

**TRABAJO DE FIN DE GRADO
DE MAESTRO EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

LAS MINIQUESTS EN LA EDUCACIÓN MUSICAL DE PRIMARIA

FABIO ARMAS MARTÍN

CURSO ACADÉMICO: 2017/2018

CONVOCATORIA: JUNIO

TÍTULO

MiniQuest en la Educación Musical de Primaria.

RESUMEN

En este proyecto de innovación partimos de la base de utilizar las WebQuests en el aula de música en Primaria. Cuando analizamos las WebQuest nos encontramos con muchos inconvenientes para llevarlas a cabo y, por lo tanto, siguiendo con la búsqueda, analizamos otro recurso similar como son las MiniQuest para comprobar si se adaptan a nuestras necesidades de la Educación Musical en la Educación Primaria. Una vez analizada esta herramienta, vemos que es lo ideal para lo que estamos buscando ya que cumple con todos los requisitos que buscamos y que, en este caso, las WebQuest no lo hacen.

Tras haber realizado una investigación sobre los recursos nombrados anteriormente, nos encontramos con la necesidad de crear una MiniQuest ya que la existencia de éstas es muy limitada y si nos centramos en el Área de Música podemos ver que es prácticamente inexistente.

PALABRAS CLAVE

WebQuest, MiniQuest, Educación Musical, TICs, Primaria.

ABSTRACT

In this innovation project we start from the basis of using the WebQuests in the music classroom in Primary. When we analyze the WebQuest we find many problems to carry them out and, therefore, continuing with the search, we analyze another similar resource such as the MiniQuest to check if they adapt to our needs of Music Education in Primary Education. Once analyzed this tool, we see that it is ideal for what we are looking for since it meets all the requirements we seek and that, in this case, the WebQuest do not.

After having made an investigation about the resources mentioned above, we find the need to create a MiniQuest since the existence of these is very limited and if we focus on the Music Area we can see that it is practically non-existent.

KEY WORDS

WebQuest, MiniQuest, Music Education, ICTs, Primary.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	4
2. LAS WEBQUESTS	4
2.1. ESTRUCTURA DE UNA WEBQUEST	7
2.2 DISEÑO DE UNA WEBQUEST	10
2.3. WEBQUESTS PARA EL ÁREA DE MÚSICA	12
3. LAS MINIQUESTS	14
4. COMPARACIÓN ENTRE WEBQUEST Y MINIQUEST	16
5. DISEÑO DE UNA MINIQUEST PARA EL ÁREA DE EDUCACIÓN MUSICAL	18
6. METODOLOGÍA Y RESULTADOS	19
7. CONCLUSIONES	21
8. VALORACIÓN PERSONAL	21
9. REFERENCIAS	22
10. ANEXOS	24
10.1. ANEXO 1: MINIQUEST “LOS INSTRUMENTOS MUSICALES TRADICIONALES DE CANARIAS”	24

1. INTRODUCCIÓN

Para llevar a cabo este proyecto de innovación comenzamos analizando las nuevas tecnologías en el aula y pudimos observar varios recursos basados en el uso de las TICs como las WebQuests y las Cazas del Tesoro. Una vez inmerso en el Prácticum II pude observar de primera mano que las WebQuest se utilizan a menudo en la Educación Primaria pero siempre en las materias que más sesiones tienen semanalmente como en Lengua Castellana y Literatura, Matemáticas, Inglés, y se utilizan con más frecuencia en Ciencias Sociales y en Ciencias de la Naturaleza. Además, mi SA en este Prácticum II, del que hablaba anteriormente, consistió en una WebQuest para el área de Ciencias Sociales. Es cierto que las WebQuest son un recurso que utiliza las TICs de los más utilizados, de ahí el interés que se muestra en este proyecto de innovación por llevar a cabo este recurso el Área de Música, siendo este el principal argumento que nos lleva a trabajar este recurso a lo largo del Trabajo de Fin de Grado. Todo esto surge por el interés en darle al maestro de Música la oportunidad de poder usar recursos como las WebQuests debido a las facilidades y el adelanto que puede suponer el uso de este método en el alumnado.

Una vez analizados estos recursos aparecen las siguientes cuestiones: ¿por qué no se llevan a cabo las WebQuest en el área de Música en Educación Primaria? Y, ¿qué podemos hacer para usar este recurso en dicha materia? Estas dos preguntas son las que nos llevan a iniciar un proyecto de innovación ya que nos vemos con la necesidad de poder utilizar este recurso basado en las TICs en el área de Música para que el alumnado sea el protagonista de su aprendizaje y salir, así, de la monotonía en las sesiones de Educación Musical.

2. LAS WEBQUESTS

Para empezar, nos vemos en la necesidad de analizar las WebQuests, qué son y sus principales características.

Las WebQuest (WQ; literalmente «investigación en la web») es una actividad de indagación/investigación que utiliza recursos de la WWW seleccionados previamente por el profesor y que se utilizan para fomentar el trabajo cooperativo y desarrollar habilidades cognitivas de alto nivel. Son los estudiantes los que acceden a los recursos y seleccionan y analizan la información con la finalidad de mejorar su entendimiento en distintos temas.

Las WebQuest han sido diseñadas para que los alumnos no pierdan el tiempo con la actividad que deben realizar. En los cursos más básicos es el maestro el que aporta a los alumnos los lugares en lo que tiene que buscar la información mientras que en los cursos más avanzados el docente solo guía el camino para que los alumnos sean capaces de analizar y utilizar la información y no estén solamente centrados en buscarla.

Bernie Dodge (Universidad de San Diego), en 1995, fue el diseñador del modelo de las WebQuests, junto con la colaboración de Tom March. Las WebQuests se han extendido últimamente por toda la comunidad educativa, probablemente sea el recurso que usa la WWW que más ha calado entre los docentes que utilizan las TICs como un recurso para llevar a cabo su trabajo en el aula, aunque a veces el término se aplica a otras actividades que, si bien se basan en el uso de la web, no se ajustan exactamente a ese modelo, estructurado en seis partes esenciales: introducción, tarea, proceso, recursos, evaluación y conclusión.

