue despertar el interés de los alumnos por la búsqueda documental y el uso de las WebQuest.

Constituye una vía adicional de apoyo de la biblioteca escolar al aula, y las sesiones se ejecutan en la biblioteca escolar o en el aula de informática, si aquella no dispone de ordenadores. El profesor conduce las sesiones de investigación y su labor es orientar a sus alumnos durante el proceso de aprendizaje, guiar las tareas y ayudar a organizar el material recogido en cada búsqueda y a reelaborar la información que van a plasmar en el trabajo final.



**Destinatarios:** Alumnos de Tercer Ciclo de Educación Primaria y Primer Ciclo de Educación Secundaria.

**Estructura temporal:** 8 sesiones de 1 hora de duración.

**Desarrollo de la actividad:** El profesor instala la WebQuest [WQ-P] en el

ordenador. La primera pantalla está constituida por diferentes apartados, en forma de índice-navegador, que muestran las fases de la actividad.

Como introducción metodológica, se entrega una ficha informativa [WQ-FI] que describe los aspectos esenciales del trabajo documental y se explican las plantillas de recogida y organización de la información [WQ-PA2 / WQ-PA3] y las de presentación del resultado [WQ-PR].

La secuencia de fases, que se corresponde con el índice de apartados de la WebQuest, es la siguiente:

**-Introducción - ¿Te apuntas?** Su finalidad principal es presentar, de forma atractiva, la actividad de investigación. Esta parte ofrece las primeras orientaciones e incorpora cuestiones dirigidas a despertar el interés de los participantes.

*-Actividad - ¿Qué tienes que hacer?* El propósito de este apartado es describir el trabajo de investigación que se va a desarrollar y el producto final que se va a obtener. Se concreta con los participantes el modo de organizarse y el formato de presentación del trabajo.

*-Proceso y recursos - ¿Cómo lo vas a hacer? ¿Qué materiales vas a utilizar?* El proceso describe los pasos que se han de seguir para realizar la actividad, las tareas y los papeles que tienen que asumir los miembros de cada grupo de trabajo. Los recursos son direcciones de páginas web que se ofrecen para localizar la información y desarrollar las tareas.

*-Evaluación - ¿Cómo ha resultado?* Esta última sesión consiste en presentar el resultado final y describir el proceso de investigación que ha seguido cada equipo, valorando las ventajas e inconvenientes de la metodología utilizada.

### **Materiales necesarios:**

- Ordenadores con conexión a Internet y software de ofimática (procesador de textos y programa para crear presentaciones)
- WebQuest sobre un tema abordado en el currículo escolar [WQ-P]
- Ficha informativa [WQ-FI]
- Plantillas para recuperar información y para presentar los resultados [WQ-PA2 / WQ-PA3 / WQ-PR]

Además del ejemplo de WebQuest que se ha descrito anteriormente, en Internet se pueden encontrar otros. Por ejemplo, el portal:

[www.xtec.es/~jdiaz124/castella/wq/recursoswq/recursos.htm](http://www.xtec.es/~jdiaz124/castella/wq/recursoswq/recursos.htm) que ofrece:

- Información sobre esta metodología de trabajo.
- Ejemplos de otras WebQuest organizadas por ciclos escolares y temas.
- Plantillas y generadores sencillos para crear nuevas WebQuest.

## Un ejemplo de WebQuest-Sigue la pista en Internet



La actividad se dirige a 6º curso de Educación Primaria y 1º de ESO. Está planteada para trabajar aspectos relacionados con contenidos de las asignaturas “Conocimiento del medio natural social y cultural” y “Ciencias sociales, geografía e historia”, respectivamente, referentes al continente europeo.



En la primera sesión de trabajo se presenta la WebQuest y se accede al primer apartado *¿Te apuntas?* En este caso, el argumento que enmarca la actividad supone que los participantes forman parte de un equipo de *tour-operadores* que trabaja en una agencia de viajes, y se les pide que elaboren un *folleto turístico* con un recorrido por las plazas más importantes de Europa.

