WEBQUEST:

LA MITOLOGÍA EN EL MUSEO DEL PRADO: EL BARROCO ESPAÑOL

María Malpica Gonzalez.

mmalpicagonzalez@yahoo.es

INTRODUCCIÓN

En nuestra sociedad la información se configura como el eje central de la economía, pero también de los cambios sociales y culturales. Para Castells(1997) la información en su sentido más amplio, como comunicación del conocimiento, ha sido factor clave en todas las sociedades. Por eso en nuestro momento histórico propone que no debemos referirnos a ella como "Sociedad de la Información" sino como "Sociedad Informacional" . El término informacional indicaría el atributo de una forma específica de organización social en la que generación, el procesamiento y la transmisión de la información se convierten en las fuentes fundamentales de la productividad y el poder, debido a las nuevas condiciones tecnológicas.

De la visión de Castells se coligen importantes cambios en la sociedad, que llegan también al ámbito educativo, en el que las Nuevas Tecnologías que facilitan el acceso, intercambio y procesamiento de información desempeñan poco a poco un papel cada vez más relevante. La importancia que éstas van cobrando en la esfera educativa se aprecia bien en dos medidas recientes. La primera en su incorporación dentro del sistema educativo español en la Ley Orgánica de Educación como una de las competencias básicas, en concreto la cuarta competencia básica "Tratamiento de la información y competencia digital". La segunda, en el lanzamiento del Programa Escuela 2.0, "*una iniciativa de innovación educativa que pretende poner en marcha las aulas digitales del siglo XXI*".

Sin embargo, aunque esta sea la tendencia no es tarea fácil para los docentes incorporar las Nuevas Tecnologías de la Información en su práctica diaria en el aula. Martín-Laborda (2005) defiende que la incorporación de las nuevas tecnologías a la Educación supone una serie compleja de cambios en concreto: cambio en el proceso educativo, cambio en el objeto de la enseñanza, cambio en los objetivos educativos, cambio en los centros escolares, cambio en las formas pedagógicas y cambio en los contenidos didácticos. A la vista de tal cantidad de cambios y de su profundidad cabe plantearse si más que cambios no habría que denominarlo "revolución".

Este artículo parte de una experiencia personal y describe pormenorizadamente como se implementa una acción didáctica utilizando las Nuevas Tecnologías. En concreto una webquest a la que hemos titulado *La mitología en el Museo del Prado: el barroco español*. Su desarrollo es modesto, pero intenta ser útil en estos momentos de cambios tan intensos que a veces no sabemos hacia donde dirigirnos.

1.- LA WEBQUEST

1.- ¿Qué es una webquest?

Una Webquest, según Carme Barba (2005), es " una ESTRATEGIA de investigación guiada con recursos Internet, que tiene en cuenta el tiempo del alumno. Es un trabajo cooperativo en el que cada persona es responsable de una parte. Obliga a la utilización de habilidades cognitivas de alto nivel y prioriza la transformación de la información"

Sin embargo, una estrategia basada en la búsqueda de información en la red puede llevar a nuestros alumnos a más confusiones que aciertos. Discernir la información válida entre la "*marabunta"* de direcciones que nos ofrece internet es excesivamente complicado para nuestros alumnos; y aquí es dónde, precisamente,cobran sentido las webquests.

La webquest , nos dice Ignacio Martín, coordinador del curso de webquest para el IFTIC (2010), pretende **optimizar las posibilidades educativas e informativas de internet, pero minimizando sus posibles defectos**. Es el profesor el que orienta al alumno en su tarea de investigación, guiándolo hacia el conocimiento, pero permitiendo que aquel se sienta protagonista de su aprendizaje en todo momento.

En definitiva, una webquest es una **unidad didáctica**, una forma de programar y organizar el trabajo que queremos realizar con nuestros alumnos en un momento determinado. Una unidad didáctica, eso sí, pero con unas características especiales.

El primer paso antes de elaborar nuestra webquest, será determinar el **tema** sobre el que esta versará. Debe tratarse de una webquest planificada para desarrollar **contenidos curriculares** o escolares propios de un área, materia y nivel educativo determinado; para que, por tanto, pueda ser aplicada al nivel del alumnado al que vaya dirigida.

Sin embargo, en este punto,debemos hacer una advertencia: no todos los contenidos curriculares de todas las materias son susceptibles de ser trabajados mediante una webquest. Una la webquest tiene una filosofía de enseñanza-aprendizaje muy concreta, como apuntamos más abajo, en en ella predomina la actividad del alumno, que

es el que genera su propio aprendizaje mediante técnicas de aprendizaje de tipo significativo, contribuyendo de esta manera a a aprender a aprender. Poca cabida tiene aquí desarrollar una webquest acerca de las Oraciones de Infinitivo no Concertado en Latín o sobre sobre las desinencias de Aoristo en Griego, pues difícilmente conseguiríamos que nuestros alumnos, por un lado, se sintieran motivados para el estudio dichos temas, y por otro, alcanzaran un aprendizaje de alto nivel cognitivo, que es precisamente el que busca el trabajo con webquest.

Así las cosas, es importante que pensemos en un tema que sea motivante y atractivo para ellos, del cual puedan extraer conocimientos sin mucha dificultad. Deben ser temas que no estén muy definidos, es decir que los alumnos no puedan resolverlos con el apoyo de un simple libro o una dirección de internet, que no se reduzca a encontrar un dato. Los temas que se seleccionen, tienen por tanto, que

- exigir creatividad,
- plantear problemas que resolver, o
- admitir varias soluciones, no ser de solución única.

Solo si seleccionamos temas en los que los alumnos puedan analizar, sintetizar, comprender, juzgar, transformar y valorar la información que obtienen de la red, conseguiremos que desarrollen un proceso de pensamiento de alto nivel, como lo califica Adell (2004), y adquieran estrategias de aprendizaje significativo; que es precisamente el objetivo último de una buena webquest . Para los contenidos tradicionales ya tenemos las clases tradicionales.

Este aspecto no es baladí, sobre todo si es la primera vez que nuestros alumnos trabajan con webquest: del impacto que esta primera cause en ellos dependerá la motivación o no con la que afronten la siguiente que planteemos. Y precisamente ésta, la motivación, es requisito imprescindible para poder trabajar con webquest.

El segundo paso será fijar los **objetivos** que pretendemos conseguir mediante la utilización de una webquest para el tema seleccionado. En este caso, los objetivos no se reducen solamente a aquellos propios de nuestra materia, incluidos en el currículo sino que se amplían a aquellos otros que hacen referencia al uso que estos van a hacer de las Nuevas Tecnologías (no sólo en lo que respecta a la búsqueda en la red, sino también a la utilización de chat, blog, manipulación de imágenes, creación de presentaciones, etc); y, por otro, abarcan aquellas intenciones relacionadas con el trabajo cooperativo,

responsabilidad de grupo y aprendizaje dinámico del cual la webquest es uno de los máximos exponentes. Estos tres tipos de objetivos, los conceptuales, pero también los procedimentales y actitudinales son los que después tendremos en cuenta a la hora de evaluar el trabajo de nuestros alumnos.

