

WEBQUEST, MINIQUEST E BUSCA DO TESOURO.

Que é unha webquest?

A webquest é a aplicación dunha estratexia de aprendizaxe por descubrimento guiado a un proceso de traballo desenvolto polo alumnado utilizando os recursos de Internet.

Webquest significa indagación, investigación a través da web. Orixinariamente foi formulado a mediados dos anos noventa por Bernie Dodge e desenvolvido por Tom March.

A idea inicial con que se creou a metodoloxía de traballo baseada en webquest foi desenvolver no alumnado a capacidade de navegar por Internet tendo un obxectivo claro, aprender a seleccionar e recuperar datos de múltiples fontes e desenvolver as habilidades de pensamento crítico. Por iso unha webquest consiste, basicamente, en presentarlle ao alumnado un problema cun conxunto de recursos preestablecidos polo autor da mesma, que adoita ser o seu profesor, de modo que evite a navegación simple e sen rumbo do alumnado a través de Internet.

Rodríguez García define a webquest do seguinte modo:

- Webquest é un modelo de aprendizaxe extremamente simple e rico para propiciar o uso educativo de Internet, baseado na aprendizaxe cooperativa e en procesos de investigación para aprender.
- Unha webquest é unha actividade enfocada á investigación, na que a información usada polos alumnos é, na súa maior parte, descargada de Internet. Basicamente é unha exploración dirixida, que culmina coa produción dunha páxina web, onde se publica o resultado dunha investigación.

- Webquest é unha metodoloxía de aprendizaxe baseada fundamentalmente nos recursos que nos proporciona Internet, que incitan aos alumnos a investigar, potencian o pensamento crítico, a creatividade e a toma de decisións, contribúen a desenvolver diferentes capacidades e levan así aos alumnos a transformar os coñecementos adquiridos.

A realización dunha webquest consiste basicamente en que o docente identifica e suscita un tópico/problema e a partir de aí crea unha web na que presenta a tarefa ao alumnado, descríbelle os pasos ou actividades que teñen que realizar, proporcionálles os recursos en liña necesarios para que os alumnos por si mesmos desenvolvan ese tópico, así como os criterios cos que serán avaliados. Unha webquest, segundo B. Dodge e T. March, componse de seis partes esenciais: Introducción, Tarefa, Proceso, Recursos, Avaliación e Conclusións.

1.- A **introdución** prové o alumnado da información e das orientacións necesarias sobre o tema ou problema sobre o que ten que traballar. A meta da introdución é facer a actividade atractiva e divertida para os estudantes de tal xeito que os motive e manteña este interese ao longo da actividade. Os proxectos deben contarse aos estudantes facendo que os temas sexan atractivos, visualmente interesantes, parezan relevantes para eles debido ás súas experiencias pasadas ou metas futuras, importantes polas súas implicacións globais, urxentes porque necesitan unha pronta solución ou divertidos, xa que eles poden desempeñar un papel ou realizar algo.

2.- A **tarefa** é unha descrición formal de algo realizable e interesante que os estudantes deberán levar a cabo ao final da webquest. Isto podería ser un produto tal como unha presentación multimedia, unha exposición verbal, un vídeo, construír unha paxina web, etc. Unha webquest exitosa pódese utilizar varias veces, ben en clases diferentes ou en diferentes anos escolares. Cada vez a actividade pode ser modificada ou redefinida e pódese desafiar aos

estudiantes para que propoñan algo que vaia máis lonxe, de tal xeito, que sexa máis profunda que as anteriores.

A tarefa é a parte máis importante dunha webquest e existen moitos xeitos de asignala. Para iso poden verse as taxonomías de tarefas na que se describen os 12 tipos de tarefas máis comúns e suxírense algunhas formas para optimizar a súa utilización. Son as seguintes: tarefas de repetición, de compilación, de misterio, xornalísticas, de deseño, de construción de consenso, de persuasión, de autorecoñecemento, de produción creativa, analíticas, de xuízo e científicas.

3.- O proceso describe os pasos que o estudante debe seguir para levar a cabo a Tarefa, con ligazóns incluídas en cada paso. Pode incluír estratexias para dividir as tarefas en subtarefas e describir os papeis que deberán ser representados ou as perspectivas que debe tomar cada estudante. A descrición do proceso debe ser relativamente curta e clara.