A partir de la siguiente fase *¿Qué tienes que hacer?*, los alumnos se organizan en equipos de trabajo de entre 4 y 6 componentes y trabajan en la clase, si dispone de ordenadores, o en el aula de informática. El objetivo es constituir una serie de grupos de investigación a los que se asignará la captura y filtrado de información asociada a un conjunto de plazas europeas, tantas como grupos.

A continuación, se distribuyen los roles, que pueden asignarse individualmente dentro de los equipos o compartirse entre varios miembros:

- *Documentalistas*: encargados de recoger y almacenar de forma organizada la información.
- *Editores*: identifican la información más relevante y definen su organización.
- *Especialistas en imagen*: seleccionan fotografías, vídeos e imágenes.
- *Equipo de maquetación*: encargado de la elaboración final del folleto.

Este reparto facilita la realización de las tareas y es parte consustancial al sentido mismo de la actividad. No obstante, debe procurarse que todos los integrantes del equipo tengan constancia del conjunto de las tareas que habrán de llevar a cabo y que, en la medida de lo posible, participen en el mayor número de ellas. No hay que olvidar que toda la clase trabajará para crear un único folleto, compuesto por la información combinada y cohesionada que elaboren los diferentes equipos.



El siguiente paso requiere acceder al apartado *¿Cómo lo vas a hacer? ¿Qué materiales vas a utilizar?* En él se proponen las actividades de investigación y los recursos informativos que se pueden consultar para acometerlas.

Las actividades propuestas son las siguientes:

- La primera actividad, *Conocemos Europa*, pretende iniciar a los alumnos en el tema a través de dos propuestas de juego encadenadas, que se ejecutan en el ordenador (son actividades didácticas disponibles en Internet): situar los países de Europa en un mapa interactivo y buscar los nombres de los países en una sopa de letras.

En ese momento los equipos, dirigidos por el responsable de la biblioteca escolar o el docente, deben elegir una o dos plazas de las listadas a continuación, para comenzar la investigación.

- Plaza Mayor de Salamanca (España)
- Plaza Roja (Moscú - Rusia)
- Plaza de San Marcos (Venecia - Italia)
- Trafalgar Square (Londres - Reino Unido)
- Plaza del Rossio (Lisboa - Portugal)
- Plaza de San Pedro (El Vaticano)

- Grand-Plâce (Bruselas - Bélgica)
- Rynek Glowny (Cracovia - Polonia)
- Plâce de la Concorde (París - Francia)
- Römerberg (Frankfurt - Alemania)

El siguiente paso consiste en localizar, en un mapa, el país al que pertenecen la plaza o plazas elegidas, y anotar algunos datos básicos: capital de país, población, idioma oficial, etc.

Previamente, deben crearse en los ordenadores una serie de carpetas para ir guardando los elementos seleccionados (textos, imágenes, vídeos, etc.). Para el registro de toda o parte de esta información pueden utilizarse las plantillas suministradas desde la biblioteca en la primera sesión.

- En la segunda actividad, *Paseando por ciudades con encanto*, cada grupo investiga sobre la ciudad en la que se ubica la plaza: lugares de interés, personajes célebres, costumbres y gastronomía del lugar... Y va seleccionando textos e imágenes para elaborar el trabajo final.
- En la tercera actividad, *Cuéntame la Plaza*, la misión de los alumnos es averiguar datos propios de cada plaza en particular: el nombre, la situación, el estilo artístico, el autor, la historia, alguna curiosidad, leyendas que hayan acontecido, etc. Como en los pasos previos, deben recopilarse tanto contenidos textuales como imágenes.
- La cuarta actividad, *Hazlo bonito*, corresponde a la creación del folleto turístico. Previamente, los alumnos reorganizan y transforman la información para adaptarla a los distintos apartados del mismo. Cada grupo elabora un breve esquema para hacer la puesta en común con el resto de compañeros de la clase.

La última sesión se destina a presentar el folleto turístico y a evaluar conjuntamente el desarrollo de la actividad y sus resultados. Para ello, es preciso acceder al apartado de la WebQuest denominado *¿Cómo ha resultado?* Y, a partir de él, llevar a cabo un debate colectivo en el que se analizan, desde el punto de vista de los alumnos, los aspectos más relevantes de la actividad en cuanto a contenidos y método.