Una vez que hemos marcado los contenidos que queremos trabajar y los objetivos que perseguimos en nuestro trabajo, debemos establecer el tercer paso, la **metodología** que vamos a emplear para ese propósito. En nuestro caso, la metodología está clara, vamos a utilizar una webquest.

2- Origen de la Webquest

La idea de la webquest fue desarrollada por el profesor de la Universidad Estatal de San Diego, Bernie Dodge (junto con Tom Marchen) en 1995. Según él mismo cuenta, todo empezó en un curso de Tecnología Educativa en el que quería mostrar a sus alumnos de doctorado el funcionamiento de un nuevo software y que ellos decidieran si era conveniente o no la aplicación de dicho software en la tarea docente.

Dodge dividió a sus alumnos en grupos y les facilitó diversas fuentes de información, que previamente él había seleccionado. En concreto, unas cuantas de páginas web, un chat con uno de los desarrolladores del software y una videoconferencia con un profesor que ya había probado el programa. El resultado, según él mismo reconoce, fue espectacular; los alumnos trabajaban mientras él se paseaba por las mesas escuchando razonamientos, propuestas, alternativas...

A partir de ese momento, Dodge se dio cuenta de que había otra forma de enseñar y desarrolló una plantilla que plasmaba el esquema de trabajo que se había adoptado aquella tarde: una introducción, un listado de algunos recursos de información, una tarea que requiriera trabajo con la información, un esquema de los pasos para trabajar la información y por último llegar a una conclusión.

Después de buscar varios nombres que pudieran describir esta forma de enseñar, decidió denominarla **WebQuest**. En cuanto al término, por una parte hace clara referencia al papel que en dicha herramienta adquiere la navegación por internet (*web*); pero es quizá la segunda parte del término la que nos llama la atención, *quest*. La traducción del

inglés “búsqueda” nos resulta demasiado pobre y, como apunta Adell (2004), “ no captura la riqueza de significados ni el romanticismo de una de las acepciones del término *Quest”*. Y nos sugiere que “en los romances medievales se denomina *Quest* (en francés *Queste,* del latín vulgar *quaesta*) a una expedición de un caballero o compañía de caballeros para cumplir una tarea prescrita, tal como encontrar el Santo Grial. Así pues, se entiende el término Wequest como una búsqueda, un auténtico viaje intelectual, una aventura del conocimiento” .

La primera publicación en la que Dodge describe la herramienta pedagógica de la Webquest fue *Some Thoughts About WebQuests* (1995).Allí la define como ““ Una actividad orientada para la investigación en la que toda la información con la que los alumnos interactúan proviene de Internet, opcionalmente puede ser substituidos por la videoconferencia” Desde entonces ha sido utilizada como una de las herramientas más eficaces para la integración de Internet en el ámbito escolar, y, dada la ingente cantidad de webquests que hoy en día podemos encontrar en la red acerca de cualquier disciplina, está llamado a constituirse como uno de los principales **protocolos** de enseñanza-aprendizaje en la red.

3.- ¿Por qué utilizar una webquest?

Pero, **¿por qué utilizar una webquest y no otra herramienta de aprendizaje?** Las razones las ha resumido Tom March (1998):

1. En primer lugar la **motivación y autenticidad**.

Al realizar una webquest, los alumnos están en contacto con los recursos reales que ofrece Internet, aunque previamente hayan sido seleccionados por su profesor: así pueden leer los mismos periódicos y revistas digitales que pudiera leer cualquier internauta o visitar los mismos museos que cualquier experto en arte. Este contacto directo con la realidad provoca en nuestros alumnos un sentido de la responsabilidad mucho mayor que cuando extraen sus conocimientos de libros de texto encajonados en una etapa concreta de la educación; y les motiva para la reflexión y la creación que posteriormente deberán desarrollar.

Una buena forma, según nos sugiere March, de reforzar este sentimiento de autenticidad en nuestros alumnos, sería proponerles que publicasen el resultado final de

su trabajo o que lo mostrasen en otras instituciones,a ser posible, no educativas, para que, de esta forma, fueran consciente de que el trabajo que están realizando tiene una utilidad más allá de los muros de la escuela.

2. En segundo lugar potencia el **desarrollo cognitivo**.

Una webquest obliga a que nuestros alumnos transformen la información que adquieren de las fuentes, la comprendan, comparen, elaboren y contrasten las distintas hipótesis, analicen y sinteticen, en definitiva, creen. Para desarrollar estos procesos, que March califica como procesos cognitivos superiores, es necesario que los alumnos tengan unas estrategias de aprendizaje que les permitan organizar la información en unidades significativas, analizarla y producir respuestas nuevas, es lo que Dodge denominó andamios cognitivos (*scaffolding)* y lo que la filosofía constructivista denominó **Zona de Desarrollo Próxima de Vigotsky**.

Entendiéndose esta como la diferencia que media entre el conocimiento actual que un niño posee y aquel que puede alcanzar con la guía de un adulto, en nuestro caso, a través de la webquest.

Elizabeth Murphy (1997), expone una serie de características que toda buena webquest debería tener para hacerse eco de la filosofía constructivista que la sustenta. Algunas de ellas no nos parecen relevantes, pero otras, las que exponemos a continuación, pensamos que son de necesaria aplicación en una buena webquest:

- Deben presentarse múltiples perspectivas y representaciones de los hechos, conceptos, principios, procedimientos, etc. y debe estimularse que los alumnos las tomen en consideración
- Los profesores desempeñan el rol de guías, monitores, entrenadores, tutores y facilitadores.
- El alumno desempeña un papel central en la mediación y el control del aprendizaje.
- Las situaciones de aprendizaje, los entornos, las destrezas a adquirir y los contenidos y tareas a realizar deben ser relevantes, realistas, auténticas y deben representar las complejidades naturales del “mundo real”.
- Debe estimularse la construcción del conocimiento y no su reproducción.
- En el proceso de construcción del conocimiento deben tenerse en cuenta los conocimientos previos de los estudiantes, sus creencias y actitudes.
- Se debe favorecer el aprendizaje cooperativo con el fin de exponer a los

estudiantes a puntos de vista alternativos.

- La evaluación es auténtica e integrada en la enseñanza.

En definitiva, podríamos concluir que una webquest es una herramienta de corte constructivista, en la que , como apuntamos desde el principio, el profesor únicamente guía el proceso de aprendizaje de sus alumnos; será el alumno el que, gracias a las estrategias de aprendizaje constructivista llegue a su propio conocimiento

3. Por último, la webquest favorece el **aprendizaje cooperativo**.

En el desarrollo de una webquest los alumnos deben exponer a sus compañeros de grupo aquellas conclusiones, análisis o posibles soluciones a las que cada uno vaya llegando a lo largo del proceso. Este hecho da pie al debate, al contraste de ideas, en definitiva al desarrollo de un tarea de grupo. Los alumnos aprenden que pueden aprender de otros y junto a otros, y aprenden algo que aún es más importante, que su trabajo no puede avanzar si alguien se queda rezagado; y aquí, es increíble de comprobar cómo los alumnos se esfuerzan en explicar, en hacer entender a sus compañeros el proceso por el que han llegado a determinada conclusión o solución...a veces lo hacen incluso mejor que nosotros.

