

3. ¿CÓMO LO HAGO?

- MÓDULO 3: ¿CÓMO LO HAGO?
- Contenidos
- U.1: Pararse a pensar
- U.2: Estamos llamados a entendernos
- U.3: Innovamos ¿o qué?
- U.4: Modelos didácticos
- U.5: Cambios de rol
- U.6: Las Competencias Básicas
- Ampliación de contenidos: VNC y Webquest

MÓDULO 3: ¿CÓMO LO HAGO?

Tenemos internet, pizarras digitales, videoproyectores, ordenadores... pero **el cambio no está en los medios: somos nosotros los que hacemos que la escuela cambie**. Es necesario intentar ese cambio con los medios a nuestro alcance.

En este módulo no vas a encontrar grandes disertaciones metodológicas sino más bien **te vamos a proponer que reflexiones** sobre la mejor manera de trabajar con la PDI, sobre lo que dicen los autores y sobre la experiencia de los docentes.

Pero ¿cómo es el alumnado con el que trabajamos? ¿en qué realidad nos estamos moviendo?

En este **vídeo** del programa Redes de TVE "**Crear hoy las Escuelas de mañana**", **Richard Gerver** presenta una realidad que no podemos pasar por alto. Cree en devolver la pasión por la enseñanza a los profesores y el placer del aprendizaje a los alumnos sin perder de vista el entorno tecnológico en el que nos movemos.

<https://www.youtube.com/embed/j9TkLH9O4Qw>

Objetivos

- Reflexionar sobre estrategias metodológicas adecuadas para la utilización didáctica de la PDI en el aula
- Comprender el nuevo papel del docente ante la nueva realidad del aula.
- Adecuar las tareas a las posibilidades didácticas de la PDI.
- Conocer algunas claves para la mejor integración de las TIC en el aula.

Contenidos

MÓDULO 3: ¿CÓMO LO HAGO? (Metodología para la PDI)

- **Unidad 1: Pararse a pensar**
- **Unidad 2: Estamos llamados a entendernos**
- **Unidad 3: Innovamos ¿o qué?**
- **Unidad 4: Modelos didácticos**
- **Unidad 5: Cambios de rol**
- **Unidad 6: Las Competencias Básicas**
- **Ampliación de contenidos: VNC y Webquest**
- Créditos

U.1:Pararse a pensar

En los últimos años hemos visto (sufrido?) varios cambios sucesivos que se han dado en las aulas: **pizarra tradicional, pizarra digital** (ordenador+proyector+pantalla), **pizarra digital interactiva**. Incluso, en algunos casos, se ha pasado directamente de la pizarra tradicional a la PDI, **sin dar tiempo a reflexionar suficientemente** sobre lo que la introducción de estas nuevas tecnologías suponía, trasladando el uso de la pizarra tradicional a la digital, **sin cambios en la forma de hacer y de enseñar**.

https://www.youtube.com/embed/Hxtotqi2b_Y

Actividad de lectura

.... "Muchos pensamos en su momento que la Pizarra digital interactiva sería la transformación en objeto, de todos aquellos sueños que los docentes nos imaginábamos tener en un aula a la hora de impartir una clase magistral. Rápidamente nos dimos cuenta del error, las posibilidades son tan abiertas que la tradicional clase magistral, se ha convertido, por fin, en una actividad educativa, que permite la participación, no solo durante la clase, sino más allá de ella (con otros grupos, en otros momentos). Es más, con la llegada entre otras de la PDI nos hemos dado cuenta de que la clase magistral tradicional puede carecer de sentido hoy día.

Al principio cometimos errores...

- Llevar toda la clase preparada: viene a ser como si los alumnos se encontrasen con la pizarra verde completa al entrar en clase, está muy bien como expositor de conceptos pero entonces nos sobra la "i" de interactiva, con un cañón y un portátil nos bastará. Bien con una presentación, una animación, una actividad cerrada, imágenes escaneadas, etc.
- Usarla como una pizarra de tiza: tendremos una lujosa pizarra de tecnología ancestral a precio de tecnología del S.XXI.
- Olvidarnos de ella cuando explicamos: suele pasar, nosotros comenzamos a explicar y nuestros conceptos van por la página 9 y la pizarra todavía está en el título del tema, nos volvemos a olvidar de la "i".
- Hacer un alarde de "piruetas" con animaciones, volteretas, colorines, enlaces y enlaces, simulaciones, truquitos... Magnífico, nuestros alumnos advertirán que somos especialistas en el uso de la PDI, pero ¿Qué hay de aprender? Seguramente les resultará cansado a las pocas sesiones.

