

# **¡HAY UNA WEBQUEST EN MI UNIDAD DIDACTICA!**

JUAN DOLS MOLINA  
E-M: [elmaestrojuan@gmail.com](mailto:elmaestrojuan@gmail.com)

CP VERGE DEL FONAMENT  
BENISANÓ - VALENCIA

## ¿HAY UNA WEBQUEST EN MI UNIDAD DIDACTICA!

**JUAN DOLS MOLINA**

### 0. INTRODUCCION

¿Una qué? Seguramente esta pregunta ha venido a la mente de más de uno de los asistentes al leer el título. Una WebQuest. ¿Y que es eso? Yo diría que una actividad de enseñanza-aprendizaje basada en la búsqueda guiada a través de Internet. Bernie Dodge, el padre de la criatura, la define como una actividad orientada a la investigación donde toda o casi toda la información que se utiliza procede de recursos de la Web.



*"A WebQuest is an inquiry-oriented activity in which some or all of the information that learners interact with comes from resources on the internet"* (Dodge, 2002)

¿Y para qué quiero yo una WebQuest (WQ) en una unidad didáctica de educación física? Al terminar la comunicación se le ocurrirán al menos un par de respuestas, ¡eso espero!

### 1. JUSTIFICACIÓN

Cualquier maestro de educación física (en adelante, MEF) defenderá a capa y espada que nuestra asignatura es algo más que correr y jugar al fútbol, que en el almacén debe haber algo más que pelotas y bancos suecos, y que la asignatura está repleta de contenidos conceptuales que los alumnos han de aprender.

Estos contenidos aunque inherentes a las actividades físicas que se realizan en el patio y/o gimnasio, pueden permanecer ocultos y necesitar que el maestro reclame la atención de los alumnos en algún momento de la sesión para sacarlos a la luz. También es frecuente, que además de estos momentos de reflexión, para reforzar los contenidos conceptuales se utilicen materiales y recursos de aula (vs. patio) como fichas impresas, fotocopias, e incluso libros de texto con los que afortunadamente ya cuenta nuestra especialidad desde hace unos años. Pues bien, la WQ se ofrece como otro recurso que podríamos incluir en este tipo, digamos de aula, ni más, ni menos.

Por supuesto el hecho de que sea un recurso informático le imprime unas características especiales que se concretan en una metodología, materiales, estilo de enseñanza, etc. particulares que el MEF ha de conocer. Aunque a lo largo de la ponencia iré “desmenuzando” todos estos aspectos, me gustaría dar unas pinceladas generales sobre lo que significa, pedagógicamente hablando, una Webquest. Tomo como mías las palabras de Jordi Adell:



*“Una WebQuest es una investigación guiada que propone una tarea factible y atractiva para los estudiantes y un proceso para realizarla. Siempre consiste en producir algo. Se trata de hacer cosas con información: analizar, sintetizar, comprender, transformar, crear, juzgar, valorar, crear, etc. y elaborar un producto o artefacto. La tarea debe ser algo más que simplemente contestar preguntas concretas sobre hechos o conceptos (como en una Caza del Tesoro) o copiar lo que aparece en la pantalla del ordenador a una ficha. Una característica que permite identificar rápidamente una WebQuest y diferenciarla de otras estrategias didácticas para integrar Internet en el currículo es su estructura. Una WebQuest se concreta siempre en un documento para los alumnos, normalmente accesible a través de la web, que contiene las siguientes partes: introducción, descripción de la tarea y del proceso para llevarla a cabo, de la evaluación y una especie de conclusión. Cuando se quiere compartir una WebQuest con otros profesores, también se elabora una guía didáctica con indicaciones sobre los objetivos curriculares, la temporalización, los medios necesarios, consejos para su aplicación, posible variaciones, etc.” (Adell, 2004).*

Aunque queda bastante claro, me gustaría recuperar un fragmento (extraído de la web [quadernsdigitals.net](http://quadernsdigitals.net)) de la entrevista a Bernie Dodge que la revista "Education World" publicó con el título, ya descriptivo de "Conozcan a Bernie Dodge, el Frank Lloyd Wright de los Ambientes de Aprendizaje!".

