
Creación de WebQuests y Cazas del tesoro

Alejandro Valero

avalerofer@yahoo.es

2009



<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/es/>

1. La búsqueda de información significativa



La **búsqueda de información** en la Web es la tarea que más frecuentemente realizan los usuarios de internet desde que esta red existe. La información es un bien común imprescindible para todas las personas, y en el ámbito de la educación es un elemento clave. Pero en la World Wide Web, la información está muy dispersa y mal organizada, y además carece de un control que muchos consideran deseable. Por tanto, **los docentes tenemos que actuar de mediadores entre la maraña de información existente y la información que tiene que llegar a los estudiantes.**

Por otro lado, esta información virtual de por sí no supone un beneficio para sus receptores, pues los estudiantes no suelen saber cómo conseguirla en los sitios adecuados. Además, esta búsqueda no lleva siempre aparejada una motivación específica de aprendizaje o una utilidad práctica de carácter educativo.

Por estos motivos, **se han creado actividades pensadas para que los estudiantes busquen información en la Web de manera eficaz y rápida, de forma que les sirva para sus deberes de aprendizaje y para su beneficio práctico.** Pero no sólo eso, pues los estudiantes también tienen que saber filtrar esa información y desarrollarla en una tarea que les motive, produciendo un trabajo que culmine dicha tarea. Y este producto tiene que concretarse en **un trabajo que tenga un formato propio de las nuevas tecnologías**, aunque no necesariamente.

2. Aprendizaje por tareas

Este tipo de aprendizaje responde a lo que tradicionalmente se ha denominado **aprendizaje por tareas**, que consiste en proponer a los alumnos tareas específicas para que su aprendizaje sea significativo, es decir, implique no sólo la adquisición de conocimientos, sino la utilización de esos conocimientos para conseguir unos objetivos que respondan a intereses personales.

Las distintas **concepciones del aprendizaje** tienen mucho que ver con la creación de este tipo de actividades. Pere Marquès las resume en su artículo [Concepciones sobre el aprendizaje](#), y puede ser una buena lectura para saber cómo utilizar los distintos tipos de actividades que vamos a conocer a continuación.

3. Las WebTasks o tareas de búsqueda en la Web

Desde que existe la Web, se han elaborado tareas sencillas y breves para que los alumnos busquen información relativa a una tarea específica. Este tipo de tareas recibe el nombre de **WebTasks**. Pero veamos [una definición más precisa de Isabel Pérez](#):

Una **WebTask** consiste en una actividad que implica la realización de una tarea en la que los alumnos deben utilizar los conocimientos del área en cuestión para obtener o producir un resultado final.

Durante la realización de la tarea su atención debe estar más enfocada al uso de los conocimientos y no tanto al aprendizaje de un aspecto concreto de la materia como si de una actividad reproductiva se tratara, aunque no es excluyente que en el proceso de la WebTask se incluya algún tipo de actividad enfocada a enseñar y revisar aspectos de la materia en cuestión.*

El formato de una Webtask puede ser variado aunque siempre hay algún elemento introductor del tema y de descripción de la tarea a realizar y un proceso estructurado de realización (y a veces exposición) de la misma, incluyendo algunas actividades de tipo reproductivo que pueden ayudar a llevar a cabo la tarea.

Algunos **ejemplos de tareas** que se pueden adaptar a distintos temas pueden ser: comparar, extraer y reutilizar información, resolver problemas, diseñar y crear productos, hacer presentaciones, etc.

(Isabel Perez, 2007)

*(ej. los alumnos deben hacer un estudio comparado de dos circunstancias históricas y lógicamente deben conocer los datos históricos con precisión y practicarlos con alguna actividad concreta).

Como se ve, la creación de WebTasks no supone una organización muy rígida del contenido, y además se realizan en poco tiempo. Por estos motivos, estas tareas pueden ser muy convenientes tanto para los docentes como para el alumnado antes de crear y realizar el tipo de tareas que analizaremos a continuación. Antes de seguir, veamos algunos ejemplos de WebTasks: [El Romanticismo](#), [Cádiz fenicio](#), [Going To The Doctor](#).

4. Qué es una WebQuest

Hay otros tipos de actividades que también se centran en el aprendizaje por tareas y en la búsqueda en la Web. Tienen una estructura más rígida, precisamente porque han sido pensadas para su adecuada utilización por parte de docentes y estudiantes. La más conocida de ellas es la **WebQuest**, pero a su lado tenemos la **Caza del Tesoro** y la **MiniQuest**. Las tres parten de las mismas premisas, pero tienen sus variantes.