- *Usarla como pantalla de proyección: hay quien se pierde la sensación de disfrutar utilizando todas sus ventajas, por miedo a enchufarla y finalmente sustituyen el viejo proyector de diapositivas por un cañón multimedia para hacer exactamente lo mismo que hace 30 años.*

Luego fuimos aprendiendo...

- *Usarla como punto de partida, como espoleta para iniciar un tema, o para romper el hielo inicial de la clase, una imagen, una palabra...*
- *_Esqueleto o espina: llevar en ella todo aquello que nos puede robar tiempo, imágenes, enlaces, mapas conceptuales, "amalgamado" con ideas iniciales. Durante la clase iremos rellenando esas páginas, es importante tener en cuenta las circunstancias de los alumnos, aquellas ideas que van aportando, sus intervenciones en ellas... Si las mismas prácticas en dos clases del mismo curso nos han quedado exactamente iguales al final de la hora, la cosa no ha ido bien. Cada una debe tener su identidad, ser algo vivo, esa es la mejor prueba de que nuestra clase funciona, es participativa y sobre todo interesante para los alumnos, porque ellos han aportado cosas. Habremos conectado y entre todos habremos conseguido los objetivos planteados al principio. _*
- *Para centrar la atención en un momento clave, marcando los tiempos de la sesión, cada 10 minutos, por ejemplo.*
- *Como ilustración de conceptos mientras hablamos (no olvidar anotar sobre ella (también los alumnos, por supuesto), interactuar, no dejar la imagen fija...). Simplemente con unas fotos, quizá unas palabras, una por pantalla, un concepto, un podcast, un vídeo. Recordad que la pizarra es un apoyo y que nos debe servir desde donde otros recursos no llegan.*
- *Como útil de participación del alumnado, algunos compañeros me cuentan que cada día un alumno elige el color del fondo, escriben la fecha... (ya están en sintonía alumno y grupo).*
- *Como expositor de contenidos de los alumnos. Les costará menos salir a la pizarra, comentar un tema, anotar lo que falta, exponer un concepto o un trabajo. Ganaremos en participación."....*

(Extracto de Uso activo de la PDI por Salvador Llopis en edu@conTIC)

¿Qué te parecen estas reflexiones? ¿Te has empezado a plantear cosas parecidas? ¿Estás en acuerdo o en desacuerdo?...

Solución

Sólo pararte a pensar en todo ésto es ya un gran logro. En muchas ocasiones las prisas del curso, lo apretado de las evaluaciones, el cambio de destino, la idiosincrasia de cada centro, la costumbre,... Hacen que nos encontremos con los medios tecnológicos y no nos hayamos podido



parar a pensar un momento en para qué los vamos a usar.

U.2: Estamos llamados a entendernos

Una vez la **PDI** en las aulas, incluida dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, se plantean nuevos e **importantes retos**. No es cuestión de “saber informática” sino de **estar dispuestos a integrar las TIC como una herramienta didáctica más**.

“ info

Importante

Los retos que nos han de motivar, como docentes, son los **RETOS PEDAGÓGICOS**. Como ya dijimos en el módulo 1:

NO somos **informatic@s**, **somos DOCENTES que trabajamos con las TIC**.

La incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación ha sido y es uno de los mayores desafíos del sistema educativo.

Hemos pasado de "aprender informática" a "aprender utilizando las herramientas informáticas" y la PDI puede ayudar en ese proceso educativo, al servir al mismo tiempo como vehículo de comunicación y como instrumento de intercambio.

Es, pues, **un aliado o un enemigo?** Todo dependerá de cómo nos aproximemos a esta realidad.

