

TRABAJO FIN DE MÁSTER
MÁSTER UNIVERSITARIO EN EDUCACIÓN Y TECNOLOGÍAS
DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN



ANÁLISIS DE WEBQUESTS PERTENECIENTES
AL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES.

AUTORA: OLAYA COLLAR GONZÁLEZ

TUTORA: CONCEPCIÓN RIERA QUINTANA

CURSO ACADÉMICO: 2018/2019

FECHA: 10 DE SEPTIEMBRE DE 2019

“Necesitamos la tecnología en cada aula y en las manos de cada estudiante y de cada profesor, porque es el bolígrafo y el papel de nuestro tiempo y es la lente a través de la cual experimentamos gran parte de nuestro mundo”

David Warlick

RESUMEN

Ante la ya presente integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el ámbito educativo de las Ciencias sociales es necesario contar con investigaciones y trabajos que ayuden a los docentes a seleccionar los materiales que llevan a la puesta en práctica en sus aulas. Para ello, se ha llevado a cabo un estudio exploratorio y descriptivo de carácter cualitativo sobre las webquests que podemos encontrar en la red. La selección ha estado compuesta por diez webquests y la recogida de datos se llevó a cabo mediante un protocolo de análisis que, además de los datos de identificación y descripción, valoraba sus aspectos funcionales, técnicos, de diseño y pedagógicos. Los resultados obtenidos demuestran que la mayoría de webquests son útiles y presentan valoraciones positivas en los ítems analizados.

Palabras clave: Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), Educación, Ciencias sociales, recursos digitales educativos, webquest.

ABSTRACT

Given the current integration of Information and Communication Technologies in the educational field of Social sciences, it is necessary to have research to help teachers to select the materials that lead to the implementation in their classrooms. To do this, an exploratory and descriptive study of qualitative nature on the webquests that we can find on the net has been carried out. The sample has been composed of ten webquests and the data collection was carried out through an analysis protocol that, in addition to the identification and description data, assessed its functional, technical, design and pedagogical aspects. The results obtained show that the majority of webquests are useful and present positive evaluations of the analyzed items.

Keywords: Information and Communication Technologies (ICT), Education, Social sciences, digital educational resources, webquest.

ÍNDICE

1.-INTRODUCCIÓN	1
2.-MARCO TEÓRICO	3
2.1.- Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en educación	3
2.2.-Las TIC en Ciencias sociales	5
2.3.- Las webquests.....	6
3.-METODOLOGÍA	9
3.1. Identificación del problema.....	9
3.2. Objetivos del estudio	9
3.3. Cuestiones de investigación	10
3.4. Selección de unidades de análisis	10
3.5. Instrumento	16
3.6. Procedimiento de análisis	18
4.-RESULTADOS	19
4.1. Datos de identificación de las webquests	19
4.2. Aspectos funcionales.....	21
4.3. Aspectos técnicos y de diseño	22
4.4. Aspectos pedagógicos	24
5.-DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES	27
6.-REFLEXIONES PERSONALES SOBRE LA EXPERIENCIA DEL TFM	30
7.-REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	31
ANEXO 1: Guía de análisis.....	33
ANEXO 2: Rúbricas y tablas de evaluación.....	36
ANEXO 3: Descripción y análisis de las webquests	38

1.-INTRODUCCIÓN

Es un hecho que las Tecnologías de la Información y la Comunicación (en adelante, TICs) forman ya parte de nuestra vida diaria. No se concibe la sociedad actual sin ellas y es por ello inevitable su avance y desarrollo. La relevancia que han alcanzado en el ámbito educativo es muy notoria ya que desde las propias instituciones se ha impulsado su integración en todos los ámbitos educativos, desde los niveles de educación infantil hasta la educación superior. La tan nombrada competencia digital –incluida entre las ocho competencias clave que se han de trabajar en el aula- no es más que el reflejo del esfuerzo de muchos docentes por adaptarse a las nuevas demandas sociales. Y es que es gracias al empuje y la dedicación del profesorado que las TICs son hoy una realidad en las aulas.

Como docente, la motivación de este trabajo parte de un afán por conocer los recursos digitales que están a nuestra disposición en la red y la utilidad que éstos pueden tener para impartir las asignaturas del ámbito de las Ciencias sociales. En esta búsqueda han aparecido numerosos resultados, entre los que ha llamado nuestra atención la webquest. Su propio término nos remite a la esencia más innata de este recurso. Según Adell (2004) al buscar *Quest* en un diccionario inglés, aparece traducido como “búsqueda”. Si bien resulta una traducción adecuada, aún tiene un significado más romántico que nos remite a los romances medievales en los que *Quest* –del latín vulgar *quaesta*- nombra a una expedición de uno o varios caballeros para cumplir una misión prescrita. Es por ello que una webquest constituye un auténtico viaje para el usuario en busca de conocimiento.

Ante los repositorios de webquests encontrados en la red surgió la necesidad de conocer si algún autor/a había publicado análisis sobre estos recursos y cómo seleccionarlos para su uso en el aula de Ciencias sociales. Al no encontrarse ninguna publicación de este tipo, se decidió llevar a cabo un estudio exploratorio y descriptivo de carácter cualitativo que pudiese ser útil para otros compañeros/as docentes en su labor.

Respecto a la estructura del trabajo, después de la revisión bibliográfica, hemos realizado el marco teórico en el que se tratan las TICs en educación (definiéndolas y conociendo sus ventajas y desventajas) para pasar a mencionar el caso particular de las TICs en las Ciencias sociales y cómo contribuyen a desarrollar las competencias claves directamente vinculadas con este ámbito. Finalmente, se dedica un apartado a las

webquests a fin de conocer qué son, cuáles son sus características, su estructura y utilidad.

A continuación presentamos la metodología, donde se incluye la identificación del problema, los objetivos de estudio, las cuestiones de investigación, la selección de unidades de análisis y una breve descripción de cada una de ellas. También se incluye en este apartado el instrumento utilizado y el procedimiento de análisis que hemos seguido.

En el apartado de resultados se expone el análisis realizado al conjunto de webquests. Por último, en la discusión y las conclusiones aparece una síntesis de la valoración realizada.

2.-MARCO TEÓRICO

Entendemos las TICs como “todos aquellos recursos y medios técnicos que giran en torno a la Información y la Comunicación” (Sardelich, 2006, p.4) y que están presentes en todos los ámbitos profesionales, económicos y culturales de la sociedad del siglo XXI. Su enorme impacto está repercutiendo en las formas de producir, difundir y utilizar los conocimientos. Es por este motivo que la educación necesita reinventarse para dar respuesta a estas necesidades.

2.1.- Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en educación

Es una realidad que hoy en día tenemos a nuestra disposición una gran cantidad de recursos digitales online con fines educativos para todas las etapas y todas las materias. Según Romero (2012), el uso de las TICs educativas “puede ser un medio de favorecer la motivación del alumnado y su implicación en su proceso de enseñanza-aprendizaje, ayudándole a desarrollar muchas habilidades cognitivas” (p. 112). Existen muchas razones que justifican el aprovechamiento de las TICs para lograr cambios hacia nuevos paradigmas educativos (Marqués, 2013). Siguiendo a este autor, se distinguen tres poderosas razones que son: la necesaria alfabetización digital de los alumnos/as (por ley, todos/as deben adquirir la competencia digital); la productividad (que aumenta gracias a los recursos digitales que facilitan la comunicación, la difusión de información, el trabajo desde casa, etc.) y la innovación en prácticas docentes (para mejorar la experiencia educativa y reducir el fracaso escolar).

Para que la efectividad de las TICs en las aulas sea completa, es necesario conocer cuáles son sus puntos a favor. Atendiendo a García Vega (2003), uno de los primeros aspectos a tener en cuenta es que ofrecen formación individualizada, por lo que cada estudiante puede ir a su propio ritmo sin necesidad de seguir el que lleve el resto del grupo. También destaca la posibilidad de planificar el aprendizaje por parte del alumnado que decide cuándo, dónde y cuánto tiempo dedicar a la tarea. La estructura abierta y modular es otra de las características más relevantes de las tecnologías aplicadas a educación. Esto supone que el discente es quien decide el orden en que aborda los contenidos y tareas. Por último, se destaca también la comodidad que suponen los recursos y contenidos digitales, ya que el estudiante puede llevarlos consigo allá donde vaya y además ofrecen la posibilidad de interacción. El hecho de que se pueda recurrir a las tareas y contenidos educativos desde cualquier lugar no implica soledad o individualismo sino que hay numerosos recursos al servicio de la comunicación e

interacción entre estudiantes y, a su vez, de éstos con el docente y el resto de la comunidad educativa.

Además de los argumentos que se puedan esgrimir para mostrar las virtudes de integrar las TICs en la labor docente (Núñez, 2011), es ya incuestionable su necesaria incorporación, puesto que así lo determinan las leyes educativas de nuestro país. En el preámbulo de la Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE, 2013), se reconoce la importancia de la integración de las TIC en el currículo de todos los ámbitos de aprendizaje como recursos que servirán de apoyo para la enseñanza de los contenidos didácticos. Se establece que estos recursos deben ser utilizados en todos los niveles educativos –desde educación infantil hasta estudios universitarios- y que, además, deben ser accesibles y servir especialmente de apoyo para la mejora educativa de quienes tengan un rendimiento escolar bajo.

La LOMCE no es la única que legisla sobre las TICs en educación pues también la Orden del 21 de enero de 2015, que describe las relaciones entre contenidos, competencias y criterios de evaluación de los niveles educativos de Primaria, Secundaria y Bachillerato, determina la competencia digital dentro del grupo de ocho competencias clave que se deben desarrollar y trabajar en todos los niveles educativos.

Pero la integración de estas tecnologías en educación también trae consigo hándicaps que, según Area (2009) podemos agrupar como sigue:

- Saturación de información, que supone una gran dificultad para discernir lo adecuado y útil de lo que no aporta nada al fin que buscamos
- Dificultades para entender las formas hipertextuales, ya que en el mundo digital los contenidos no se presentan en el formato tradicional al que estamos acostumbrados y esto puede suponer un problema de adaptación
- Nuevas exigencias formativas, especialmente referido a los docentes que deben mantenerse a la vanguardia de los avances tecnológicos educativos
- Desfase de los sistemas educativos, marcado por la rapidez de los cambios en la sociedad y su no correspondencia con la lentitud con que las instituciones y órganos introducen estos cambios oficialmente
- Analfabetismo tecnológico, cuyo opuesto (el alfabetismo) es una condición *sine qua non* para que la tecnología educativa sea efectiva en las aulas.

Por todo ello, se hacen necesario cambios que favorezcan la continuidad y desarrollo de las TIC en las aulas que partan del impulso a la formación del profesorado y pasen por la dotación de recursos técnicos a los centros escolares, y la apuesta clara por parte de la Administración y la investigación universitaria en el ámbito de la Tecnología Educativa.

2.2.-Las TIC en Ciencias sociales

Entre las diferentes disciplinas del sistema educativo, hemos decidido acotar la investigación al ámbito de las Ciencias sociales. Según Constela (2012), es en este ámbito donde el importante papel de las TIC está teniendo más conflictos metodológicos, por un lado, debido “al relativo retraso con que se han ido incorporando al diseño curricular y básico y, por otro, a los problemas surgidos en relación con el reciclaje formativo del profesorado” (p. 403).

Las Ciencias sociales cuentan con la ventaja de ser un ámbito oportuno para utilizar los recursos digitales por su versatilidad, pero también es cierto que la diversidad de recursos a disposición de los docentes no implica su conocimiento, ni su idoneidad para el cumplimiento de los objetivos curriculares (Constela, 2012).

Siguiendo a Ortega (2015), la integración de las TICs y la utilización de la competencia digital para la comprensión de fenómenos sociales y culturales puede desarrollarse con el diseño de situaciones de aprendizaje que permitan la “búsqueda, obtención, selección, procesamiento, presentación y comunicación de la información relativa a la cultura, la historia y el arte” (p.123). Este mismo autor menciona la aportación de las TICs a dos competencias clave que se vinculan directamente a las ciencias sociales: *competencias sociales y cívicas y conciencia y expresiones culturales*. A la primera se contribuye desde las TICs mediante estrategias y metodologías que ayuden a comprender la realidad social y fomenten el ejercicio de la ciudadanía (tareas de participación, toma de decisiones o de conciencia de la responsabilidad individual y colectiva). A la competencia de *conciencia y expresiones culturales* se colabora desde las TIC a través de la percepción, la comprensión y la comunicación de manifestaciones artísticas y culturales.

Entre la gran cantidad de recursos digitales disponibles dentro del ámbito de las Ciencias sociales, han sido las webquests el objeto de estudio de este trabajo por ser, según Area (2009) “un modelo de aprendizaje extremadamente simple y rico para

propiciar el uso educativo de Internet, basado en el aprendizaje cooperativo y en procesos de investigación para aprender” (p. 60).

Es por ello que no deja de ser sorprendente que siendo un recurso con tantos beneficios no se encuentren webquests actuales disponibles en la red (la mayoría hace, al menos, siete años que se diseñaron) ni, a penas, publicaciones posteriores al año 2015. La conclusión que se extrae es que las webquests estuvieron muy boga hace unos años en España y que actualmente han perdido el interés generado. Aun así, nosotros seguimos defendiendo su utilidad en el aula siempre y cuando sean recursos que respondan a la estructura modelo y a la máxima de que su contenido plantee un reto de aprendizaje para los usuarios.

2.3.- Las webquests

El origen de las webquests se encuentra en la década de 1990 de la mano de dos docentes, Bernie Dodge y Tom March. Dodge fue el que desarrolló inicialmente esta herramienta que tenía como finalidad, según Romero (2012), desarrollar en el alumnado “la capacidad de navegar por internet teniendo un objetivo claro: aprender a seleccionar y recuperar datos de múltiples fuentes y desarrollar las habilidades de pensamiento crítico” (p. 113).

Se entiende por webquest una aplicación basada en el aprendizaje por descubrimiento logrado mediante el desarrollo de un trabajo de investigación guiado por parte de los usuarios y utilizando recursos web disponibles en la red (Romero, 2012).

Según Diez (2010), uno de los objetivos de las webquests es conseguir que los estudiantes obtengan rendimiento del tiempo del que disponen para “obtener información, leer, reflexionar y desarrollar su propio proceso de aprendizaje y se enfoquen en la utilización de la información más que en buscarla” (p. 1). Este mismo autor, basándose en los escritos de Dodge, establece que las webquests tienen una estructura clara que consta de las siguientes partes:

- Introducción, con una triple funcionalidad de servir de información sintética a modo de presentación además de orientación sobre lo que va a desarrollarse y de captación y motivación a los usuarios.
- Tareas, que pueden ir desde una presentación, imágenes o vídeo hasta un glosario pasando por la elaboración de un periódico o una exposición oral. El propio Bernie Dodge desarrolló una taxonomía de tareas agrupándolas en: tareas de repetición;

de recopilación; de misterio; periodísticas; diseño; tareas creativas; de búsqueda de consenso; de persuasión; de autoconocimiento; tareas analíticas; de juicio y tareas científicas (Romero, 2012).