Su mecánica, es relativamente simple y nos remite a prácticas bien conocidas y asentadas de trabajo en el aula. En una WebQuest se divide a los alumnos en grupo, se le asigna a cada uno un rol diferente y se les propone realizar conjuntamente una tarea que culminará en un producto con características bien definidas. Para ello seguirán un proceso a través de varios pasos o fases, planificado previamente por el profesor, durante el cual realizarán una amplia gama de actividades, como leer, comprender y sintetizar información seleccionada de Internet o de otras fuentes, organizar la información recopilada, elaborar hipótesis, valorar y enjuiciar ideas y conceptos, producir textos, dibujos, presentaciones multimedia, objetos físicos, manejar aparatos diversos, entrevistar a sus vecinos, etc. (Adell, 2004).

Para entender una WebQuest es mejor hacerse una idea general del tipo de actividades que realiza el alumnado y valorar su interés en los procesos de enseñanza y aprendizaje, antes que excesivas descripciones ideológicas. Con este ejemplo podemos asistir al lector en este aspecto.

Ejemplo: Orquesta juvenil de Icod de los Vinos

El escenario que se propone en dicha WQ es el siguiente: en el Ayuntamiento de Icod de los Vinos quieren formar una nueva orquesta de intérpretes locales, pero el concejal encargado de cultura no sabe qué instrumentos debe comprar exactamente para crear la orquesta.

Para ello, mandan a un grupo de entendidos para que se encarguen de la información necesaria y presenten una estimación:

Para ejecutar esta tarea, este grupo de expertos tiene que:

- Averiguar los precios de los instrumentos.
- Elaborar un presupuesto para presentarlo al concejal encargado de este proyecto.

Para realizar el presupuesto, los expertos deberán de investigar en la web para recabar la información necesaria sobre la orquesta sinfónica y sitios webs de tiendas especializadas en venta de instrumentos musicales.

Se dividirá la clase en dos grupos, de esta manera, al finalizar se comparará el resultado de ambos grupos y haciendo un comentario de las pautas que han seguido (puede haber alumnos que comenten que como lo paga el Ayuntamiento de Icod de los Vinos pueden gastar más y otros que, por la misma razón, se vean en la obligación de ajustar el presupuesto).

Con este ejemplo podemos ver algunos de los elementos de una WQ:

- Es transversal ya que pueda cubrir varias áreas, en este caso matemáticas y música
- La que tarea que se propone consiste en una recopilación del precio de los instrumentos y, también en construir un consenso, ya que al final se tienen que poner de acuerdo para elaborar un solo presupuesto, que sería el producto final.
- Para llegar a la meta tienen que buscar y organizar ellos mismos la información.
- A lo largo de la actividad van apareciendo pistas para orientar al alumno en el proceso, mediante un manual en que aparece los instrumentos que se necesitan.

La WQ hace que el alumno se enfrente a una situación real en la que realiza actividades que los alumnos realizarán a lo largo de su vida real, como es buscar y comparar precios en internet. Para acercar el tema más al alumnado y sus intereses, en la conclusión se explica que para formar un grupo de música necesitamos saber qué instrumentos hay que comprar y cuál es su precio, ya que esto nos permitirá dar los primeros pasos y saber si está dentro de nuestras posibilidades. Esta actividad se puede realizar con cualquier otra opción como con un grupo de rock, una batucada o una banda de cornetas y tambores.

2.1. ESTRUCTURA DE UNA WEBQUEST

Lo que esperamos cuando trabajamos con una WebQuest es que esté formada por las siguientes partes: empezando con la *Introducción*, que debe estar de forma clara para que el alumno pueda obtener la información que le hace falta para comenzar esa actividad; la *Tarea* central atrayente y precisa; una recopilación de *Recursos* (WWW) donde podrán dar con la información imprescindible; una descripción por partes del *Proceso* que se empleará para la tarea, normas para estructurar la información que obtengan. Esta es el sector elemental para los alumnos, la *Evaluación* del trabajo realizado por los alumnos; y, para finalizar la *Conclusión*, que haga un repaso de lo que los alumnos han aprendido y la manera en la que pueda ser aplicado en diferentes aspectos o temas.

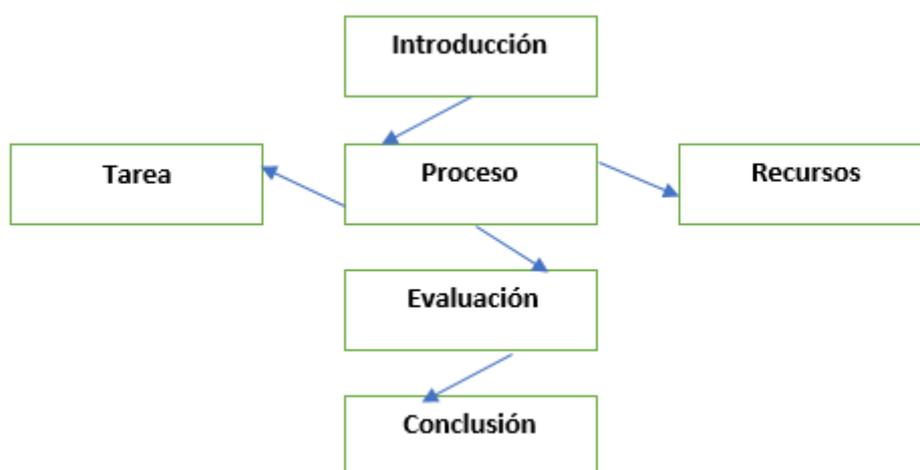


Figura 1. En esta figura podemos observar las partes en las que se divide la estructura de una WebQuest. (Giráldez, A. 2005)

1. *Introducción*

Provee al estudiante la información básica, lo orienta sobre lo que le espera y suscita su interés a través de una variedad de recursos. La meta de la introducción es hacer la actividad atractiva y divertida para los estudiantes de tal manera que los interese y mantenga este interés a lo largo de la actividad. Los proyectos deben contarse a los estudiantes haciendo que los temas sean atractivos, visualmente interesantes, parezcan relevantes para ellos debido a sus experiencias pasadas o metas futuras, importantes por sus implicaciones globales, urgentes porque necesitan una pronta

solución o divertidos ya que ellos pueden desempeñar un papel o realizar algo. (Aula 21. s.f.).

2. *Tarea*

La tarea es la parte más importante de una WebQuest. Le ofrece al estudiante la meta y un enfoque, y concreta las intenciones curriculares del diseñador. Una tarea bien definida es atractiva, posible de realizar y fomenta entre los estudiantes el pensamiento más allá de la comprensión mecánica. (Dodge, 1999).