4.- Os recursos consisten nunha lista de sitios web que o docente localizou para axudarlle ao estudante a completar a tarefa. Estes son seleccionados previamente para que o estudante poida enfocar a súa atención no tema en lugar de navegar á deriva. Non necesariamente todos os recursos deben estar en Internet e a maioría das webquest máis recentes inclúen os recursos na sección correspondente ao proceso. Con frecuencia, ten sentido dividir a listaxe de recursos para que algúns sexan examinados por todo o grupo, mentres que outros corresponden aos subgrupos de estudantes que representarán un papel específico ou tomarán unha perspectiva en particular. Algúns modelos para realizar webquests propoñen neste punto a dirección ou guía que o docente poida brindar aos seus estudantes para explicarlles a forma de administrar o seu tempo ao longo do desenvolvemento da tarefa. Mediante a construción de axudas visuais como mapas conceptuais ou diagramas que sirvan como bitácora, móstraselle ao estudante a forma de chegar á realización da tarefa.

5.- A avaliación é un engadido recente no modelo das webquests. Os criterios avaliativos deben ser precisos, claros, consistentes e específicos para o conxunto de Tarefas. Unha forma de avaliar o traballo dos estudantes é mediante un patrón de avaliación. Este pódese construír tomando como base o "Bocexo para avaliar webquests" de Bernie Dodge que lle permite ao profesorado cualificar unha webquest determinada e ofrece retroalimentación específica e formativa a quen a deseñou. Moitas das teorías sobre valoración, estándares e construtivismo aplícanse ás webquests: metas claras, valoración acorde con tarefas específicas e involucrar os estudantes no proceso de avaliación.

6.- A Conclusión resume a experiencia e estimula a reflexión sobre o proceso de tal xeito que estenda e xeneralice o aprendido. Con esta actividade preténdese que o profesor anime os alumnos para que suxiran algunhas formas diferentes de facer as cousas co fin de mellorar a actividade.

Quizais o máis interesante deste modelo ou estratexia é que o profesorado pode asumir sen grandes custos nin económicos nin de recursos nin de tempo a xeración de materiais de aprendizaxe destinados aos seus alumnos utilizando a información e servizos dispoñibles en Internet. As webquests non requiren a utilización de software complexo nin especializado de creación de programas multimedia. Para que un docente ou grupo de profesores estean en condicións de crear unha webquest necesita simplemente ter os seguintes coñecementos e habilidades: saber navegar pola www, manexar adecuadamente os motores de procura de información, dominar o contido ou materia que se ensina, e coñecementos básicos do deseño HTML para a creación de documentos hipertextuais.

Por último, cómpre destacar que xa existen patróns ou formatos-tipo segundo o modelo de webquest que se queira realizar: propoñer alternativas aos feitos

históricos, indagar os nesgos publicitarios, propoñer cambios de modelos sociais, aprender a resolver conflitos grupais, realizar análises de xénero, etc.

Que é unha miniquest?

As miniquests consisten nunha versión das webquests que se reduce a só tres pasos. Poden ser construídas por docentes experimentados no uso de Internet en 3 ou 4 horas e os estudantes realízanas completamente no transcurso dunha clase de 50 minutos.

As miniquests están inspiradas no concepto das webquests creado por Bernie Dodge e, do mesmo xeito que estas, son módulos de instrución en liña deseñados por profesores para os seus estudantes e promoven o pensamento crítico ademais da construción de coñecemento. As miniquests foron desenvolvidas en resposta ás limitacións de tempo e dificultades prácticas para deseñar, producir e implementar webquests.

Deste xeito, os educadores non terán que dedicar unha cantidade considerable do tempo que teñen para o desenvolvemento do currículo en traballar unha actividade de aprendizaxe baseada na rede que sexa moi longa.

Por esta razón, as miniquests son un punto de inicio lóxico para os profesores que contan con diferentes niveis de habilidade para crear ambientes de aprendizaxe en liña. Os docentes novos no mundo do Internet atoparán nas miniquests un modelo intuitivo, realizable e que, polo tanto, os axudará a dar os seus primeiros pasos na construción de actividades de aprendizaxe baseadas na rede. Doutra banda, os profesores que xa saben como se crean documentos de aprendizaxe para a rede, poden usar o modelo de miniquests para desenvolver múltiples actividades instrutivas nun tempo relativamente curto, infundíndolle ao seu proceso de ensino, de xeito rápido e efectivo, experiencias de aprendizaxe que se apoién en investigación.