- Proceso, en el que se exponen los pasos a seguir y se dividen las tareas en otras que faciliten la labor a los estudiantes y les guíen durante su trabajo.
- Recursos, el conjunto de sitios web valiosos, actuales y contrastados (Díez, 2010) que sirven de apoyo para la realización de las tareas. Además, la calidad e idoneidad de estos recursos es responsabilidad del creador de la webquest y del docente que la utiliza y la pone a disposición de su alumnado (Barba, 2008).
- Evaluación: donde el creador/a de la webquest expone a los estudiantes los instrumentos de evaluación que utilizará y, en algunos casos, el método de autoevaluación al que pueden acceder.
- Conclusión, supone la exposición de las capacidades y logros que se espera alcanzar por parte del alumno/a.

En ocasiones algunas webquests también cuentan con créditos de agradecimientos y con una guía docente especialmente dedicada a otros profesores/as que pongan en práctica la webquest en su aula y quieran conocer mejor la vinculación de los contenidos con el currículo y las competencias que se trabajan.

Por otro lado, además de clasificarse por su temática, las webquests también lo hacen según su extensión, pudiendo diferenciarse entre webquest a largo plazo, de una a cuatro semanas); a corto plazo, de una a tres sesiones de clase o miniquest para dos sesiones de aula de 50 minutos (García Hernández, 2008).

Las webquests presentan una gran ventaja: no necesariamente tienen que estar supeditadas a una única temática sino que también pueden ser interdisciplinares, favoreciendo el trabajo común entre varias asignaturas. El resto de ventajas que ofrecen nos las presenta Adell (2004), basándose en Tom March:

- Motivación y autenticidad, ya que los problemas a resolver en las webquests suelen estar extraídos de la realidad y esto hace que los alumnos/as se metan realmente en el papel que se les pide –por ejemplo, arqueólogos o asesores históricos-. Así, se fomenta su predisposición hacia el trabajo y más aún si añadimos que las fuentes que les ofrezcamos como recursos sean reales –por

ejemplo, periódicos o testimonios orales- y luego su trabajo tenga una repercusión –como el ser publicado en algún medio-.

- Desarrollo cognitivo: las webquests suponen el desarrollo de procesos cognitivos superiores a través de tareas como la transformación de información, la comprensión o la elaboración de textos (Ortega, 2015).
- Aprendizaje cooperativo, ya que la webquest asigna un rol a cada miembro del grupo haciendo que todos/as sean indispensables para que la tarea se pueda finalizar.

Las webquests son recursos con una clara orientación constructivista en las que no hay una mera repetición del aprendizaje sino que se sigue, en palabras de Díez (2010), “un proceso de construcción activo en el que se ponen en juego procesos cognitivos superiores –comparación, elaboración, contraste de hipótesis...-” (p. 7). Siguiendo a este autor, las webquests cuentan con una serie de andamios que ayudan a los estudiantes a ir logrando este tipo de aprendizajes que serán tan útiles para su aplicación en todas las áreas de su vida y, progresivamente, se irán eliminando esos apoyos –serían el equivalente a los recursos dados por el docente- para que ellos mismos sean los protagonistas autónomos de su proceso de aprendizaje.

Además, también hay una serie de rasgos de identidad que marcan la diferencia entre lo que es una webquest y lo que no (Fierro, 2005): tareas que impliquen una transformación de la información; cooperativismo que supone que unos y otros participantes del grupo trabajan en conjunto ayudándose y repartiendo el trabajo; tareas realistas, conectadas al contexto vital de los usuarios de la webquest y, productos finales que tengan una repercusión y unas consecuencias más allá de su finitud.

Las webquests son recursos de gran valor para los docentes que consideramos deben darse a conocer mejor tanto en lo que se refiere a su disponibilidad como a sus características internas. De acuerdo con Lozano (2011), al analizar la bibliografía sobre webquests se encuentran tres tipos de trabajos: experiencias docentes, a modo de artículos de reflexión sobre webquests concretas; productos realizados por alumnado, como presentaciones multimedia o programas de radio y, por último, trabajos de investigación que pretenden determinar algunas de las características de este tipo de recursos: constructivismo, cooperativismo, creatividad, etc. Es por esto que hemos decidido que sería pertinente realizar un estudio, sobre webquests en el ámbito de las Ciencias sociales.

3.-METODOLOGÍA

La investigación que a continuación se muestra es de carácter cualitativo y supone un estudio exploratorio al ser una primera aproximación al análisis de webquests realizadas por docentes para el ámbito de las Ciencias sociales. La intención de esta investigación es llevar a cabo una descripción de las principales características de las webquests seleccionadas así como valorar algunos de sus aspectos funcionales, técnicos, de diseño y pedagógicos.

3.1. Identificación del problema

El primer paso para diseñar y llevar a cabo esta investigación fue la detección de un problema. A lo largo de nuestra experiencia como usuarios de diferentes recursos digitales disponibles en la web para trabajar en el aula de Ciencias sociales, nos dimos cuenta del valor de las webquests y nos interesamos por conocer la oferta que existía. El resultado fue encontrarnos con muchos repositorios de webquests cerrados y a los que, por tanto, ya no podíamos tener acceso. También accedimos a otros repositorios en los que, bajo el título de webquests, lo que encontramos fueron ejercicios tradicionales de búsqueda de información o conceptos que, si bien estaban integrados en la estructura webquest (véase apartado 2.3), no se correspondían con los aspectos clave de este recurso: proponer un reto realista, un cambio de roles en los alumnos/as, trabajar con fuentes reales...

Es por esto que detectamos la necesidad de hacer una búsqueda y selección que sirviese a los docentes de Ciencias sociales de apoyo a la hora de utilizar webquests de otros compañeros/as en su aula. Con esta investigación, pretendemos analizar una serie de webquests en abierto en la red y que pueden resultar de utilidad para trabajar diferentes temas relacionados con la historia, la geografía y la historia del arte en los niveles educativos de Primaria, Secundaria y Bachillerato. El problema de la investigación queda, por tanto, concretado en la cuestión ¿cuáles son las webquests de Ciencias sociales disponibles en abierto y qué aspectos funcionales, técnicos, de diseño y pedagógicos las caracterizan?

3.2. Objetivos del estudio

Teniendo como punto de partida el problema del estudio, los objetivos que nos planteamos son:

- Elaborar el instrumento para llevar a cabo el análisis de las webquests.

- Analizar una selección de webquests relacionadas con el ámbito de las Ciencias sociales, creadas por docentes con fines educativos y que estuviesen completas. Con esto nos referimos a que se plantee un reto; haya cambio de roles en los usuarios/as; sean tareas colaborativas y contextualizadas en casos existentes que exijan un trabajo con fuentes reales (Fierro, 2005).
- Conocer los aspectos funcionales, técnicos y de diseño de estas webquests.
- Considerar los aspectos pedagógicos de cada webquest para valorar su utilidad didáctica.

3.3. Cuestiones de investigación

Es necesario plantearse una serie de cuestiones a modo de guía del estudio que partan del problema detectado:

1. ¿Qué webquests encontramos en abierto en la red dedicadas al ámbito de las Ciencias sociales?
2. ¿Qué características tienen estas webquests?
3. ¿Cuáles son los aspectos de las webquests más destacables en relación al diseño?
4. ¿Qué aspectos relacionados con el contenido pedagógico de las webquests sobresalen?
5. ¿Qué utilidad tienen estas webquests para las asignaturas de historia, geografía e historia del arte?

3.4. Selección de unidades de análisis

En nuestro primer acercamiento a las webquest como recurso no contábamos con ningún criterio previo, por lo que buscamos todo tipo de temáticas, sin ceñirnos a una concreta. Tras este contacto inicial, decidimos centrarnos en aquellas vinculadas al ámbito educativo de las Ciencias sociales en lengua española (por ser la propia de quien escribe). En muchas ocasiones, encontrábamos referencias o enlaces que remitían a repositorios web alojados en los portales educativos de comunidades autónomas como Cataluña o Andalucía, pero al entrar en ellos ya no se encontraban disponibles. En otras ocasiones, también sucedía que estaban escritas en lengua catalana y quedaban por ello fuera de nuestra selección. Otro de los aspectos reseñables en este proceso fue el hecho de encontrarnos con webquests que cumplían con la estructura clásica definida por Dodge (1995) pero cuyo contenido no se podía atribuir a la esencia de estos recursos; bien fuese

porque no suponían el planteamiento de un reto a los alumnos/as, bien porque no había cambio de roles o supuestos prácticos basados en la realidad ni tampoco trabajo con fuentes reales.

Tras indagar en los diferentes recursos encontrados, se llevó a cabo una selección de los mismos atendiendo a los siguientes criterios:

- a) Libre acceso en la red.
- b) Escritas en lengua española.
- c) Elaboradas por docentes con fines educativos.
- d) Que perteneciesen a diferentes comunidades autónomas.
- e) Destinadas al alumnado de todos los niveles desde Primaria hasta Bachillerato.

Atendiendo a estos criterios, hemos seleccionado diez webquests de Ciencias sociales de las que presentamos a continuación una breve descripción:

- **Conociendo a Van Gogh**, dedicada a la figura de pintor neerlandés para conocer tanto su vida como su obra. Se pide a los usuarios/as que se conviertan en expertos historiadores del arte para conocer sus obras más importantes y las imbricaciones entre éstas y su vida personal.

<http://almacena2.blogspot.com/2014/10/webquest-conociendo-van-gogh.html>



Figura 1: Conociendo a Van Gogh.

- **El bosque de Oma**, es una webquest que pretende que los alumnos/as de los dos últimos cursos de Primaria se conviertan en expertos del Bosque de Oma, en Vizcaya, a través de tareas muy vinculadas al ámbito periodístico. <http://cpabarzuza.educacion.navarra.es/webquests/el-bosque-de-oma-en-abarzuza/>

Figura 2: El bosque de Oma.

- **El fin de La Guerra Fría**, dedicada al alumnado de Bachillerato, con el fin de que elaboren un periódico que les suponga un estudio de las causas que llevaron a la polarización del mundo en dos grandes bloques: capitalista y comunista.

<http://www.historiasiglo20.org/ACTIV/webquest-fgf.htm>

Figura 3: El fin de La Guerra Fría.

- **Erika y El Holocausto**, es una webquest que pretende acercar al alumnado al horror que vivieron los judíos durante El Holocausto de la mano de la historia de una niña llamada Erika cuyo relato tendrán que leer para crear sus propias reflexiones sobre lo ocurrido.

<http://www.interpeques2.com/trabajos/webquestholocausto/html/principal.html>



Figura 4: Erika y El Holocausto.

- **¿Es posible anular la humanidad de las personas?**, dedicada a alumnado de 4º de la E.S.O., pretende ofrecer una visión de los grandes gobiernos totalitaristas del siglo XX y sus consecuencias para la población, a través de tareas de investigación sobre el nazismo y el estalinismo; poniendo al alumnado en la situación de ser periodistas, abogados y población afectada.

<https://sites.google.com/site/webquesttotalitarismos/home>



Figura 5: ¿Es posible anular la humanidad de las personas?

- **La crisis del siglo III**, webquest premiada en 2011 como la mejor por la revista Educación 3.0. Propone a los alumnos/as una aventura en la corte romana durante el convulso siglo III. Podrán elegir un emperador (entre los setenta y cuatro que se sucedieron) y convertirse en su asesor en asuntos de Estado.

<https://sites.google.com/view/webquest-crisis-del-siglo-iii/presentación>



Figura 6: La crisis del siglo III.

- **La Guerra Civil Española**, webquest que convierte al alumnado en asesores/as históricos de una productora cinematográfica que pretende rodar un documental sobre La Guerra Civil Española.

<http://roble.pntic.mec.es/~imaj0003/wqguerra/>



Figura 7: La Guerra Civil Española

- **Las siete maravillas del Mundo Antiguo**, coloca a los estudiantes como arqueólogos de una excavación en territorios de la Antigua Babilonia. Ante el descubrimiento de una misteriosa inscripción que menciona varios monumentos de gran esplendor, se comienza una investigación para dar luz a todo lo que en ella se menciona y descifrar las incógnitas.

<https://sites.google.com/site/7maravillaswebquest/introduccio>



Figura 8: Las siete maravillas del Mundo Antiguo.

- **Los castillos de Canarias esconden un secreto**, interesante webquest sobre la historia local de Canarias a través de siete castillos cuyos orígenes y evolución deben ser investigados por el alumnado.

<https://sites.google.com/site/castillosdecanarias/home>

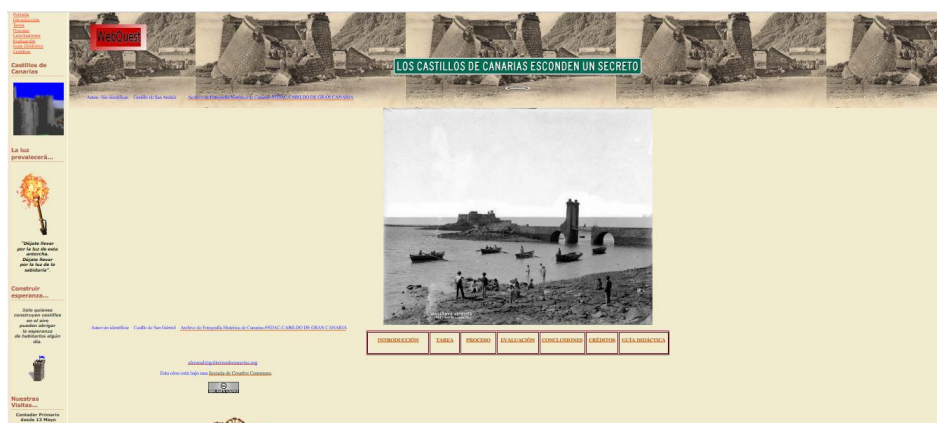


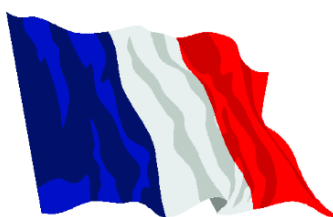
Figura 9: Los castillos de Canarias esconden un secreto.

- **Revolución Francesa**, webquest que posiciona a los estudiantes divididos en las diferentes clases sociales que componían la sociedad de finales del siglo XVIII en Francia para que estudien su situación y creen una conciencia y opinión acerca de lo que ocurrió.

http://www.juntadeandalucia.es/averroes/centros-tic/14002984/helvia/aula/archivos/repositorio/1000/1087/html/revolucion_francesa_juancarlos/revolucion_francesa.htm

REVOLUCIÓN FRANCESA.