La WebQuest fue creada por el profesor [Berny Dodge](#) y tiene unas características propias y una estructura cerrada que la identifica claramente. La estructura de una webquest se divide en varios **apartados** cuyo contenido resumimos al máximo:

1. En la **introducción** se presenta la actividad de manera atractiva y útil para los intereses de los estudiantes.
2. En la **tarea** se expone el objetivo de la actividad y el producto final que se debe realizar, que se elaborará utilizando generalmente las herramientas que proporcio-

nan las nuevas tecnologías: una página web, una presentación multimedia o un artículo de blog, entre otras.

3. En el **proceso** se detallan los pasos que hay que llevar a cabo en la tarea, que se puede dividir en otras tareas si se realiza en grupos.
4. En los **recursos** se ofrecen direcciones de sitios web que se deben visitar para recoger la información precisa con que se lleve a cabo la tarea.
5. En la **evaluación** se describe con claridad la forma en que se evaluará la tarea y los conocimientos adquiridos en su realización. La evaluación puede llegar a ser compleja, y para ello existen las llamadas *rúbricas*, que establecen unos criterios en forma de tabla. Véase esta pequeña guía para realizar una buena evaluación: [Rúbricas de evaluación](#).
6. En la **conclusión** se reflexiona con una puesta en común sobre la tarea realizada.
7. En los **créditos** se hace una lista con enlaces de las fuentes utilizadas en la creación de la webquest, y se agradece a sus autores la disponibilidad de esas fuentes.
8. Existe una sección opcional para informar a los profesores sobre cómo enfocar la WebQuest.

Existen algunas variantes de la webquest, sobre todo la MiniQuest y la Caza del tesoro. La **MiniQuest** es más breve porque sólo se compone de tres pasos, como se explica en el artículo [Construyendo una MiniQuest](#), que, de forma concisa, resumiremos:

1. En el **escenario** se plantea un escenario real en el que los estudiantes ejercen un papel, y se les plantea la pregunta esencial.
2. En la **tarea** se incluyen las preguntas cuyas respuestas tienen que buscar los estudiantes para contestar a la pregunta principal. La tarea se puede estructurar en partes que especifiquen un contenido concreto de búsqueda en la Web.
3. En el **producto** se describe lo que los estudiantes deben construir con el conocimiento adquirido en la tarea y con el papel o rol que se les ha asignado.

La caza del tesoro [la define Jordi Adell](#) como "hoja de trabajo o una página web con una serie de preguntas y una lista de páginas web en las los alumnos buscan las respuestas. Al final se suele incluir la 'gran pregunta', cuya respuesta no aparece directamente en las páginas web visitadas y que exige integrar y valorar lo aprendido durante la búsqueda."

Los pasos a seguir para crear una caza del tesoro son los siguientes:

1. En la **introducción** se presenta la información inicial y se intenta motivar a los alumnos.
2. En las **preguntas** se incluye una lista de preguntas que los alumnos tendrán que contestar.

3. En los **recursos** se incluye una serie de enlaces de interés como información para que los alumnos respondan a las preguntas.
4. En la **gran pregunta** se trata de incluir una pregunta final, global, cuya respuesta no se encuentre directamente en ninguna página de la lista de recursos, sino que dependa de las respuestas a las preguntas anteriores y de lo aprendido buscando las respuestas.
5. En las secciones de **evaluación** y **créditos** se incluye lo mismo que en las web-quests.

Veamos ahora varios ejemplos de estas actividades:

1. WebQuest: [¿Qué es Linux? ¿Un pingüino?](#) (un ejemplo mío), [Directorios de Web-Quest](#).
2. Caza del Tesoro: [Ejemplos en Aula21.net](#).
3. MiniQuest: [Miniquests del C.E.I.P "Príncipe Felipe" de Motril](#).

Por último, nos queda saber una pregunta importante: ¿cómo sabemos si una Web-Quest es buena? Existen algunas plantillas para evaluar este tipo de actividades, que se suelen llamar rúbricas (del inglés *rubric*). La más conocida es la que elaboraron Berny dodge y otros colegas, traducida en el siguiente documento: [Plantilla de evaluación \("rúbrica"\) de una WebQuest](#).

5. Para qué sirven estos tipos de actividades

Las WebQuests y los otros dos tipos de actividades son 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, entre otros muchos:

1. Buscar y adquirir conocimientos en la Web y sobre la Web.
2. Acostumbrarse al manejo de las nuevas tecnologías.
3. Comunicarse y debatir ideas con otras personas y otros colectivos.
4. Trabajar en grupo de la forma más eficaz y atractiva.
5. Desarrollar las capacidades intelectuales y de comunicación.
6. Aprender a organizar una tarea o un proyecto.
7. Sintetizar los contenidos extrayendo lo importante de los conocimientos adquiridos.
8. Adquirir un pensamiento crítico y a la vez constructivo de la realidad.
9. Expresarse adecuadamente y con creatividad.
10. En definitiva, prepararse para un nuevo tipo de educación más acorde con la sociedad de la información y del conocimiento.