En este sentido, destaca Cabero (1999), **“ en el aprendizaje cooperativo debe tenerse en cuenta el principio general de intervención, que consiste en que un individuo solamente adquiere sus objetivos si el resto de los participantes adquiere los suyos”**.

4.- Antes de crear una webquest....

A la hora de elaborar una webquest, nos dice Dodge, que debemos tener en cuenta cinco aspectos básicos, que se conocen con el acrónimo de FOCUS:

- Find great sites. (Localizar sitios fabulosos)
- Orchestrate your learners and resources. (Organizar a los alumnos y los recursos)
- Challenge your learners to think. (Motivar a los alumnos a pensar)
- Use the medium. (Utilizar el medio)
- Scaffold high expectations. (Edificar un andamiaje para lograr expectativas elevadas)

1. **Find great sites. (Localizar sitios fabulosos)**

Entendemos como sitios fabulosos aquellos que motivan a nuestros alumnos y pueden proporcionarles un conocimiento actualizado y preciso del asunto en cuestión. Para encontrar estos sitios es necesario que el docente tenga un buen dominio de los buscadores de información que ofrece internet. El más conocido y usado es Google, aunque existen otros (yahoo, bing, copernic, etc.). En cualquier caso, con unas pocas reglas se pueden conseguir buenas búsquedas, sólo es cuestión de tiempo y un poco de dedicación

2. **Orchestrate your learners and resources. (Organizar a los alumnos y los recursos)**

Para crear una buena webquest debemos, por un lado, **organizar a los alumnos** buscando un aprendizaje cooperativo. Para ello:

- Debe existir una **interdependencia positiva** entre los miembros del grupo, de manera que todos sean conscientes de que el éxito de la tarea depende de todos.
- Cada grupo es responsable de acabar su tarea y dentro de cada grupo cada alumno asume unas **responsabilidades**.
- Por regla general,los alumnos no están acostumbrados a trabajar en grupo, por lo que les orientaremos y reforzaremos los premisas relatadas anteriormente cada vez que sea necesario, con la finalidad d e que nuestros alumnos adquieran las **competencias de trabajo cooperativo**.

Por otro lado, debemos organizar los **recursos** de los que disponemos. Debemos tener en cuenta el número de ordenadores de los que disponemos y si estos tienen conexión a internet; de tal forma que, en el caso de que no dispongamos de ordenadores para todos los grupos, haya grupos que, durante el tiempo en el que otros están utilizando los ordenadores, ellos realicen otras tareas de análisis, síntesis y comprensión de la información anteriormente recogida

3. **Challenge your learners to think. (Motivar a los alumnos a pensar)**

Una webquest es una herramienta de trabajo creada para que el alumno desarrolle una tarea,para que haga, cree algo. El alumno no encuentra motivación alguna para memorizar, por ejemplo, los topónimos romanos y los repectivos gentilicios que han originado, principalmente, porque no le encuentra un sentido,una finalidad, a dicha “memorieta”. Si en lugar de hacerles memorizar dichos contenidos, le propusiéramos

crear un itinerario turístico por la Vía de Plata con el nombre romano de las ciudades por las que pasa y los monumentos que podemos visitar en cada una de ellas, quizá le sería más interesante y, de igual forma conocería cuáles son los topónimos romanos. Sólo si el alumno percibe que su esfuerzo va a tener una praxis en la realidad, estará motivado para el aprendizaje. De aquí, aquello que apuntábamos antes acerca de la vinculación del tema de nuestra webquest con la realidad.

Dodge ofrece un listado del tipo de tareas que se pueden ofrecer en una webquest, aclarando que las tareas de tipo **repetitivo**, aunque pueden ser necesarias para obtener otros fines, no son propias de este tipo de herramienta, pues no exigen ni la comprensión ni el análisis de la información por parte de los alumnos. La taxonomía de tareas distingue once tipos:

- **Tareas de misterio**.
  Se trata de inscribir un determinado contenido en la resolución de un imaginario caso misterioso.
- **Tareas analíticas**.
  Consisten en observar uno o varios aspectos de la realidad, buscando sus similitudes y diferencias, o las relaciones de causa y efecto entre variables, etc.
- **Tareas de recopilación**.
  Consiste en tomar información de varias fuentes y ponerla en un formato común. Permite a los estudiantes organizar, dividir y parafrasear la información tomada de varias fuentes en diversidad de formas.
- **Tareas de repetición.**
  En este caso, los estudiantes asimilan algún tipo de información y luego demuestran haberla entendido. Este tipo de actividades no generan mucho avance en la práctica educativa, pero que pueden ofrecer una introducción fácil al uso de la red como fuente de información. En todo caso, su utilidad dependerá del grado de transformación que requieran por parte del alumno.
- **Tareas periodísticas**.
  El alumno debe elaborar un informe con el formato habitual de los medios de comunicación, lo que obliga al alumno a reformular una información que obtuvo expresada en formatos no periodísticos.
- **Tareas de diseño.**

Requiere que los estudiantes creen un producto o plan de acción que cumpla con una meta predeterminada y funcione dentro de restricciones preestablecidas.

- **Tareas creativas.**
  El alumno elabora un producto original aplicando a contextos subjetivos (literarios, artísticos, etc.) las ideas aprendidas.
- **Tareas de consenso**.
  Exige que se consideren y consensúen los diferentes puntos de vista alrededor de un mismo problema, desarrollando estrategias de debate y discusión, de crítica constructiva y de búsqueda de acuerdos.
- **Tareas de persuasión**.
  Persiguen capacitar al alumno para exponer con éxito sus puntos de vista, desarrollando su asertividad.
- **Tareas científicas**.
  El alumno aplica procedimientos científicos de investigación, formula su hipótesis, obtiene datos en Internet, y determina la validez de sus hipótesis y describe los resultados y sus implicaciones en el formato estándar de un informe científico.
- **Tareas de autoconocimiento**.
  Persiguen orientar al alumno en la toma de decisiones sobre su futuro, o bien indagar sobre algún aspecto personal relevante.
- **Tareas de emisión de un juicio**.
  Exigen al alumno tomar una decisión tras informarse ante un problema, y entre un número limitado de opciones.

4. **Use the medium. (Utilizar el medio)**

No se trata de utilizar solamente las direcciones que nos ofrezca internet como fuentes de posible información, sino también los chat, blogs o video conferencias para obtener información de otras personas o instituciones, para mantener una comunicación con los componentes del grupo o con el profesor. Las posibilidades de la red son ingentes, solo tenemos que saber aprovecharlas.

5. **Scaffold high expectations. (Edificar un andamiaje para lograr expectativas elevadas)**

La idea de considerar una webquest como un andamiaje a través del cual los alumnos van creando sus conocimientos se sustenta, como ya indicamos anteriormente, en la filosofía constructivista y la Zona de Desarrollo Próximo de Vigostki.