1.- Que tipos de miniquests existen?

Desenvolvéronse tres deseños educativos diferentes para as miniquests: as miniquests de descubrimento, as miniquests de exploración e as miniquests de culminación. Esta clasificación obedece ao sitio dentro da unidade curricular onde se introduce a miniquest.

Miniquest de descubrimento. Lévese a cabo ao comezo dunha unidade curricular. Está deseñada para presentarlles aos estudantes unha unidade curricular particular. Por exemplo, na unidade onde se explica a división celular, un profesor pode presentarlles aos seus estudantes o tema cunha miniquest sobre o “cancro”. Case todos os estudantes coñecerán de alguén que ten ou tivo esta enfermidade. Así, un estudo inicial deste tipo de enfermidade fornecerá o contexto e a importancia necesarios para o estudo da mitose e a división celular.

Miniquest de exploración. Realízase no transcurso dunha unidade curricular. Está dirixida a aprender o contido necesario para comprender un concepto en particular ou cumprir un obxectivo curricular. Pode utilizarse conxuntamente coas miniquests de descubrimento ou de forma independente. Para continuar co exemplo anterior, unha miniquest de exploración pode pedirllles aos estudantes que estuden o cancro para describir os compoñentes do proceso meiótico. De igual forma, unha miniquest onde se estude a democracia pode pedirllles aos estudantes que definan as características dunha sociedade democrática.

Miniquest de culminación. Desenvólvese ao final dunha unidade curricular. Estas miniquests ás veces poden usar información obtida na realización doutro tipo de miniquest ou por outros métodos educativos tradicionais. Os estudantes que traballan neles deben ter unha “base de coñecemento”, porque deben estar en disposición de responder preguntas moito máis complexas ou profundas

que dean como resultado a culminación da miniquiest. Estas preguntas chámanse preguntas esenciais.

As preguntas esenciais son preguntas que requiren que os estudantes constrúan unha resposta dirixida á toma de decisións ou ao desenvolvemento dun plan de acción.

Con relación aos exemplos anteriores, para unha unidade sobre o cancro, unha miniquiest de culminación podería incluír a pregunta esencial: “Que pretende lograr o plan máis efectivo para reducir o risco de que vostede contraia cancro no curso da súa vida? O seu plan pode incluír estratexias. Sustente o motivo polo cal incluíu esas estratexias”. No exemplo sobre democracia, unha miniquiest de culminación pode formular unha pregunta esencial para a toma dunha decisión: “Que entende vostede por democracia?”

2.- De que se compón unha miniquiest?

As miniquiests están compostas por tres compoñentes ou seccións: escenario, tarefa e produto.

O **escenario**. Establece un contexto real para o proceso de solución de problemas. Normalmente, o escenario sitúa os estudantes nun rol verdadeiro que desempeña un adulto. Esta etapa do proceso proporciona un “gancho” para “meter” os estudantes no problema. O escenario establece ademais a pregunta esencial que os estudantes deben contestar.

Un exemplo de escenario: nunha clase de Contabilidade no bacharelato estudan as tarxetas de crédito; o profesor pode deseñar unha miniquiest que lles pida aos estudantes seleccionar a tarxeta de crédito máis apropiada para unha determinada situación. Esta situación comunícaselles aos estudantes no escenario. A pregunta esencial forma parte integral do escenario e pode estar

suscitada implícita ou explicitamente. Cremos que é preferible esta última situación porque así os estudantes saben con exactitude que deben contestar.

A Tarefa. Inclúe unha serie de preguntas deseñadas co propósito de adquirir a información obxectiva e real que se require para contestar a pregunta esencial. A tarefa é moi estruturada, porque a actividade debe levarse a cabo nun ou dous períodos de clase. Esta sección dirixe aos estudantes cara a sitios específicos da Rede que conteñen a información necesaria para resolver as preguntas da tarefa de maneira que a adquisición do “material básico”, se faga nun tempo establecido e de forma eficiente. As preguntas da tarefa deben estar relacionadas con recursos específicos da Rede. Por exemplo, se o profesor lles está preguntando aos estudantes que tarxeta de crédito é a máis adecuada para unha situación, os sitios deben ser os de 5 ou 6 tarxetas de crédito que ofrezan as condicións que se buscan.