*EW: ¿Qué elementos o características cree usted que constituyen la diferencia entre las WebQuest y otras actividades basadas en la Red?*

*BD: La idea clave que distingue a las WebQuest de otras experiencias basadas en la red es la siguiente: Una WebQuest está elaborada alrededor de una tarea atractiva y posible de realizar que promueve pensamiento de orden superior de algún tipo. Tiene que ver con hacer algo con la información. El pensamiento puede ser creativo o crítico y comprende solución de problemas, juicio, análisis o síntesis. La tarea debe ser algo más que simplemente contestar preguntas o repetir mecánicamente lo que se ve en la pantalla. Idealmente, la tarea es una versión en menor escala de lo que los adultos hacen en el trabajo, fuera de las muros de la escuela.*

Son dos explicaciones sobre aquello que subyace en la puesta en práctica de una WQ y que, como cualquier otra tarea en la que predominen procesos cognitivos frente a los psicomotores, pueden resultar a primera vista de extraña aplicación a nuestra asignatura. Sería fácil contentar a los detractores de este tipo de actividades diciendo que lo que de verdad nos importa es la temática de la WQ (deportiva, de salud, etc.) y que ésta no es más que un medio para dar a conocer un determinado deporte, habilidad, actitud, material, etc. pero sería tanto como asumir que cuando estamos en el patio lo único que nos importa cuando, por ejemplo, nuestros alumnos juegan al mini-basket es que no hagan dobles y encesten de vez en cuando, sin dar importancia a los aspectos tácticos del juego o de relación o de actitudes respecto a sus compañeros. Sin duda es algo más.

Quizá esté siendo algo abstracto y cayendo en el error de suponer que todo el mundo ha visto una WebQuest. Antes de seguir quizá sea conveniente alguna aclaración. Informáticamente hablando, se podría decir que no es más que una página web en la que se expone una tarea que los alumnos han de realizar, ayudándose de los vínculos referidos en la misma. Para aquellos que no conocen con exactitud cuales son las partes en las que se divide una WQ, ahí va una breve exposición, extraída de Castro (2007):

### Estructura de las WebQuest

- ❖ *INTRODUCCIÓN: componente en el que de forma atractiva y divertida se presenta el tema. El propósito es preparar a los lectores y despertar su interés por la tarea, no contar todo lo que hay que hacer.*
- ❖ *TAREA: es la descripción detallada del trabajo que deberán conseguir al terminar todo el recorrido por la WebQuest, éste debe ser realizable e interesante y debe describirse de manera clara y concisa. Bernie Dodge (2002) realiza una taxonomía de las posibles tareas y las llama tareonomías.*
- ❖ *PROCESO: Describe los pasos que llevarán al alumnado a realizar la tarea. En este apartado deben incluirse los recursos tanto online, como offline e incluso se puede dividir la tarea en subtareas o roles que ha de tomar el alumnado para llegar a realizar a desarrollar la WebQuest.*
- ❖ *RECURSOS: consiste en la recopilación del material que necesitaremos en el desarrollo del proceso. Éstos son seleccionados previamente para que el alumnado pueda centrar su atención en el tema en lugar de navegar a la deriva. Algunos autores colocan aquí, incluso una guía para el alumnado para poder seguir más fácilmente el proceso o desarrollo de la WebQuest en caso de pérdida o duda.*
- ❖ *EVALUACIÓN: los criterios deben ser claros, precisos, consistentes y específicos para el conjunto de tareas. Se realiza en forma de rúbricas o portafolios. Las rúbricas son sistemas descriptivos de puntuación que guían el análisis de los productos y procesos de los estudiantes en base a grados de dimensiones clave preestablecidas de antemano. Los portafolios son colecciones sistemáticas de muestras del trabajo del estudiante, registros de observación, resultados de pruebas, etc. de un periodo de tiempo determinado con el propósito de evaluar el desarrollo y grado y consecución de los objetivos.*
- ❖ *CONCLUSIÓN: resume la experiencia y anima a la reflexión acerca del proceso de tal manera que extienda y generalice lo aprendido. Debe animar al alumnado a seguir estudiando, investigando e incluso se les puede sugerir formas diferentes de hacer cosas con el fin de mejorar la actividad. Por*

*último también pueden incluirse algunos últimos enlaces a modo de ampliación.*

- ❖ *CRÉDITOS: suele hacerse mención aquí, a modo de bibliografía y agradecimiento, de todo el material utilizado desde imágenes hasta contenidos.*
- ❖ *GUÍA DIDÁCTICA: En el momento que la WebQuest se coloca en Internet y cualquier persona puede acceder a ella, es necesario una guía de usuario, donde especifique a qué personas va dirigida, tiempo aproximado de realización, objetivos, competencias y/o contenidos que trabaja, área o áreas curriculares implicadas e incluso modo de aplicación.*