[https://docs.google.com/presentation/d/11jtCghLXqdULAD25DRDjX65nqyDt0FI7Em6OnijBvTM/emb
ed?start=false&loop=true&delayms=3000](https://docs.google.com/presentation/d/11jtCghLXqdULAD25DRDjX65nqyDt0FI7Em6OnijBvTM/embed?start=false&loop=true&delayms=3000)

Fran Iglesias ..." *Lo cierto es que el ente abstracto “escuela” parece querer vivir impermeable a los cambios y hasta experimenta un cierto rechazo por las propias “ciencias de la educación”. Para*



decirlo en pocas palabras: la escuela debería integrar la tecnología porque forma parte del abanico de herramientas que están disponibles hoy."

Tarea

NO OBLIGATORIA:

Te proponemos **que leas este artículo periodístico**. Es de hace unos años (2008) y **presenta un panorama ideal** de integración de las TIC en el aula.... tal vez muy similar a lo que ahora tenemos.

También **esboza algunas claves** para que esa integración sea efectiva... tal vez a eso todavía no hemos llegado.

Te invitamos a que **reflexiones sobre el tema y saques tus propias conclusiones**.

MARTES, 8 de abril de 2008

REPORTAJE:

Pizarra con tizas en la era de Internet

La Red sigue infrautilizada en las aulas españolas a pesar de su potencial educativo - Más del 80% de los alumnos de la ESO no usan nunca o casi nunca los ordenadores de clase

U.3: Innovamos ¿o qué?

Ya estamos con la tan traída y llevada "palabreja": **INNOVACIÓN**.

Lo cierto es que **la integración las TIC en la vida de las aulas** (incluida la PDI con la que estamos trabajando) deberá pasar necesariamente por una **práctica docente innovadora**.

Pero ¿qué es innovación?

Fig.3.1. En: subirimagenes.com

Cuando hablamos de innovar, nos vienen a la mente imágenes de aparatos tecnológico o montajes más o menos sofisticados en cualquier ámbito del saber. En Educación, pensamos que es algo sólo al alcance de algunos "iluminados" que son los que después dan conferencias y escriben artículos.

Pero **innovar es ofrecer algo nuevo y distinto**, una solución ante un nuevo reto, ya sea mediante la metodología, el uso de materiales o la forma de hacer... ¿no es eso lo que los docentes estamos haciendo constantemente? ¿**Buscar soluciones que nos permitan alcanzar nuestros objetivos educativos**?

Reflexión

Te presentamos un extracto del artículo del Proyecto GRIMM. "**Entrando al trapo de las TIC (I)**" referido a la **integración de las TIC en el aula** en el que el autor, Fran Iglesias, reflexiona sobre los elementos que pueden llevar al educador a buscar soluciones innovadoras con las TIC y que resume en cuatro pasos: **Explora, Imagina, Prepara y Acompaña**.

Te proponemos que, tras leerlo (En "Pulse aquí"), reflexiones y pienses en cómo lo podrías llevar a la realidad de tu área, tu aula,...

Solución

(...) Pero, ¿cómo hago entonces?

Explora



Un primer acercamiento podría ser tratar de conocer lo que se hace con tecnología en las aulas. Por supuesto, Proyecto Grimm es un buen punto de partida, pero hay muchos más espacios en la web por donde investigar.

El objetivo de esta exploración tendría que ser el de ir abriendo tu mente a ideas que tal vez no te hayas planteado. No se trata tanto de aprender los detalles técnicos como de encontrar inspiración. Algunas aplicaciones de las __TIC__ a tu aula pueden ser bastante evidentes, otras resultan sorprendentes.

La imaginación necesita ejemplos para nutrirse y crecer. Aliméntala bien.

Imagina

El ansia por aplicar la tecnología a una actividad nos lleva a veces a la situación de “solución en busca de un problema”. (...) caso de la lavadora: te compras la lavadora porque quieres lavar ropa, pero no la ensucias para poder lavarla.

La integración de la tecnología en el aula (__PDI__) tendría que responder a una necesidad: mejorar o potenciar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

_Sobre la base anterior puedes imaginar la forma en que ciertas experiencias que has recogido en tu exploración de posibilidades servirían para aportar una mejora en tu trabajo de clase. Es una forma un tanto rimbombante de decir que si sabes lo que quieres conseguir con tu enseñanza, entonces puedes llegar al punto en que la tecnología “encaja” en ella.