En este apartado se explica claramente qué es lo que deben hacer los alumnos con la información que obtienen en la web, es decir, cuál será el resultado final de las actividades de aprendizaje.

Desde 1995, los profesores han venido adaptando el modelo de las WebQuests a las necesidades de su propio contexto de trabajo. De esta experiencia han surgido diversos formatos de tareas comunes, se resumen en doce: tareas de repetición, de recopilación, de misterio, de periodismo, de diseño, de producción creativa, de construcción de consenso, de persuasión, de autoconocimiento, analíticas, de emisión de juicios y científicas. El elemento común de estas tareas es que todas requieren que los estudiantes procesen y transformen la información que han reunido. (Dodge, 1999).

En la tarea no se hace mención de todos los pasos que los estudiantes deben seguir para llegar a la meta.

3. *Proceso*

La tercera sección es el proceso, que debe incluir una descripción detallada de los pasos que hay que seguir para la realización de la tarea, especificando los recursos online y off-line que se utilizarán en cada paso. También se pueden adjuntar una serie de documentos, ejercicios, preguntas, etc. que el profesor elabora para ayudar al alumnado a alcanzar los objetivos previstos. Estas ayudas o andamiaje cognitivo suelen incluir consejos sobre cómo utilizar mapas conceptuales, resúmenes u otras estructuras para organizar la información. También puede consistir en una lista de comprobación de cuestiones que analizar o de aspectos a los que prestar atención al trabajar con la información. (Giráldez, A. 2005).

4. *Recursos*

Consisten en una lista de sitios Web que el profesor ha localizado para ayudar al estudiante a completar la tarea. Estos son seleccionados previamente para que el estudiante pueda enfocar su atención en el tema en lugar de navegar a la deriva. No necesariamente todos los recursos deben estar en Internet y la mayoría de las WebQuest más recientes incluyen los recursos en la sección correspondiente al proceso. Con frecuencia, tiene sentido dividir el listado de recursos para que algunos sean examinados por todo el grupo, mientras que otros corresponden a los subgrupos de estudiantes que representarán un papel específico o tomarán una perspectiva en particular.

Algunos modelos para realizar WebQuests proponen en este punto la dirección o guía que el docente pueda brindar a sus estudiantes para explicarles la forma de administrar su tiempo a lo largo del desarrollo de la Tarea. Mediante la construcción de ayudas visuales como mapas conceptuales o diagramas que sirvan como bitácora, se muestra al estudiante la forma de conducir la realización de la tarea. Es deseable que previamente hagamos una ficha de análisis de las Webs educativas a recomendar a nuestros alumnos y aprovechar la elaboración de dicha ficha para que nos sea útil para otros posibles usos didácticos, esta labor puede ser la que requiera más tiempo y esfuerzo por parte del profesorado, pero si logran hacerlo ahorrarán tiempo y tendrán las sesiones de clase bien organizadas. (Aula 21. s.f.).

5. *Evaluación*

En la evaluación se explica al alumnado, con la mayor precisión y claridad posible, cómo será evaluado.

6. *Conclusión*

Por último, en la conclusión se incluyen un par de frases que resumen lo que los estudiantes han aprendido y estimulan la reflexión acerca del proceso. También puede incluir vínculos adicionales para animarlos a ampliar sus conocimientos.

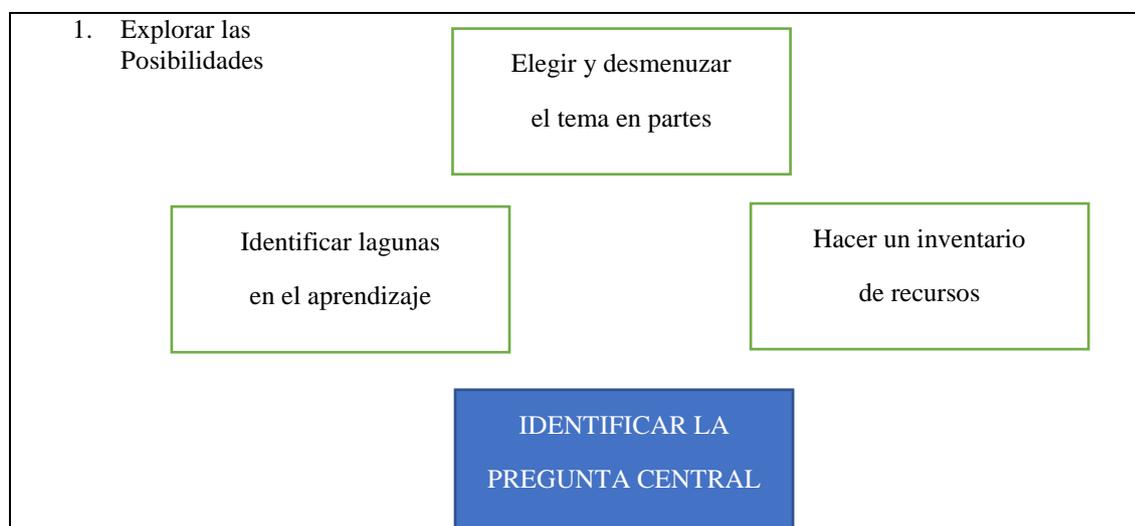
2.2. DISEÑO DE UNA WEBQUEST

Lo más fácil para los docentes sería buscar WebQuests que ya estén diseñadas previamente por otros docentes, pero sería poco probable que pudieran llevarlos a cabo directamente ya que no están adaptadas a la programación, al contexto escolar, al grupo de alumnos, etc. La mayoría de WebQuests que estén diseñadas por otro docente serán un buen punto de partida para cambiar algunos aspectos o diseñar una nueva. Si hay docentes que han diseñado Cazas del Tesoro tienen cierta ventaja a la hora de diseñar WebQuest, incluso les pueden valer algunas de ellas para el posterior diseño de WebQuests.

Dodge (2004) propone una serie de pasos en el diseño de una WQ, son los siguientes:

1. Seleccionar un tema apropiado.
2. Seleccionar un diseño.
3. Crear una tarea.
4. Describir cómo será evaluado el trabajo del alumnado.
5. Diseñar el proceso.
6. Completar la introducción, la conclusión y los créditos, y pulir los detalles de la WQ.