Esta estructura es común a todas las WebQuest. Puede ocurrir que cada apartado esté en una subpágina o bien todos en la misma. Además existe un tipo de WQ que en realidad no lo es aunque lo parezca, que tiene una estructura muy distinta y mucho más breve, son las Caza del Tesoro (CdT):

- ❖ **INTRODUCCIÓN:** Donde el autor expone el tema y anima a la investigación.
- ❖ **PREGUNTAS:** Una serie de preguntas concretas que el/la alumno/a tendrá que contestar (en su cuaderno o en un documento tipo word) basándose en la información extraída de los enlaces expuestos en el apartado de recursos.
- ❖ **RECURSOS:** Reúne los enlaces a los sitios web donde se encuentra la información necesaria para responder a las anteriores preguntas.
- ❖ **PREGUNTA FINAL:** Normalmente la CdT acaba con una pregunta final que podría ser contestada, no con un dato concreto o una información directamente extraída del apartado de Recursos, sino con un razonamiento más amplio y abierto que obligue al alumno/a a dar una respuesta más elaborada demostrando así su completa comprensión del trabajo realizado.

Volviendo a Adell (2003), la caza del tesoro “*consiste en una serie de preguntas y una lista de direcciones de páginas web de las que pueden extraerse o inferirse las respuestas. Algunas incluyen una “gran pregunta” al final, que requiere que los alumnos integren los conocimientos adquiridos en el proceso*”. Es por tanto mucho más sencilla y directa que una WQ.

Para concretar aún más y a modo de ejemplo veamos algunas WQ con temáticas relacionadas con la educación física en primaria.

## **2. EJEMPLOS DE WEBQUEST DE EDUCACION FÍSICA**

En Internet existen algunos portales especializados<sup>1</sup> en la catalogación de WQ dentro de los cuales podemos encontrar algunas con temáticas de nuestra especialidad. Para ilustrar esta comunicación he seleccionado cinco extraídas de estos mismos portales que por unos u otros motivos pueden dar una visión de conjunto.

*Título: CONOCETE-CONOCEME*

- Autor: Enrique Sánchez Rivas. MEF y tutor de 3º de Primaria en el CEIP Tartessos de Málaga.
- Temas: Conocimiento del propio cuerpo y aceptación de las diferencias con los demás.
- Producto final: Varios. Los propios de la Unidades didácticas que trabaja concretados en cada actividad.
- Dirigido a: No lo especifica. Probablemente segundo ciclo de primaria.
- Comentarios: Muy bien estructurada informáticamente hablando. Muy buenas imágenes. Guía didáctica muy completa.
- Dirección: <http://www.juntadeandalucia.es/averroes/tartessos/webquest/webquest.htm>

*Título: DEPORTES DE VELA*

- Autor: Chema Tejas. CEIP Juan de Vallejo de Burgos.
- Temas: Los deportes de vela.
- Producto final: Trabajo escrito en Word o presentación Power Point, con exposición oral.
- Dirigido a: Tercer ciclo de primaria y primero de ESO.
- Comentarios: Sencilla presentación. Estupenda rúbrica. Da dos plantillas modelo para la elaboración del trabajo final.
- Dirección: <http://www.juandevallejo.org/wq4.htm#intro>

*Título: EJERCICIO FISICO SALUDABLE*

- Autor: Seminario de EF del CPR de Calatayud
- Temas: Salud, lesiones deportivas, calentamiento, relajación.
- Producto final: Depende del rol que el alumno elija, generalmente una ficha. Al final, una puesta en común de todos.
- Dirigido a: Tercer ciclo.
- Comentarios: Creada en la plataforma del CATEDU. Es curioso el reparto de roles para los alumnos (por grupos), cada uno con sus tareas concretas.
- Dirección: [http://www.catedu.es/crear\\_wq/wq/home/959/index.html](http://www.catedu.es/crear_wq/wq/home/959/index.html)

*Título: JOCS PARALIMPICS*

- Autor: Sebastià Capella. Maestro en la escuela Estel Valseca de Barcelona.
- Temas: El deporte y los juegos adaptados a las personas discapacitadas.