LIBERTAD, IGUALDAD Y FRATERNIDAD



WebQuest para .1º Curso de Bachillerato

Historia Universal contemporánea

Diseñada por

Juan Carlos Hens Muñoz

JUCAHENS@terra.es

Figura 10: Revolución Francesa.

3.5. Instrumento

Se decidió buscar a otros autores/as que hubiesen investigado previamente sobre webquests de Ciencias sociales pero sólo se encontraron publicaciones de experiencias de docentes que, a título individual, contaban cómo habían creado su propia webquest y las ventajas y desventajas que había tenido su puesta en práctica en el aula. Es por eso que esta investigación es de carácter exploratorio pues no contamos con el conocimiento de investigaciones previas centradas en webquests de Ciencias sociales.

A partir de las guías de análisis de Cepeda, Gallardo y Rodríguez (2017) sobre evaluación de materiales didácticos digitales así como la de Santana, Nemiña y Suelves (2017) sobre portales institucionales en España y los trabajos de Gómez Barranco (2018) y Roderá (2008), hemos elaborado un instrumento ad hoc para la investigación. El protocolo que se ha seguido para el análisis se basa en una descripción de la webquest así como una valoración de los apartados que se corresponden con cada una de las dimensiones analizadas: aspectos funcionales, técnicos, de diseño y pedagógicos.

La mayoría de estos aspectos han sido analizados mediante rúbrica. Concretamente en el caso de los aspectos funcionales, la rúbrica ha valorado de 4 (valor más alto) a 1 (valor más bajo) el funcionamiento de los enlaces; el número de vías de comunicación que el autor/a de las webquest ofrece a los usuarios así como la facilidad de acceso y uso de la web.

Los aspectos técnicos y de diseño se agrupan en una rúbrica que valora del 3 al 1 los tipos de soporte de la información que se incluye; si los colores son nítidos y el texto contrasta con el fondo y si las imágenes son abundantes, de calidad y se corresponden con el contexto en el que se insertan.

Por último, elaboramos una rúbrica referida a los aspectos pedagógicos, valorados del 4 al 1, como son la presencia de una introducción inicial; la conveniencia de los contenidos para el tema y nivel del alumnado; las especificación o no de los objetivos pedagógicos; la ausencia de erratas; la especificidad de los recursos alojados; la variedad de actividades y la atención a la diversidad.

A continuación, se muestra una tabla que resume la guía que se ha seguido y que se adjunta en el Anexo 1.

Tabla 1
Síntesis de la guía utilizada

Nombre de la webquest	Descripción detallada
Datos	<ul style="list-style-type: none"> – Nivel educativo – Usuarios – Disciplina de Ciencias Sociales – Temática – Autoría – Comunidad Autónoma – Créditos
Aspectos funcionales	<ul style="list-style-type: none"> – Funcionamiento de los enlaces* – Comunicación con el creador/a de la webquest* – Facilidad de acceso* – Facilidad de uso* – Posibles errores
Aspectos técnicos y de diseño	<ul style="list-style-type: none"> – Tipos de soporte de la información* – Colores* – Texto* – Imágenes* – Correspondencia imágenes-contenido* – Calidad de las imágenes *
Aspectos pedagógicos	<ul style="list-style-type: none"> – Introducción* – Adecuación de los contenidos* – Concreción de los objetivos* – Información correcta* – Especificidad de los recursos alojados* – Variedad de actividades* – Atención a la diversidad* – Lenguaje inclusivo – Tiempo (en sesiones) – Evaluación – Autoevaluación – Guía didáctica

Nota. Los aspectos indicados con este símbolo: * han sido evaluados utilizando una rúbrica adjunta en el Anexo 2.

3.6. Procedimiento de análisis

El procedimiento a seguir fue acceder a cada una de las webquests para recopilar la información que necesitábamos y analizar su contenido. Comenzamos realizando una descripción de lo que incluía cada webquest; tras esto, se pasaron las rúbricas para valorar los ítems referidos a los diferentes apartados del protocolo de análisis fijado.

Tras finalizar el análisis individualizado, elaboramos una tabla a modo de resumen que sirviese no sólo para mostrar los datos sino también para compararlos y poder luego exponer las conclusiones.

4.-RESULTADOS

Se presentan a continuación los resultados comparativos de cada aspecto que ha sido analizado. Como se adelantó en el apartado de metodología, las tablas que se incluyen aquí son resultado de realizar, en primer lugar, una descripción de la webquest y, en segundo lugar, los aspectos funcionales, técnicos, de diseño y pedagógicos que pueden ser consultados en el Anexo 3 ya que aquí sólo se incluyen síntesis comparativas y no individuales de cada recurso.

4.1. Datos de identificación de las webquests

Iniciamos este apartado con los datos de identificación y descripción de las webquests, que han sido agrupados en una tabla. Concretamente, se analiza el nivel educativo; los usuarios a los que se dirige; la disciplina dentro de las Ciencias sociales a la que pertenece (historia, historia del arte o geografía); la temática concreta de la webquest; su autoría; la comunidad autónoma en la que se inscribe y la presencia o no de créditos.

Tabla 2. Datos de las webquests

Webquests y enlaces	Nivel educativo	Usuarios	Disciplina de CCSS	Temática	Autoría	C.A.	Créditos
Conociendo a Van Gogh	2º curso de Primaria	Alumnado	Historia del Arte	Vicent Van Gogh	Diego Arroyo	Aragón	No
El Bosque de Oma	5º y 6º de Primaria	Alumnado y profesorado	Geografía	Bosque de Oma, Abárzuza	Fernando Pagola	Navarra	Sí
El fin de La Guerra Fría	Bach.	Alumnado	Historia	La Guerra Fría	Juan Carlos Ocaña	Madrid	No
Erika y El Holocausto	Educación Secundaria y tercer ciclo de E. Primaria	Alumnado y profesorado	Historia	Holocausto	Javier Escajedo	País Vasco	Sí
¿Es posible anular la humanidad de las personas?	4º de la E.S.O.	Alumnado y profesorado	Historia	Totalitarismos	Pepa Botella	Murcia	Sí
La crisis del siglo III	1º y 2º de la E.S.O.	Alumnado y profesorado	Historia	Antigüedad tardía	Albert Sabaté	Cataluña	Sí
La guerra civil española	E.S.O. y Bach •	Alumnado y profesorado	Historia	Historia de España. Guerra civil	Ignacio Martín	Castilla y León	No
Las siete maravillas de El Mundo Antiguo	1º de la E.S.O.	Alumnado y profesorado	Historia	Mundo Antiguo	Víctor Marín	Extremadura	No
Los castillos de Canarias esconden un secreto	Primaria y Secundaria •	Alumnado y profesorado	Historia	Historia de Canarias	Andrés M de León	Canarias	Sí
Revolución francesa	1º Bach.	Alumnado	Historia	Historia contemporánea	Juan Carlos Hens	Andalucía	No

Nota. Los aspectos señalados con el símbolo • se refieren a las webquest que no especificaban el nivel educativo de los usuarios y hemos hecho una propuesta de nivel a modo orientativo.

Del conjunto de webquests analizadas, la mayoría están dedicadas a Educación Secundaria y Bachillerato siendo exclusivamente de Primaria dos de las diez totales. Además, otras dos de ellas pueden utilizarse tanto en Primaria como en Secundaria.

Todas las webquests analizadas están destinadas a que sus usuarios sean alumnos y alumnas de centros educativos y, además, en algunos casos se destinan también a docentes (con la inclusión de una guía docente para su uso).

Por otro lado, siete de las diez webquests analizadas tratan temas de la disciplina de historia dentro de las Ciencias sociales siendo ésta mayoritaria mientras que dos se dedican a historia del arte y sólo una a geografía. Dentro de la temática de historia hay gran variedad de contenidos desde la antigüedad hasta el mundo contemporáneo; a su vez, pertenecientes a estos campos, se tratan temas como la vida y obra de un pintor, asuntos relativos al arte e historia en la antigüedad, a la historia contemporánea nacional

o europea... Sin embargo, es destacable que el tema del Nazismo se repita en dos webquests, al igual que el mundo antiguo, que también coincide en dos, una dedicada al imperio romano y otra al arte en el extremo oriente.

Respecto a la autoría, todas han sido elaboradas por una sola persona (y no un equipo) con fines educativos y compartidos a través de blogs. Además, cada uno de estos docentes pertenece a una comunidad autónoma diferente, no repitiéndose ninguna. El hecho de que no haya presencia de algunas comunidades se debe, por un lado a que existen enlaces inactivos de portales educativos que en el pasado debieron funcionar pero a los que hoy día es imposible acceder. Y, por otro lado, también ocurre que encontramos recursos en webs de algunas comunidades que, aunque aparecen como webquests, no cumplen los requisitos para incluirlas en esta selección por mostrarse, principalmente, incompletas. Por último, cinco webquests incluyen créditos (nombramiento de las personas participantes).

4.2. Aspectos funcionales

Después de los datos de identificación y descripción de las webquests, continuamos analizando los aspectos funcionales. En la siguiente tabla veremos cómo es el funcionamiento de los enlaces, si existe posibilidad de comunicación entre el usuario y el creador de la webquest; la facilidad de acceso y de uso de cada recurso y los posibles errores que se produzcan durante la navegación. Téngase en cuenta que los números que aparecen en esta tabla (4, 3, 2 y 1) se refieren a los valores obtenidos a través de la rúbrica, siendo el 4 el mayor valor y el 1 el valor más bajo.

Tabla 3
Aspectos funcionales

ASPECTOS FUNCIONALES					
	EN	CC	FA	FU	ER
Conociendo a Van Gogh	4	1	2	3	Sí
El bosque de Oma	4	1	4	3	No
El fin de La Guerra Fría	4	1	4	3	No
Erika y El Holocausto	4	1	4	4	No
¿Es posible anular la humanidad de las personas?	4	4	4	3	No
La crisis del siglo III	4	1	4	3	No
La Guerra Civil Española	4	1	4	3	No
Las siete maravillas de El Mundo Antiguo	4	1	4	3	No
Los castillos de Canarias esconden un secreto	4	2	3	3	No
Revolución Francesa	4	2	4	3	No

Nota. EN= Enlaces. CC= Comunicación con el creador/a. FA= Facilidad de acceso. FU= facilidad de uso. ER= Errores.

En el caso de los aspectos de esta tabla 3, cabe señalar que, tanto los enlaces como la comunicación con el creador/a y la facilidad de acceso y uso han sido analizados mediante una rúbrica de evaluación (véase Anexo 2).

Comenzando con el análisis de los enlaces de las webquests seleccionadas destacamos que nueve de las diez cuentan con enlaces que funcionan correctamente y sin ningún tipo de error. Y, solamente hay un caso de webquest en el que uno de sus links no funciona correctamente y no permite acceder al apartado de evaluación.

La mitad de las webquests (cinco) no ofrecen ningún medio para contactar con el creador/a del recurso mientras que cuatro de ellas sólo ofrecen un medio y hay un único caso de webquest que ofrece tres o más vías de comunicación.

En lo que se refiere al acceso, la mayoría (ocho) de webquests no necesitan que se descargue ningún programa, ni seguir ningún enlace intermedio; solamente dos de ellas necesitan descargar un programa y una de ellas necesita descargar dos para que todas sus funciones estén accesibles al usuario.

Respecto a la facilidad de uso, todas las webquests tienen secciones fácilmente localizables y su navegación es intuitiva pero se diferencia una de las webquests por encima de las demás porque, además de lo ya mencionado, incluye un mapa web.

4.3. Aspectos técnicos y de diseño

Hemos clasificado los aspectos técnicos y de diseño en seis apartados. A continuación, se presenta la tabla en la que se recoge el análisis de los tipos de soporte de la información, los colores, el texto, las imágenes, la correspondencia entre imágenes y contenido así como la calidad de imágenes de las diferentes webquests.

Todos los aspectos de esta tabla han sido igualmente analizados mediante rúbrica (véase Anexo 2) correspondiéndose el valor 3 con el más alto y el 1 con el de menor valor.

Tabla 4
Aspectos técnicos y de diseño

Aspectos técnicos y de diseño						
	Tipos de soportes	Colores	Texto	Imágenes	Correspondencia imágenes y contenido	Calidad imágenes
Conociendo a Van Gogh	3	3	3	2	3	3
El bosque de Oma	3	3	3	2	3	2
El fin de La Guerra Fría	1	3	3	1	1	1
Erika y El Holocausto	2	1	1	2	2	2
¿Es posible anular la humanidad de las personas?	2	3	3	2	2	2
La crisis del siglo III	3	3	3	3	3	3
La Guerra Civil Española	3	3	3	2	2	2
Las siete maravillas de El Mundo Antiguo	2	3	3	2	2	2
Los castillos de Canarias esconden un secreto	3	3	3	2	2	2
Revolución Francesa	2	3	3	2	2	2

En lo que se refiere al tipo de soportes de la información, la mitad de las webquests (cinco) incluyen soportes de, al menos tres tipos. Por ejemplo, texto (tanto de creación propia como ajena); archivos multimedia o bases de datos (como bibliotecas virtuales). El resto, excepto una (en la que todos sus soportes de información son de la misma tipología), remiten sólo a dos tipos de soporte de la información.

Centrándonos en los aspectos de diseño, en la mayoría de webquests (nueve) los colores son nítidos y el texto contrasta con el fondo. Hay sólo una webquest en la que esto no sucede.

Respecto a las imágenes, hay sólo una webquests que las incluya en todos sus apartados, mientras la gran mayoría (ocho) incluyen imágenes sólo en algunos apartados. Hay una webquest en la que no aparece ninguna imagen.

De las nueve webquests con imágenes, hay tres en las que todas ellas se corresponden con el contenido mientras que en otras seis existen imágenes que no tienen

que ver con el texto al que acompañan (por ejemplo, con imágenes genéricas relacionadas con las TIC como un teclado de un ordenador o con ilustraciones de dibujos animados).

En lo que se refiere a la calidad de las imágenes, de las nueve webquests que las contienen, siete tienen alguna imagen de baja calidad. Las dos restantes se corresponden con webquests en las que todas las imágenes son de alta calidad.

4.4. Aspectos pedagógicos

Debido a la extensión de los aspectos pedagógicos y para facilitar su lectura, se han dividido los resultados en tres tablas. En la primera (que se muestra a continuación) se analizan datos referidos a la introducción inicial de la webquest; la adecuación de los contenidos y la concreción de los objetivos. Todo ello analizado mediante rúbricas de evaluación (véase Anexo 2) en las que el valor 4 es el más alto y el valor 1 es el más bajo.