En una webquest, se distinguen, según Dodge (2000) tres tipos de andamiaje: **Recepción**, **Transformación** y **Creación**

- **Recepción**: un andamiaje de recepción proporciona al alumno estrategias para retener aquella información que obtuvo de internet; así por ejemplo las guías de observación, los glosarios y diccionarios en línea .
- **Transformación**: una webquest requiere que nuestros alumnos transformen la información que han obtenido de internet, la comprendan, la analicen, la sinteticen. Para ello son muy efectivos los esquemas, las tablas para contrastar ideas...
- **Creación**: La finalidad de la webquest es que los alumnos creen algo. Al principio, la idea de crear algo les asustará y será necesario que les proporcionemos los recursos multimedia o de otro tipo que necesiten y que les orientemos con guías o plantillas, pero a medida que pase el tiempo se acostumbrarán a crear productos novedosos sin necesidad de nuestra intervención.

5.- Estructura de la webquest

Aunque hoy en día pueden encontrarse en la red multitud de wequest de las disciplinas más diversas, que pueden ser utilizadas por cualquiera sin ningún tipo de dificultad (por ejemplo en http://www.webquestcat.org/ se encuentran webquest de gran calidad y sobre gran variedad de temas); sin embargo, tras echarles una ojeada rápida nos daríamos cuenta de que es difícil encontrar una webquest que se adapte perfectamente a la tarea concreta que queramos realizar con nuestros alumnos. Por tanto, lo mejor es diseñar nuestra propia webquest.

Una solución intermedia , en el caso de que no seamos expertos en los programas de creación de páginas web, es acogerse a las plantillas de webquest que se encuentran disponibles en la red, por ejemplo, sin ser exhaustivos, en http://www.phpwebquest.org/newphp/

www.isabelperez.com/**webquest**/modelo.htm

http://www.aula21.net/tallerwq/taller/taller1.htm

En cualquier caso, toda webquest responde a un protocolo, a una estructura cerrada, que es la que garantiza que nuestros alumnos no se pierdan en el proceso de aprendizaje autónomo.

En esta estructura pueden distinguirse las siguientes partes: I**ntroducción**, **Tarea**, **Proceso**, **Recursos**, **Evaluación**, **Conclusión**, **Créditos** y **Guía Didáctica**.

1. **Introducción:**

   En ella se expone el tema del trabajo de forma resumida y se crea el contexto. Aunque la introducción nos parezca, en una primera instancia, una parte poco relevante en nuestra webquest es muy importante, pues va a determinar el éxito de la tarea. Si el alumno no se siente motivado desde el principio para afrontar la tarea del aprendizaje, si no percibe que la tarea que le exigimos tiene un sentido, si prevé que va a aburrirse en el camino, no habremos conseguido nuestro objetivo. Por eso es necesario desarrollar un tema motivante, atractivo para los alumnos y con una significatividad lógica. Ésta es la finalidad principal de la introducción.

   Esto no significa trivializar los contenidos de nuestras materias, sino simplemente darles otro enfoque, otro contexto. En este sentido, muchas webquest optan por inventar un contexto en el que los alumnos adoptan el papel de cierto personaje o tienen una determinada función. Así, si decidimos elaborar una webquest acerca de las Guerras Médicas, podemos convertir a nuestros alumnos en reporteros de uno y otro bando si queremos que contrasten versiones o proponerles que adopten el papel de un cronista de guerra si queremos una versión más objetiva. De esta forma se sentirán mucho más motivados que si en nuestra webquest les preguntamos simplemente por las causas, desarrollo y consecuencias de la Guerras Médicas.

2. **Tarea:**

   A continuación, definiremos de manera clara cuál es el producto que queremos que nuestros alumnos elaboren al final de la webquest

   Es también el momento de establecer la organización de los alumnos. Aquí, tienen

mucho que decir la experiencia y el conocimiento que el docente tenga del grupo en cuestión, para así establecer grupos que garanticen el éxito de la tarea.

3. **Proceso:**

   En este apartado procedemos a definir las actividades que forman parte del proceso.

   En cuanto a las actividades, existen dos formas de plantearlas:

- Proponer simplemente las actividades, e incluir en otro apartado un conjunto de recursos.

- Proponer cada actividad y los recursos mediante los cuales el alumno la resolverá.

  Nosotros somos partidarios de esta última forma de presentar las tareas,ya que se concretan las fuentes donde el alumno pueden encontrar la información relativa a la actividad en cuestión, evitando que se pierda en otras páginas que, quizá, no tengan mucho que ver con esa actividad concreta.

  Indicaremos, por tanto, la cadena de actividades que gradualmente realizará el alumno, y los recursos que empleará para cada una de ellas.

4. **Recursos:**

   Si hemos optado por incluir junto con cada actividad del proceso los recursos precisos, en este apartado únicamente debemos indicar otros recursos generales (por ejemplo, una enciclopedia general on-line...). En caso contrario, es ahora cuando debemos indicar los recursos propuestos para el conjunto de las actividades.

5. **Evaluación:**

   De igual forma que en cualquier otra actividad docente que realicemos, la evaluación es la que dota de sentido el trabajo realizado por los alumnos. Es necesario que ellos sepan de antemano que su trabajo va a ser evaluado y cómo se va a hacer esto.

   Para ello, proponemos el modelo de matriz Rubick: una **Matriz de Valoración** pretende construir un instrumento de calificación que sea comprensible para el alumno y objetivo para el profesor en su aplicación, eliminando de los criterios de evaluación las imprecisiones y aspectos subjetivos.

A continuación proponemos un ejemplo:

	Escasa consolidación **1**	**Aprendizaje medio** **2**	**Buen aprendizaje** **3**	**Excelencia en el aprendizaje** **4**	**Notación numérica**
Estructura de la WebQuest	Falta grave de ajuste al protocolo, o insuficiente coherencia entre las partes	Ajustada al protocolo. Poco viable en las condiciones descritas. Escasos recursos. Explicaciones poco claras	Ajustada al protocolo. Viable en las condiciones descritas Propone suficientes recursos Claridad en las explicaciones	Ajustada al protocolo Original en sus planteamientos Viable en las condiciones descritas Propone suficientes recursos Procura actividades alternativas Claridad en las explicaciones, y ofrece explicaciones y ejemplos cuando es preciso Propone fuentes de información alternativas	
Motivación y aplicabilidad de la WebQuest	Poco motivante o irrealizable	Escasamente motivante. No adecua con precisión el número de sesiones precisas a los procesos descritos.	Motivante. Viable en cuanto a las condiciones descritas.	Muy motivante. Viable en cuanto a las condiciones descritas. Propone tareas electivas,	

				variadas, que movilizan distintas capacidades cognitivas (síntesis, análisis, creatividad, etc.)	
Coherencia entre tarea y procesos	Propone tareas no realizables mediante los procesos propuestos	Tareas realizables mediante los procesos propuestos. Escasa información sobre la organización de las tareas, o insuficiente descripción de las mismas	Procesos adecuados a las tareas señaladas. Información clara y suficiente de la tarea a realizar Pautas claras de organización del grupo-clase	Procesos muy adecuados a las tareas señaladas. Información clara y suficiente de la tarea a realizar Pautas claras y suficientes de organización del grupo-clase La tarea resulta adecuada al nivel psicoevolutivo del alumno, conocimientos previos e información que se propone	
Corrección técnica de la WebQuest	Fallos de enlaces internos y externos, de imágenes o de formatos	Casi todos los enlaces funcionan correctamente, pero no se proponen alternativas	Los enlaces funcionan correctamente, y se proponen algunas alternativas. Estéticamente, la página es atractiva, y su estructura es sencilla y comprensible	Los enlaces funcionan correctamente, y se proponen suficientes alternativas. Se han buscado enlaces "estables" (por ejemplo, páginas web institucionales)	