---

<sup>1</sup> Ver referencias en la Bibliografía

- Producto final: Archivo tipo Word y gran mural grupal.
- Dirigido a: Tercer ciclo de primaria y primero de ESO.
- Comentarios: El autor ha realizado muchas más WQ y forma parte de la Comunitat Catalana de WQ. Incluye los recursos en el mismo apartado en el que explica cada actividad a realizar.
- Dirección: <http://www.webquestcat.org/~webquest/jocsp/>

*Título: JUEGOS DEL MUNDO.*

- Autor: Juan Manuel Villar. MEF en el CP José M<sup>a</sup> Gutierrez del Castillo en Valladolid.
- Temas: Juegos populares y tradiciones de toda España.
- Producto final: Son tres, un documento tipo Word de recopilación de los juegos de la Comunidad Autónoma; un mapa-mural de España con referencias a las zonas con los juegos investigados; y por último la preparación de una gymkhana de juegos del mundo.
- Dirigido a: Tercer ciclo de primaria.
- Comentarios: Atractiva presentación. Muy completa, en especial las rúbricas de evaluación.
- Dirección: <http://alf22mix.iespana.es/index.html>

### **3. ¿HAY UNA WEBQUEST EN MI UNIDAD DIDACTICA!**

Los ejemplos mostrados en el apartado anterior nos dan una idea de las posibilidades didácticas de las WQ. ¿Pero todas tienen las mismas pretensiones? Tenemos que pensar que al fin y al cabo, el creador de cada una de ellas, en el momento de desarrollarla ya tiene en su cabeza un propósito pedagógico sobre el que se asienta la actividad.

He aquí el quid de la cuestión. Bajo mi punto de vista no se trata por tanto de que la WQ se convierta en una especie de juego on-line, esporádico y desprovisto de cualquier conexión con el currículo sino todo lo contrario. Entiendo que el MEF debe considerar el trabajo con la WQ del mismo modo que lo considera cuando utiliza el material específico del área, es decir, integrada en su programación anual, en una Unidad Didáctica (U.D) o estructura similar (centro de interés, proyecto, etc.). Al igual que cuando los alumnos manejan una pala, un balón de basket o una indiaka lo hacen siguiendo una estructura de trabajo más o menos rígida, bajo las directrices de un estilo de enseñanza concreto, en un lugar y tiempo determinado y con unos objetivos bien definidos, en el caso de la utilización de la WQ, también se deberían contemplar las mismas premisas. De otro modo, corremos el riesgo de que la actividad se tome como un entretenimiento dentro de la jornada escolar o una forma improvisada de llenar una sesión.

La importancia, pues, de los aspectos metodológicos es enorme. El trabajo con WebQuest implica, según Jordi Díaz en su web:

- *El trabajo en equipo.*

- *La interacción y participación de todos.*
- *Responsabilidad individual y de grupo.*
- *Familiarización con los recursos “on line”.*
- *Organizar la información por categorías.*
- *El desarrollo de habilidades sociales.*
- *Una actividad globalizadora*

Y para el mismo autor, las características definatorias del trabajo con WQ son:

- *Romper los límites del aula tradicional.*
- *Revalorar, en gran medida, el texto escrito y la destreza mental y operativa en los procedimientos de tratamiento de la información.*
- *Convierte a los alumnos y educadores en procesadores y creadores de información.*
- *Desarrolla actividades colaborativas de enseñanza y de aprendizaje entre instituciones y con otras personas en el ciberespacio.*
- *Promueve criterios y genera habilidades para la discriminación de la información encontrada la cual puede ser muy variada, contradictoria, inadecuada e incluso incomprensible.*
- *Revalora el papel de los docentes como orientadores y mediadores, actualizando sus destrezas para trabajar en situaciones en que las desigualdades pueden ser muy notorias.*
- *Potencia las megahabilidades comunicativas.*

Además, específicamente para la Educación Física, añade:

- *Una nueva manera de enseñar y aprender los contenidos conceptuales.*
- *La incorporación de nuevos y actuales instrumentos para una evaluación formativa.*
- *La posibilidad de diseñar programas personales de Educación Física.*
- *Desarrollar y trabajar determinados contenidos de la Educación Física que no son posibles si se carece de determinados recursos.*

Si bien los ejemplos comentados más arriba nos pueden dar una idea de las posibilidades de este tipo de actividades, a continuación voy a presentar una WQ y una CdT, ambas creadas por mí, que durante este curso he planteado a mis alumnos, incorporadas a su vez en dos Unidades Didácticas, de manera que quede más clara su integración en el currículo.