Prepara

Si en tu cabeza han empezado a funcionar los engranajes entre pedagogía y tecnología, el paso siguiente sólo puede ser pensar en cómo lo vas a llevar a cabo. La clave está en que las actividades __TIC__ sean un recurso más de los que cuentas para trabajar, ni más ni menos. Y, por tanto, tomado en la misma consideración que cualquier otro que pudieras querer utilizar.

Y cuando decimos esto nos referimos a que tienen que ser programadas como cualquier otra actividad. Tienen que responder a una finalidad en el contexto de una programación de aula. Tienen que ser evaluables y evaluadas.

Acompaña

Una cosa que irás descubriendo es que las buenas actividades __TIC__ son proyectos relativamente complejos y que, en cierto modo, no se sabe cómo acaban.



En esa situación ciertas “certezas de profesor” desaparecen y te encuentras, por así decir, al nivel de los alumnos, con una diferencia importante: se supone que sabes a dónde quieres llegar con eso (...). Entonces tu papel es más de acompañante y guía de los alumnos en un camino que ellos tienen que recorrer básicamente solos.

Pongamos por ejemplo que propones la realización de un podcast sobre temas de tu asignatura. Pues bien, tus alumnos tendrán que preparar su guión, buscar su forma de expresar las ideas y terminarán por crear algo diferente. Es decir, el trabajo resultante no reproducirá lo que has explicado en la clase, ni lo que viene en los libros de referencia: será algo nuevo (de ahí lo de saber cómo acaban estos proyectos)

Eso sí: en ese viaje habrán aprendido algo sobre el contenido, pero también sobre el método de trabajo, sobre la búsqueda de información, sobre el lenguaje oral y la comunicación.

Y tú, seguramente, también.

Para saber más

Un decálogo para innovar integrando el uso de la PDI en el aula:

(Adaptado del decálogo de Domingo Gallego. UNED)

1. Elegirás una teoría que te guíe en la práctica.
2. Sacarás partido de las potencialidades de las tecnologías.
3. Pensarás qué tareas pueden realizarse con PDI y cuáles sin ella.
4. Utilizarás la PDI para conseguir aprendizajes significativos.
5. Enuncia con claridad los objetivos curriculares.
6. Forma a otros profesores.
7. Trabaja en colaboración con ellos.
8. Haz trabajar a tus alumnos en colaboración.
9. No dejes que el ordenador y la PDI te sustituyan.
10. Nunca olvides que la PDI es una máquina.

U.4: Modelos didácticos

La **utilización de la PDI debe suponer un cambio metodológico** en el aula, como ya venimos comentando desde el módulo 1, que debe venir reflejado también en las programaciones del curso así como en el proyecto educativo del centro.

“ info

Importante

Lo importante no es el recurso didáctico sino lo que se hace con él. Aunque, desde luego, disponer de buenos recursos ayuda en el proceso docente-discente.

Contar con una **Pizarra Digital Interactiva** en el aula **no asegura una enseñanza innovadora y de calidad**. Como tampoco lo supone tener un ordenador para cada alumno en el aula. O no lo garantizó, en su momento, tener una pizarra de tiza o utilizar, o no, libros de texto. Esto va a **depender del profesor**, de su propuesta de actividades de enseñanza y aprendizaje y sin lugar a dudas **de la metodología** que emplee.

Está claro que **una PDI puede (y debe) proporcionar más recursos y más oportunidades para aprender**. Se pueden hacer muchas más cosas si se tiene una PDI en el aula que si no se tiene y además permitirá aumentar la participación de los alumnos.