Tabla 5
Aspectos pedagógicos I

	Introducción inicial	Adecuación de los contenidos	Concreción objetivos
Conociendo a Van Gogh	3	4	2
El bosque de Oma	3	4	3
El fin de La Guerra Fría	3	4	1
Erika y El Holocausto	3	4	4
¿Es posible anular la humanidad de las personas?	3	4	4
La crisis del siglo III	3	4	4
La Guerra Civil Española	2	4	3
Las siete maravillas de El Mundo Antiguo	3	4	2
Los castillos de Canarias esconden un secreto	3	4	4
Revolución Francesa	3	4	1

Respecto a la introducción inicial de estos recursos didácticos, todas ellas cuentan con una, pero ninguna introduce el concepto de webquest, ni explica su origen y evolución. La mayoría de ellas (nueve) incluye una presentación de la temática que tratarán. Hay un recurso que únicamente cuenta con una introducción a modo de saludo a los usuarios.

En todos los casos analizados, los contenidos son convenientes, ya que coinciden con la temática que se va a tratar y no hay datos excedentes o desvinculados. Además, se adecúan también a la edad de sus destinatarios/as.

En cuanto a la concreción de objetivos, hay cuatro webquests que especifican los objetivos pedagógicos generales y específicos de las ciencias sociales en la guía docente. Hay dos en las que se especifican sólo los objetivos generales y otras dos en las que se mencionan levemente los objetivos en la conclusión. Finalmente, hay dos webquests en las que no se incluyen los objetivos perseguidos con la realización de las tareas.

En la siguiente tabla, se recogen datos relativos a si la información que se incluye es correcta; la especificidad de los recursos alojados; la variedad de actividades y la atención a la diversidad. Todo ello analizado mediante rúbricas de evaluación (véase Anexo 2) en las que el valor 4 es el más alto y el valor 1 es el más bajo.

Tabla 6
Aspectos pedagógicos II

	Información correcta	Especificidad de los recursos	Variedad de actividades	Atención a la diversidad
Conociendo a Van Gogh	4	3	1	1
El bosque de Oma	4	4	4	1
El fin de La Guerra Fría	4	3	4	1
Erika y El Holocausto	4	1	4	1
¿Es posible anular la humanidad de las personas?	4	1	4	1
La crisis del siglo III	4	1	4	1
La Guerra Civil Española	4	3	4	1
Las siete maravillas de El Mundo Antiguo	4	1	1	1
Los castillos de Canarias esconden un secreto	4	1	1	1
Revolución Francesa	4	1	4	1

En cuanto a si la información es correcta, todas las webquests analizadas ofrecen información veraz y si ninguna errata.

En lo que se refiere a la especificidad de los recursos alojados, tres webquest cuenta con recursos que remiten a todo tipo de contenidos (generales y específicos). Además de esto, hay una webquest que incluye recursos sobre “cómo elaborar” una presentación y un comentario histórico-artístico. Las restantes, no cuentan con recursos con entidad propia dentro de la webquest sino que están integrados en el apartado de proceso.

El siguiente aspecto que se ha analizado es la variedad de actividades planteadas en las webquests. En este caso hay siete de ellas que ofrecen cuatro o más tipos de actividades a realizar. Y hay tres en las que únicamente hay una actividad encomendada por el docente. Destaca el hecho de que no hay ninguna webquest que se encuentre en puntos intermedios (con tres o dos actividades a realizar).

Es reseñable también el hecho de que ninguna webquest incluya medidas de atención a la diversidad, como pueden ser discapacidad auditiva, visual o altas capacidades.

En la siguiente tabla se evalúa si hay presencia o no de: lenguaje inclusivo, instrumentos de evaluación, de autoevaluación y si presenta guía didáctica.

Tabla 7
Aspectos pedagógicos III

	Lenguaje inclusivo	Evaluación	Autoevaluación	Guía Didáctica
Conociendo a Van Gogh	No	No	No	No
El bosque de Oma	Sí	Sí	No	Sí
El fin de La Guerra Fría	No	Sí	No	No
Erika y El Holocausto	Sí	Sí	Sí	Sí
¿Es posible anular la humanidad de las personas?	No	Sí	Sí	Sí
La crisis del siglo III	Sí	Sí	Sí	Sí
La Guerra Civil Española	No	Sí	No	Sí
Las siete maravillas de El Mundo Antiguo	Sí	Sí	No	Sí
Los castillos de Canarias esconden un secreto	No	Sí	Sí	Sí
Revolución Francesa	Sí	Sí	No	No

En primer lugar, la falta de lenguaje inclusivo se localizó en cinco webquests en las que sólo se utiliza el género masculino. La mayoría de las webquests analizadas (nueve) incluyen instrumentos de evaluación. Respecto a la autoevaluación del alumnado sólo cuatro webquests incluyen algún tipo de instrumento autoevaluador. Las restantes seis webquests no ofrecen posibilidad de autoevaluación.

De las diez webquests analizadas, siete incluyen guía didáctica (con las competencias básicas y específicas trabajadas y, en algunos casos, los objetivos, la temporización y los materiales necesarios) y las restantes tres no lo hacen.

5.-DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Este apartado se organiza siguiendo las preguntas planteadas al comienzo del apartado en el que presentamos el diseño de la investigación, dando respuesta a todas ellas y estableciendo las conclusiones oportunas.

En la red, hemos encontrado webquests alojadas en repositorios y en blogs educativos sobre todo tipo de temáticas. A priori, abundan especialmente aquellas dedicadas al ámbito social (literatura, historia, arte, etc.) pero en el momento de leerlas en profundidad, se evidencian ausencias de secciones o contenidos incompletos que son propios de las webquest. En muchas ocasiones ocurre que se denomina webquest a algo que realmente no cumple con las características de éstas y que podría calificarse más de búsqueda del tesoro o de simple ejercicio tradicional de clase colgado en una página web. Es por ello que hemos querido avanzar en la posibilidad de encontrar webquest completas y ayudar a otros docentes a tenerlas a su disposición.

Sobre las características de las webquests que hemos escogido, cabe destacar que, en lo que se refiere a los datos descriptivos, se dirigen a una amplia variedad de niveles educativos (existiendo desde los primeros cursos de Primaria hasta estudios superiores), aunque es cierto que son notorias las dedicadas al nivel de Bachillerato; por considerarse tareas más complejas y resultar de difícil ejecución a medida que descendemos de nivel educativo (García Barrera, 2013). Los usuarios a los que se dirigen son, en todos los casos, alumnado. Además, siete webquests se dedica también un apartado al profesorado, añadiendo una guía docente. Consideramos este último aspecto de gran utilidad y conveniencia para todas las webquests ya que facilita la labor del docente que pretende incluir este recurso en su aula.

La disciplina dentro del ámbito de las Ciencias sociales que más se trata en las webquests es la Historia. Respecto a las temáticas, se aprecia una predominancia por webquests relativas al mundo antiguo (especialmente Roma y el mundo oriental) así como por la historia contemporánea (especialmente los regímenes totalitaristas y La Guerra Civil española).

En lo que se refiere a las cuestiones que nos planteábamos sobre los aspectos funcionales de las webquests hay que destacar que ninguna presenta dificultades o problemas para su acceso. Por lo general, todos los enlaces que contienen sus diferentes apartados y recursos funcionan correctamente. En general, en todas ellas, menos una, el

acceso es directo al contenido a través del enlace de referencia y su uso y navegación interna resulta sencillo e intuitivo. Es destacable que la mitad de las webquests analizadas no ofrecen posibilidad de comunicación y, las que lo hacen, sólo aportan el correo electrónico como medio; salvo en un caso que ofrece, además, la vía twitter y blog personal.

También resulta pertinente valorar las webquests en su vertiente técnica y de diseño ya que inevitablemente esto va a influir en la predisposición y motivación de los estudiantes hacia la tarea. Cabe destacar que hay una webquest (La crisis del siglo III) que sobresale por encima de las demás por su atractivo visual y la calidad y pertinencia de las imágenes escogidas. En el lado opuesto, se sitúan webquests sencillas y sin aspiraciones estéticas que, si bien su contenido es correcto e interesante, ganarían mucho añadiendo más imágenes contextualizadas y logrando un mayor contraste entre el texto y el fondo de la web.

A nivel pedagógico, en función de la selección de webquests se valora que ninguna presenta errores y ofrecen información veraz y completa. Aunque todas cuentan con una introducción a modo de presentación de la temática sobre la que tratará el asunto, se ha echado en falta una breve mención a qué son las webquests y para qué sirven.

Respecto a los objetivos pedagógicos, hemos encontrado que en algunos de los recursos quedan claramente explicitados mientras que en otros solamente se menciona, en el apartado de conclusiones, lo que el alumnado “debería haber aprendido”.

De igual manera se percibe la especificidad de los recursos alojados en las webquests, que varían desde enlaces a texto, presentaciones o archivos multimedia. También es notable la variedad de actividades, como elaboración de un glosario, un periódico digital, un mapa conceptual, una presentación de imágenes, una exposición oral, etc.

Uno de los aspectos más llamativos es que ninguna de las webquests analizadas incluye medidas de atención a la diversidad, por lo que su utilidad en las aulas pierde peso al no tener en cuenta a esa parte del alumnado.

Respecto a la falta de lenguaje inclusivo, en la mitad de los casos analizados se utiliza únicamente el género masculino para englobar al femenino y al masculino. Mientras en los cinco casos restantes se utilizan ambos géneros.

En lo que se refiere a la evaluación, en todos los casos se incluyen los instrumentos de evaluación a utilizar, pero hemos echado en falta más webquests que ofrezcan a los estudiantes la opción de autoevaluarse, ya que sólo cuatro contaban con esta opción. Por otro lado, la mayoría de webquests incluyen una guía didáctica dedicada a otros profesores/as que quieran utilizar el recurso en sus aulas, en donde se explicitan los objetivos pedagógicos vinculados al currículo y las competencias trabajadas.

Hay pocas webquests disponibles si entendemos con este término a aquellas que cuentan con la estructura prefijada y tienen todas sus secciones completadas. Dentro de aquellas que sí están disponibles, destaca su veracidad al no presentar errores así como la variedad de recursos y tareas que incluyen. En contrapartida, es igualmente destacado el hecho de que no incluyen medidas de atención a la diversidad y que el lenguaje inclusivo no está generalizado en todas ellas. A pesar de esto, consideramos que pueden ser útiles para el desarrollo de la competencia digital y las competencias específicas de historia (conciencia y expresiones culturales; competencia social y cívica) y coincidimos con Bernabé (2009), “se confirma que la utilización de la metodología webquest es adecuada para llevar a cabo la docencia enfocada al desarrollo de las competencias” (p. 124).

Finalizada la investigación, somos conscientes de las limitaciones con las que cuenta el instrumento de análisis y por ello consideramos que se podría mejorar, incidiendo en cuestiones tales como:

- Análisis de los tipos de tareas finales que se encargan al alumnado.
- Tipos de agrupamientos según la tarea, en caso de que se especifique.
- Rol del profesorado en el desarrollo de las tareas.
- Análisis pormenorizado de las guías didácticas en los casos de webquests que las incluyen.

6.-REFLEXIONES PERSONALES SOBRE LA EXPERIENCIA DEL TFM

Esta es mi segunda experiencia elaborando un Trabajo Fin de Máster pero ha sido totalmente novedosa para mí, ya que en la primera ocasión se trataba del Máster de Formación de Profesorado y no tenía el enfoque investigador del presente trabajo. El hecho de enfrentarme por primera vez a una investigación ha sido, sin duda, el gran reto que he tenido que superar. Mi falta de conocimientos en el ámbito de la investigación se suplió, en parte gracias a asignaturas de MEDUTIC que me resultaron enormemente útiles y a cuyos apuntes recurrí en varias ocasiones y, por otro lado, también gracias a mi tutora, Concepción Riera Quintana, que mostró gran predisposición para ayudarme.

En mi opinión, una de las grandes dificultades de este Trabajo Fin de Máster ha sido la imposibilidad de llevar a cabo una investigación de aula (poniendo en práctica, por ejemplo, el recurso de las webquest en una clase) y la escasez de publicaciones que tratasen sobre webquest en el ámbito de las Ciencias sociales.

Lo más positivo de este trabajo ha sido la buena comunicación con mi tutora y su talante favorable a enfrentarse a un tema que para ella también resultaba poco conocido como eran las webquests. De igual manera, valoro especialmente los aprendizajes que he adquirido con este trabajo que me sirven como experiencia investigadora incalculable y como adquisición de nuevos conocimientos para mi futuro profesional.

7.-REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Adell, J. (2004). Internet en el aula: Las webquest. *Eduotec: Revista electrónica de tecnología educativa*, 17.
- Area, M. (2009). *Introducción a la tecnología educativa*. España: Universidad de La Laguna.
- Barba, C. (2008). La webquest una metodología con futuro. *Quaderns digitals: Revista de Nuevas Tecnologías y Sociedad*, 51.
- Bernabé, I. (2009). Recursos TICs en el espacio europeo de educación superior (EEES): Las webquests. *Pixel-Bit: Revista de medios y educación*, 35, 115-126.
- Cepeda, O.; Gallardo, I.M. y Rodríguez, J. (2017). La evaluación de los materiales didácticos digitales. *RELATEC: Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 16 (2), 79-95.
- Constela, X., (2012). Algunos problemas de la utilización de las TIC en la enseñanza de las Ciencias Sociales. En R. de Miguel, et al. *La educación geográfica digital* (pp. 403-414).
- Díez, E.J. (2010). Aprendizaje socioconstructivo en la red a través de webquest y Moodle. *Revista DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, 17.
- Dodge, B. (1995). Webquests: a technique for internet-based learning. *Distance Educator*, 1, (2), pp. 10-13.
- Fierro, J.L. (2005). La oportunidad webquest. *Revista DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, 2.
- García Barrera, A. (2015). Percepción de los estudiantes de magisterio acerca de la utilidad de las wiki-webquest en el aula tras su realización. *Eduotec: revista electrónica de tecnología educativa*, 54.
- García Hernández, J., (2008). webquests. “ Manual para novatos”. https://books.google.es/books/about/Webquest_Manual_para_novatos.html?id=5UC9g1rO8bQC&redir_esc=y
- García Vega, J. L. (2003). Influencia de las NTIC en la enseñanza. *Revista digital Contexto Educativo*, 15.
- Gómez Barranco, C., (2018). *Análisis de portales educativos para el área de Educación Física* (Trabajo Fin de Máster inédito). MEDUTIC. Universidad de La Laguna.

- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE), BOE núm. 295, del 10/12/2013.
- Lozano, A. (2011) La webquest como herramienta didáctica en el desarrollo de la competencia matemática en Ciencias Sociales. *Clío*, 37.
- Marqués, P. (2013). Impacto de las TIC en la educación: funciones y limitaciones. *3 c TIC: cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC*, 2 (1), pp. 2-15.
- Núñez, N. (2011). La webquest, el aula virtual y el desarrollo de competencias para la investigación. *Revista Iberoamericana de Educación*, 55 (1).
- Orden, E.C.D. (2015). 65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la Educación Primaria, la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato. *Boletín oficial del Estado*, 25 (29), 6986-7003.
- Ortega, D. (2015). La enseñanza de las ciencias sociales, las TIC y el tratamiento de la información y competencia digital (TICD) en el Grado de Maestro/a de Educación Primaria de las Universidades de Castilla y León. *Enseñanza de las Ciencias Sociales*, 14, pp. 121-134.
- Roderia, A.M. (2008). Catalogación y valoración de las webquests desde el área de Educación Física y el tratamiento de temáticas transversales. *EduTec: Revista electrónica de tecnología educativa*, 17.
- Romero, M.D. (2012) Las webquests: Una herramienta para introducir las tecnologías de la información y la comunicación en el aula. *Didasc@lia: Didáctica y Educación*, 1, 111-126.
- Santana, P.; Nemiña, R.E. y Suelves, D.M. (2017). Análisis y evaluación de portales institucionales en España. Los casos de Canarias, Galicia y Valencia. *RELATEC: Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 16 (2), 29-48.
- Sardelich, M., (2006). *Las Nuevas Tecnologías en Educación: aplicación e integración de las Nuevas Tecnologías en el desarrollo curricular*. Vigo: Ideas Propias.

ANEXO 1: Guía de análisis

A continuación se presentan las dimensiones objeto de análisis en esta investigación. Se han señalado con un asterisco aquellas en las que se han empleado rúbricas de evaluación.

Datos:

- Nivel educativo: al que está orientada la webquest.
- Usuarios: siendo posible que éstos sean únicamente alumnos/as o también profesorado.
- Disciplina dentro del ámbito de las Ciencias sociales en la que se inserta cada webquest, pudiendo ser historia, historia del arte o geografía.
- Temática: asunto sobre el que trata la webquest.
- Autoría: señala el nombre del autor/a de la webquest.
- Comunidad autónoma: se indica la comunidad autónoma en la que ejerce su profesión el docente-autor/a y en el que se inscribe el contexto de la webquest que ha creado.
- Créditos: si se incluyen o no los nombres de las personas que participaron en la creación del recurso.

Aspectos funcionales:

- Funcionamiento de los enlaces*: se tiene aquí en cuenta si los links de las webquests funcionan correctamente o presentan algún problema (por ejemplo, que estén inactivos). Este aspecto se valora con una rúbrica de evaluación en la que distinguimos con valores numéricos si todos los enlaces funcionan correctamente o si un enlace, dos o la mayoría no funcionan.
- Comunicación con el creador/a*: esto es evaluado mediante rúbrica y se tiene en cuenta la cantidad de medios que el usuario tiene para comunicarse con el creador/a –que pueden ir desde tres o más vías hasta ninguna vía-.
- Facilidad de acceso*: se recurre a una rúbrica para evaluar si es necesario descargar algún programa y si el link de la webquest nos lleva directamente al contenido o no.

- Facilidad de uso*: en este caso, mediante rúbrica, valoramos si las diferentes secciones de la webquest son fácilmente localizables; si la navegación por ellas es intuitiva y si incluyen un mapa web.
- Posibles errores: esto es lo único que no se evalúa mediante rúbrica dentro de los aspectos funcionales y está dedicado a señalar los errores que surjan durante la navegación por la webquest.

Aspectos técnicos y de diseño:

- Tipos de soporte de la información*: se analiza si los recursos que se incluyen en la webquest son de al menos tres tipos (nos remite a un texto, a un archivo multimedia o a una base de datos) de dos tipos o de uno.
- Colores*: si los colores son nítidos siempre; en algunas ocasiones o nunca.
- Texto*: si contrasta con el fondo de la web siempre; en ocasiones o nunca.
- Imágenes*: si aparecen imágenes en todos los apartados de la webquest; sólo en algunos o no aparece ninguna imagen.
- Correspondencia de las imágenes con el contenido*: si las imágenes encajan en el contexto del contenido en todos los casos; sólo en algunos casos o en ningún caso.
- Calidad de las imágenes*: se analiza si la calidad de las imágenes es alta o baja.

Aspectos pedagógicos:

- Introducción inicial*: si la webquest incluye introducción o no y qué contenidos alberga.
- Adecuación de los contenidos*: si la información que se incluye es conveniente para el nivel del alumnado y para contribuir al desarrollo de la temática de las tareas o, por el contrario, presenta inadecuaciones.
- Concreción de los objetivos*: si se especifican o no los objetivos pedagógicos generales y específicos y si sólo se incluye en la conclusión los que el alumnado debería haber aprendido con las tareas.
- Información correcta*: si la información presenta erratas (de contenido, de gramática o de ortografía).
- Especificidad de los recursos alojados*: Si los recursos tienen entidad propia como apartado o están subordinados a otros así como si las webs

insertadas enlazan con recursos de contenido general y/o específico que contribuyen a la elaboración de la tarea.

- Variedad de actividades*: se analiza la cantidad de actividades diferentes que se encomiendan a los usuarios (desde cuatro o más hasta una única tarea).
- Atención a la diversidad*: si se incluyen medidas que atiendan a tres o más tipos de diversidades o ninguna.
- Lenguaje inclusivo: si se utilizan tanto el género masculino como el femenino o si, por el contrario, se utiliza el masculino genérico.
- Tiempo (en sesiones): para cuántas sesiones se ha diseñado la webquest.
- Evaluación: si hay o no instrumentos de evaluación incluidos.
- Autoevaluación: si hay o no posibilidad de autoevaluación por parte de los usuarios.
- Guía didáctica: si se incluye o no una guía didáctica.

ANEXO 2: Rúbricas y tablas de evaluación

Tabla 8

Aspectos funcionales

ASPECTOS FUNCIONALES	4	3	2	1
Funcionamiento de los enlaces	Todos los enlaces funcionan perfectamente.	Un enlace no funciona.	Dos enlaces no funcionan.	La mayoría de los enlaces no funcionan.
Comunicación con el creador/a del portal	Existen tres vías o más para la comunicación con los creadores.	Existen dos vías de comunicación.	Sólo existe una vía de comunicación.	No existe ninguna vía de comunicación.
Facilidad de acceso	No es necesario descargar ningún programa para acceder y el link lleva directamente al contenido web.	Hay que descargar un programa o el link no lleva directamente sino que hay otro link intermedio.	Es necesario descargar dos programas o es necesario acceder a dos links intermedios.	Se requiere la descarga de tres o más programas o tres o más links para acceder.
Facilidad de uso	Se localizan claramente las diferentes secciones de la webquest y la navegación por ellos es intuitiva y sencilla. Además, incluye un mapa web.	Se localizan claramente las secciones y la navegación es intuitiva pero no incluye un mapa web.	Se localizan claramente las secciones pero la navegación dentro de ellas es confusa.	No se localizan claramente las secciones y la navegación dentro de la web es confusa. No incluye mapa web.

Tabla 9

Aspectos técnicos y de diseño

ASPECTOS TÉCNICOS Y DE DISEÑO	3	2	1
Tipos de soportes de la información	Los enlaces que se incluyen son, al menos, de tres tipos (texto, multimedia y base de datos).	Hay enlaces que remiten a dos tipos de soportes (texto, multimedia o base de datos)	Los enlaces enlazan todos con un mismo tipo de soporte (texto, multimedia o base de datos)
Colores	Los colores que se utilizan son nítidos.	Los colores, en algunas ocasiones, no son nítidos.	Los colores no son nítidos.
Texto	El texto contrasta con el fondo.	En algunas ocasiones, el texto no contrasta con el fondo.	El texto nunca contrasta con el fondo.
Imágenes	Aparecen imágenes en todos los apartados de la webquest.	Sólo en algunos apartados aparecen imágenes.	No aparece ninguna imagen.
Correspondencia de las imágenes con el contenido	Todas las imágenes se corresponden con el contenido al que acompañan.	Algunas imágenes no se corresponden con el contenido.	Ninguna imagen se corresponde con el contenido.
Calidad de las imágenes	La calidad de las imágenes es alta.	En algunas ocasiones, las imágenes no tienen buena calidad.	Las imágenes tienen una calidad muy baja.

Tabla 10
Aspectos pedagógicos

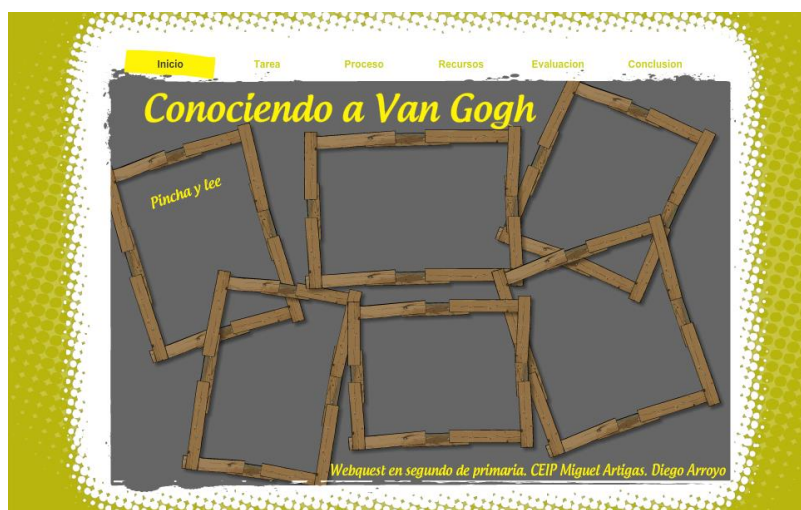
ASPECTOS PEDAGÓGICOS	4	3	2	1
Introducción inicial	Incluye una introducción inicial a modo de presentación del contenido de la WQ y además define lo que son las WQ.	Incluye una introducción pero no explica qué son las WQ sino que sólo introduce la temática sobre la que tratará.	Incluye una breve introducción únicamente a modo de saludo de los usuarios de la WQ.	No incluye introducción a la WQ
Adecuación de los contenidos a los destinatarios	Todos los contenidos que se incluyen son convenientes para el tema de la Webquest y para el nivel del alumnado.	Aparece un contenido que no es adecuado al nivel del alumnado (por su dificultad) o que no contribuye al desarrollo de las tareas (por su desvinculación con el tema).	Aparecen dos contenidos que no son adecuados al nivel del alumnado (por su dificultad) o que no contribuyen al desarrollo de las tareas (por su desvinculación con el tema).	Hay tres o más contenidos que no son adecuados al nivel del alumnado (por su dificultad) o que no contribuyen al desarrollo de las tareas (por su desvinculación con el tema).
Concreción de los objetivos de la WQ	Se especifican los objetivos pedagógicos generales y específicos de las CCSS en la guía didáctica.	Se especifican objetivos pedagógicos generales en la guía didáctica.	Se mencionan lo que el alumnado debería haber aprendido en la conclusión pero no en la guía didáctica.	No se incluyen los objetivos perseguidos con la realización de la tarea de la Webquest.
Información correcta	La información no presenta ninguna errata (ni de contenido, ni gramatical, ni ortográfico).	La información presenta una errata (de contenido, de gramática o de ortografía).	El contenido de la WQ presenta dos erratas (de contenido, de gramática o de ortografía).	La información incluye tres o más erratas (de contenido, de gramática o de ortografía).
Especificidad de los recursos alojados	Los recursos son un apartado independiente y remiten tanto a webs de contenido general como específico para contribuir a las tareas.	Los recursos son un apartado independiente y sólo enlazan con webs de contenido específico para la elaboración de las tareas.	Los recursos son un apartado independiente pero enlazan con webs muy generales (tipo enciclopedias virtuales).	Los recursos están integrados dentro del apartado proceso y no tienen entidad propia.
Variedad de actividades	Existen cuatro o más tipos de actividades a realizar.	Hay tres tipos distintos de actividades a realizar.	Hay dos tipos de actividades diferentes a realizar.	Únicamente hay una actividad a realizar.
Atención a la diversidad	Se incluyen medidas de atención de, al menos, tres tipologías (deficiencia auditiva, visual o altas capacidades)	Se incluyen medidas de atención a la diversidad de dos tipologías.	Se incluyen sólo un tipo de medida de atención a la diversidad	No se incluye ningún tipo de medida de atención a la diversidad.

Nota: las iniciales WQ se refieren al término webquest.

ANEXO 3: Descripción y análisis de las webquests

Conociendo a Van Gogh: es una webquest dedicada a la vida y obra del pintor neerlandés Vicent Van Gogh.

Tras acceder al enlace <http://almacena2.blogspot.com/2014/10/webquest-conociendo-van-gogh.html> vemos que la página nos enlaza con otra que requiere de Adobe Flash para su visualización. Una vez dentro, aparece una especie de pizarra con marcos de cuadros vacíos (deberían contener cuadros pero la web da error). Dentro de uno de estos marcos tenemos un enlace para conocer más sobre la vida del pintor.



En la parte baja de esta “pizarra” nos indica el nivel educativo de esta webquest, segundo de primaria; el centro escolar en donde se llevó a cabo y el nombre de su creador, Diego Arroyo. En la parte alta se ofrece una bandeja con todas las partes clásicas de una webquest. En primer lugar, el *inicio* –donde nos situábamos-; a continuación se describe la *tarea* –trabajo sobre aspectos importantes que rodeaban al mundo de Van Gogh- y se ofrecen pautas para la realización del trabajo. Tras esto, se accede al *proceso* donde se describen los pasos que se han de dar para culminar la tarea –investigar, seleccionar, disfrutar del trabajo, etc-. Se incluye también un apartado dedicado a los *recursos* con enlaces web a páginas y presentaciones de imágenes. El siguiente botón sería el de *evaluación* –que se encuentra inactivo y no se puede acceder a él- y, finalmente la *conclusión* en la que se especifica el objetivo que se pretendía lograr con el trabajo.

A continuación, mostramos el análisis de los aspectos seleccionados para su valoración:

Datos:

- Nivel educativo: especificado por la webquest, 2º curso de Educación Primaria.
- Usuarios: alumnado.
- Disciplina dentro del ámbito de las Ciencias sociales: historia del arte.
- Temática: Vicent Van Gogh.
- Autoría: profesor Diego Arroyo.
- Comunidad autónoma: Aragón.
- Créditos: no.