<b>Nombre de la WQ</b>	<b>U.D de referencia</b>	<b>Destinatarios</b>	<b>Tiempo</b>
La Copa América	¡Al agua patos!	6º de Primaria	3h + Tarea
Senderismo por la Calderona	Ens Orientem <sup>2</sup> .	5º de Primaria	1.30h + Tarea

---

<sup>2</sup> Nos orientamos

### 3.1 UNA WEBQUEST: LA COPA AMERICA.



#### 3.1.1 Referencias en la U.D

En el tercer trimestre realizamos la U.D ¡Al agua patos! Su estructura es algo atípica. Un par de sesiones de juegos con agua, globos, cubos, etc.; otra para ver el video sobre vela; un día en la Escuela de Vela de la Malvarrosa en Valencia dentro del programa Escolos de la mar<sup>3</sup>; y cuatro sesiones para desarrollar la Webquest, tres en el aula de informática y otra para decorar el vestíbulo.

Algunos de los objetivos y contenidos de la U.D se trabajan en la WQ:

#### ✓ Objetivos:

- Conocer el deporte de la vela y otros deportes acuáticos.
- Ampliar el vocabulario personal incorporando palabras relacionadas con los deportes acuáticos.

#### ✓ Contenidos:

- Desarrollo de una competición de vela: la America's Cup.
- Las partes principales de un barco.
- Los distintos roles de la tripulación de un barco de vela.
- Actitudes de seguridad en las actividades físico-deportivas en el medio acuático.

#### 3.1.2 Temporalización

<sup>3</sup> Programa promovido por el Consell Valencià de l'Esport y que incluye un programa para grupos organizados, en el que se incluyen los colegios, y otro de acceso libre para el verano.

Utilizamos dos sesiones en el aula de informática para el estudio y desarrollo de la WQ y una más, a final de curso para valorar el mural y evaluar los aprendizajes. También hay que tener en cuenta que en los meses de Mayo y Junio reservamos unos minutos de una sesión cada semana para escoger los materiales recogidos y que serían colocados en el mural.

### 3.1.3 Recursos

Además del aula de informática (un PC por pareja) y el material propio del alumno se contó con:

- Ejemplares de la prensa que llega al colegio.
- Video sobre vela.
- Libros sobre vela de la biblioteca.
- Materiales de Plástica.
- Puerta corredera del vestíbulo del colegio.

### 3.1.4 Metodología

El trabajo a realizar por los alumnos consistió en elaborar un mural que fue creciendo a lo largo de las semanas que duró la competición. Los alumnos dispusieron de tres sesiones en el aula de informática en las que trabajaron por parejas. Para las tareas de recopilación, se trabajó individualmente aunque la decisión de qué material se va a colocar en el mural fue grupal.

### 3.1.5 Evaluación

La propia WQ incorpora una rúbrica<sup>4</sup> de los ítems a evaluar y un sistema de puntuación de los mismos. Por tanto la evaluación es casi una auto-evaluación ya que en todo momento el alumno sabe en que nivel se encuentra en la consecución de los objetivos.

Solamente al finalizar el trabajo el maestro, previo estudio del registro de las observaciones efectuadas durante las sesiones, valorará el trabajo de la pareja. Se tiene en cuenta tanto la capacidad de trabajo en equipo como los materiales presentados o la “agilidad” on-line.

## 3.2 UNA CAZA DEL TESORO: SENDERISMO POR LA CALDERONA<sup>5</sup>.

---

<sup>4</sup> Existen páginas web específicas donde se ofrecen distintos formatos de rúbricas (tablas de evaluación). Ver bibliografía.

<sup>5</sup> Calderona es el nombre de la Sierra que se extiende de este a oeste, al norte de la ciudad de Valencia.

## Senderismo por la Calderona

INTRODUCCIÓN



Bienvenidos a esta Caza del Tesoro que vamos a emprender por los pueblos y senderos de la **Sierra Calderona** (Valencia).

Las actividades en la naturaleza son una maravillosa forma de desarrollar la asignatura de Educación Física. Necesitaréis un cuaderno y ¡un buen calzado para caminar! ¿Qué os parece la idea? ¿Os animáis? .