O produto. Como o seu nome indica, inclúe unha descrición do que os estudantes van realizar para contestar a pregunta esencial suscitada no escenario. O produto require que os estudantes demostren comprensión. Mediante algunha forma de avaliación do produto, o profesor debe comprobar ese entendemento.

O produto pode requirir que se faga unha síntese da información para construír coñecemento. Noutras palabras, os estudantes deben desenvolver unha forma nova de mirar o problema. Se non se promove a creación de coñecemento, entón a actividade será simplemente unha folla de traballo en liña e non o que debe ser, unha actividade de investigación.

Ademais, o produto debe ser real e reflectir adecuadamente o rol que se lle asignou ao estudante no escenario. Por exemplo, se aos estudantes se lles pediu realizar un traballo xornalístico, daquela o produto debe ser unha columna de

prensa. Se aos estudantes se lles dixo que serían ser ilustradores de libros, o seu produto debe ser algún tipo de diagrama ou ilustración.

A modo de resumo pódense consultar neste esquema as características principais das webquests e das miniquests:

Características	Miniquests	Webquests
Elementos	Escenario, Tarefa e Produto.	Introdución, Tarefa, Proceso, Avaliación e Conclusión.
Elaboración	Profesorado sen experiencia: 2 días. Profesorado experimentado: 3-4 horas.	Profesorado sen experiencia: 4-6 días, como mínimo. Profesorado experimentado: 2-3 días.
Formatos	Soamente de curta duración.	Curta e longa duración.
Temporalización	1 ou 2 sesións.	Desde unha semana hasta un mes, e mesmo máis.
Fundamentos pedagóxicos	Construción de coñecemento baseado na indagación. Investigación con énfase nas habilidades do pensamento de orde superior.	Construción de coñecemento baseado na indagación. Investigación con énfase nas habilidades do pensamento de orde superior
Papel do alumnado	O escenario prové un papel para o estudante.	Cada membro do grupo de traballo asume un rol especificado na tarefa.
Agrupamentos	Individual ou en pequenos grupos.	Normalmente en agrupamentos de diverso formato.
Interdisciplinariedade	Xeralmente non, pola súa curta duración.	É posible, a longa duración permite extensións intercurriculares.

Información Adicional.

Se queres ampliar a información sobre este tipo de ferramentas, podes consultar as seguintes ligazóns:

[Monográfico sobre webquest](#) na revista *Quaderns Digitals* . Un total de 15 artigos que intentan recoller unha visión ampla sobre este tema tanto de forma práctica como de experiencias dentro da aula.

[Taxonomía de Tarefas.](#)

Que é unha busca do tesouro?

Unha busca do tesouro é unha das estruturas de actividade didáctica máis populares entre os docentes que utilizan a Internet nas súas clases. É unha actividade de menor rango en comparación á webquest. Trátase dunha páxina web cunha serie de preguntas e unha lista de recursos en Internet na que os alumnos/as deben atopar as respostas. En moitas ocasións inclúese unha tarefa final máis complexa, a gran pregunta ou o gran reto, que esixe sintetizar, integrar e valorar o aprendido durante a procura de información.

Este tipo de actividades pode ir máis aló da adquisición de microunidades de información sobre un tema determinado. Escollendo adecuadamente as preguntas, os alumnos/as profundan nos aspectos esenciais do tema. Ademais da aprendizaxe conceptual, unha busca do tesouro estimula a adquisición de procedementos sobre as tecnoloxías da información e da comunicación.

As buscas do tesouro fixéronse moi populares entre os docentes como estrutura didáctica para a integración por varias razóns:

1. Son relativamente fáciles de crear para o docente e son divertidas e formativas para os estudantes. Ben suscitadas, parecen un xogo, pero os

alumnos aprenden moitas cousas durante unha busca do tesouro (e non só as respostas ás preguntas).

2. Poden tratar sobre case calquera aspecto do currículo (sempre que atopemos recursos adecuados ao tema e idade dos alumnos na Internet) e proporcionan coñecementos sobre os contidos e experiencia no manexo de ferramentas de Internet.

