**Unidad 3. La Investigación Guiada**

INTEGRANTES DEL EQUIPO 4:

**Norma Angélica Jaramillo Lezama**

**Eugenia Hernández Contreras**

**Anayely Ramírez Vicente**

**Miriam Martínez López**

PROFESORA TUTORA:

**Mtra. Silvia Armenta Zepeda**

PROFESOR TITULAR DEL CURSO:

**Dr. Miguel Ángel López Carrasco**

**Fecha de entrega: 18 de Noviembre de 2012.**

**Actividad 7: Trabajando con una WebQuest**

**Residencia Profesional**

**ACTIVIDAD 7: TRABAJANDO CON UNA WEBQUEST**

* **¿Qué es una WebQuest?**

Es una herramienta didáctica, de uso fundamental en el desarrollo de competencias asociadas a la búsqueda de información en la Internet. Se fundamentan en el trabajo cooperativo, previa selección del profesor de diversas páginas Web, mediante actividades estructuradas y guiadas, proporcionando a los alumnos una tarea bien definida, así como los recursos y las consignas que les permiten realizarlas, también es una actividad orientada a la investigación en la que la mayor parte de la información que se debe usar está en la Web.

* **¿Quién y por qué la desarrolló?**

Fue desarrollado por Bernie Dodge en 1995, para que el alumno dejara de copiar y pegar, sino todo lo contrario lo realiza con un pensamiento   
crítico, analítico y constructivo para tomar la decisión dela manera más eficaz la resolución de problemas. La WebQuest ha sido ideada para que los estudiantes hagan buen uso del tiempo, se enfoquen en utilizar información más que en buscarla, y en apoyar el desarrollo de su pensamiento. Su finalidad es que el alumno elabore sus propios aprendizajes mientras navega por la red.

* **¿Para qué sirve?**

La WebQuest es una de las actividades educativas más completas que se pueden realizar con las herramientas que nos ofrecen las nuevas tecnologías. Con ella se consiguen varios objetivos:

* Buscar y adquirir conocimientos en la Web.
* Acostumbrarse al manejo de las nuevas tecnologías.
* Comunicarse y debatir ideas con otras personas y otros colectivos.
* Trabajar en grupo de la forma más eficaz y atractiva.
* Desarrollar las capacidades intelectuales y de comunicación.
* Aprender a organizar una tarea o un proyecto.
* Sintetizar los contenidos extrayendo lo importante de los conocimientos adquiridos.
* Expresarse con creatividad
* **¿Qué elementos la constituyen?**

**Introducción:** Establece el marco y aporta alguna información antecedente.  
**Tarea:** El resultado final de la actividad que los alumnos van a llevar a cabo.  
**Proceso:** Descripción de los pasos a seguir para llevar a cabo las tareas. Incluye los recursos y el andamiaje *(scaffolding.)*

**Recursos:** Selección de enlaces a los sitios de interés para encontrar la información relevante. Este elemento forma parte del apartado del proceso.   
**Evaluación**: Explicación de cómo será evaluada la realización de la tarea.  
**Conclusión**: Recuerda lo que se ha aprendido y anima a continuar con el aprendizaje.

* **¿De qué manera puede ser publicada?**

Existen diferentes sititos para publicar un sitio web que es la base de alojamiento de una WebQuest; para la actividad de la creación de nuestra propia WebQuest se hizo uso de Weebly que es una herramienta que nos permite construir un sitio web con tan solo arrastrar y soltar elementos, permitiéndonos crear sitios profesionales y de gran alcance de una forma simple, ya que se puede agregar texto, fotos, mapas y videos, permitiendo que su construcción sea en tiempo real, directamente desde el navegador web.

* **¿Qué diferencias y similitudes ofrecen las WebQuest en relación a lo que se conoce como Big Seis? Incluyan ventajas y desventajas para cada una de las dos estrategias.**

|  |  |
| --- | --- |
| SIMILITUDES | DIFERENCIAS |
| WebQuest   * Modelo para desarrollar herramientas didácticas de uso fundamental para competencias. * Actividades de aprendizaje de apoyo en internet. * Modelo para búsqueda en la red. * Sirve para resolver problemas. * La pueden usar alumnos y docentes. * Se desarrolla mediante un proceso. * Los pasos para su desarrollo son 6 | **WebQuest**   * Los pasos para su desarrollo son:   + Introducción   + Tareas   + Proceso   + Recursos   + Evaluación   + Conclusión * Todos los pasos recaen en responsabilidad del profesor. * Creado por Bernie Dodge, llamándolas actividades de aprendizaje basadas en red 1995. |
| BIG-6   * Modelo para desarrollar Competencia en el Manejo de la Información (CMI) mediante un proceso sistemático. * Usa la red de internet para el aprendizaje. * Sirve para la solución de problemas. * Pueden ser utilizadas por alumnos y profesores. * Presenta un proceso para resolver problemas de información. | **BIG-6**   * Los pasos para su desarrollo son: * Definición de la Tarea a realizar. * Estrategias para Buscar la Información. * Localización y Acceso. * Uso de la Información. * Síntesis. * Evaluación * Los primeros 3 pasos intervienen y es más responsabilidad del  docente. * Creado por Mike Eisenberg y Bob Berkowitz 1987. |