[introducción](#)  
[preguntas](#)  
[recursos](#)  
[la gran pregunta](#)

### 3.2.1 Referencias en la U.D

En el segundo trimestre llevamos a cabo la UD “Ens orientem”. Entre las actividades propuestas estaban la creación y seguimiento de itinerarios, lectura de planos, juegos de orientación espacial y la Caza del Tesoro “Senderismo por la Calderona”. Como colofón organizamos una excursión para recorrer el sendero PR-V 24, desde el pueblo de Estivella hasta la cima del Garbí.

Algunos de los objetivos y contenidos de la U.D se trabajan también en la CdT:

✓ **Objetivos:**

- Conocer el deporte del senderismo.
- Desarrollar habilidades de observación y análisis del entorno para adecuar el esfuerzo.

✓ **Contenidos:**

- Signos y señales que podemos encontrar en un sendero.
- Nociones espaciales.
- Los puntos cardinales.
- Actitudes de seguridad y de respeto en las actividades físico-deportivas en el medio natural.

### 3.2.2 Temporalización

Utilizamos dos de las once sesiones de la U.D en el aula de informática para el estudio y desarrollo de la CdT. El trabajo escrito lo realizaron en casa. La excursión tuvo lugar a mediados de marzo.

### 3.2.3 Recursos

Además del aula de informática (un PC por pareja) y el material propio del alumno hemos contado con:

- Folletos explicativos del sendero de la Conselleria de Medi Ambient.
- Video on-line sobre la Calderona.

### 3.2.4 Metodología

Los/as alumnos/as trabajaron por parejas, tanto en el aula de informática como a la hora de realizar el trabajo escrito. La autonomía, dado la sencillez de la tarea, ha primado a la hora de trabajar y el maestro se ha limitado a observar y aclarar alguna duda “técnica”.

Para contestar la pregunta final se ha buscó la complicidad de la familia ya que debían contestarla en casa, ayudándose de Internet, de guías de carretera, libros propios, etc.

### 3.2.5 Evaluación

A diferencia de la WQ no contamos con una tabla de evaluación de referencia. Es el maestro quien valora el trabajo final. Este consiste en un escrito donde la pareja ha ido contestando las distintas preguntas que propone la CdT. Se considera un buen trabajo aquel que reúne las siguientes condiciones:

- Una buena presentación.
- Las preguntas contestadas correctamente con referencias a las web donde se ha encontrado la respuesta.
- Una respuesta a la pregunta final razonada, bien planteada y resuelta.
- Una buena actitud de trabajo en equipo durante las sesiones.
- Haber demostrado suficiente autonomía en la navegación a través de Internet.

## 3.3 CONSIDERACIONES SOBRE LA PRÁCTICA

Cuando me plantee la incorporación de la WQ y la CdT en sus unidades didácticas correspondientes me preocupaba sobre todo que hubiera un rechazo por parte de los alumnos en un primer momento. Hay que entender que los/as chavales/as están deseando que llegue la clase de EF para salir de las cuatro paredes de la clase y que el hecho de pasar la sesión de EF dentro del aula de informática podría no gustarles demasiado.

Para evitar este rechazo me volqué en la motivación previa al desarrollo de las “acTICvidades<sup>6</sup>”. Para la Caza del Tesoro me apoyé en el hecho de que se iba a realizar una excursión y por lo tanto, había que encontrar información de la zona, los caminos, el itinerario, etc. También propuse como requisito necesario para poder ir a la excursión, la presentación del trabajo final de la CdT. Para la WebQuest mi referencia fue la propia competición de la America’s Cup, que coincidía en el tiempo. En este caso, la continua presencia de este acontecimiento en los medios de comunicación (televisión y prensa) favoreció el “enganche” de los/as alumnos/as, tanto más cuando el equipo español logró pasar a las semifinales. También propuse como requisito necesario para poder ir a la actividad de vela, la presentación del trabajo final. Debo decir que en ambos casos, funcionó la motivación aunque a fuerza de ser sinceros, la primera sesión de ambas acTICvidades no fue demasiado fluida.

Una vez superado el primer obstáculo, aparecieron los siguientes, aunque estos fueron los propios de cualquier otra actividad: alumnos/as con escasa participación, algunos trabajos/producciones mediocres, actitudes de “cortar y pegar” sin prestar atención a lo escrito, etc. Con esto quiero decir que al fin y al cabo, nos encontramos con los mismos problemas con los que nos podemos encontrar en clase de matemáticas o lengua. Las NTIC en la escuela no son la panacea.