3. Poden utilizarse como actividades para realizar en grupo ou individualmente.

4. Poden ser simples ou complicadas, tal como ditén as circunstancias. Ao alumnado máis novo pódenselle propoñer menos preguntas, con formulacións máis simples e coas ligazóns necesarias para resolvelas a continuación de cada pregunta. Aos máis vellos pódeseles propoñer só un tema amplo para que atopen por si mesmos a información nun só sitio, máis amplo e complexo, ou que busquen as súas propias fontes para obter a información necesaria. Tamén podemos darlles un punto de entrada a unha serie de lugares relacionados.

Buscar información é unha destreza importante para os nosos estudantes. Internet constitúe unha excelente ferramenta para aprender. Pero é importante ensinar non só a buscar, senón tamén a avaliar a fiabilidade e exactitude da información atopada.

Elementos dunha busca do tesouro:

Introdución: provece ao alumnado da información inicial sobre a tarefa. Habemos de procurar motivalo e espertar o seu interese.

Preguntas: un conxunto de preguntas máis ou menos difíciles de responder.

Recursos: ligazóns ás páxinas web onde os alumnos/as atoparán a información significativa.

O grande reto: a grande pregunta que deberá ser contestada trala reflexión ou síntese de toda a información obtida na procura.

Como preparar as nosas propias buscas do tesouro.

O procedemento de deseño e desenvolvemento dunha busca do tesouro pode resumirse nos seguintes pasos:

1. Elección do tema e dos obxectivos didácticos.

Sería conveniente escoller algún tema respecto ao cal esteamos insatisfeitos co noso traballo actual e que intentemos crear algunhas actividades novas, como buscas do tesouro, para cambiar a dinámica da clase, o noso enfoque ou as actividades dos alumnos. Podemos engadir a busca a unha unidade didáctica que xa teñamos elaborada e na que queiramos incluír o uso da Internet como un recurso máis.

Escolleremos os obxectivos do currículo que queremos conseguir coa busca e incluiremos criterios de avaliación para saber se se conseguiron ou non.

2. Preparación da folla de traballo.

Podemos preparar unha folla de traballo en soporte papel ou en HTML para que o alumnado a consulte online ou no disco duro do ordenador e poida ir aos recursos web cun só clic co rato, sen necesidade de escribir os URL.

Estruturaremos a folla de traballo en catro partes: Introducción, Preguntas, Recursos e “A gran pregunta”

2.1. Introducción

Na Introducción débense describir a tarefa e as instrucións para realizala. Ante todo debemos despertar o interese dos alumnos por pescudar as respostas ás preguntas.

2.2. Preguntas

Debemos facer listas numeradas de preguntas ou pequenas actividades para realizar. Para formular as preguntas, no caso de alumnado novo, deberiamos copiar e pegar as frases exactas que conteñen a información relevante que queremos que atopen (unha de cada páxina web da lista de recursos) e logo transformalas en preguntas directas. Para alumnos máis vellos, pódense efectuar preguntas que impliquen actividades máis complexas, relacionadas coa lectura comprensiva, a inferencia, a reunión e organización de información, a comparación, etc. Se propoñemos pequenas actividades, deben poderse realizar con certa rapidez: ler un mapa, efectuar un cálculo, pescudar o resultado dunha pequena simulación, etc.

Por exemplo, pódese preguntar sobre o porque (análise: por que as cousas ocorren do xeito en que o fan?), sobre o como (solución de problemas: como poden facerse mellor?) e sobre o que facer (toma de decisións: que opción debo escoller?). Para facer preguntas consistentes, primeiro débese escribir a pregunta, logo reformulala (un máximo de 50 palabras) especificando que se pretende que aprendan os alumnos respondéndoa. Logo, hai que revisar a primeira formulación.

2.3. Recursos

A continuación debemos ofrecer unha lista dos títulos e URL das páxinas que se deben consultar para atopar as respostas ás preguntas ou realizar as actividades. Pódense utilizar buscadores especializados ou xenéricos ou ferramentas “ad hoc” como TrackStar (<http://www.4teachers.org/sp/tools/ts.php>).

Tamén se pode utilizar ou adaptar unha busca do tesouro das que existen en Internet e que foron elaboradas e probadas por profesores.