March (1997), sin modificar el modelo de Dodge, plantea algunas propuestas diferentes para el diseño de una WebQuest, dividiendo el proceso en tres estadios que, a su vez, se subdividen en varios pasos. A continuación, se muestra una adaptación del esquema elaborado por March para mostrar los pasos en el diseño de una WebQuest:



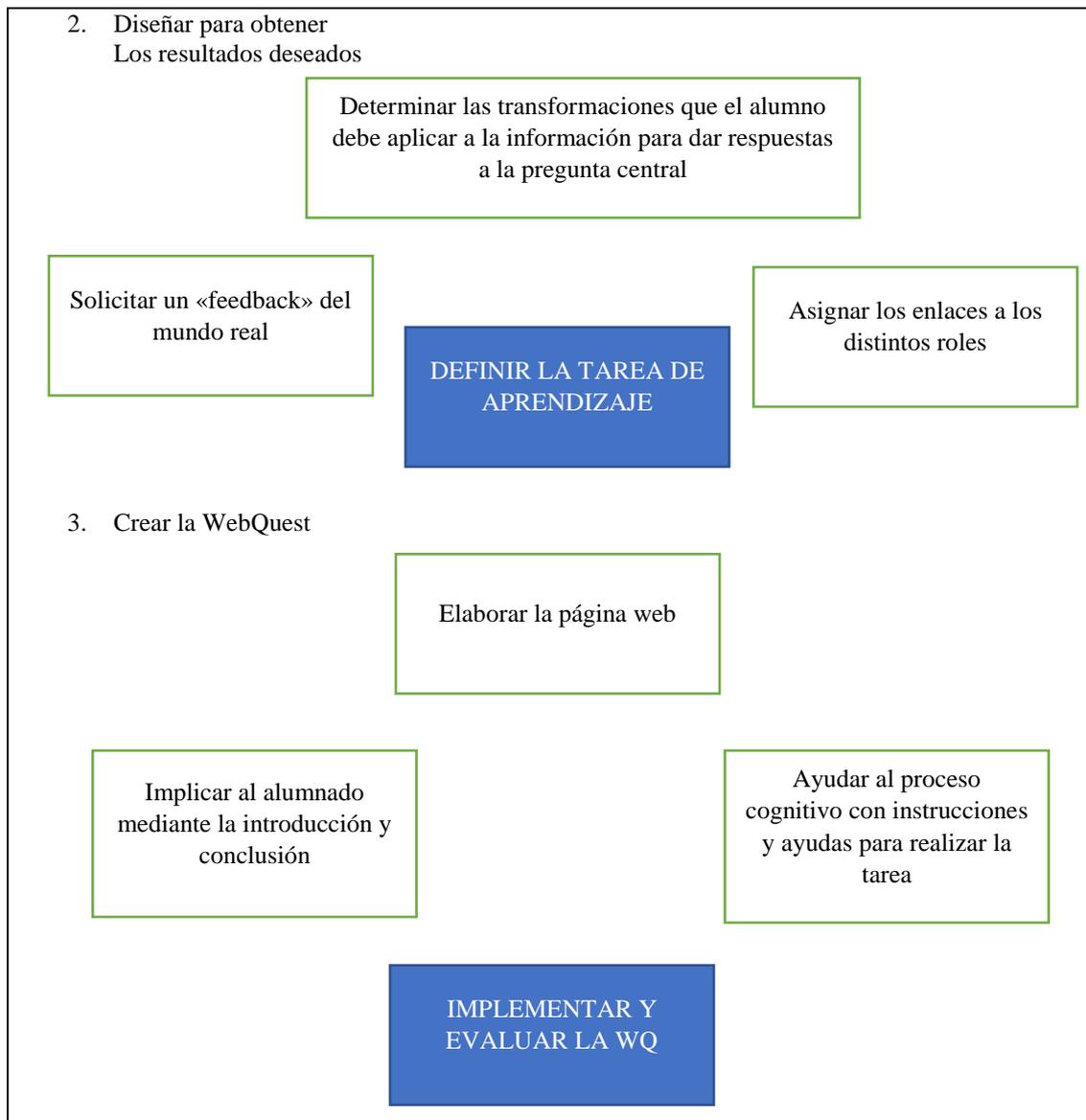


Figura 2. Adaptación del esquema elaborado por March para mostrar los pasos en el diseño de una WebQuest. (Giráldez, A. 2005)

Sintetizando la propuesta de Dodge y March, podemos sugerir los siguientes pasos (Giráldez, A. 2005):

1. Seleccionar el tema de la WQ.
2. Formular las preguntas y definir el tipo de tareas que realizará el alumnado y el producto final que servirá para presentar la información (un informe, un mural, una página web, una presentación, etc.).
3. Definir los papeles que desempeñarán los alumnos y alumnas, procurando que sean equitativos y que todos requieran de la utilización de recursos en Internet.

4. Buscar los recursos necesarios en la WWW y decidir si, además, se utilizarán otras fuentes de información.
5. Decidir qué tipo de ayudas (o andamios) se podrán incorporar en el apartado del proceso: ejercicios, tablas, diagramas, preguntas, etc.
6. Redactar un comienzo atractivo para la introducción de la WebQuest.
7. Redactar la tarea y los pasos que hay que seguir en el proceso, especificando claramente las actividades e incluyendo los enlaces a los recursos que se van a utilizar, así como los ejercicios y ayudas.
8. Definir cómo se va a llevar a cabo la evaluación.
9. Redactar una conclusión que anime a seguir trabajando en el tema y, si la WQ se va a publicar en Internet, las notas que sirvan de guía para el profesor que la vaya a utilizar.
10. Elegir un diseño o plantilla y realizar el diseño gráfico de la WQ.

2.3. WEBQUESTS PARA EL ÁREA DE MÚSICA

En la web encontraremos bastantes WebQuests para el Área de Música y aún más si buscamos en inglés ya que las WebQuest en castellano son todavía escasas.

Probablemente sea más conveniente iniciar la búsqueda consultando algunas de las colecciones organizadas en portales y otros sitios educativos, así como en sitios especializados en la recopilación de WebQuests.

Deberíamos consultar las WebQuests elaboradas por otros profesores ya que constituyen una fuente de ideas atractivas para elaborar nuestras propias WebQuests ya sea adaptándolas o empezando desde el principio.

Aunque, como con cualquier otro recurso de la web, el número de WebQuest crece día a día y, por tanto, es necesario realizar búsquedas periódicas en algunos motores de búsqueda.