Destacaré la escasa problemática que presentaron los/as alumnos/as a la hora de navegar por la red. En parte tal vez por ser de tercer ciclo y estar ya acostumbrados a ello y en parte por trabajar en parejas, con lo que se podían apoyar mutuamente. Incluso se dio casos en los que se ayudaban entre parejas, sin necesidad de que acudiera el maestro.

En definitiva, la experiencia ha sido satisfactoria tanto para los/as alumnos/as como para mi como maestro. Quizá la falta de costumbre en utilizar este tipo de recursos puede hacernos sentir incómodos en los primeros momentos pero si el contenido es atractivo y la WQ o CdT están bien elaboradas, poco a poco esa incertidumbre va dejando paso a una mayor tranquilidad y a un disfrute de la actividad propuesta.

#### 4. CONCLUSION

Para concluir, quisiera ante todo animar a los maestros de educación física a que utilicen Internet como un recurso más para la asignatura. Quizá las WQ y las CdT sean una buena manera de empezar. Primero utilizando alguna de las ya existentes y más tarde, por qué no, realizando las propias. ¿Qué no sabría por donde empezar? Dodge, de nuevo, nos ayuda identificando cinco sugerencias puntuales e importantes que nos pueden ayudar en la creación de WebQuest. Nos los muestra a través de las letras que componen la palabra FOCUS (en inglés):

Find great sites. (Localizar sitios fabulosos)

---

<sup>6</sup> Me gusta llamar así a las actividades, ejercicios, tareas, etc. curriculares que tienen como soporte físico o utilizan para su desarrollo herramientas y recursos de las NTIC.

Orchestrate your learners and resources. (Administrar a nuestros alumnos y recursos)  
Challenge your learners to think. (Motivar a pensar a nuestros alumnos)  
Use the medium. (Utilizar el medio)  
Scaffold high expectations. (Edificar un andamiaje para lograr mayores expectativas)

Necesitaríamos otra comunicación para hablar sobre esto, pero al menos si llegado este punto ha pensado que sí, que va a realizar su propia WQ o CdT, estas cinco pautas le ayudarán a comenzar por buen camino. Para el diseño y la edición le pueden servir las plantillas que ofrecen los distintos portales, son fáciles de usar y ahorran un buen trabajo informático.

Espero que la comunicación haya sido provechosa, ahora solamente falta que alguno de los presentes se anime a incorporar una WQ en su programación. ¿Quién va a ser el/la primero/a?

## 5. BIBLIOGRAFIA Y ENLACES.

- Las WebQuest presentadas:

CONOCETE-CONOCEME. Sánchez, E. Acceder en:

<http://www.juntadeandalucia.es/averroes/tartessos/webquest/webquest.htm>

DEPORTES DE VELA. Tejadas, J.M. Acceder en:

<http://www.juandevallejo.org/wq4.htm#up>

EJERCICIO FISICO SALUDABLE. Seminario de E.F del Centro de Profesores de Calatayud. Acceder en:

[http://www.catedu.es/crear\\_wq/wq/home/959/index.html](http://www.catedu.es/crear_wq/wq/home/959/index.html)

JOCS PARALIMPICS. Capella, S. Acceder en:

<http://www.webquestcat.org/~webquest/jocsp/>

JUEGOS DEL MUNDO. Villar, J.M. Acceder en:

<http://alf22mix.iespana.es/index.html>

LA COPA AMERICA. Dols, J. Acceder en:

[http://www.phpwebquest.org/wq25/caza/soporte\\_derecha\\_c.php?id\\_actividad=11795](http://www.phpwebquest.org/wq25/caza/soporte_derecha_c.php?id_actividad=11795)

SENDERISMO POR LA CALDERONA. Dols, J. Acceder en:

[http://www.catedu.es/crear\\_wq/wq/home/1403/index.html](http://www.catedu.es/crear_wq/wq/home/1403/index.html)

- Las referencias bibliográficas y otros enlaces:

ADELL, J (2003): *Internet en el aula: A la Caza del tesoro*. Edutec, Revista electrónica de tecnología educativa, nº 16.

<http://www.uib.es/depart/gte/edutec-e/revelec16/adell.htm>

ADELL, J. (2004): *Internet en el aula: las WebQuest*. Quaderns Digitals.net. Versión electrónica

[http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo\\_id=7370](http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo_id=7370)

ADELL, J. (2004): *Internet en educación*. Revista Comunicación y Pedagogía, nº 200.