Un bo hábito é marcar os recursos interesantes que atopemos cando navegamos pola rede, aínda cando non sexan o que estabamos buscando: así poderemos exploralos posteriormente.

Servizos como TrackStar “acumulan sabedoría” dunha enorme cantidade de mestres e mestras en forma de listas de ligazóns sobre un tema determinado. Os portais educativos teñen coleccións de recursos de interese curricular organizados por temas. E hai multitude de sitios de interese: xornais, museos, universidades, editoriais, portais educativos, consellarías de educación, plans e proxectos de novas tecnoloxías, redes educativas, páxinas persoais de docentes con coleccións de ligazóns interesantes, etc.

É recomendable facer preguntas non só sobre o que, senón tamén sobre o por que (implica análise: por que as cousas ocorren de determinado xeito?), sobre o como (implica solución de problemas: como poden facerse mellor?, por exemplo) e sobre o que facer (implica toma de decisións: que opción debo escoller?). Para facer preguntas consistentes, podemos facelo do seguinte xeito: primeiro escribimos a pregunta, logo reformulámola (un máximo de 50 palabras) especificando que se pretende que aprendan os alumnos respondéndoa. Logo, á luz dos nosos obxectivos, revisamos a primeira formulación.

2.4. A grande pregunta

Incluír unha pregunta final, global, cuxa resposta non poida atoparse directamente en ningunha páxina da lista de recursos, senón que dependa das respostas ás preguntas anteriores e da habilidade buscando as respostas. O ideal sería que coincidise cun obxectivo curricular e podería incluír aspectos valorativos e de opinión persoal sobre o tema buscado. Aquí poderíamos traballar normas, actitudes e valores pedindo que os alumnos reflexionasen sobre as implicacións persoais, sociais, políticas, etc. do tema da busca (se se presta a iso, naturalmente).

3. Formación de grupos.

Pódense formar grupos cos estudantes en función da súa experiencia e coñecementos sobre a Web, de modo que os máis experimentados axuden e ensinen aos menos experimentados. Debemos asegurarnos de que os menos familiarizados teñan oportunidade de adquirir a experiencia que lles falta (que non sexan “apartados” do ordenador polos seus compañeiros e compañeiras ou se inhiban eles mesmos). Non debemos converter a busca nunha competición en base ao tempo.

4. Procedemento

Dependendo do número de ordenadores conectados á Internet de que dispoñamos, organizaremos os períodos de procura e os de organización da información e resposta a preguntas. Nunha aula de informática, todos os grupos poden dispoñer dun ordenador e de espazo para traballar (2 ou 3 por ordenador). Nunha aula, cun recuncho do ordenador e un ou varios ordenadores, os nenos e nenas establecerán quendas de uso do ordenador e, posteriormente, elaborarán as respostas.

3.- Algúns consellos útiles para deseñar buscas do tesouro

- Identificar claramente o tema e a área da busca.
- Débese procurar que as preguntas provoquen o pensamento e a reflexión. Os estudantes non deben limitarse a “copiar e pegar”, deben pensar para responder.
- Menos é máis. Nunca deberíamos incluír máis de dez ligazóns. Con nenos pequenos, o ideal é unha ou dúas.
- Débese fixar un límite de tempo para a busca do tesouro e comprobar e supervisar o que fan os estudantes: se se atascan co navegador, se se distraen, se rematan moi rapidamente e as súas respostas iniciais son superficiais, se entenderon a tarefa, etc.

- Débese planificar como compartirán a información os alumnos; unha folla de traballo á man ou algún outro tipo de produto (unha presentación, un texto electrónico, etc.).
- Finalmente, débese comprobar se hai ligazóns mortas: a web é moi volátil e o que un día está, ao seguinte cambiou.

4.- Avaliación.

O xeito máis sinxelo de avaliar unha busca é en función do produto: é dicir, da cantidade e calidade dos acertos dos estudantes. Con todo, é interesante establecer algúns indicadores da calidade do proceso: grao de elaboración das estratexias de procura, orixinalidade, traballo en equipo, manexo da tecnoloxía, etc.

Unha práctica recomendable é corrixir a busca entre todos e dar oportunidade de que aqueles alumnos que non atoparon as respostas ou as elaboraron pouco a refagan coa colaboración do mestre ou mestra.