Como se ve, la realización de una webquest requiere de un alumnado que tenga las siguientes características, aunque no necesariamente:

1. Motivación para la búsqueda de información en la Web.
2. Conocimientos de herramientas relacionadas con las nuevas tecnologías para la creación del producto final.
3. Disposición para el trabajo en grupo, pues las tareas suelen llevarse a acabo en colaboración.
4. Creatividad a la hora del desarrollo de la tarea.
5. Curiosidad intelectual para indagar en asuntos interesantes.

6. Cómo crear y publicar estas actividades

Para realizar una webquest no se necesitan medios especiales, pues basta con un editor de páginas web como, por ejemplo, [Kompozer](#), para elaborar paso a paso la actividad. Sin embargo, hay recursos específicos que nos facilitan la labor, entre ellos, las plantillas y los generadores:

- Las **plantillas** son documentos diseñados para que sólo tengamos que incluir el contenido de la WebQuest. Destacan las [plantillas de la web de Isabel Pérez](#), experta en la materia, entre las que escogemos esta [Plantilla de WebQuests traducidas al español](#).
- Los **generadores** son pequeñas aplicaciones web que nos permiten generar una WebQuest automáticamente después de haber escrito el contenido en un formulario preparado para ello. Aquí usaremos la que creamos y publicamos hace ya unos años en la web [Aula tecnológica Siglo XXI](#).

Para publicar las WebQuests tenemos varias posibilidades:

- Muchos centros educativos tienen su página web, donde se puede alojar cualquier documento.
- Servicios gratuitos de creación de blogs, como [Blogger](#) o [Wordpress.com](#). Mis artículos [Cómo crear un blog en Blogger](#) y [Crear y configurar un blog en WordPress.-com](#) pueden servir para ello.
- En los espacios web para docentes o centros educativos, que ofrece el Ministerio de Educación o las Consejerías de Educación. Para más información, léase mi artículo [Espacio web gratuito para docentes](#).
- En el [generador de WebQuests de Edutic](#), que está en un portal donde se pueden crear y alojar las WebQuests creándose una cuenta de usuario.
- En [Web Poster Wizard](#) se pueden crear todo tipo de Webtasks y alojarlas en el servidor.

- En [PHPWebQuest](#) existen generadores que permiten elaborar WebQuests y alojarlas en el servidor de forma gratuita. Hay [un tutorial](#) interesante para aprender a hacerlo.
- En [Google Docs](#) o [Google Sites](#) podemos crear documentos con estas actividades y alojarlos en los servidores de Google. En Google crearemos nosotros nuestras nuevas actividades.

7. Elaborar una webquest y una Caza del tesoro con generador

Para elaborar una webquest y una Caza del tesoro, existe una página web que ofrece dos generadores muy sencillos de utilizar y que no exige conocimientos técnicos por parte del usuario. Estos generadores los elaboramos el profesor Francisco Muñoz de la Peña y yo, y se alojan en su web [Aula Tecnológica Siglo XXI](#). Pero he creado otra versión de estos generadores en un sólo generador llamado [i-Generador](#), que resulta si cabe más sencillo. Con él vamos a crear nuestras actividades:



[i-Generador](#)

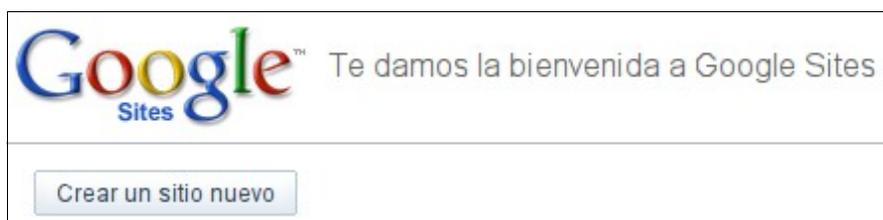
Los generadores anteriores, del [Aula Tecnológica Siglo XXI](#), han sido muy utilizados por muchos docentes. Los objetivos y los aspectos técnicos de estos generadores los explicamos en un artículo conjunto, [Aportaciones a la divulgación de las webquests desde aula tecnológica siglo XXI](#), publicado en Quaderns Digitals dentro del [Monográfico: Web-Quests](#). Estos dos generadores son muy sencillos porque incluyen una guía en forma de ayuda para la correcta elaboración de las actividades:

- [1,2,3 Tu WebQuest.](#)
- [1,2,3 Tu Caza en la Red.](#)

8. Publicar las actividades en un sitio web con Google Sites

Google Docs y Google Sites son dos de los muchos utensilios que componen la caja de herramientas de Google. Para el objetivo que buscamos, estas dos aplicaciones web nos permiten crear documentos web en los que publicar nuestras actividades para que las puedan realizar nuestros alumnos. Lo primero de todo es [crearse una cuenta en Google](#).