PREGUNTAS RELACIONADAS CON EL TEMA Y EL ASPECTO AL QUE SE VINCULAN	
Poblaciones	¿Cuáles son las cosas, personajes, instituciones, etc., que son relevantes en relación con el tema?
Eventos	¿Qué hechos importantes que nos podrían interesar se asocian con el tema?
Decisiones	¿Qué clase de elecciones o decisiones importantes están relacionadas con el tema?
Problemas	¿Qué tipo de problemas relacionados con el tema se podrían plantear para encontrar una posible solución?

Historias	¿Qué historias (relatos personales, mitos, leyendas, biografías, anécdotas, etc.), se relacionan con el tema?
Conflictos	¿Qué aspectos del tema presentan algún tipo de conflicto?
Principios	¿Qué relaciones condicionales o de causa-efecto se pueden encontrar en el tema?
Complejidades	¿Cuáles son las dificultades que se presentan a la hora de comprender las ideas principales del tema?
GENERACIÓN DE POSIBLES TAREAS ¿PUEDEN LOS ALUMNOS LLEVAR A CABO ALGUNA/S DE LAS SIGUIENTES TAREAS?	
<ul style="list-style-type: none"> • Recrear algún acontecimiento importante en forma de artículo periodístico, documental o guion. • Compilar una base de datos de datos de aspectos importantes: personas o lugares, un calendario de acontecimientos, una colección de historias, consejos, etc. • Dada una compilación de datos sobre personas o acontecimientos, hacer algunas generalizaciones. • Actuar como un detective. • Diseñar algún producto o planificar algún proceso o evento. • Tomar una decisión o hacer una elección entre varias alternativas. • Transformas la información sobre el tema convirtiéndola en algo completamente diferente, como un poema, una composición, una pintura, una gráfica, etc. • Adoptar roles de personas con intereses opuestos que tienen que llegar a algún tipo de consenso o acuerdo. • Crear una metáfora para así aclarar y explicar algo complejo • Hacer predicciones o plantear hipótesis que se puedan comprobar. • Ponerse en el lugar de alguien y crear algo desde su perspectiva. • Comunicarse a través de algún medio como lo harían los adultos en una situación dada. • Entrevistar a personas relevantes. • Intentar cambiar la opinión de alguien sobre el tema en cuestión. 	

Figura 3. En esta figura podemos observar algunas preguntas que suelen estar relacionadas con el tema y el aspecto al que se vinculan. Y en la segunda parte de la figura tenemos una generación de posibles tareas. (Giráldez, A. 2005)

Una vez que sabemos lo que es una WebQuest y su funcionamiento llegamos a la conclusión de que a la hora de llevar a cabo las WebQuests en el aula de música nos encontramos con varios inconvenientes ya que en la Educación Primaria y en el primer ciclo de la ESO el número de horas semanales de música que se imparte a estos alumnos y alumnas es mínimo, de modo que no es posible invertir más de una sesión de clase en realizar una WebQuest. También cabe destacar que en las WebQuests se ponen en juego conceptos morales y éticos que requieren determinado grado de desarrollo psicológico por parte del alumnado, y que en muchas ocasiones no se alcanza hasta bien avanzada la adolescencia.

Nos encontramos con tantas dificultades que sería más conveniente recurrir a otro tipo de actividades como las «MiniQuests». Para ello vamos a analizar que son las MiniQuests y como se llevan a cabo.

3. LAS MINIQUESTS

Las MiniQuests reducen la dinámica de las WebQuests a tres pasos, tratando de simplificar el trabajo de las WebQuests y al igual que estas son módulos de instrucción en línea diseñadas por profesores para sus estudiantes y promueven el pensamiento crítico además de la construcción de conocimiento. Las MiniQuests fueron desarrolladas en respuesta a las limitaciones de tiempo y dificultades prácticas para diseñar, producir e implementar WebQuests. En términos generales, una MiniQuest puede ser construida por educadores que tengan alguna experiencia en el uso de Internet en tan sólo 3 ó 4 horas. Además, son diseñadas para ser realizadas a lo largo una o dos sesiones de trabajo por parte del alumnado, esto hace que la inserción y secuenciación curricular, en ocasiones, sea más fácil. También puede resultar un modelo oportuno cuando en un aula se disponen de pocos ordenadores (de esta forma, equipos de trabajo de 3-4 alumnos pueden ir rotando por los dos o tres ordenadores de aula, para realizar su MiniQuest). Por estas razones, las MiniQuests son un punto de inicio lógico para los profesores que cuentan con diferentes niveles de habilidad para crear ambientes de aprendizaje en línea. Las MiniQuests les facilitarán el trabajo a los docentes nuevos en el mundo de Internet ya que encontrarán un modelo intuitivo, realizable y que por lo tanto les ayudará a dar sus primeros pasos en la construcción de Actividades de Aprendizaje Basadas en la Red. Por otro lado, pueden usar el modelo de MiniQuests para desarrollar múltiples actividades instructivas en un tiempo relativamente corto, infundiendo a su proceso de enseñanza, de manera rápida y efectiva, experiencias de aprendizaje que se apoyen en investigación.

En resumen, son especialmente útiles cuando los profesores (Giráldez, A. 2005):

- Quieren diseñar un módulo de enseñanza en línea sin invertir una cantidad considerable de tiempo.
- No tienen demasiada experiencia y necesitan de un modelo intuitivo y realizable que les ayude a dar sus primeros pasos en la construcción de actividades de investigación basadas en Internet.

- Desean incluir en la programación actividades breves basadas en el uso de Internet.
- Disponen de pocos ordenadores o no pueden utilizar en muchas ocasiones el aula de informática.

Existen tres diseños básicos de MQ (Giráldez, A.2005): de descubrimiento, de exploración y de culminación. Esta clasificación se hace atendiendo al momento de desarrollo de una unidad didáctica en el que se inserta la MQ.