Aspectos funcionales:

- Funcionamiento de los enlaces: todos los enlaces funcionan adecuadamente*.
- Comunicación con el creador/a del portal: no es posible la comunicación con su creador *.
- Facilidad de acceso: hay que acceder a un link intermedio y descargar un programa para acceder al contenido.
- Facilidad de uso: se localizan claramente las secciones y la navegación es intuitiva *.
- Posibles errores: Sí, da error al cargar el apartado *evaluación*. Y tampoco cargan las imágenes de la portada (aparecen marcos vacíos sin los cuadros que deberían estar dentro).

Aspectos técnicos y de diseño:

- Tipos de soporte de la información: los enlaces que incluye son al menos de tres tipos*.
- Colores: son nítidos*.
- Texto: contrasta con el fondo*.
- Imágenes: no en todos los apartados aparecen imágenes *.
- Correspondencia de las imágenes con el contenido: todas las imágenes que se incluyen en la webquest se corresponden con el contenido*.

- Calidad de las imágenes: es alta*.

Aspectos pedagógicos:

- Introducción inicial: incluye una introducción inicial pero no contextualiza*.
- Adecuación de los contenidos: todos los contenidos que se incluyen son convenientes para el tema y el nivel del alumnado*.
- Concreción de los objetivos: se menciona lo que el alumnado debería haber aprendido en la conclusión*.
- Información correcta: la información no presenta ninguna errata*.
- Especificidad de los recursos alojados: constituyen un apartado independiente pero sólo enlazan con contenido general y específico para las tareas*.
- Variedad de actividades: únicamente hay una tarea encomendada*.
- Atención a la diversidad: no se incluye*.
- Lenguaje inclusivo: no*.
- Tiempo: no lo especifica.
- Evaluación: no se especifican los instrumentos de evaluación.
- Autoevaluación: no ofrece posibilidad de autoevaluación.
- Guía didáctica: no está incluida.

Observaciones: es una webquest original por su contenido ya que escasean las dedicadas a la Historia del Arte.

Rúbrica de evaluación:

Tabla 11
Rúbrica Conociendo a Van Gogh

	4	3	2	1
Funcionamiento de los enlaces	X			
Comunicación con el creador/a				X
Facilidad de acceso			X	
Facilidad de uso		X		
Tipos de soporte de la información		X		
Colores		X		
Texto		X		
Imágenes			X	
Correspondencia imágenes-contenido		X		
Especificidad de las imágenes		X		
Introducción		X		
Adecuación de los contenidos a los destinatarios	X			
Concreción de los objetivos de la webquest			X	
Información correcta	X			
Especificidad de los recursos alojados		X		
Variedad de actividades				X
Atención a la diversidad				X

El bosque de Oma: es una webquest dedicada a este valioso bosque vasco en el contexto del año 2011, que fue declarado por la ONU como “Año Internacional de los Bosques”.

Tras acceder a la dirección <http://cpabarzuza.educacion.navarra.es/webquests/el-bosque-de-oma-en-abarzuza/> vemos una pantalla introductoria donde se sitúa al usuario en la razón de ser de esta webquest y se presenta la temática.

Tarea

Todo el colegio se va a implicar realizando diversas obras artísticas inspiradas en el Bosque de Oma. Vosotros/as, alumnos/as y alumnas de 5º y 6º vais a tener una tarea especial que consistirá en organizar la exposición y la inauguración de la misma en la Sala Principal del **Monasterio de Iruña**. También prepararéis una excursión para visitar el **Bosque de Oma**. Esta excursión estará abierta a todos/as los vecinos/as de la localidad.

Tenéis una buena oportunidad para conocer de cerca la vida de **Agustín Ibarrola** y la influencia que tuvo en la plasmación de sus obras en el Bosque de Oma. Conoceréis a fondo las figuras que componen la obra pictórica del Bosque de Oma.

Nos interesa que os convirtáis durante un mes y medio en expertos y expertas reporteros y reporteras y preparéis un buen reportaje-documental sobre todo el proceso de trabajo y de investigación llevado a cabo en el colegio hasta el día de la inauguración, ya que posteriormente lo debéis exponer al resto de la Comunidad Educativa.

[Tarea](#) | [Proceso](#) | [Recursos](#) | [Evaluación](#) | [Conclusiones](#) | [Créditos](#) | [Guía didáctica](#)



Colegio Público de Educación Infantil y Primaria de Abárzuza
 Plaza de los Fueros, 6
 31187 Abárzuza (Navarra)
 Teléfono: 948.350.130
 cpabarzuza@educacion.navarra.es


Gobierno de Navarra
 Departamento de Educación


Sello Escuela 2.0

7 de diciembre de 2011. El Ministerio de Educación a través del ITE (Instituto de Tecnologías Educativas) concede el distintivo de calidad Sello Escuela 2.0 del 2011 al CEIP de Abárzuza, para el reconocimiento público de instituciones educativas.

En este caso, la barra de botones está en la parte baja y a través de ella podemos navegar por la *tarea* –donde se especifica los destinatarios de la webquest así como que deberán organizar una exposición sobre el bosque de Oma y preparar una excursión al mismo. En el *proceso* se explica paso a paso las actividades a seguir y los tipos de agrupamientos que requieren cada una. A continuación, en los *recursos* podemos encontrar diferentes links de utilidad para llevar a cabo las tareas del proceso. El siguiente botón es el de *evaluación*, donde se incluye tres rúbricas que valoran la organización y trabajo en grupo; el trabajo de investigación y el producto final. Hay un apartado también dedicado a *conclusiones* –donde se especifican las capacidad que se han trabajado durante el proceso y los logros adquiridos- y finalmente, los *créditos* –principalmente agradecimientos- y la *guía didáctica* –donde se especifican los objetivos, contenidos y competencias trabajadas-.

A continuación, mostramos el análisis de los aspectos seleccionados para su valoración:

Datos:

- Nivel educativo: especifica que va dirigido a 5º y 6º de Primaria.
- Usuarios: alumnado.
- Disciplina dentro del ámbito de las Ciencias sociales: geografía.
- Temática: El Bosque de Oma, Vizcaya.
- Autoría: profesor Fernando Pagola.
- Comunidad autónoma: Navarra.
- Créditos: no

Aspectos funcionales:

- Funcionamiento de los enlaces: todos los enlaces funcionan perfectamente*.
- Comunicación con el creador/a: no existe ninguna vía de comunicación*.
- Facilidad de acceso: no es necesario descargar ningún programa para acceder*.
- Facilidad de uso: se localizan claramente las secciones y la navegación es intuitiva*.
- Posibles errores: no.
-

Aspectos técnicos y de diseño:

- Tipos de soporte de la información: enlaces más de tres tipos de soportes*.
- Colores: son nítidos*.
- Texto: contrasta con el fondo.
- Imágenes: sólo en algunos apartados aparecen imágenes*.
- Correspondencia de las imágenes con el contenido: todas las imágenes se corresponden con el contenido al que acompañan*.
- Calidad de las imágenes: no todas las imágenes tienen buena calidad*.

Aspectos pedagógicos:

- Introducción inicial: incluye una breve introducción sobre la temática que tratará*.
- Adecuación de los contenidos: todos los contenidos son convenientes para el tema y los destinatarios*.
- Concreción de los objetivos: se concretan los objetivos pedagógicos generales y específicos*.
- Información correcta: la información no presenta ninguna errata*.
- Especificidad de los recursos alojados: con un apartado independiente con recursos de contenido generales y específicos*.
- Variedad de actividades: existen más de cuatro tipos de actividades a realizar*.
- Atención a la diversidad: no*.
- Lenguaje inclusivo: sí (aparecen nombrados tanto hombres como mujeres).
- Tiempo: 20 sesiones.
- Evaluación: se especifican con claridad los instrumentos de evaluación.
- Autoevaluación: no ofrece posibilidad de autoevaluación.
- Guía didáctica: sí se incluye.

Observaciones: se valora especialmente de esta webquest su dedicación a la valoración y puesta en valor del medio ambiente.

Rúbrica de evaluación:

Tabla 12
El bosque de Oma

	4	3	2	1
Funcionamiento de los enlaces	X			
Comunicación con el creador/a				X
Facilidad de acceso	X			
Facilidad de uso		X		
Tipos de soporte de la información		X		
Colores		X		
Texto		X		
Imágenes			X	
Correspondencia imágenes-contenido		x		
Calidad de las imágenes			X	
Introducción		X		
Adecuación de los contenidos a los destinatarios	X			
Concreción de los objetivos de la webquest	X			
Información correcta	X			
Especificidad de los recursos alojados	X			
Variedad de actividades	X			
Atención a la diversidad				X

El fin de La Guerra Fría: es una webquest dedicada a alumnos/as de Bachillerato para trabajar el fenómeno histórico que supuso la división del mundo en la parte capitalista y la parte comunista.

Tras acceder a la dirección <http://www.historiasiglo20.org/ACTIV/webquest-fgf.htm> se nos presenta el total de la webquest en una sola pantalla aunque también podemos movernos por las diferentes partes dando a los botones. Es una webquest sencilla, con una breve *introducción* sobre la temática del recurso para continuar con la *tarea* (elaborar un periódico digital recogiendo los acontecimientos y principales personajes del ese momento). En el *proceso* se describen los pasos a seguir para llegar al resultado final y en los *recursos* se ofrece un link a un blog del creador donde los usuarios pueden encontrar contenido interesante. Finalmente, se concluye la webquest con una conclusión en la que se sintetizan los objetivos que deben haber logrado los alumnos/as.

The image shows a screenshot of a webquest page. On the left, there is a vertical navigation menu with a dark red background and white text. The menu items are: 'Los Inicios del Siglo', 'La I Guerra Mundial', 'El Período de Entreguerras', 'La II Guerra Mundial', 'La Guerra Fría', and 'Fin de la Guerra Fría'. The main content area has a white background with a dark red header. The header contains the title 'Webquest' and 'El Fin de la Guerra Fría'. Below the header, there is a navigation bar with the text 'Introducción | Tarea | Proceso | Recursos | Conclusión'. The main content is divided into two sections: 'Introducción' and 'Tarea'. The 'Introducción' section contains text about the historical context of the Cold War and the purpose of the webquest. The 'Tarea' section contains instructions for students to create a website and lists several activities to be completed.

A continuación, mostramos el análisis de los aspectos seleccionados para su valoración:

Datos:

- Nivel educativo: especificado para alumnos/as de Bachillerato.
- Usuarios: alumnado.
- Disciplina dentro del ámbito de las Ciencias sociales: historia.
- Temática: Guerra Fría.
- Autoría: profesor Juan Carlos Ocaña.
- Comunidad autónoma: Madrid.
- Créditos: no.

Aspectos funcionales:

- Funcionamiento de los enlaces: todos los enlaces funcionan correctamente*.
- Comunicación con el creador/a: no existe ninguna vía de comunicación*.
- Facilidad de acceso: no es necesario descargar ningún programa ni acceder a ningún link intermedio para acceder*.
- Facilidad de uso: se localizan claramente las secciones y la navegación es intuitiva*.
- Posibles errores: no.

Aspectos técnicos y de diseño:

- Tipos de soporte de la información: sólo hay un único enlace*.
- Colores: son nítidos*.
- Texto: contrasta con el fondo*.
- Imágenes: no aparece ninguna imagen*.
- Correspondencia de las imágenes con el contenido: no hay imágenes*.
- Calidad de las imágenes: no hay imágenes*.

Aspectos pedagógicos:

- Introducción inicial: incluye introducción sobre la temática que tratará la webquest*.
- Adecuación de los contenidos: todos los contenidos que se incluyen son convenientes para el tema y los destinatarios.
- Concreción de los objetivos: no se incluyen*.
- Información correcta: la información no presenta ninguna errata*.
- Especificidad de los recursos alojados: constituyen un apartado independiente. Incluyen enlaces de contenido general y específico*.
- Variedad de actividades: existen más de cuatro tipos de actividades diferentes a realizar*.
- Atención a la diversidad: no se incluye*.
- Lenguaje inclusivo: no.
- Tiempo: no especifica.
- Evaluación: sí.
- Autoevaluación: no ofrece posibilidad de autoevaluación.
- Guía didáctica: no se incluye.

Observaciones: se considera incompleta ante la falta de una mayor variedad de recursos pues sólo remite al blog personal del creador.

Rúbrica de evaluación:

Tabla 13
El fin de la Guerra Fría

	4	3	2	1
Funcionamiento de los enlaces	X			
Comunicación con el creador/a				X
Facilidad de acceso	X			
Facilidad de uso		X		
Tipos de soportes				X
Colores		X		
Texto		X		
Imágenes				X
Correspondencia imágenes-contenido				X
Calidad de las imágenes				X
Introducción		X		
Adecuación de los contenidos a los destinatarios	X			
Concreción de los objetivos de la webquest				X
Información correcta	X			
Especificidad de los recursos alojados		X		
Variedad de actividades	X			
Atención a la diversidad				X

Erika y El Holocausto: es una webquest dedicada al genocidio de judíos por parte de los nazis en el siglo XX contado a través de la historia de una superviviente llamada Erika.



Tras acceder a la dirección <http://www.interpeques2.com/trabajos/webquestholocausto/html/principal.html> vemos que se nos presenta la *introducción* con la historia de la pequeña Erika y se dan instrucciones sobre el funcionamiento de los diferentes botones. La *tarea* encomendada consiste en leer una serie de documentos para luego llevar a cabo una serie de actividades que se explicitan en el *proceso* como contestar unas preguntas o realizar un mural. La *evaluación* queda explicitada y es posible realizar tanto una valoración del docente hacia los alumnos como una autovaloración propia de los usuarios y a su vez éstos también pueden valorar al docente. Finalmente, se incluye una *conclusión* a modo de cierre.

A continuación, mostramos el análisis de los aspectos seleccionados para su valoración:

Datos:

- Nivel educativo: se especifica para Educación secundaria y tercer ciclo de E. Primaria
- Usuarios: alumnado.
- Disciplina dentro del ámbito de las Ciencias sociales: historia.
- Temática: Holocausto.
- Autoría: profesor Javier Escajedo.
- Comunidad autónoma: País Vasco.
- Créditos: sí.

Aspectos funcionales:

- Funcionamiento de los enlaces: todos los enlaces funcionan perfectamente*.
- Comunicación con el creador/a: sólo existe una vía de comunicación con el creador*.
- Facilidad de acceso: no es necesario descargar ningún programa ni acceder a links intermedios para entrar*.
- Facilidad de uso: se localizan fácilmente las secciones, la navegación es intuitiva e incluye un mapa web. *.
- Posibles errores: no.

Aspectos técnicos y de diseño:

- Tipos de soportes de la información: hay enlaces que remiten a dos tipos diferentes de soportes*.
- Colores: no son nítidos.
- Texto: no contrasta con el fondo.
- Imágenes: sólo aparecen imágenes en algunos apartados*.
- Correspondencia de las imágenes con el contenido: algunas imágenes no se corresponden con el contenido*.
- Calidad de las imágenes: no todas las imágenes tienen buena calidad*.