				Estéticamente, la página es muy atractiva, y su estructura es sencilla y comprensible Las páginas se cargan con facilidad	
Cualificación en procedimientos complementarios	Falta de destreza en procedimientos de búsqueda selectiva. No domina ningún editor de páginas web de forma autónoma.	Realiza búsquedas selectivas con criterios precisos. Tiene dificultad para manipular correctamente la información de archivos, documentos de distintos formato y direcciones web No domina las funciones básicas de algún editor de páginas web	Realiza búsquedas selectivas con criterios precisos Manipula correctamente la información de archivos, documentos de distintos formato y direcciones web Domina algún editor de páginas web	Realiza búsquedas selectivas con criterios precisos Manipula correctamente la información de archivos, documentos de distintos formato y direcciones web. Maneja con gran solvencia editores de páginas web. Maneja de forma totalmente autónoma programas FTP	
Aprendizajes teóricos sobre aplicación de las TIC al aula	No hace explícito un proyecto global de aplicación de las TIC al aula.	Expresa opiniones coherentes sobre las ventajas y problemas de la aplicación de las WebQuest al aula, pero no prevé la forma de generalizar	Presenta un proyecto viable de aplicación de procedimientos de TIC al aula. Expresa opiniones coherentes y originales sobre las	Presenta un proyecto global, secuencializado con coherencia, de aplicación de procedimientos de TIC al aula. Realiza propuestas	

		dicha intervención	ventajas y problemas de la aplicación de las WebQuest al aula	precisas de intervención en el aula. Enjuicia críticamente y de forma original el papel que pueden desempeñar las WebQuest	

Escala de estimación:

	Escasa consolidación	Aprendizaje medio	Buen aprendizaje	Excelencia en el aprendizaje
PUNTUACIÓN	**6-11**	**12-17**	**18-23**	**24**

Para crear una matriz de valoración debemos establecer, en primer lugar, los objetivos, actividades, comportamientos y/o competencias que queremos evaluar de la tarea que los alumnos realicen. Una vez que tengamos claros los criterios, debemos determinar la ponderación que daremos a cada nivel de aprendizaje al que haya llegado el alumno en cada uno de los criterios anteriormente establecidos. Normalmente esta ponderación suele aparecer de menor a mayor (de 1 a 4).

También podríamos, mediante una **hoja de cálculo**, establecer ponderaciones basadas en porcentajes para cada uno de los criterios que queramos evaluar.

6. **Conclusión:**

   Respecto al apartado de conclusiones, hay distintas formas de enfocarlo: pueden ser algunos puntos que sirvan para guiar la reflexión final del alumno, o bien una guía que permita estructurar conceptualmente el tema y reordenar así sus ideas.

7. **Créditos:**

   En este último punto, podemos hacer referencia a las webquest que hayamos tomado como modelo o agradecer aquello que estimemos oportuno.

8. **Creación de una guía didáctica:**

Aunque este apartado no es parte esencial de una webquest sería aconsejable que elaboráramos una guía didáctica para orientar a otros docentes que quieran hacer uso de ella, en el caso de que la publicáramos, que sería lo ideal.

En dicha guía podemos hacer referencia a los siguientes aspectos:

- Autor (Nombre y destino)
- Correo electrónico
- Nivel académico y curso al que va dirigida
- Materia en la que se puede encuadrar
- Duración prevista (en sesiones de 1 h.)
- Observaciones (cualquier comentario que ayude a usarla)
- Fecha

2.- WEBQUEST: LA MITOLOGÍA EN MUSEO DEL PRADO: EL BARROCO ESPAÑOL

La idea de crear esta webquest surgió tras realizar una visita con mis alumnos al Museo del Prado. Una de las actividades que el Departamento de Latín organiza todos los años es una visita a este museo, enfocada al estudio de aquellos cuadros que narran historias mitológicas. Normalmente, durante esta visita se mostraba a los alumnos dichos cuadros y se les explicaba la historia que allí se describía, los personajes que aparecían, etc. Los alumnos atendían, asentían con la cabeza (en el mejor de los casos) y todos se iban contentos a casa, excepto nosotros, que sentíamos que no habíamos sido capaces de sacar todo el jugo a la visita, de despertar en los alumnos la curiosidad por saber qué cuentan los cuadros vistos.

Este año, recordando esa cierta insatisfacción, decidí cambiar la estrategia. En primer lugar, dediqué unas cuantas sesiones a conocer cuál es la estructura del Museo del Prado: qué autores se exponen, dónde se localizan las salas y cómo acceder a cada una de ellas.

A continuación, nos centramos en algunos autores que cuentan entre sus obras con cuadros de mitología: Velázquez, Goya, Rubens, Tiziano , Patinir. Los visualizamos en clase, sin detenernos mucho ni en la historia ni en los personajes, pues eso sería parte de la tarea que los alumnos tendrían que realizar después. La intención era solamente que los alumnos vieran los cuadros antes de ir al Museo, para que así los

localizaran con mayor facilidad y, sobre todo, para que percibieran la gran diferencia que hay entre ver un cuadro en internet y contemplarlo en todo su esplendor en el Museo.

Por último, elaboré unas fichas que repartí a los alumnos antes de entrar al Museo. En cada ficha aparecía el nombre de un cuadro, del cual los alumnos debían averiguar el autor, la fecha de composición y describir someramente la historia mitológica que narraba. Distribuí las fichas a los grupos que previamente había organizado y les di dos horas para encontrar cada uno de los cuadros y rellenar la información que se pedía de ellos. Por supuesto, ganaba el grupo lograse rellenar antes la información y de manera correcta. La experiencia fue increíble, nunca vi disfrutar tanto a unos alumnos durante dos horas en un museo. Los veía yendo de un sitio para otro, deteniéndose a contemplar los cuadros, girando la cabeza hacia uno y otro lado para descubrir qué narraba aquel cuadro; me reía de satisfacción cuando preguntaban a los vigilantes sobre la situación de los cuadros (aquí he de reconocer y agradecer la infinita paciencia que éstos tuvieron con mis alumnos). Así transcurrieron dos horas maravillosas, que no fueron suficientes para mis alumnos, que querían seguir correteando las salas del museo en busca de los cuadros que les faltaban. Pero la visita no daba para más y el regreso era inminente.