- *MiniQuest de Descubrimiento*: se suelen ubicar en el inicio de una unidad didáctica o unidad de aprendizaje, sirviendo como elemento de motivación.
- *MiniQuest de Exploración*: Se realizan en el transcurso de una unidad didáctica y está dirigida a aprender el contenido necesario para comprender un concepto en particular o cumplir un objetivo curricular. Puede utilizarse juntamente con las *MiniQuests de Descubrimiento*:
- *MiniQuest de Culminación*: Se desarrollan al final de una unidad didáctica. Estas MQ a veces pueden necesitar que se use información obtenida en la realización de otro tipo de MQ o por otros métodos educativos tradicionales. Los estudiantes que trabajan en ellos deben tener una “base de conocimiento”, porque deben estar en capacidad de responder preguntas mucho más complejas o profundas que den como resultado la culminación de la MQ. A estas preguntas se les llaman preguntas esenciales. Las preguntas esenciales son preguntas que requieren que los estudiantes construyan una respuesta enfocada en la toma de decisiones o en el desarrollo de un plan de acción

Las partes de las que consta una MiniQuest son básicamente tres: Escenario, Tarea y Producto (INTEF. s.f.).

Escenario

Establece un contexto para el proceso de resolución del problema que plantea la MiniQuest. Al igual que la Introducción de las WebQuest, debe evocar un enfoque cognitivo concreto: el estudiante se mete en el papel de un espía, un periodista, un experto, un galerista... generalmente, la MiniQuest sitúa al alumnado en el papel de un adulto, planteándole de esta forma un reto.

Tarea

Incluye preguntas para que los estudiantes puedan contestar la pregunta esencial. A diferencia de la WebQuest, en este caso es un apartado con una alta estructuración, es decir, con indicaciones muy concretas y dirigidas, dado que se realizará en una o dos sesiones de clase. Además, debe contener toda la información de sitios web necesarios.

Producto

Consiste en una descripción de lo que los estudiantes van a realizar para contestar la pregunta esencial planteada en el escenario. Exige que el alumnado elabore la información, la sintetice, la emplee competencialmente, renovando su visión sobre el tema, y aplicando estrategias de investigación. Debe estar en consonancia con el rol asignado al alumno en el Escenario.

Se describe de manera precisa lo que los estudiantes van a realizar para contestar a la pregunta esencial planteada en el escenario: una columna de prensa, la ilustración para el cartel de un concierto, etc.

A pesar de ser un recurso sumamente útil para trabajar en el aula para trabajar en el aula, el número de MiniQuests que podemos encontrar en Internet es muy reducido y prácticamente inexistente si las búsquedas se limitan al área de música.

4. COMPARACIÓN ENTRE WEBQUEST Y MINIQUEST

Tabla 1.

En la siguiente tabla se compara una MiniQuest y una WebQuest.

Características	MiniQuest	WebQuest
Componentes	<ul style="list-style-type: none">➤ Escenario➤ Tarea➤ Producto	<ul style="list-style-type: none">➤ Introducción➤ Tarea➤ Recursos➤ Proceso➤ Evaluación➤ Conclusión

Tiempo requerido para su desarrollo. (Basado en un profesor individual que diseña totalmente la actividad)	Profesores sin experiencia: 2 días. Profesores experimentados: 3-4 horas. (Definición: Un profesor experimentado es aquel que ha realizado diseños de currículos en línea).	Profesores sin experiencia: 4-6 días, como mínimo. Profesores experimentados: 2-3 días. (Nota: Este estimativo es para WebQuests de “larga duración”, el tiempo de desarrollo de una WebQuest de “corta duración” no se conoce, es muy variable).
Formato	Solamente de corta duración.	Corta duración y larga duración.
Tiempo de clase necesario para su desarrollo	Periodos de 1 ó 2 clases de 50 minutos cada una.	Entre una semana y un mes (basado en clases de 50 minutos cada una).
Fundamento pedagógico	Construcción de conocimiento basado en la Indagación / Investigación con énfasis en las habilidades del pensamiento de orden superior.	Construcción de conocimiento basado en la Indagación / Investigación con énfasis en las habilidades del pensamiento de orden superior.
Papeles de los estudiantes	El escenario provee un papel para el estudiante.	En caso de requerirse, los grupos de trabajo cooperativo asumen los papeles, reales, especificados en la tarea.
Se requiere o usa una pregunta esencial	Si.	Se da a entender, implícita.
Se realiza de forma individual o cooperativa	Pueden realizarse individual o cooperativamente.	Regularmente se realizan en un proceso cooperativo.
Es multidisciplinar	Generalmente no, ya que se basa en una actividad de corta duración	Es posible; la larga duración permite extensiones multidisciplinarias.

Nota. Fuente: Construyendo una MiniQuest. Eduteka (13 de abril de 2002)

Tras comparar las WebQuests y las MiniQuest nos percatamos de que para el aula de música en Primaria es mucho más conveniente trabajar con MiniQuest ya que, de los dos recursos que estamos comparando es el que más se adapta a nuestras necesidades.

5. DISEÑO DE UNA MINIQUEST PARA EL ÁREA DE EDUCACIÓN MUSICAL

Como ya se hemos leído anteriormente las MiniQuest para el aula de música son prácticamente inexistentes por lo que es necesario innovar y realizar un diseño de MiniQuest para la educación Musical en Primaria que anime a los docentes a fomentar el uso de esta herramienta en el aula.

En este caso, he decidido crear una MiniQuest para conocer los instrumentos tradicionales del folclore de Canarias y algún otro aspecto relevante del folclore canario y, como toda MiniQuest, está compuesta por tres partes: escenario, tarea y producto. A continuación, se muestra en qué consiste cada una:

- Escenario: Se acerca el Día de Canarias, y en el colegio celebraremos el tradicional festival del Día de Canarias. Este año, el 29 de mayo, contaremos en el centro con un grupo folclórico que nos interpretará las canciones que bailaremos en dicho festival.

El abuelo de Antonio, un alumno de 1º de Primaria, forma parte de este grupo folclórico y toca la bandurria, esa es la única pista que tenemos para saber quién de todos los componentes del grupo es el abuelo de Antonio. Vamos a descubrir de qué persona se trata, ¿te animas?

Para seguir adelante con esta MiniQuest tendremos que dividir la clase en 4 grupos.

- Tarea:
Cada uno de los grupos formados anteriormente deberá responder a las siguientes cuestiones:
 1. Contesta a la siguiente pregunta: ¿Cuáles son las categorías que utilizamos para agrupar los distintos instrumentos? (Incluye el enlace a la web donde aparece la información).
 2. Haz un listado de los principales instrumentos musicales tradicionales canarios que conozcas y luego complétalo con la información que encuentres en la web. Una vez que conozcas los instrumentos, ordénalos por las categorías que ya conocemos. (Incluye el enlace a la web donde aparece la información).

