

Webquest como recurso educativo

Autor: Pedraza Arbesú, Laura (Maestra de Educación Primaria y Educadora Social).
Público: Maestros de Educación Primaria. **Materia:** Plan de Convivencia. **Idioma:** Español.

Título: Webquest como recurso educativo.

Resumen

La webquest es una estrategia didáctica diseñada en forma de página web. Está orientada a la búsqueda, recopilación y reelaboración de la información con la finalidad de desarrollar procesos cognitivos superiores durante su desarrollo. Nos va a servir para que nuestras clases capte la atención de los alumnos ya que vivimos en un cambio de lo tradicional a lo tecnológico. En el siguiente artículo, vamos a ver cómo se realiza una webquest para trabajar el acoso escolar

Palabras clave: WEBQUEST, TIC, ORDENADOR, RECURSO EDUCATIVO.

Title: The webquest as an educational resource.

Abstract

The webquest is a didactic strategy designed in the form of a web page. It is oriented to the search, compilation and reelaboration of the information with the purpose of developing superior cognitive processes during its development. It will be useful for our classes to attract the attention of the students as we live in a change from the traditional to the technological. In the following article, we will see how a webquest is made to work bullying

Keywords: WEBQUEST, COMPUTER, EDUCATIONAL RESOURCE.

Recibido 2018-03-01; Aceptado 2018-03-06; Publicado 2018-04-25; Código PD: 094002

¿QUÉ ES LA WEBQUEST?

La webquest es una estrategia didáctica diseñada en forma de página web. Está orientada a la búsqueda, recopilación y reelaboración de la información con la finalidad de desarrollar procesos cognitivos superiores durante su desarrollo.

Berni Dodge, fue su creador y en 1995 la definió como: *“Actividad de investigación donde toda o casi toda la información que se utiliza procede de recursos de la web. Se trata de actividades guiadas y estructuradas, en donde las tareas a realizar están bien definidas y en donde se proporcionan los recursos para llevarlas a cabo. El modelo de webquest está basado en el aprendizaje colaborativo y en el constructivismo”*.

Este recurso, irá adaptado siempre a las competencias y capacidades de cada etapa educativa. De tal manera que si lo queremos utilizar en la etapa de Educación Infantil debe de desarrollarse de una manera muy sencilla y básica, como por ejemplo: juegos o simulaciones que contribuyan a desarrollar esas competencias del alumnado.

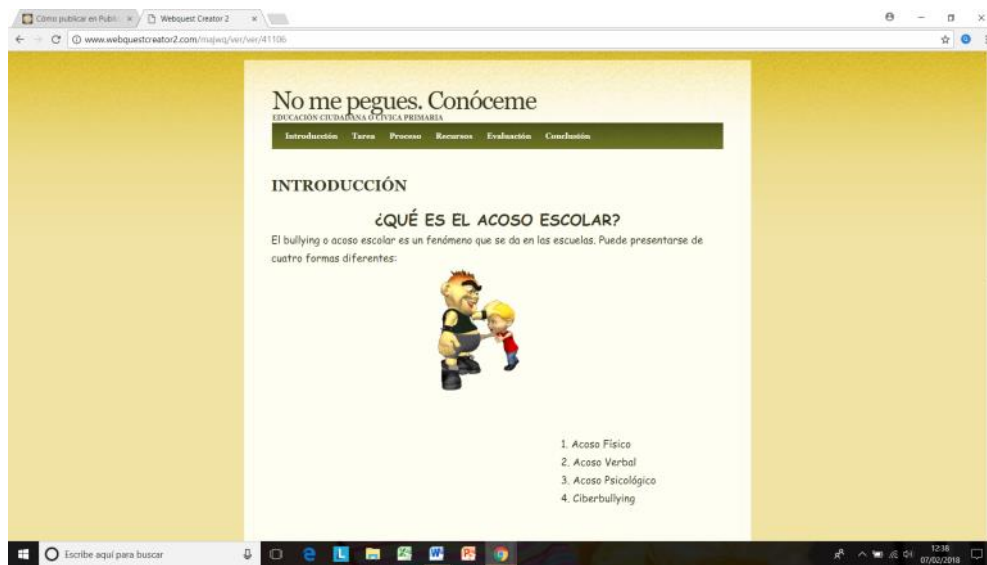
En este caso concreto, voy a exponer cómo elaboraríamos una webquest para trabajar en el aula de Educación Primaria en un curso de 4º el tema del acoso escolar.

Para crear una webquest debemos de dirigirnos a las páginas que nos ofrecen distintos proveedores y lo primero, tendremos que hacernos usuarios y así podemos ya empezar a trabajar.