Cuando tengamos la cuenta, accedemos a [Google Sites](#) para crearnos nuestro sitio web donde publicar las actividades. Ya de entrada nos piden **Crear un sitio nuevo**, en el que incluiremos las páginas que queramos.



Entonces se abrirá un formulario para cumplir con los requisitos de nuestra nueva web, que están muy claros, y que se pueden ver en la siguiente imagen.

Crear un sitio nuevo

Nombre del sitio

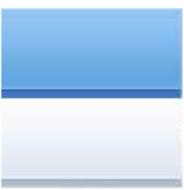
Tu sitio se ubicará en esta URL:
http://sites.google.com/site/
Las URL del sitio sólo pueden contener los siguientes caracteres: A-Z, a-z, 0-9.

Descripción del sitio **(opcional)** Escribe una pequeña descripción de este sitio

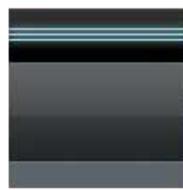
Contenido para adultos Este sitio incluye contenido sólo para adultos.

Compartir con  **Todo el mundo** puede ver este sitio.
  Sólo **las personas que especifique** pueden ver este sitio.

Tema del sitio

 Predeterminado

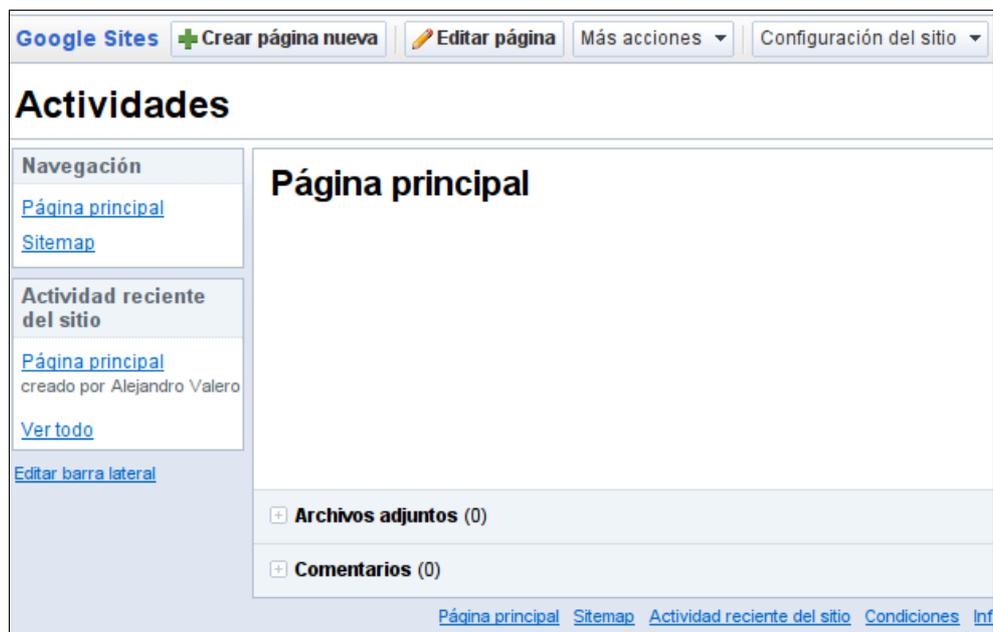
 Simplemente blanco

 Carbón

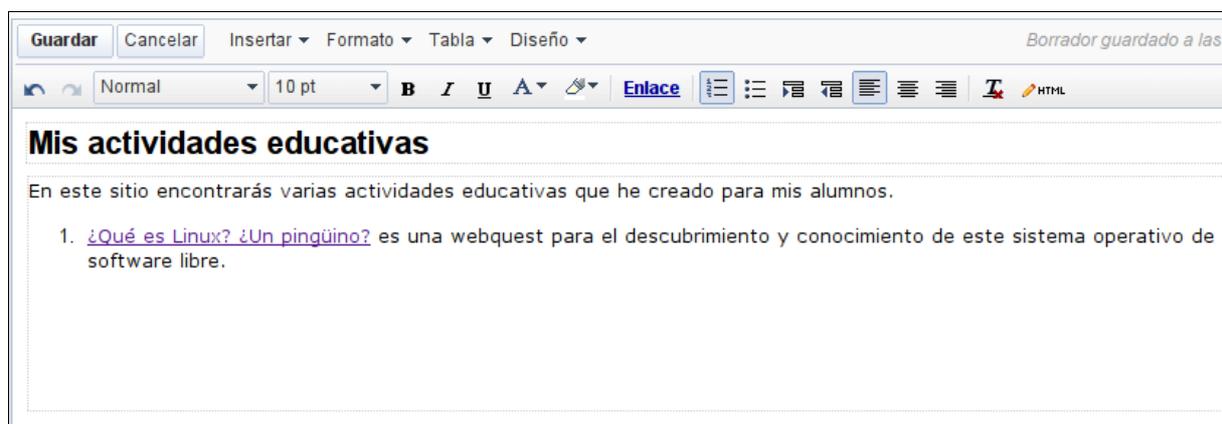
 M

Y cuando pulsamos el botón Crear sitio, puede surgir el problema habitual de que la URL de nuestro sitio no esté disponible. Entonces tendremos que elegir otras hasta dar con una URL que no haya elegido ninguna otra persona. En nuestro caso, hemos tenido que elegir "actividadesweb", que se completa con la URL raíz:

<http://sites.google.com/site/actividadesweb>



Y ya tenemos la página principal de nuestro sitio. En ella escribiremos una presentación y enlazaremos las nuevas páginas de nuestra actividades educativas. La podemos editar pulsando el botón **Editar página**, de la parte superior. Aquí podemos escribir lo que queramos con la barra de edición de texto, y podemos añadir enlaces, e insertar todo tipo de elementos.