- Producto:

Cada uno de los grupos de trabajo deberá de realizar un producto final diferente:

- Grupo 1: deberá de elegir un instrumento, de los de la lista, para hacernos una presentación en clase de las características de ese instrumento.
- Grupo 2: deberá de exponer al resto de grupos cuales son los principales patrones que siguen el tambor gomero y el tambor herreño en los géneros en los que se utilizan estos instrumentos.
- Grupo 3: será el encargado de comunicarle al resto de grupos cuáles son los principales géneros del folclore canario.
- Grupo 4: tendrá el deber de comunicarle al grupo cuáles son algunos de los trajes típicos o tradicionales de Canarias

También tendrán, todos los grupos, que resolver una pregunta que es la que iniciaba esta MiniQuest. ¿Ya saben quién es el abuelo de nuestro compañero Antonio? Los grupos deberán de estar muy atentos el día del festival en el colegio ya que tendrán que describir algunas características del personaje principal que buscamos como: su vestimenta, donde está colocado en el escenario, quiénes lo rodean, etc.

La MiniQuest la podemos encontrar en el siguiente enlace: <https://miniquestmusica.weebly.com/> (Armas Martín, Fabio. 2018).

6. METODOLOGÍA Y RESULTADOS

Lo ideal para comprobar la viabilidad de este proyecto sería haberlo llevado a la práctica para ver si este recurso funciona correctamente a la hora de ponerlo en marcha. En este caso no ha sido posible llevar a la práctica esta MiniQuest para observar su viabilidad, temporalización, y otras características que nos hubieran servido para mejorar algunos aspectos como el resultado de los productos. Tratar de ver si se consiguen los objetivos propuestos sería lo más relevante de la puesta en práctica de este proyecto.

Ya que no contamos unos resultados prácticos de esta MQ, hemos tenido la oportunidad de entrevistar a Macarena Florentín González, Maestra de Música y Jefa de Estudios del CEIP Campino, de Icod de los Vinos que destaca los siguientes aspectos sobre la metodología y el recurso que estamos trabajando y, en particular, de la MiniQuest que se diseña en este proyecto:

En primer lugar, destaca que trabajar de esta manera es algo extraordinariamente bueno para los alumnos ya que promueve el trabajo cooperativo e integra el uso de las TICs en el aula. Es una metodología sin lugar a duda útil para ella como docente de Educación Musical ya que solamente dispone de 45 minutos semanales para llevar a cabo una asignatura y no le da tiempo de realizar todo lo que realmente le gustaría llevar a cabo en el aula.

Luego comenta que no tiene duda de que esta metodología funcionaría perfectamente ya que en el centro se han llevado a cabo varias WebQuest en algunas materias y se han resuelto bastante bien, aunque también es cierto que dependiendo del centro en el que se quiera llevar a cabo se realizará con mayor o menor facilidad ya que no todos los centros disponen de iPads o una red Wifi fiable. En el CEIP Campino es habitual trabajar con estos equipos y el alumnado está acostumbrado a este tipo de trabajos por lo que este recurso se adapta perfectamente al modelo de trabajo de este centro.

Con respecto al diseño de la MiniQuest que se propone en este proyecto señala que es adecuada para trabajarla en el segundo ciclo ya que en la parte que se trabajan los instrumentos musicales se les proporciona a los alumnos la información de una manera fácil y detallada, aunque luego en los demás aspectos que se trabajan el producto se requiere que los alumnos indaguen por la web en busca de la información que necesiten y que no se les dé de esa manera tan evidente.

Aclara que para trabajar esta misma MiniQuest en el tercer ciclo se aumentaría más el nivel de dificultad, complicando el recorrido que tengan que hacer los alumnos para llegar a la información necesaria para completar los productos necesarios que también aumentarían su grado de complejidad.

Para la Sra. Florentín la versatilidad que tiene esta metodología es un aspecto llamativo ya que se puede usar con el tema que desees trabajar y no tiene un tema en concreto, por lo que es de gran utilidad para los maestros a la hora de programar sus sesiones de clase.

En conclusión, dice que está interesada por usar esta manera de trabajo en sus sesiones de clase ya que la ve totalmente factible para llevar a cabo en el aula, porque ha trabajado con los

iPads, pero nunca de esta manera. Es algo novedoso, que pone al alumnado es una situación real y que produce en ellos una motivación a la hora de trabajar, lo que produce un mejor resultado en el aprendizaje.

7. CONCLUSIONES

A modo de conclusión, las MiniQuests son el recurso fundamental que creemos conveniente utilizar para sustituir a las WebQuests en el Área de Música ya que se adaptan plenamente a las características que tiene la asignatura de Educación Musical. Además, las MiniQuests también son un recurso que les puede venir muy bien a los docentes que no dominen el uso de las TICs ya que, en comparación con otros recursos, son más fáciles de diseñar. Es un recurso totalmente aplicable para la programación de cualquier maestro de Educación Primaria pero especialmente para los de Educación Musical ya que está diseñado para trabajarlo en circunstancias especiales como un horario reducido.

Respondiendo a las respuestas que se plantean en la introducción de este proyecto queremos reflejar que, tras la investigación realizada, las WebQuests no son factibles a la hora de llevarse a cabo en el aula de Música en Educación Primaria ya que debido a sus características, no cumplen los requisitos necesarios que demandan los docentes de Educación Musical, pero sí es cierto que por este motivo nos encontramos con las MiniQuests, que son una alternativa enriquecedora de la oferta de recursos para el profesorado de Educación Musical en Primaria pueda trabajar con las TICs y utilizando un recurso que mejore el trabajo cooperativo en el aula y desarrolle habilidades de alto nivel cognitivo.

Si bien es cierto que en este proyecto de innovación se utilizan los instrumentos tradicionales de Canarias como tema para utilizar una MiniQuest es, simplemente, un ejemplo ya que se podría haber optado por la elección de cualquier otro tema que esté presente en el currículo del área en la que queramos utilizar este recurso que estamos trabajando.

8. VALORACIÓN PERSONAL

Desde mi punto de vista este trabajo ha conseguido despertar un interés en mí por el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el aula, descubriendo que es sencillo

trabajar de una manera innovadora que, para los alumnos, dependiendo del centro, no es habitual.