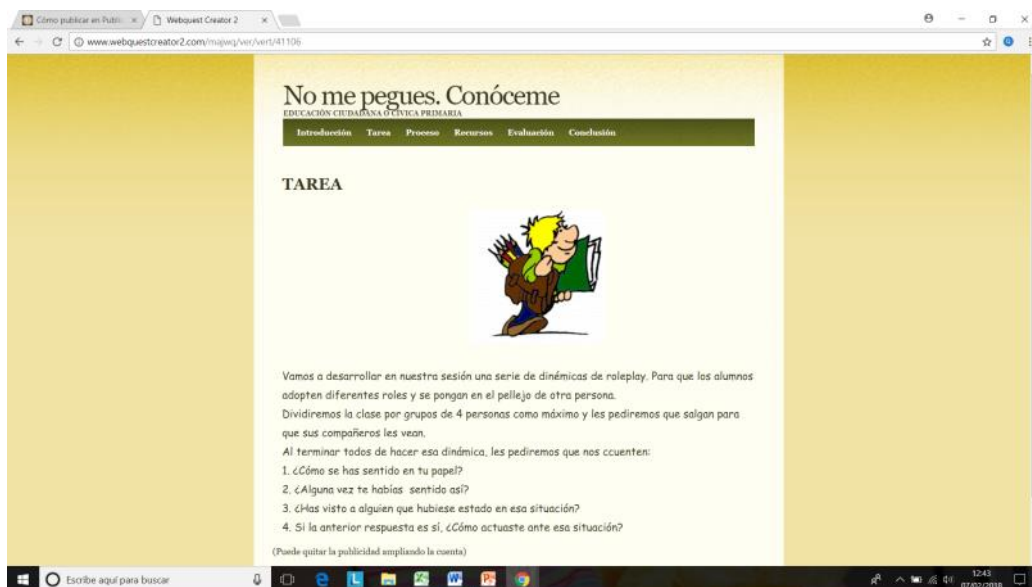
ESTRUCTURA DE LA WEBQUEST

Toda webquest debe de tener al menos los siguientes apartados:

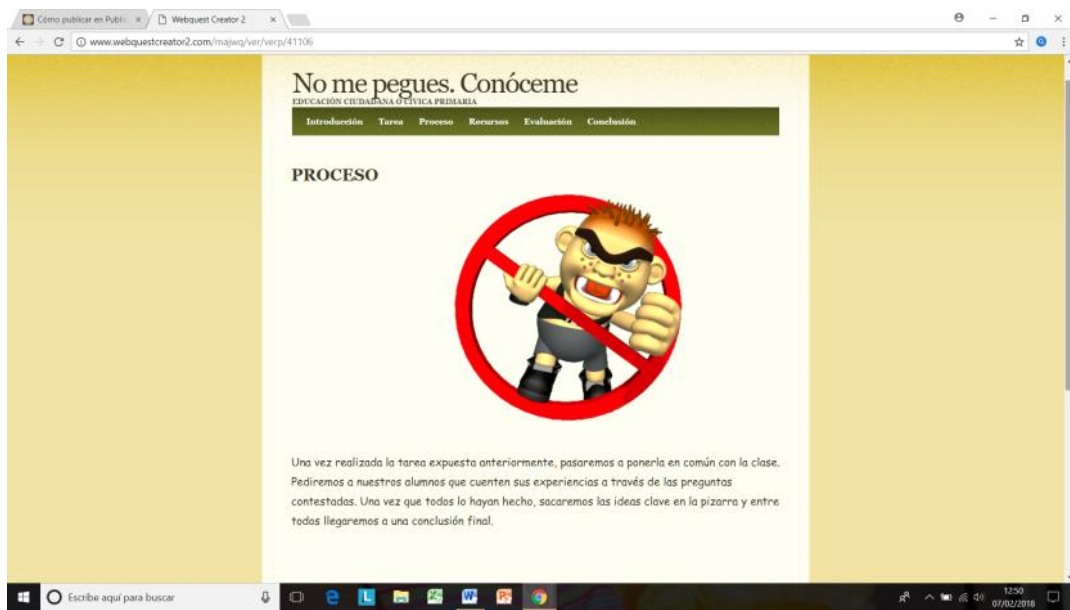
- **Introducción:** es donde se presenta el tema de forma motivadora. Proporciona la información de lo que se va a tratar y a desarrollar posteriormente. En este caso en concreto; hacemos una definición de acoso escolar y las tipologías:



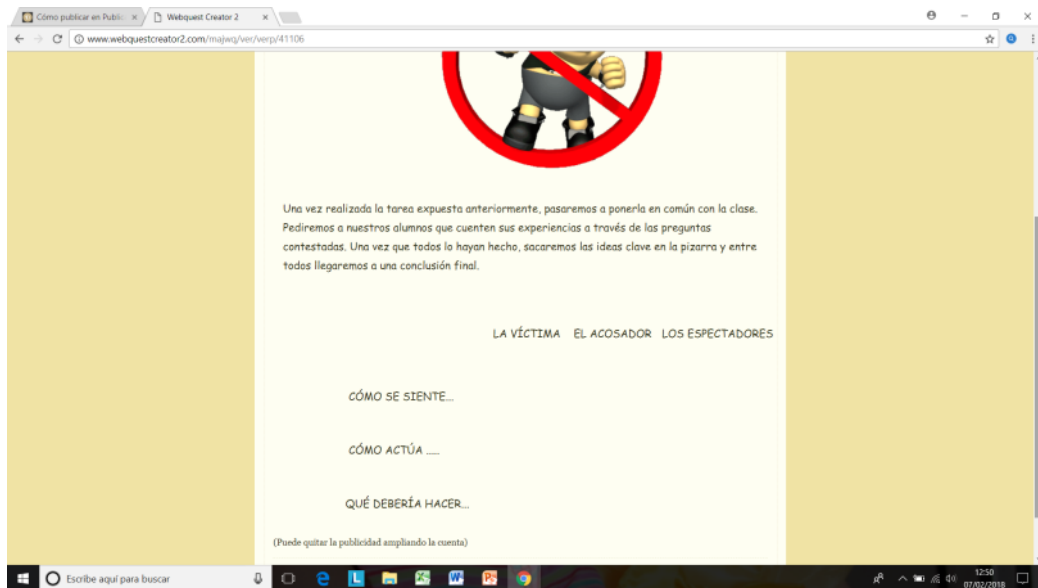
- **Tarea:** es la parte central de cualquier webquest. Dónde se desarrolla lo que vamos a trabajar. En este caso concreto, trabajaremos mediante roleplaying. De este modo cada alumno asume un papel, un rol y se producen aprendizajes significativos.



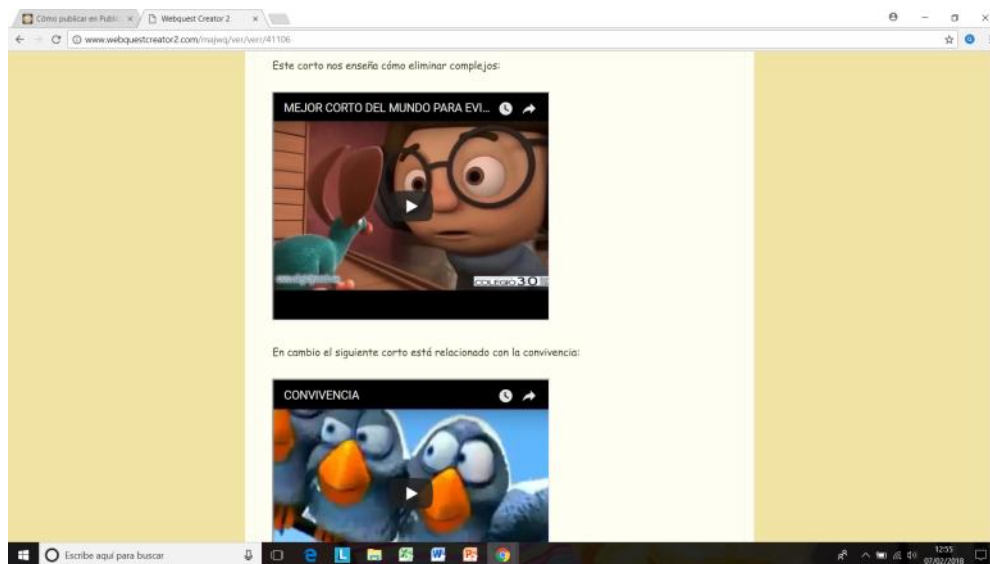
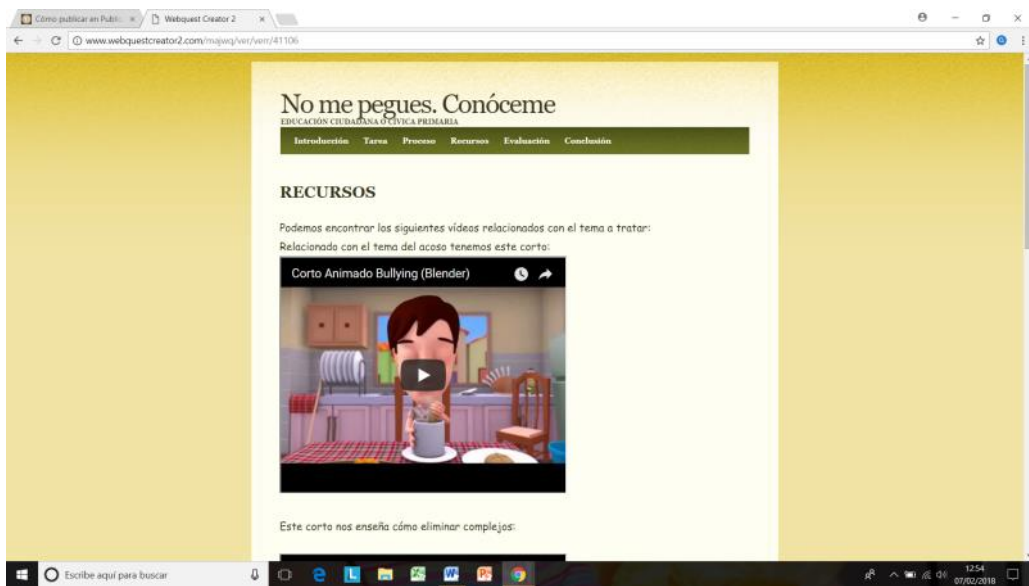
- **Proceso:** Una vez realizadas las tareas pasamos a analizarlas. Aquí es dónde se trabajará con aprendizaje cooperativo. Es la principal estrategia didáctica que se persigue con esta aplicación; la construcción colectiva de aprendizajes. Para ello, en nuestro ejemplo, sacaremos conclusiones conjuntas de cómo se han sentido interpretando esos papeles anteriormente dados en la tarea.