Reflexionando durante el regreso acerca de lo sucedido, me di cuenta de que había encontrado un verdadero filón para la enseñanza de la mitología a través del arte: había conseguido que los alumnos, primero, se emocionaran ante una reto, que se organizaran y repartieran las tareas entre ellos mismos, que buscaran recursos alternativos para finalizar su tarea (los vigilantes en este caso), que discutieran con argumentos acerca de si un cuadro reflejaba una historia u otra, si éste era Zeus o Posidón, en definitiva, que tuvieran ganas de aprender. Y esto era algo que no podía desaprovechar, así que basándome en los conocimientos que los alumnos habían adquirido durante la actividad , y, dado que les habían quedado muchas lagunas, y aún más ganas de resolverlas, acerca de las historias mitológicas que reflejaban los cuadros vistos , decidí desarrollar la siguiente webquest, pensada para alumnos de 4º ESO que cursen la asignatura de Latín. Sin embargo, dado que los contenidos mitológicos no son exclusivos de una etapa, puede ser utilizada de igual forma con alumnos de Cultura Clásica, o incluso con alumnos de Bachillerato que cursen el Bachillerato de Humanidades.

Antes de presentar nuestra webquest hemos de hacer dos salvedades. La primera, que, normalmente, no acotamos periodos artísticos para desarrollar esta actividad, sino que la hacemos extensible a cualquier cuadro, de cualquier periodo artístico, que aborde

temas mitológicos y que se encuentre expuesto en el Museo del Prado. La segunda, que está destinada a alumnos de Latín y no de Hª del Arte, por lo que no se centra en los aspectos técnicos del cuadro, pues estos no son relevantes para el enfoque que tiene la tarea que realizarán nuestros alumnos: conocer la historia mitológica que revelan los cuadros. Lógicamente, que este sea el objetivo de la webquest no significa que no pueda hacerse otra con ese fin e incluso que sea coordinada entre los departamentos de Clásicas e Historia o Dibujo. Como ya apuntamos anteriormente, es difícil encontrar una webquest que se ajuste exactamente a los objetivos y contenidos que queramos desarrollar, pero siempre podemos tomar alguna como referencia y ajustar las tareas a nuestras pretensiones concretas.

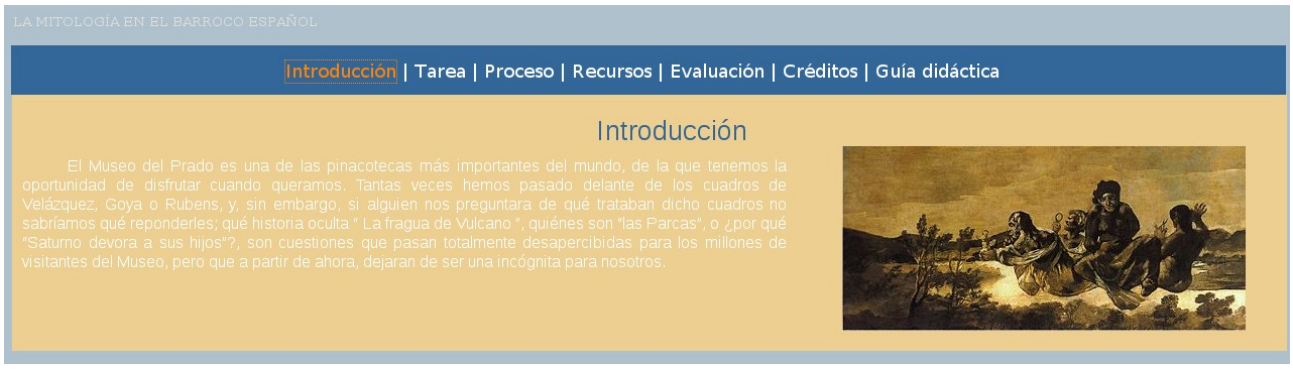
Hechas estas dos salvedades pasamos a exponer la webquest

1. **Introducción:**

Como ya dijimos anteriormente, elaborar una introducción que motive a nuestros alumnos es sumamente importante. En nuestro caso, lo teníamos fácil, pues los alumnos estaban más que motivados, de hecho, diríamos que incluso estaban deseosos de comprobar si el análisis que habían hecho de los cuadros era el acertado y de investigar aquellos que no habían sido capaces de comprender.

No obstante, hemos de señalar que la actividad que vamos a desarrollar en nuestra webquest puede llevarse a cabo perfectamente sin necesidad de haber estado anteriormente en el Museo del Prado, ya que este dispone de una galería web en las que pueden encontrarse los cuadros. Aún así, por supuesto, recomendamos la visita, bien ante, bien después de la actividad; no sólo por el goce de la contemplación (que en algunos casos es difícil de motivar), sino para que los alumnos conecten sus conocimientos con la realidad y encuentran un verdadero sentido al trabajo realizado.

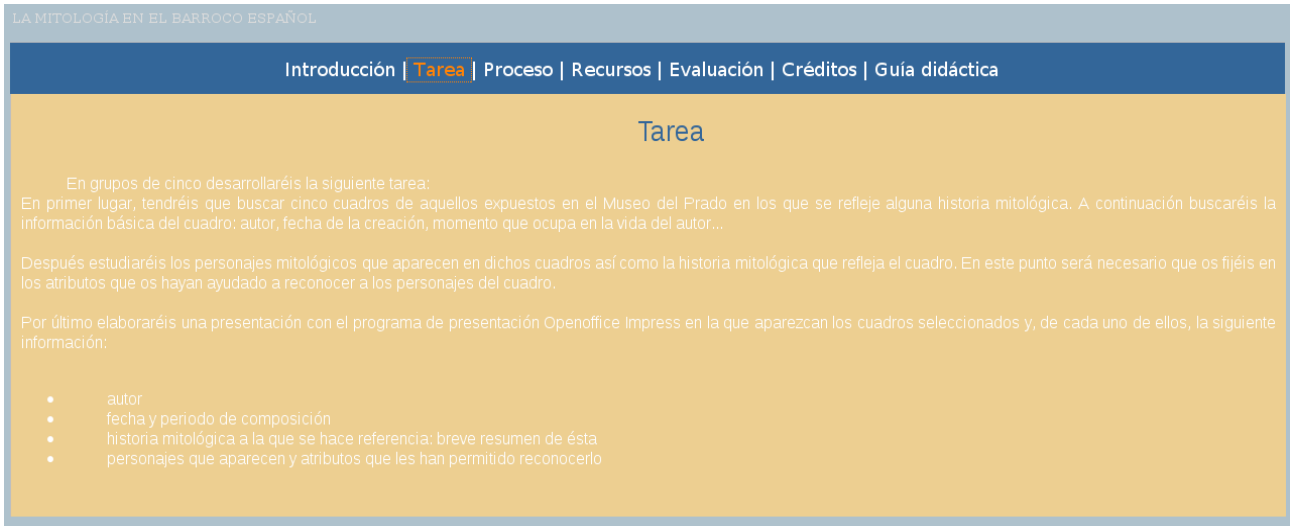
Les expusimos la tarea de la siguiente manera:



2. **Tarea:**

Distribuiremos a los alumnos en grupos de cinco alumnos.