Ahora vamos a crear una página para nuestra primera actividad. Pulsamos el botón **Crear página nueva**, y nos aparece el siguiente formulario para configurar la página:

Crear una página nueva (en el sitio: Actividades)

Selecciona una plantilla para usar.


 Página web


 Dos columnas


 Anuncios


 Archivador

Nombre:

Tu página se ubicará en: /site/actividadesweb/Home/-que-es-linux-un-pingueino [Cambiar](#)

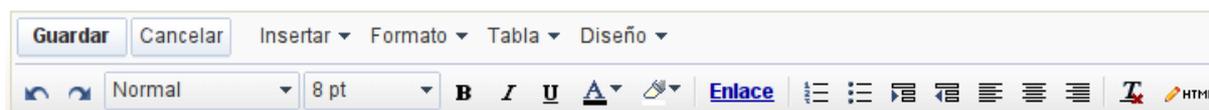
Coloca la página en el **nivel superior**.

Clasificar la página en **Mis actividades educativas**
 Mis actividades educativas > ¿Qué es Linux? ¿Un pingüino?
[Seleccionar una ubicación diferente](#)

En este caso, hemos creado una **Página web** cuyo nombre es **¿Qué es Linux? ¿Un pingüino?**, y la hemos clasificado dentro de **Mis actividades educativas**, que es la página principal del sitio recién creado.

En cuanto pulsamos el botón **Crear página**, nos aparece el documento en modo edición. Aquí tenemos la posibilidad de pegar una actividad que hayamos realizado con el generador de WebQuests y Cazas o una de sus plantillas. Pero las imágenes tendremos que volver a incluirlas, y también los vídeos insertados de YouTube o Google Video. En todo caso, también se puede crear el contenido desde el principio sin pegar nada.

El editor de Google Sites nos permite realizar muchas operaciones. Hay dos barras de herramientas que nos ayudan a formatear el texto y a insertar elementos:



En la barra superior, el menú más importante es **Insertar**, con el que podemos incorporar todo tipo de elementos a nuestro documento. Ahora nos vamos a centrar en cómo insertar una imagen y un vídeo. Si pulsamos en **Insertar > Imagen**, aparecerá una ventanita en medio de la pantalla, que nos permitirá subir la imagen pulsando el botón **Examinar** y después el botón **Añadir imagen**. También podremos enlazar una imagen existente en la Web incluyendo su URL o dirección.