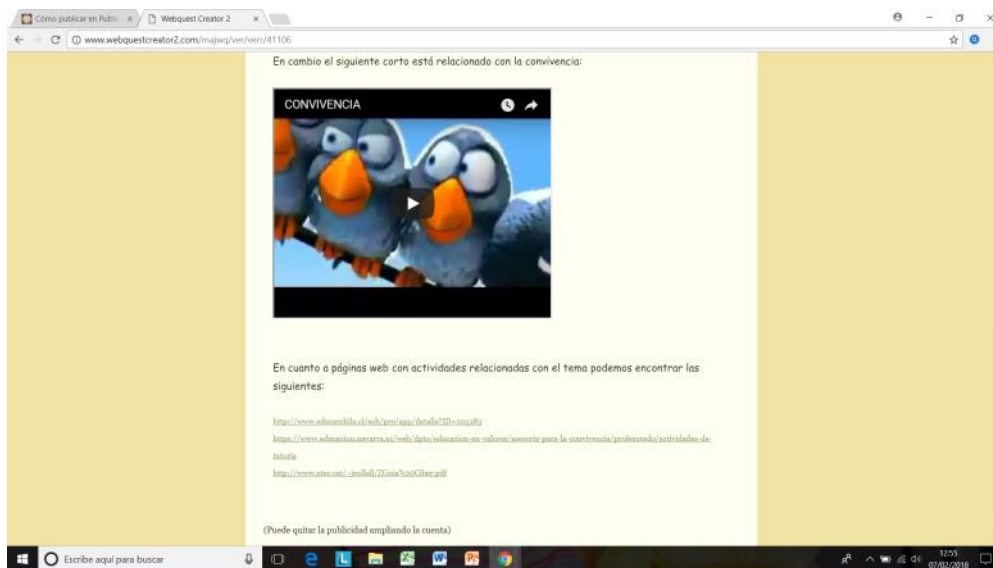


Posteriormente, en la pizarra, ponemos una tabla con los tres papeles que intervinieron en el roleplaying y valoraremos cómo se sintieron (expresando emociones), cómo actuaron y cómo deberían de haberlo hecho (valores).