<http://www.comunicacionypedagogia.com/publi/infocyp/muestra/pdf/adell.pdf>

ARAWEBQUEST. Portal aragonés de WebQuest. Acceder en:

[http://www.catedu.es/gestor\\_recursos/public/webquest/principal.php](http://www.catedu.es/gestor_recursos/public/webquest/principal.php)

AREA (2004): *WebQuest. Una estrategia de aprendizaje por descubrimiento guiado basada en el uso de Internet*. Quaderns Digitals.net.

[http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo\\_id=7374&PHPSESSID=a420b17aaddfc7f05ec443a3ca75f62e](http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo_id=7374&PHPSESSID=a420b17aaddfc7f05ec443a3ca75f62e)

BARBA, C Y CAPELLA, S. (2003): *La WebQuest una estrategia potente para integrar adecuadamente Internet en la Educación*. Comunicación presentada en el II Congreso "La Educación en Internet e Internet en la Educación.

[http://www.cnice.mecd.es/cinternet-educacion/2-congreso\\_actas/documentos/experiencias/pdf/foro3/Sebastia\\_Capella-Carme\\_Barba\\_La\\_webquest.pdf](http://www.cnice.mecd.es/cinternet-educacion/2-congreso_actas/documentos/experiencias/pdf/foro3/Sebastia_Capella-Carme_Barba_La_webquest.pdf)

BARBA, C. (2004): *La investigación en Internet con las WebQuest*. Quaderns Digitals.net.

[http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo\\_id=7365&PHPSESSID=24c7af7568bb12d6b6dbcd07b79f4df0](http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo_id=7365&PHPSESSID=24c7af7568bb12d6b6dbcd07b79f4df0)

[0]

BIBLIOTECA SEMANTICA DE WEBQUEST. Catálogo de WebQuest de Educación Física. Acceder en: <http://cfievalladolid2.net/webquest/visitante/biblioteca.php>

CAPELLA, S. *Fem Educación Física amb l'ordinador?*.

<http://www.webquestcat.org/~webquest/edfisica/>

CAPLLONCH, M. *Las tecnologías de la información y la comunicación en la educación física de primaria. Estudio sobre sus posibilidades educativas*. Tesis Doctoral. Universidad de Barcelona. Barcelona 2005.

[http://www.tdx.cesca.es/TESIS\\_UB/AVAILABLE/TDX-0328106-114241/01.MCB\\_TESIS.pdf](http://www.tdx.cesca.es/TESIS_UB/AVAILABLE/TDX-0328106-114241/01.MCB_TESIS.pdf)

[0][0]

CASTRO, N. (2007) *Las Webquest como recurso didáctico en educación física*.

Ponencia en el II Congreso Internacional y XXIV Nacional de Educación Física (Palma de Mallorca 2007).

<http://www.uibcongres.org/congresos/ponencia.es.html?cc=84&mes=18&ordpon=17>

COMUNIDAD CATALANA DE WEBQUEST. Catálogo de WebQuest sobre Educación Física:

<http://www.webquestcat.org/~webquest/edfisica/>

DIAZ, J. *Aplicación de las WebQuest en Educación Física*.

<http://www.xtec.es/~jdiaz124/castella/wq/we-ef.htm>

DODGE, B. (1999): “*WebQuest Taskonomy: A Taxonomy of Tasks*”

<http://edweb.sdsu.edu/webquest/taskonomy.html>

DODGE, B. (2001): *Cinco reglas para escribir una fabulosa WebQuest*. Learning & Leading with Technology, 28. (8) mayo 2001. (Traducción al español se publica bajo la responsabilidad de EDUTEKA, 2002)

<http://www.eduteka.org/profeinvitad.php3?ProfInvID=0010>

DODGE, B. (2002). *Bernie Dodge, Paladín del Aprendizaje Basado en Internet*.

Artículo en Quaderns Digitals.net

[http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo\\_id=7371](http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo_id=7371)

NOVELINO, J, (2004). *El alma de la WebQuest*. Quaderns Digitals. 33.

[http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo\\_id=7360](http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo_id=7360)

RUBISTAR. Herramienta gratuita para la creación de rúbricas.

<http://rubistar.4teachers.org/index.php>

*Todos los enlaces revisados a fecha de 28/05/07*