Aspectos pedagógicos:

- Introducción inicial: incluye una introducción sobre la temática de la webquest*.
- Adecuación de los contenidos: todos los contenidos que se incluyen son convenientes para el tema y para los destinatarios*.
- Concreción de los objetivos: se especifican objetivos pedagógicos en la guía didáctica generales y específicos*.
- Información correcta: la información no presenta ninguna errata*.
- Especificidad de los recursos alojados: están integrados en el apartado proceso y no tienen entidad propia*.
- Variedad de actividades: existen más de cuatro actividades diferentes para realizar*.
- Atención a la diversidad: no se incluye*.
- Lenguaje inclusivo: sí.
- Tiempo: no especifica.
- Evaluación: sí.
- Autoevaluación: no ofrece posibilidad de autoevaluación.
- Guía didáctica: sí se incluye.

Observaciones: es una webquest muy completa en cuanto a contenidos y variedad de tareas aunque los aspectos de diseño sean mejorables.

Rúbrica de evaluación:

Tabla 14
Erika y el Holocausto

	4	3	2	1
Funcionamiento de los enlaces	X			
Comunicación con el creador/a				X
Facilidad de acceso	X			
Facilidad de uso	X			
Tipos de soportes de la información			X	
Colores				X
Texto				X
Imágenes			X	
Correspondencia imágenes-contenido			X	
Calidad de las imágenes			X	
Introducción		X		
Adecuación de los contenidos a los destinatarios	X			
Concreción de los objetivos de la webquest	X			
Información correcta	X			
Especificidad de los recursos alojados				X
Variedad de actividades	X			
Atención a la diversidad				X

¿Es posible anular la humanidad de las personas?: es una webquest dedicada a los totalitarismos nazi y estalinista de la reciente historia del siglo XX.



Tras acceder a la dirección <https://sites.google.com/site/webquesttotalitarismos/home> aparece ante nosotros una portada con la pregunta que da nombre a la webquest y con una cita extraída del conocido libro de Primo Levi. Se especifica aquí también los destinatarios de la webquest así como

el IES en el que se realizó y su creadora. En la parte superior tenemos la bandeja con los botones de: *introducción*, donde se ofrece una síntesis de la temática del recurso; *tarea*, en la que los usuarios se convertirán en historiadores, abogados y periodistas de los diferentes “bandos”; *proceso*, donde se especifican los pasos a seguir para lograr las tareas encomendadas, *evaluación*, mediante rúbricas y ofreciendo la posibilidad de autoevaluarse; *conclusión*, a modo de síntesis final y *guía didáctica y créditos* (con agradecimientos y webgrafía).

A continuación, mostramos el análisis de los aspectos seleccionados para su valoración:

Datos:

- Nivel educativo: especificado para 4º E.S.O.
- Usuarios: alumnado.
- Disciplina dentro del ámbito de las Ciencias sociales: historia.
- Temática: Totalitarismo.
- Autoría: profesora Pepa Botella.
- Comunidad autónoma: Murcia.
- Créditos: Sí.

Aspectos funcionales:

- Funcionamiento de los enlaces: todos los enlaces funcionan perfectamente*.
- Comunicación con el creador/a: existen tres vías de comunicación con la creadora*.
- Facilidad de acceso: no es necesario descargar ningún programa ni link intermedio para acceder*.
- Facilidad de uso: se localizan claramente las secciones y la navegación es intuitiva.*.
- Posibles errores: no.

Aspectos técnicos y de diseño:

- Tipos de soporte de la información: hay dos tipologías*.
- Colores: son nítidos*.
- Texto: contrasta con el fondo*.
- Imágenes: sólo en algunos apartados aparecen imágenes*.

- Correspondencia de las imágenes con el contenido: algunas imágenes no se corresponden con el contenido*.
- Calidad de las imágenes: no todas las imágenes tienen buena calidad*.

Aspectos pedagógicos:

- Introducción inicial: incluye una introducción inicial sobre la temática de la webquest*.
- Adecuación de los contenidos: todos los contenidos que se incluyen son aptos para los destinatarios*.
- Concreción de los objetivos: se especifican los objetivos pedagógicos perseguidos de forma clara y concisa dentro de la guía didáctica*.
- Información correcta: la información no presenta ninguna errata*.
- Especificidad de los recursos alojados: no constituyen un apartado con entidad propia*.
- Variedad de actividades: existen más de cuatro tipos diferentes de actividades a realizar*.
- Atención a la diversidad: no se incluye*.
- Lenguaje inclusivo: sí.
- Tiempo: 7 sesiones.
- Evaluación: sí.
- Autoevaluación: sí.
- Guía didáctica: sí se incluye.

Observaciones: se considera una webquest muy completa en todos los aspectos.

Rúbrica de evaluación:

Tabla 15

¿Es posible anular la humanidad de las personas?

	4	3	2	1
Funcionamiento de los enlaces	X			
Comunicación con el creador/a	X			
Facilidad de acceso	X			
Facilidad de uso		X		
Tipos de soportes de la información			X	
Colores		X		
Texto		X		
Imágenes			X	
Correspondencia imágenes-contenido			X	
Calidad de las imágenes			X	
Introducción		X		
Adecuación de los contenidos a los destinatarios	X			
Concreción de los objetivos de la webquest	X			
Información correcta	X			
Especificidad de los recursos alojados				X
Variedad de actividades	X			
Atención a la diversidad				X

La crisis del siglo III: es una webquest que sumerge al usuario en los últimos años del Imperio Romano convirtiéndolo en asesor de uno de los sesenta y cuatro emperadores que se sucedieron en medio siglo.

Tas acceder a la dirección <https://sites.google.com/view/webquest-crisis-del-siglo-iii/tarea> podemos ver la *presentación* de la webquest en la que se indica los destinatarios de la misma así como una breve síntesis de la temática y la posibilidad de traducirla a catalán. A continuación, se incluye la *introducción* en la que se expone el contexto histórico de la crisis del siglo III en el Imperio Romano. La *tarea* a realizar consiste en elegir a un emperador de este periodo y convertirse en su asesor. En el apartado de *proceso y guía* se dan las orientaciones necesarias para cubrir las diferentes tareas. Incluye además una pestaña llamada “más” donde se encuentran las *conclusiones* y la autoevaluación del alumnado así como un apartado para el docente donde se adjuntan los objetivos y la evaluación.

A continuación, mostramos el análisis de los aspectos seleccionados para su valoración:

Datos:

- Nivel educativo: especificado, 1º y 2º de la E.S.O.
- Usuarios: alumnado.
- Disciplina dentro del ámbito de las Ciencias sociales: historia
- Temática: Antigüedad tardía.
- Autoría: profesor Albert Sabaté.
- Comunidad autónoma: Cataluña.
- Créditos: sí.

Aspectos funcionales:

- Funcionamiento de los enlaces: todos los enlaces funcionan perfectamente*.
- Comunicación con el creador/a: sólo existe una vía para comunicarse con el creador*.
- Facilidad de acceso: no es necesario descargar ningún programa ni enlace intermedio para acceder*.
- Facilidad de uso: se localizan claramente las secciones y la navegación es intuitiva*.
- Posibles errores: no.

Aspectos técnicos y de diseño:

- Tipos de soporte de la información: son de dos tipologías*.
- Colores: son nítidos*.
- Texto: contrasta con el fondo*.
- Imágenes: aparecen imágenes en todos los apartados*.
- Correspondencia de las imágenes con el contenido: todas las imágenes se corresponden con el contenido*.
- Calidad de las imágenes: la calidad es alta*.

Aspectos pedagógicos:

- Introducción inicial: incluye una introducción sobre la temática de la webquest*.
- Adecuación de los contenidos: todos los contenidos que se incluyen son aptos para los destinatarios*.
- Concreción de los objetivos: se especifican los objetivos pedagógicos generales y específicos en la guía docente*.
- Información correcta: la información no presenta ninguna errata.
- Especificidad de los recursos alojados: los recursos se inscriben dentro del proceso y no tienen entidad propia*.
- Variedad de actividades: existen más de cuatro actividades diferentes*.
- Atención a la diversidad: no se incluye*.
- Lenguaje inclusivo: sí.
- Tiempo: no especifica.
- Evaluación: sí.
- Autoevaluación: sí.
- Guía didáctica: sí se incluye.

Observaciones: se considera una webquest muy completa.

Rúbrica de evaluación:

Tabla 16
La crisis del siglo III

	4	3	2	1
Funcionamiento de los enlaces	X			
Comunicación con el creador/a				X
Facilidad de acceso	X			
Facilidad de uso		X		
Tipos de soporte de la información		X		
Colores		X		
Texto		X		
Imágenes		X		
Correspondencia imágenes-contenido		X		
Calidad de las imágenes		X		
Introducción		X		
Adecuación de los contenidos a los destinatarios	X			
Concreción de los objetivos de la webquest	X			
Información correcta	X			
Especificidad de los recursos alojados				X
Variedad de actividades	X			
Atención a la diversidad				X

La Guerra Civil Española: es una webquest que convierte a los usuarios en asesores históricos de una productora cinematográfica que va a rodar una película sobre este hecho de nuestra historia nacional contemporánea.

La guerra civil española. Webquest
Ignacio Martín Jiménez

¡Enhorabuena! Habéis recibido una carta de FILMAX (conocida editora cinematográfica, especializada en el rodaje de películas con trasfondo histórico), en la que se os contrata a ti y tus amigos como ASESORES HISTÓRICOS. Las cosas están así: se trata de rodar una película a partir de una novela sobre las memorias escritas de un fotógrafo inglés a quien la guerra civil le sorprendió en España, y que vivió durante varios meses en terreno "nacional" y durante bastante tiempo en territorio republicano.

El problema es que se trata de un diario más orientado a su situación personal que al contexto histórico general, o, dicho abiertamente, muy pobre en referencias históricas más generales. Aquí entrarás tú y tus compañeros. Se trata de hacer una historia que, además de reflejar las vicisitudes personales vividas por el fotógrafo, refleje cómo se desarrollaron los acontecimientos en el conjunto del país.

Por tanto, vais a tener que proporcionar ese apoyo histórico a los guionistas encargados de trasladar ese diario a un guión suficientemente elaborado y atractivo. Se trata de abordar cuestiones puntuales, por ejemplo, de qué modo se inició la guerra, cómo quedó España el 19 de julio (para ver cuál era la situación del protagonista), frentes de batalla y su evolución (dados sus amplios desplazamientos por el país), la intervención extranjera (no olvides que el protagonista es un inglés, y que trató con milicianos ingleses, americanos, etc.), la situación de los refugiados una vez concluye la guerra, la represión (siguió manteniendo contacto mientras pudo con "topos" y personas perseguidas...), etc.

Tras acceder a la dirección <http://roble.pntic.mec.es/~imaj0003/wqguerra/> se nos presenta la *introducción* en la que se sitúa al usuario en ese nuevo rol que va a ejercer. A continuación, en la *tarea* se fija los aspectos sobre los que hay que investigar para

convertirse en óptimos asesores y poder presentar un trabajo final. Durante el *proceso* se especifican los pasos que hay que seguir para el desarrollo de las tareas encomendadas y los *recursos* de apoyo para su realización. También incluye el apartado de *conclusiones* a modo de repaso sintético sobre el tema; la *evaluación* (mediante rúbrica) y la guía didáctica en la que se fijan los objetivos y contenidos de la webquest.

A continuación, mostramos el análisis de los aspectos seleccionados para su valoración:

Datos:

- Nivel educativo: no especifica pero podría ser para E.S.O. y Bachillerato.
- Usuarios: alumnado
- Disciplina dentro del ámbito de las Ciencias sociales: historia.
- Temática: Historia de España. Guerra Civil Española.
- Autoría: profesor Ignacio Martín Jiménez.
- Comunidad autónoma: Castilla y León.
- Créditos: no.

Aspectos funcionales:

- Funcionamiento de los enlaces: todos los enlaces funcionan perfectamente*.
- Comunicación con el creador/a: no existe ninguna vía*.
- Facilidad de acceso: no es necesario descargar ningún programa ni enlace intermedio para acceder a la webquest*.
- Facilidad de uso: se localizan claramente las secciones y la navegación es intuitiva*.
- Posibles errores: no.

Aspectos técnicos y de diseño:

- Tipos de soporte de la información: hay, al menos, tres tipos de soportes diferentes*.
- Colores: son nítidos*.
- Texto: contrasta con el fondo*.
- Imágenes: sólo en algunos apartados aparecen imágenes*.
- Correspondencia de las imágenes con el contenido: algunas imágenes no se corresponden con el contenido*.

- Calidad de las imágenes: no todas las imágenes tienen buena calidad*.

Aspectos pedagógicos:

- Introducción inicial: incluye una breve introducción a modo de saludo*.
- Adecuación de los contenidos: todos los contenidos que se incluyen son convenientes para el tema y para los destinatarios*.
- Concreción de los objetivos: se especifican objetivos generales en la guía didáctica*.
- Información correcta: la información no presenta erratas*.
- Especificidad de los recursos alojados: constituyen un apartado independiente y remiten a webs variadas tanto generales como específicas.*.
- Variedad de actividades: existen más de cuatro tipos de actividades a realizar*.
- Atención a la diversidad: no se incluye*.
- Lenguaje inclusivo: no.
- Tiempo: no especifica.
- Evaluación: sí.
- Autoevaluación: no ofrece posibilidad de autoevaluarse.
- Guía didáctica: sí se incluye.

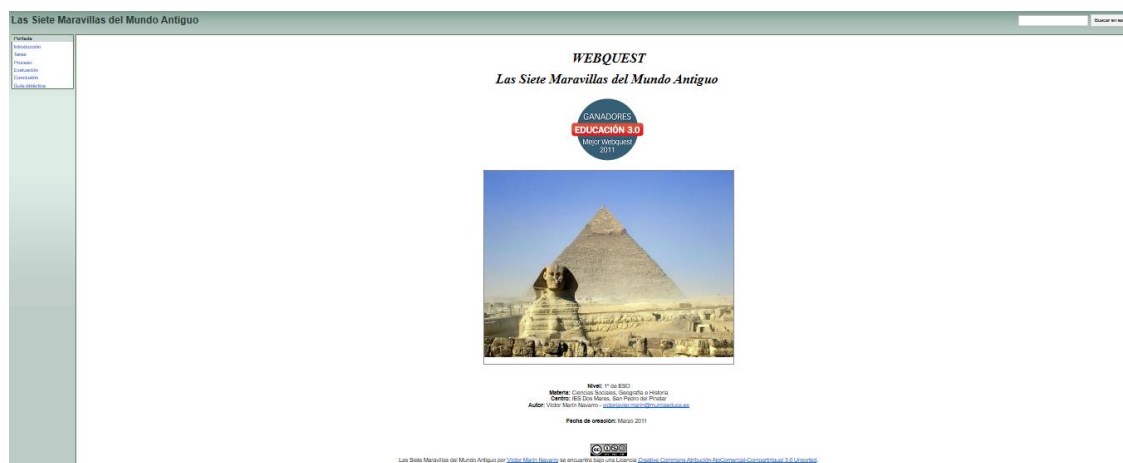
Observaciones: completa e interesante.