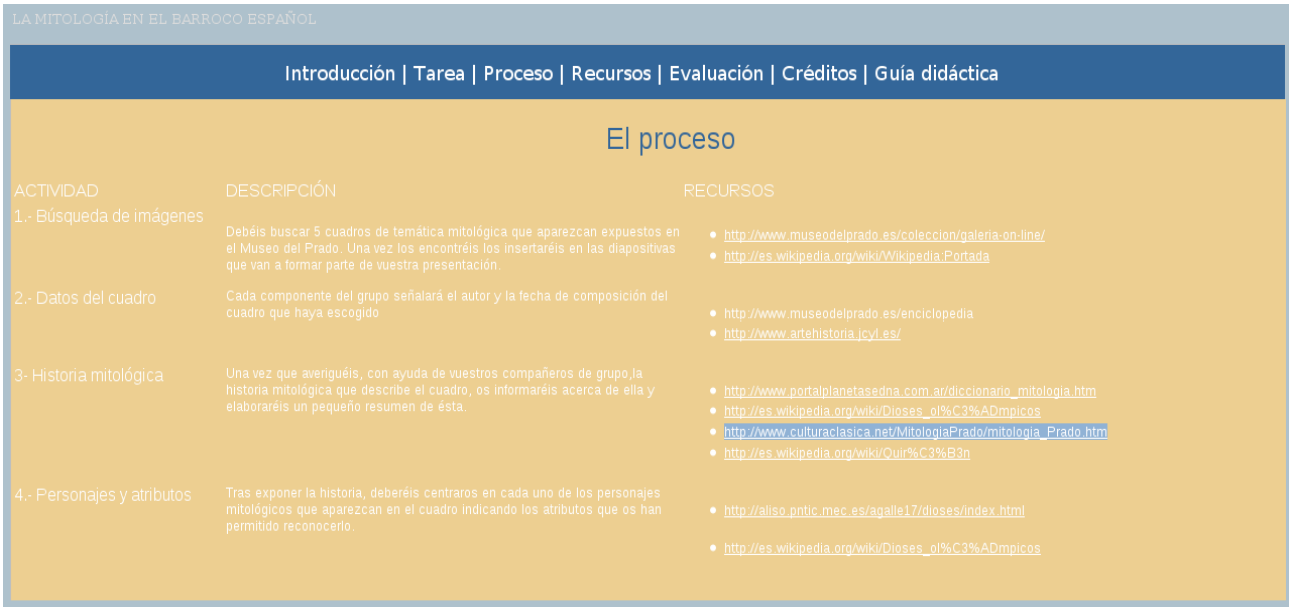
En cuanto a la tarea propusimos la siguiente:



Esta tarea podríamos clasificarla, dentro de la taxonomía de tareas anteriormente expuesta, como una tarea de **recopilación** de datos en primera instancia, posteriormente **analítica** en cuanto que los alumnos deben realizar una análisis de la información recopilada, y por último de **diseño**, puesto que los alumnos deben crear una presentación con Impress acerca de su trabajo.

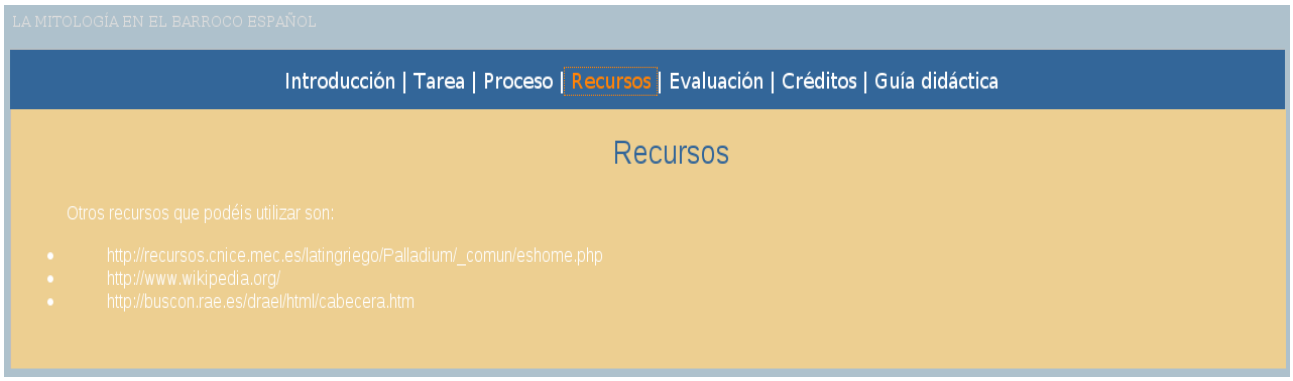
3. **Proceso:**

Como defendimos más arriba, al desarrollar el proceso, preferimos que cada actividad vaya acompañada de los recursos que van a servir para resolverla, siguiendo este método, elaboramos la siguiente secuencia de actividades:



4. Recursos

Además de los recursos específicos para cada actividad señalados, como recursos generales proponemos los siguientes:



Además contamos con otros proporcionados por el centro como:

- Sistema de mensajería interna que proporciona el servidor Ejjaberd
- Pizarra digital para la exposición de la presentación en Impress que cada grupo debe desarrollar

5. Evaluación

Para la evaluación,como ya se indicó, establecemos una matriz del tipo Rubick:

	Escasa consolidación 1	**Aprendizaje medio 2**	**Buen aprendizaje 3**	**Excelencia en el aprendizaje 4**	**Notación numérica**
Organización de la información	El trabajo está incompleto y desorganizado	El trabajo está completo pero no organizado	El trabajo está completo y suficientemente organizado	El trabajo está completo y organizado según los parámetros dados	
Calidad de los contenidos	Los contenidos no se ajustan a la tarea, hay contenidos erróneos	Los contenidos se ajustan a la tarea, pero no aparecen	Los contenidos se ajustan a la tarea y aparecen justificados.	Los contenidos se ajustan a la tarea y aparecen perfectamente justificados y razonados.	

		bien justificados			
Redacción y vocabulario	Mala redacción con faltas de ortografía, falta de claridad	Redacción pobre aunque sin faltas de ortografía	Redacción aceptable	Excelente redacción, claridad expositiva	
Utilización de los recursos	No se han utilizado los recursos propuestos por el profesor	Se han utilizado algunos de los recursos propuestos por el profesor	Se han utilizado los recursos propuestos por el profesor	Se han utilizado con gran aprovechamiento los recursos propuestos por el profesor	
Presentación de las tareas	La presentación de las tareas no se realiza en el soporte indicado	La presentación de las tareas se realiza en el soporte indicado, teniendo éste una elaboración deficitaria	La presentación de las tareas se hace en el soporte indicado con una elaboración correcta.	La presentación de las tareas se hace en el soporte indicado y con una elaboración excelente.	
Trabajo en grupo	El trabajo no se ha realizado de manera cooperativa	El trabajo se ha realizado de manera cooperativa sólo entre algunos miembros del grupo	El trabajo se ha realizado de manera cooperativa	El trabajo se ha realizado de manera cooperativa y con un excelente ambiente entre los miembros del grupo.	