|  |  |
| --- | --- |
| BIG6 | |
| VENTAJAS | **DESVENTAJAS** |
| * Se apoya del pensamiento crítico. * Se puede convertir en un hábito, generando autoaprendizaje. * Se puede usar cuando se requiera información clara y concreta para resolver problemas, hacer un trabajo o tomar alguna decisión. * Aporta herramientas necesarias para discriminar la información. * Las competencias que pueden adquirir los alumnos son: toma de decisiones y saber solucionar problemas. * Permite desarrollar destreza para ubicar, evaluar y utilizar de forma verídica la información * Lo pueden aplicar profesionalmente o en la vida cotidiana. * Los docentes favorecen la identificación de las fuentes y recursos con los que se trabajaron fuera de la clase. | * Puede llegar al fracaso de la actividad, si el docente no les brinda sugerencias o colabora con ellos. * La sobre carga de información |

|  |  |
| --- | --- |
| WEBQUEST | |
| VENTAJAS | **DESVENTAJAS** |
| * Rompe los límites del aula tradicional. * Revalora en gran medida el texto escrito, la destreza mental y operativa en los procedimientos de tratamiento de la información. * Convierte a los alumnos y educadores en procesadores y creadores de información,  desarrollando el autoaprendizaje. * Permite el desarrollo de actividades colaborativas de enseñanza y de aprendizaje entre instituciones y con otras personas en el ciberespacio. * Promueve criterios y genera habilidades para la discriminación de la información encontrada, la cual puede ser muy variada, contradictoria, inadecuada, e incluso incomprensible. * Revalora el papel de los docentes como orientadores y mediadores, actualizando sus destrezas para trabajar en situaciones en que las desigualdades pueden ser muy notorias. * Aumenta la motivación del estudiante al hacer interactivo el aprendizaje | * Falta de lectura digital. * Algunos alumnos no cuentan con conocimientos en el uso de medios digitales y virtuales. * La gran cantidad de información que maneja el internet. * Conflictos entre equipos de grupo y docente por no asumir responsabilidades. |

**REFERENCIAS**

* <http://www.eduteka.org/Tema9.php>
* <http://www.webquest.org/>
* <http://www.aula21.net/>
* <http://es.scribd.com/doc/28208180/El-Modelo-Big-6>
* http://web.usal.es/~anagv/lectura3.pdf

**COMENTARIOS DE LA ACTIVIDAD**

Nos encontramos en el Módulo 3. Estrategia de Aprendizaje para la Teleformación y en este trabajo colaborativo de la Unidad 3. La investigación guiada. Actividad 7: Trabajando con una WebQuest, surgiendo los siguientes comentarios sobre la realización de esta actividad.

**Norma Angélica Jaramillo Lezama:** es importante que cada uno de los integrantes siempre tengamos el espíritu de tener pensamientos positivos para aceptar tal y como somos, ya que en esta ocasiones el trabajo colaborativo fue mas organizado y el interés de participar armónicamente, el a haber interactuado con WebQuest fue una experiencia buena, de tal forma que debemos practicar y llevarla acabo en nuestras aulas. La WebQuest nos va permitir lograr mejor conocimientos y lograr los aprendizajes esperados de los alumnos, los estudiantes serán capaz de interactuar y saber como elegir los mejores conceptos en el internet.

**Eugenia Hernández Contreras:** Es esta la actividad colaborativa más interesantee interesante en la que he participado en el diplomado; fue una experiencia muy enriquecedora, en la que he aprendido mucho de mis compañeras. Lo que me lleva a pensar que para los alumnos de bachillerato es igualmente  sería una actividad interesante en la que pondrían en práctica sus habilidades de búsqueda de información, discernimiento al seleccionar su información, trabajo colaborativo, y manejo de programas novedosos. Por mi parte, me tocó aportar la parte de proceso, así como darle formato final a la página originalmente iniciada por la maestra Miriam.

**Anayely Ramírez Vicente:** En esta actividad colaborativa, fue muy grato trabajar con mis compañeras, resolvimos las dificultades que se presentaron siempre con la actitud positiva y de ayuda mutua, el desarrollo de esta actividad me ha permitido conocer lo que es una WebQuest para sirve y como para fortalecer la enseñanza, siendo una herramienta didáctica que es un reto tanto para los docentes, ya que implica actualizarse constantemente; como para los alumnos. Mis actividades fueron: la estructuración de la información así como complementar las similitudes diferencias, ventajas y desventajas del uso de Big6 y la WebQuest; y la parte de la evaluación dentro de la WebQuest que realizamos.

**Miriam Martínez López:** En este trabajo colaborativo trabaje particularmente en las primeras preguntas correspondientes a la WebQuest, fue un placer trabajar con este gran equipo muy participativo y con actitud positiva.

**Sitio de la WebQuest creada:** http://name4bachdigi.weebly.com/