Aunque este proyecto se centra en el uso de las MiniQuests en la Educación Musical, utilizando los instrumentos tradicionales de Canarias como tema elegido, nos gustaría animar a todos los docentes a que usen este tipo de recurso para todas las materias y utilizando el tema que quieran porque así despertarán en el alumnado un interés extra, motivado por el uso de las TICs y en el que es el alumno el protagonista de su propio aprendizaje.

A mí, personalmente, la elaboración de este Trabajo de Fin de Grado me ha resultado muy significativo ya que en él se trata de solventar el problema educativo que existe a la hora de utilizar algunos recursos en materias que, por algún motivo, no lo permiten. Hemos observado que las MiniQuests no suelen llevarse a cabo en las aulas y no debería de ser así ya que este recurso tiene numerosas ventajas tanto para los docentes como para el alumnado.

Este recurso ha avivado el interés de la Sra. Macarena Florentín González que es la Maestra del Área de Música y Jefa de Estudios del CEIP Campino, uno de los centros más destacados del norte de Tenerife ya que es un centro puntero en innovación debido su manera de trabajo mediante el método ABP y el uso de las nuevas tecnologías mediante métodos como la Flipped Classroom. Por lo que significa que la metodología que se presenta en este proyecto de innovación se puede enmarcar perfectamente dentro del modelo de trabajo de este centro y desde nuestro punto de vista, de cualquier otro centro que cumpla con los requisitos requeridos para poder llevar a cabo las MiniQuests, equipos y conexión a Internet.

9. REFERENCIAS

Adell, J. (marzo de 2004). Internet en el aula: las WebQuests. *EDUTECA. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*. Recuperado de www.uib.es/depart/gte/edutece/revelec17/adell_16a.htm

Armas Martín, Fabio. (04 de junio de 2018). *Los instrumentos musicales tradicionales de Canarias*. Recuperado de: <https://miniquestmusica.weebly.com/>

Aula 21. (s.f.). *Estructura*. Recuperado de: <http://www.aula21.net/tercera/estructura.htm>

Dodge, B. (1999): WebQuest Taxonomy: A Taxonomy of Tasks. Recuperado de: www.eduteka.org/tema_mes.php3?TemaID=0011

- Dodge, B. (2004). The WebQuests Design Project. *The WebQuest Page*. Recuperado de www.webquest.sdsu.edu/designsteps/index.html
- Eduteka (13 de abril de 2002). *Construyendo una MiniQuest*. Eduteka. Tecnologías de Información y Comunicación para Enseñanza Básica y Media. Recuperado de: <http://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/DiferenciasMiniquiest.pdf>
- Eduteka (s.f.). Ejemplos de WebQuests en español. Eduteka: Tecnologías de Información y Comunicación para Enseñanza Básica y Media. Recuperado de www.eduteka.org/webquest.pho3
- Grupos folclóricos de Gran Canaria, La Palma y Lanzarote juntos en Gáldar. (15 de abril de 2013). *Canarias 7*. Recuperado de https://www.canarias7.es/hemeroteca/grupos_folcloricos_de_gran_canaria_la_palma_y_lanzarote_juntos_en_galdar_-PWCSN297967
- Giráldez, A. (2005). *Internet y educación musical*. Barcelona, España: Graó.
- Gómez, Iris. (s.f.). *Vector melodiosa música Gratis PNG y Vector*. Pngtree. Recuperado de: https://es.pngtree.com/freepng/vector-melodious-music_853431.html
- INTEF. (s.f.). *MiniQuest*. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Recuperado de: http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/59/cd/modulo_6/miniquiest.html
- Lorenzo, David. (s.f.). Banderas canarias a lo largo de su historia. *Revista Binter*. Recuperado de <http://www.revistabinter.com/2017/04/05/banderas-canarias-lo-largo-historia/>
- March, T. (1997). The WebQuest Design Process as used and developed by Tom March. *Ozline.com. Working for education*. Recuperado de www.ozline.com/webquest/design.html
- Temprano, A. (enero de 2007). Las webquests en la clase de música. *Eufonía, Didáctica de la Música*, (39), pp-pp. 90-98.

10. ANEXOS

10.1. ANEXO 1: MINIQUEST “LOS INSTRUMENTOS MUSICALES TRADICIONALES DE CANARIAS”

MiniQuest

ESCENARIO

TAREA

PRODUCTO



Se acerca el Día de Canarias, y en el colegio celebraremos el tradicional festival del Día de Canarias. Este año, el 29 de mayo, contaremos en el centro con un grupo folclórico que nos interpretará las canciones que bailaremos en dicho festival.



El abuelo de Antonio, un alumno de 1º de Primaria, forma parte de este grupo folclórico y toca la bandurria, esa es la única pista que tenemos para saber quién de todos los componentes del grupo es el abuelo de Antonio. Vamos a descubrir de qué persona se trata, ¿te animas?



Para seguir adelante con esta MiniQuest tendremos que dividir la clase en 4 grupos

MiniQuest

ESCUENARIO

TAREA

PRODUCTO

Cada uno de los grupos formados anteriormente deberá responder a las siguientes cuestiones:

- Contesta a la siguiente pregunta: ¿Cuáles son las categorías que utilizamos para agrupar los distintos instrumentos?

CATEGORÍAS

- Haz un listado de los principales instrumentos musicales tradicionales canarios que conozcas y luego complétalo con la información que encuentres en la web. Una vez que conozcas los instrumentos, ordénalos por las categorías que ya conocemos.

CLASIFICACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS

Cada uno de los grupos de trabajo deberá de realizar un producto final diferente:

- **Grupo 1:** deberá de elegir un instrumento, de los de la lista, para hacernos una presentación en clase de las características de ese instrumento.
- **Grupo 2:** deberá de exponer al resto de grupos cuales son los principales patrones que siguen el tambor gomero y el tambor herreño en los géneros en los que se utilizan estos instrumentos.
- **Grupo 3:** será el encargado de comunicarle al resto de grupos cuáles son los principales géneros del folclore canario.
- **Grupo 4:** tendrá el deber de comunicarle al grupo cuáles son algunos de los trajes típicos o tradicionales de Canarias

También tendrán, todos los grupos, que resolver una pregunta que es la que iniciaba esta MiniQuest. ¿Ya saben quién es el abuelo de nuestro compañero Antonio?

Los grupos deberán de estar muy atentos el día del festival en el colegio ya que tendrán que describir algunas características del personaje principal que buscamos como: su vestimenta, donde está colocado en el escenario, quiénes lo rodean, etc.