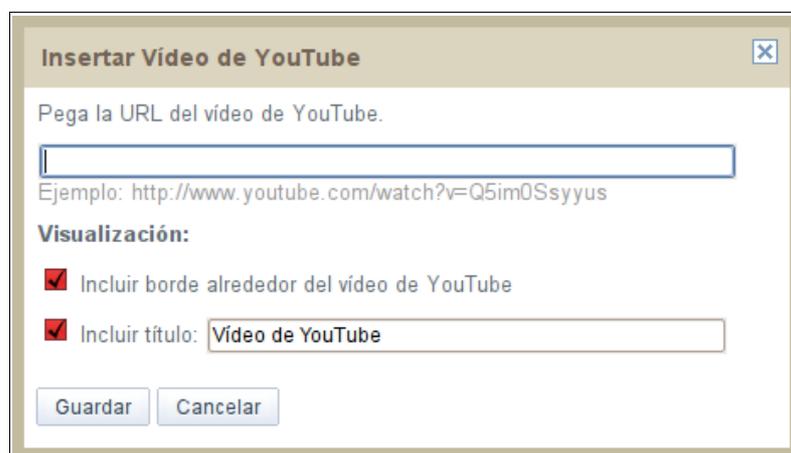


En cuanto hayamos subido la imagen, nos aparecerá en el documento, y si hacemos clic en la imagen, se verá un cuadro de texto azul con algunas opciones:



Con la opción **Alinear** podremos situar la imagen a la izquierda (**L**), en el centro (**C**) o a la derecha (**R**) del documento sólo haciendo clic en la letra correspondiente. También podemos cambiar el tamaño, pero no conviene hacerlo.

Para insertar un vídeo, vamos al menú **Insertar > Vídeo**, y después elegimos una de las dos únicas posibilidades que tenemos: Google Video o YouTube:



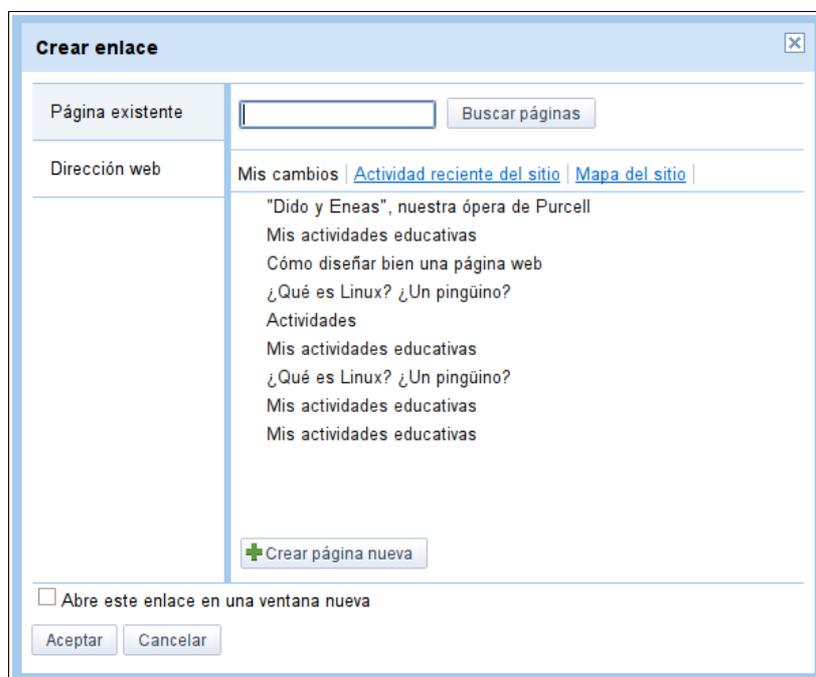
Sólo tendremos que **incluir la URL del vídeo**, no el código de insertar que también nos proporciona YouTube en este caso. También tenemos otras dos opciones de visualización que podemos incluir. El título, por ejemplo, lo podemos cambiar por otro más representativo del vídeo que hayamos elegido.

Con esta modalidad insertamos el vídeo en nuestro documento de manera que parece que está incrustado en él. En modo de edición no se ve el vídeo, sólo aparece un recuadro; hay que guardar la página para ver el vídeo en perfecto funcionamiento, como se ve en la siguiente imagen, donde se incluye el título superior que hemos escrito antes:



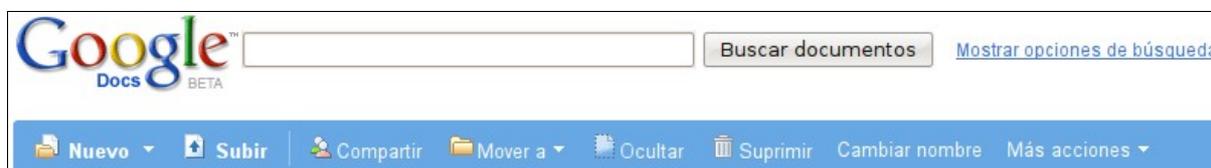
Pero no hay posibilidad de incrustar un archivo de vídeo. Sólo podemos incluirlo, al igual que otro tipo de archivos, en la parte de **Archivos adjuntos**, que se encuentra en la parte inferior del documento. Así podemos subir un archivo al servidor y queda enlazado, de manera que se puede descargar directamente o verlo en el reproductor de nuestro ordenador.