Escala de estimación:

	Escasa consolidación	**Aprendizaje medio**	**Buen aprendizaje**	**Excelencia en el aprendizaje**
PUNTUACIÓN	**6-11**	**12-17**	**18-23**	**24**

6. Conclusión:

Para terminar y afianzar algunos de los conocimientos adquiridos durante el desarrollo de la tarea, los alumnos deben contestar a las siguientes preguntas:

- *¿Hasta qué punto crees que la mitología grecolatina ha sido fuente inspiradora del*

arte pictórico?

- *¿Crees que a partir de ahora cambiará tu forma de contemplar algunos de los cuadros del Museo del Prado?*
- *¿Eras consciente de la cantidad de cuadros de temática mitológica con los que cuenta la pinacoteca de Madrid?*
- *¿Cuál ha sido el cuadro y la historia mitológica reflejada en él que te ha llamado más la atención?*
- *¿Te ha gustado trabajar estos contenidos mediante webquest, o hubieras preferido que tu profesor te lo explicara sin más?*

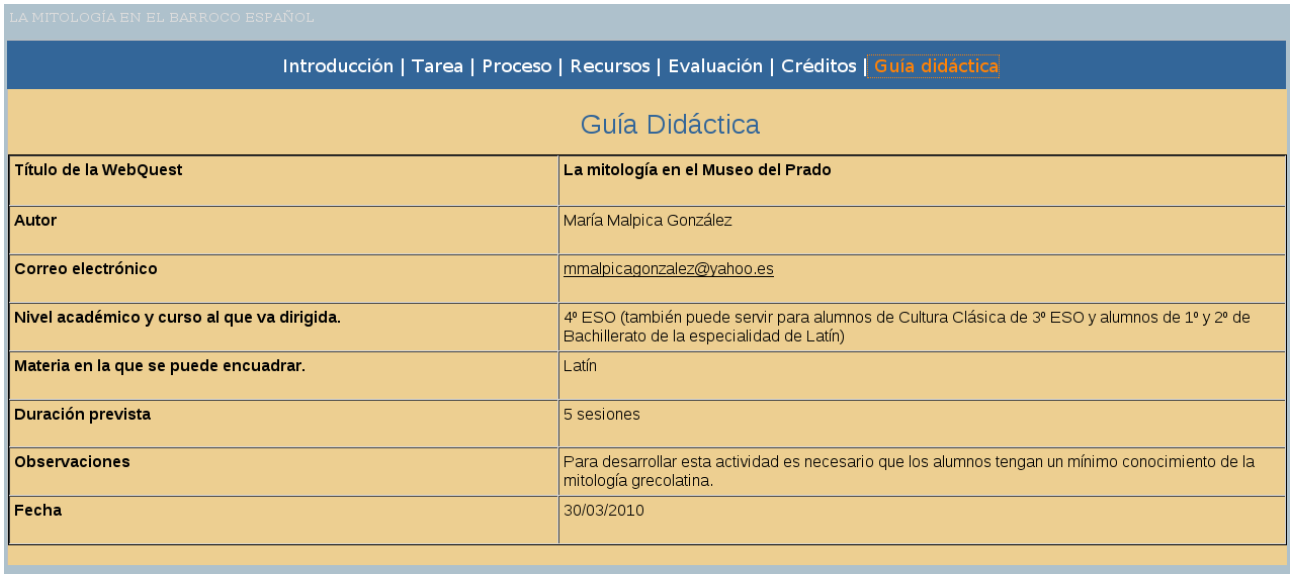
Sería éste también un buen momento para introducir algún ejercicio de emparejamiento de cuadro-autor, cuadro-historia mitológica, que podríamos crear fácilmente con el **HotPotatoes**, y así comprobar los conocimientos teóricos adquiridos por nuestros alumnos.

7. Créditos:

Agradecemos el asesoramiento para la creación de esta webquest de Rafael Bracho López, nuestro tutor en el curso *" Webquest, aplicaciones educativas "* del IFTIC.

8. Guía Didáctica:

Con el fin de que esta webquest pueda ser utilizada por otros docentes, elaboramos una guía didáctica que pueda servir de orientación en la aplicación de la herramienta.



LA MITOLOGÍA EN EL BARROCO ESPAÑOL

Introducción | Tarea | Proceso | Recursos | Evaluación | Créditos | Guía didáctica

Guía Didáctica

Título de la WebQuest	**La mitología en el Museo del Prado**
Autor	María Malpica González
Correo electrónico	mmalpicagonzalez@yahoo.es
Nivel académico y curso al que va dirigida.	4º ESO (también puede servir para alumnos de Cultura Clásica de 3º ESO y alumnos de 1º y 2º de Bachillerato de la especialidad de Latín)
Materia en la que se puede encuadrar.	Latín
Duración prevista	5 sesiones
Observaciones	Para desarrollar esta actividad es necesario que los alumnos tengan un mínimo conocimiento de la mitología grecolatina.
Fecha	30/03/2010

Se puede encontrar la presentación completa de la ponencia en la siguiente dirección:
http://prezi.com/-xg2-o7srxcp/mitologia06/

3.- REFERENCIAS:

- Adell, J. (2004). Internet en el aula:las WebQuest. *Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*. Disponible en http://www.cyta.com.ar/presentacion/mejora_archivos/edutec.htm
- Barba, C (2005). La webquest y la didáctica de la historia. *Quaderns digitals.net*. Disponible en http://www.ub.es/histodidactica/nuevastecnologias/Barba.swf
- Castells, M. (1997). La era de la Información. Vol I. La sociedad Red. Madrid. Alianza Editorial.
- Eduteka (2002), *Bernie Dodge, Paladín del Aprendizaje Basado en Internet. Disponible* en http://www.eduteka.org/Entrevista11.php
- Eduteka (2002), *Cinco Reglas para Escribir una Fabulosa WebQuest*. Disponible en http://www.eduteka.org/profeinvitad.php3?ProfInvID=0010
- Eduteka (2002), *"Tareonomía del webquest": una taxonomía de tareas*. Disponible en http://www.eduteka.org/modulos.php?catx=7&idSubX=225&ida=65&art=1
- García Bermejo, María Luisa y Sordo Juanena, José María (2008). La enseñanza-aprendizaje de la lengua extranjera a través de la estrategia de las WebQuests: un caso práctico en el campus virtual de la U.C.M. Disponible en http://hdl.handle.net/10366/56600 http://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/56600/1/Teoria%20de%20la%20educacion_ensenanza-aprendizaje.pdf
- IFTIC (2010). *Webquest, aplicaciones educativas*. Disponible en http://www.isftic.mepsyd.es/formacion/atenea/index.php
- Martín-Laborda, R.(). Las Nuevas Tecnologías en la Educación. *Cuadernos/Sociedad de la Información, núm 5. Fundación Auna*. Disponible en http://www.telecentros.info/pdfs/05_06_05_tec_edu.pdf

- Ortiz, A. (2004). Internet en el aula. La metodología del webquest en el aula. *Quaderns digitals.net*. Disponible en http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaNumeroRevistaIU.visualiza&numeroRevista_id=527