Rúbrica de evaluación:

Tabla 17
La Guerra Civil Española

	4	3	2	1
Funcionamiento de los enlaces	X			
Comunicación con el creador/a				X
Facilidad de acceso	X			
Facilidad de uso		X		
Tipos de soporte de la información		X		
Colores		X		
Texto		X		
Imágenes			X	
Correspondencia imágenes-contenido			X	
Calidad de las imágenes			X	
Introducción			X	
Adecuación de los contenidos a los destinatarios	X			
Concreción de los objetivos de la webquest		X		
Información correcta	X			
Especificidad de los recursos alojados		X		
Variedad de actividades	X			
Atención a la diversidad				X

Las siete maravillas del mundo antiguo: es una webquest que convierte a los usuarios en un grupo de arqueólogos que han descubierto una misteriosa inscripción que habla de una serie de maravillas que tendrán que investigar para arrojar luz sobre las incógnitas.



Tras acceder a la dirección <https://sites.google.com/site/7maravillaswebquest/home> se presenta ante nosotros la portada de la webquest con información sobre los

destinatarios, la materia y el creador. En el margen izquierdo tenemos una barra con botones para acceder al apartado de *introducción* donde se sitúa a los usuarios ante la inscripción y se les otorga el papel de arqueólogos. La *tarea* consiste en realizar una presentación en diapositivas con las siete maravillas sobre las que tienen que investigar. En el *proceso* se especifica cómo serán la división de la clase en grupos y las sesiones que se dedicarán. En el apartado *evaluación* se incluye la rúbrica que se utilizará y en *conclusión* se ofrece a los usuarios información sobre lo que aprenderán con esta webquest. Finalmente, el creador incluye la guía didáctica para información de otros docentes.

A continuación, mostramos el análisis de los aspectos seleccionados para su valoración:

Datos:

- Nivel educativo: especificado, 1º de la E.S.O.
- Usuarios: alumnado
- Disciplina dentro del ámbito de las Ciencias sociales: historia del arte.
- Temática: Mundo Antiguo
- Autoría: Víctor Marín Navarro.
- Comunidad autónoma: Extremadura.
- Créditos: no.

Aspectos funcionales:

- Funcionamiento de los enlaces: todos los enlaces funcionan correctamente*.
- Comunicación con el creador/a: sólo existe una vía de comunicación*.
- Facilidad de acceso: no es necesario descargar ningún programa ni ningún enlace intermedio para acceder*.
- Facilidad de uso: las secciones son claramente distinguibles y la navegación es intuitiva*.
- Posibles errores: no.

Aspectos técnicos y de diseño:

- Tipos de soportes: incluye enlaces de dos tipologías*.
- Colores: son nítidos*.
- Texto: contras con el fondo*.

- Imágenes: sólo en algunos apartados aparecen imágenes*.
- Correspondencia de las imágenes con el contenido: algunas imágenes no se corresponden con el contenido*.
- Calidad de las imágenes: no todas las imágenes tienen buena calidad*.

Aspectos pedagógicos:

- Introducción inicial: incluye introducción sobre la temática de la webquest*.
- Adecuación de los contenidos: todos los contenidos que se incluyen son convenientes al tema y al alumnado*.
- Concreción de los objetivos: se menciona lo que el alumnado debería haber aprendido en la conclusión*.
- Información correcta: la información no presenta ninguna errata*.
- Especificidad de los recursos alojados: no son un apartado con entidad propia*.
- Variedad de actividades: sólo hay una actividad a realizar*.
- Atención a la diversidad: no se incluye*.
- Lenguaje inclusivo: sí.
- Tiempo: no especifica.
- Evaluación: sí.
- Autoevaluación: no ofrece posibilidad de autoevaluación.
- Guía didáctica: sí se incluye.

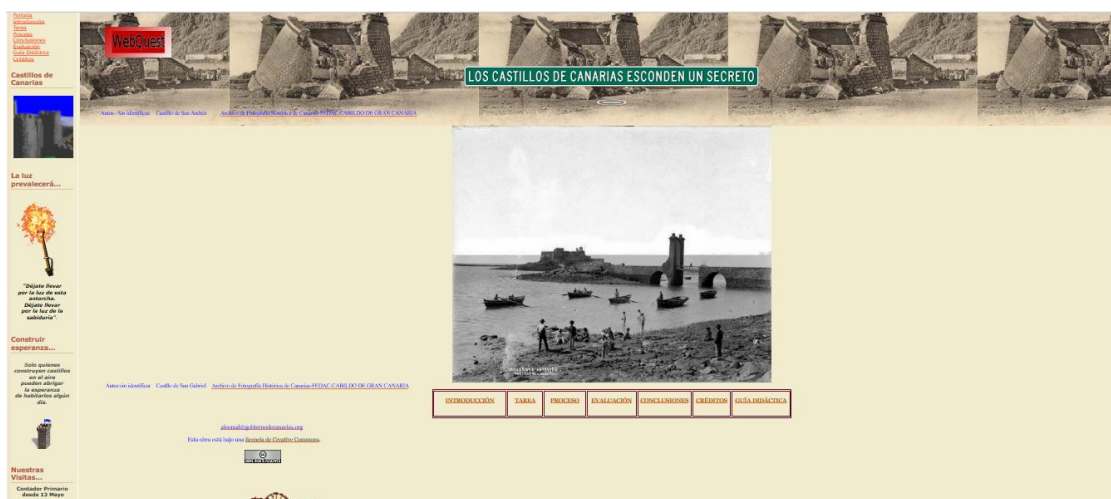
Observaciones: se considera de temática original y situación planteada muy motivadora para el alumnado.

Rúbrica de evaluación:

Tabla 18
Las siete maravillas del Mundo Antiguo

	4	3	2	1
Funcionamiento de los enlaces	X			
Comunicación con el creador/a				X
Facilidad de acceso	X			
Facilidad de uso		X		
Tipos de soporte de la información			X	
Colores			X	
Texto		X		
Imágenes		X		
Correspondencia imágenes-contenido			X	
Calidad de las imágenes			X	
Introducción		X		
Adecuación de los contenidos a los destinatarios	X			
Concreción de los objetivos de la webquest			X	
Información correcta	X			
Especificidad de los recursos alojados				X
Variedad de actividades				X
Atención a la diversidad				X

Los castillos de Canarias esconden un secreto: es una webquest dedicada a la Historia local de Canarias a través de sus castillos.



Tras acceder a la dirección <https://sites.google.com/site/castillosdecanarias/home> se nos presenta la *portada* de la webquest en la que tenemos acceso a un email de contacto con el creador de la web y a la barra de botones. En la *Introducción* se incluyen unas breves referencias a la Historia de Canarias y la importancia de sus castillos. La *tarea* a

realizar consiste en escoger un palacio e investigar sobre él. Para ello, en el *proceso* se distinguen siete actividades que irán guiando los pasos de los investigadores. En el apartado de *evaluación* podemos acceder a las rúbricas de evaluación del trabajo final y de autoevaluación. Las *conclusiones* sirven de cierre para reflexionar sobre la importancia de conocer el pasado local de la tierra a la que cada uno de nosotros pertenecemos. En los *créditos* incluye agradecimientos y en la guía didáctica especifica los objetivos y competencias trabajadas.

A continuación, mostramos el análisis de los aspectos seleccionados para su valoración:

Datos:

- Nivel educativo: no especificado, podría utilizarse en Primaria y Secundaria.
- Usuarios: alumnado.
- Disciplina dentro del ámbito de las Ciencias sociales: historia.
- Temática: Historia local de Canarias.
- Autoría: profesor Andrés M. de León.
- Comunidad autónoma: Canarias.
- Créditos: sí.

Aspectos funcionales:

- Funcionamiento de los enlaces: todos los enlaces funcionan correctamente*.
- Comunicación con el creador/a: sólo existe una vía de comunicación*.
- Facilidad de acceso: hay que descargar un programa para visualizar el apartado de *introducción**.
- Facilidad de uso: se localizan claramente las secciones y la navegación es intuitiva.*.
- Posibles errores: no.

Aspectos técnicos y de diseño:

- Tipos de soporte de la información: los enlaces que se incluyen son, al menos, de tres tipologías distintas*.
- Colores: nítidos*.
- Texto: contrasta con el fondo*.

- Imágenes: sólo en algunos apartados aparecen imágenes*.
- Correspondencia de las imágenes con el contenido: algunas imágenes no se corresponden con el contenido*.
- Calidad de la visualización: no todas las imágenes tienen buena calidad*.

Aspectos pedagógicos:

- Introducción inicial: incluye una introducción sobre la temática de la webquest*.
- Adecuación de los contenidos: todos los contenidos son convenientes para el tema y nivel del alumnado*.
- Concreción de los objetivos: se especifican los objetivos pedagógicos generales y específicos en la guía didáctica*.
- Información correcta: la información no presenta ninguna errata*.
- Especificidad de los recursos alojados: están integrados dentro del apartado proceso y no tienen entidad propia*.
- Variedad de actividades: únicamente hay una actividad a realizar*.
- Atención a la diversidad: no se incluye*.
- Lenguaje inclusivo: no.
- Tiempo: no especifica.
- Evaluación: sí.
- Autoevaluación: ofrece posibilidad de autoevaluación.
- Guía didáctica: sí se incluye.

Observaciones: es una webquest original por estar dedicada a la historia local de la comunidad canaria.

Rúbrica de evaluación:

Tabla 19

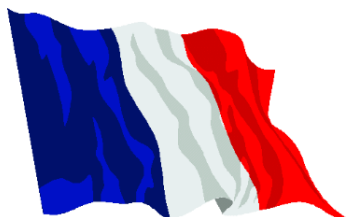
Los castillos de Canarias esconden un secreto

	4	3	2	1
Funcionamiento de los enlaces	X			
Comunicación con el creador/a			X	
Facilidad de acceso		X		
Facilidad de uso		X		
Tipos de soporte de la información		X		
Colores		X		
Texto		X		
Imágenes			X	
Correspondencia imágenes-contenido			X	
Calidad de las imágenes			X	
Introducción		X		
Adecuación de los contenidos a los destinatarios	X			
Concreción de los objetivos de la webquest	X			
Información correcta	X			
Especificidad de los recursos alojados				X
Variedad de actividades				X
Atención a la diversidad				X

Revolución francesa: es una webquest dedicada a uno de los sucesos más importantes de la Historia europea del siglo XVIII: la Revolución francesa convirtiendo a los usuarios del recurso en protagonistas de los diferentes estratos sociales del momento.

REVOLUCIÓN FRANCESA.

LIBERTAD, IGUALDAD Y FRATERNIDAD



WebQuest para .1º Curso de Bachillerato

Historia Universal contemporánea

Diseñada por

Juan Carlos Hens Muñoz

JUCAHENS@terra.es

Tras acceder a la dirección http://www.juntadeandalucia.es/averroes/centros-tic/14002984/helvia/aula/archivos/repositorio/1000/1087/html/revolucion_francesa_juancarlos/revolucion_francesa.htm se nos presenta ante nosotros la portada de la Webquest indicando la temática, los destinatarios y el creador. Para acceder a los diferentes apartados que la componen se puede hacer deslizando por la web hacia abajo (pues todo el contenido está volcado en esta primera pantalla) o mediante accesos directos situados en la parte media. En la *introducción* se define lo que es una revolución y sus consecuencias. En la *tarea* se especifica que cada grupo de clase deberá personificarse en un estrato social diferente y desde él evaluará la revolución. En el *proceso* se ofrecen los cinco pasos a seguir a modo de tareas que han de apoyarse en los *recursos*. En el apartado *evaluación* se ofrece el instrumento de evaluación que se utilizará aunque poco desarrollado y en la *conclusión* se indica que el profesor está abierto a cualquier sugerencia de los alumnos/as.

A continuación, mostramos el análisis de los aspectos seleccionados para su valoración:

Datos:

- Nivel educativo: 1º de Bachillerato.
- Usuarios: alumnado.
- Disciplina dentro del ámbito de las Ciencias sociales: historia.
- Temática: Revolución francesa.
- Autoría: Juan Carlos Hens.
- Comunidad autónoma: Andalucía.
- Créditos: no.

Aspectos funcionales:

- Funcionamiento de los enlaces: todos los enlaces funcionan correctamente*.
- Comunicación con el creador/a: sólo existe una vía de comunicación*.
- Facilidad de acceso: no es necesario descargar ningún programa ni enlace intermedio para acceder*.
- Facilidad de uso: Se localizan fácilmente las secciones y la navegación es intuitiva*.
- Posibles errores: no.

Aspectos técnicos y de diseño:

- Tipos de soportes de la información: hay enlaces que remiten a dos tipos de soportes diferentes*.
- Colores: son nítidos*.
- Texto: contrasta con el fondo*.
- Imágenes: no todos los apartados contienen imágenes*.
- Correspondencia de las imágenes con el contenido: algunas imágenes no se corresponden con el contenido*.
- Calidad de las imágenes: no todas las imágenes tienen buena calidad*.

Aspectos pedagógicos:

- Introducción inicial: incluye una introducción sobre la temática*.
- Adecuación de los contenidos: todos los contenidos son convenientes a la temática y nivel del alumnado*.
- Concreción de los objetivos: no se incluyen*.
- Información correcta: la información no presenta ninguna errata*.
- Especificidad de los recursos alojados: están integrados dentro del apartado proceso*.
- Variedad de actividades: existen más de cuatro tareas diferentes a realizar*.
- Atención a la diversidad: no se incluye*.
- Lenguaje inclusivo: sí.
- Tiempo: no especifica.
- Evaluación: sí.
- Autoevaluación: no ofrece posibilidad de autoevaluación.
- Guía didáctica: no se incluye.

Observaciones: es una webquest sencilla.

Rúbrica de evaluación:

Tabla 20
Revolución francesa

	4	3	2	1
Funcionamiento de los enlaces	X			
Comunicación con el creador/a			X	
Facilidad de acceso	X			
Facilidad de uso		X		
Tipos de soporte de la información			X	
Colores		X		
Texto		X		
Imágenes			X	
Correspondencia imágenes-contenido			X	
Calidad de las imágenes			X	
Introducción		X		
Adecuación de los contenidos a los destinatarios	X			
Concreción de los objetivos de la webquest				X
Información correcta	X			
Especificidad de los recursos alojados				X
Variedad de actividades	X			
Atención a la diversidad				X