La **barra de herramientas inferior** del editor tiene algunas de las opciones más comunes de un editor de texto HTML, pero incluye un botón importante: **Enlace**, con el que podemos crear enlaces a otros documentos o páginas web.



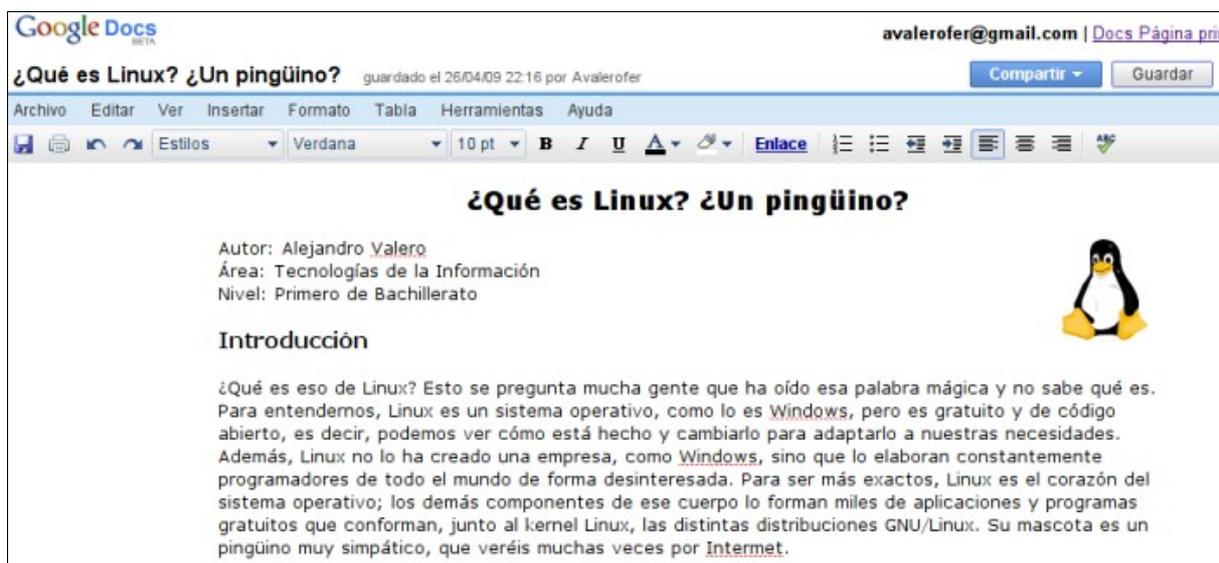
En la parte de **Página existente**, según se ve en la imagen superior, podemos enlazar con las páginas que ya tenemos en nuestro sitio web si hacemos clic encima de su título. Y debajo, también podemos activar la casilla **Abre este enlace en una ventana nueva**. En la sección **Dirección Web**, que está debajo de **Página existente**, podremos crear un enlace a otra página web externa si escribimos su dirección URL en el campo de texto correspondiente.

9. Publicar las actividades como documentos de Google Docs



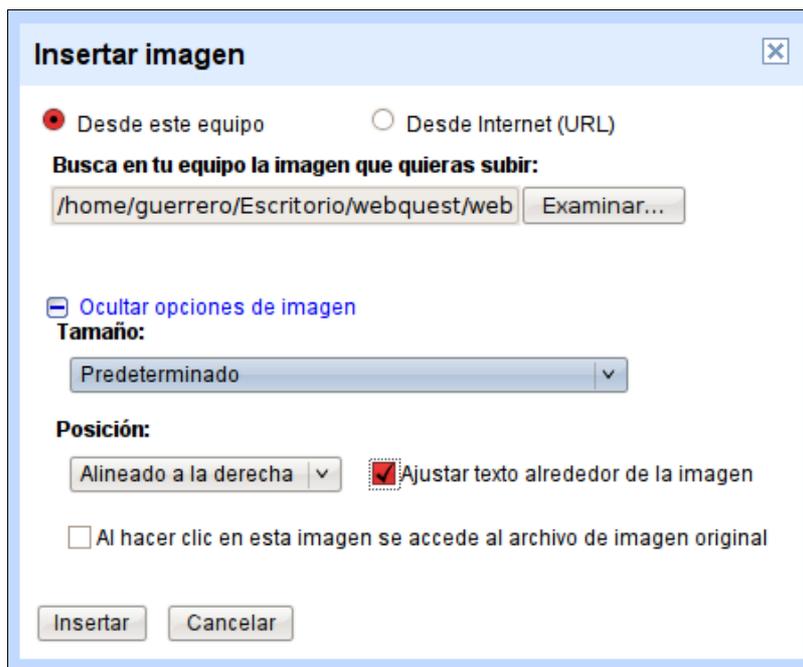
En [Google Docs](#) resulta más sencillo publicar nuestras actividades, porque no se trata de crear un sitio web, sino simplemente un documento para cada una de nuestras actividades, que podemos enlazar juntas en otro documento. Pero esta herramienta tiene más opciones de edición que la de Google Sites.