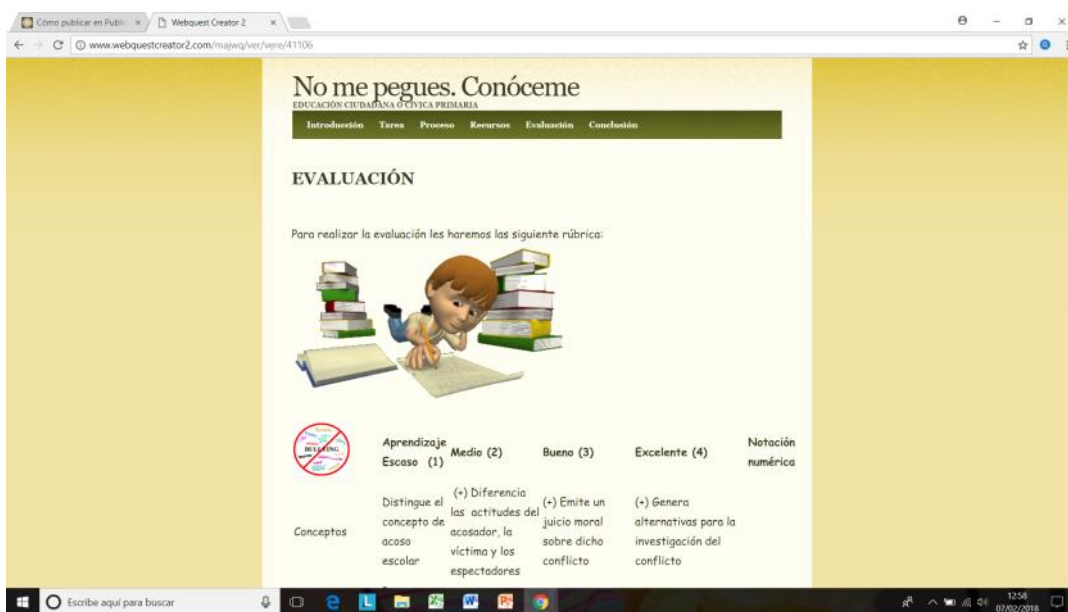


- Recursos: en este apartado es donde proporcionamos herramientas para forjarnos esos aprendizajes nuevos. Bien pueden ser referencias bibliográficas como vídeos relacionados con el tema a tratar.



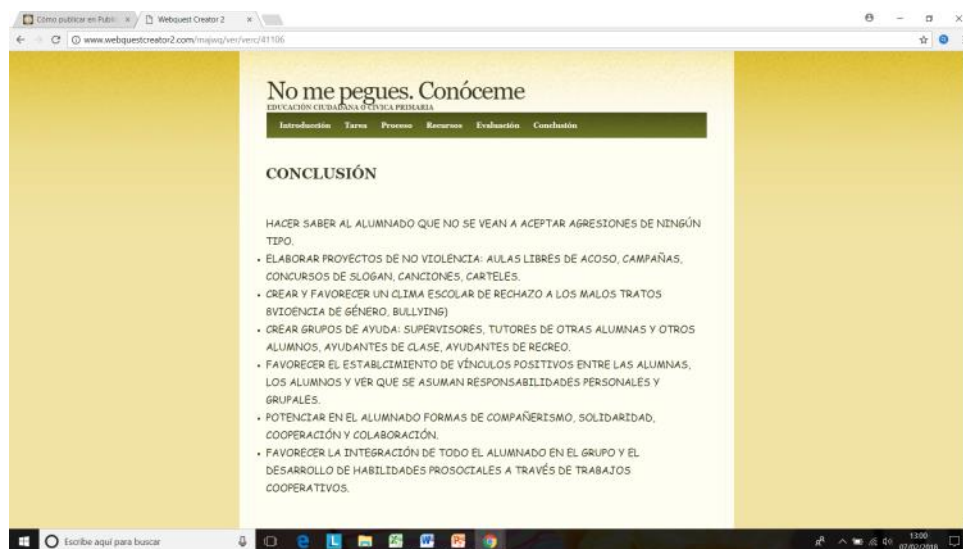


- **Evaluación:** reflejará si los alumnos han sido capaces de realizar las tareas, han trabajado de forma activa, se han involucrado,...Y también se evaluará el producto confeccionado y la calidad.





- **Conclusión:** anima a continuar con el aprendizaje. Sirve para reflexionar acerca del proceso vivido.



Por todo lo anterior expuesto, concluir con que hoy en día tenemos la oportunidad de transmitir los conocimientos apoyándonos en los múltiples recursos que nos ofrecen las nuevas tecnologías. Debemos de perderles el miedo a utilizarlas y así crearemos aulas y espacios con gran variedad de atractivos y diversos métodos de enseñanzas y que nuestros alumnos se sentirán más motivados.

Aunque remarcar que muchas veces los docentes tenemos muchas limitaciones en nuestros Centros Educativos y no disponemos de los materiales necesarios.