Cuando estamos en el escritorio de Google Docs, vemos una barra azul (imagen superior) que nos permite realizar acciones. Si pulsamos en **Nuevo**, nos aparecerán los distintos tipos de documentos que podemos crear, pero ahora sólo nos interesa el primero, **Documento**. Vamos a crear un documento en el que podemos incluir una actividad, y después lo publicaremos para que cualquiera pueda acceder al documento desde la Web.



En la imagen superior vemos una WebQuest que hemos incorporado al documento simplemente copiándola del documento original y pegándola con el menú **Editar > Pegar**. Y si tu navegador no te permite esta acción, puedes pegar el texto pulsando las **teclas Ctrl + V**. Si queremos editar el texto, siempre podemos utilizar la barra de herramientas, que dispone de todo lo necesario.

¿Cómo hemos insertado la imagen? Eso es importante, porque las imágenes son fundamentales como ilustración de las actividades. Hay que abrir el menú **Insertar > Imagen**, Y aparecerá una ventanita como la siguiente:



- En la parte superior, podemos elegir insertar una imagen **Desde este equipo**, es decir, desde tu ordenador, o **desde Internet (URL)**. En este caso, podemos escribir la dirección de una imagen que se encuentre ya publicada en la Web. Pero es mejor que la imagen la tengamos en el ordenador, y para ello, buscaremos en nuestro equipo esa imagen pulsando el botón **Examinar...**. Cuando la tengamos, hacemos doble clic en ella, y aparecerá su ruta en el campo de texto.
- A continuación, hacemos clic en el enlace **Más opciones de imagen**, y se ampliará la ventana para que podamos elegir un **tamaño** adecuado para la imagen, que suele ser el **predeterminado**.
- La **posición** de la imagen tiene varias opciones si abrimos el menú desplegable: a la izquierda o a la derecha del texto, o centrado en el documento. Y además podemos ajustar texto alrededor de la imagen. En este caso, hemos situado la imagen a la derecha del párrafo.
- Por último, pulsamos el botón **Insertar** para incluir la imagen en el documento.

Hay que decir que en Google Docs no se puede insertar vídeos ni otros elementos multimedia, salvo en las presentaciones.

10. Enlaces de interés

1. Página oficial de WebQuest.org - <http://webquest.org>
2. Enlaces en Wikipedia.- <http://es.wikipedia.org/wiki/WebQuest>
3. Aula Tecnológica siglo XXI - <http://www.aula21.net>
4. Qué son Webquests - <http://www.isabelperez.com/webquest/index.htm>
5. WebQuest.es - <http://www.webquest.es/introduccion-las-webquest>
6. 1,2,3 Tu WebQuest - <http://www.aula21.net/Wqfacil/index.htm>
7. Cazas de Tesoros - <http://www.aula21.net/cazas/index.htm>
8. Plantillas de la web de Isabel Pérez - <http://www.isabelperez.com/webquest/taller/plantillas.htm>
9. QuadernsDigitals - Monográfico sobre Webquests - http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaNumeroRevistaIU.visualiza&numeroRevista_id=527
10. MiniQuest en la Red - <http://www.juntadeandalucia.es/averroes/cepmotril/webquest/genemini/mini.htm>
11. Phpwebquest - <http://www.phpwebquest.org/>
12. Repositorios de webquests - <http://ciberaulas.blogspot.com/2006/10/repositorios-de-webquests.html>
13. Bloc de la comunitat catalana de webquests - <http://webquestcat.zoomblog.com/>
14. Cómo diseñar bien una página web - <http://www.aula21.net/Wqfacil/ejemplos/webtic.htm>
15. Construyendo una miniquest - http://www.craaltaribagorza.net/article.php3?id_article=384