En cuanto a los **modelos didácticos**, deberemos ir pasando de los que se centran más en el profesor a los que toman como centro de referencia al alumnado. Ya hemos visto algunos ejemplos en módulos anteriores pero vamos ver, a modo de síntesis, los modelos que nos propone Pere Marqués que, aunque pensados para PD (es decir sin la parte interactiva), son perfectamente válidos para nuestras PDI:

https://www.slideshare.net/slideshow/embed_code/key/xVx29nyzp7xjJ5

18 modelos de uso de la pizarra digital (ilustrados) de **PERE MARQUES**

Reflexión

Se habla en los Modelos Metodológico del **uso**, tanto por parte del profesor como del alumno, **de publicaciones web**. Nosotros estamos usando un **Blog** como elemento de apoyo al curso, precisamente para que puedas descubrir el potencial de este tipo de herramientas.

Piensa un poco en sus posibilidades ¿crees que le podrías sacar partido para tu área o para tu curso?

Solución

Aquí presentamos algunos **ejemplos cercanos** de webs y blogs de asignatura o curso. Visítalas y seguro que se te ocurren multitud de ideas:

Lengua y literatura: [Abrapalabra ►](#)

Ciencias Sociales: [Cuadernos de Campo ►](#)

Tecnología: [Aratecno ►](#)

Matemáticas: [Matemáticas en tu mundo ►](#)

Economía: [Ecomur ►](#)

Filosofía: [Filosofiartes ►](#)

Blogs de aula: [Rincón Matemático ►](#) [Blog de 6º ►](#)

U.5: Cambios de rol

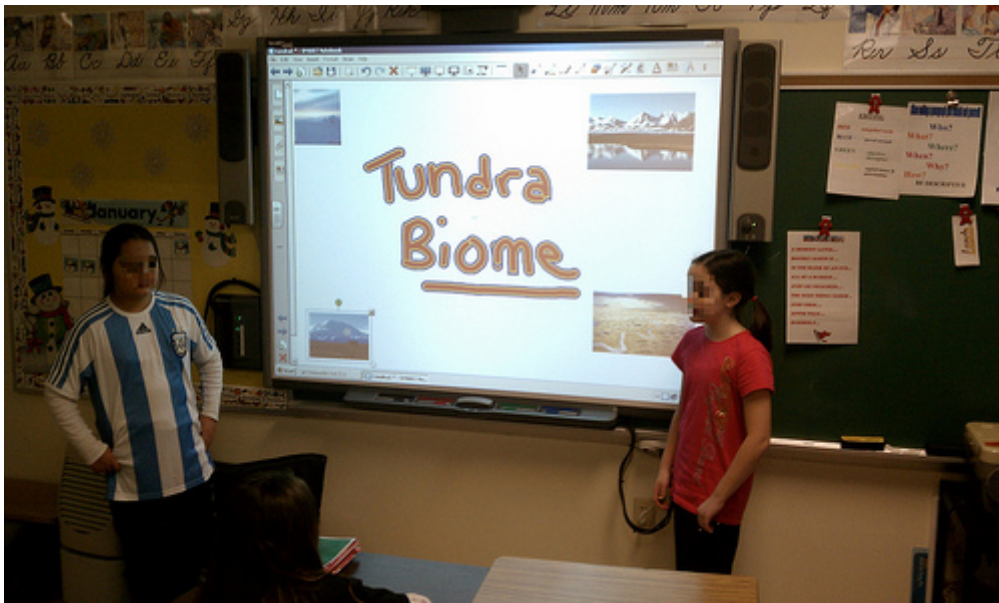
Tras todo lo visto hasta ahora, parece claro que la **exposición tradicional, exclusivamente por parte del profesor**, ya **no tiene sentido** a la hora de usar las tecnologías dentro del aula. **Alumnos y alumnas deben ser los verdaderos protagonistas** del proceso educativo.

Las **metodologías** aplicables al trabajo con la PDI son variadas: Constructivismo, Proyectos de Trabajo, Aprendizaje Colaborativo,... (Si quieres profundizar en alguna de ellas mira en "Para saber más") Todas ellas complementarias y aplicables en nuestras aulas. Nos vamos a detener brevemente en el **modelo MIE-CAIT**, ya que, aunque con unas premisas similares (enseñanza activa, centrada en el alumno) sitúa el proceso enseñanza-aprendizaje en un entorno tecnológico y busca el uso de las TIC como instrumentos de conocimiento.

Según el **modelo MIE-CAIT**, [**M**ediador (papel del profesor), **I**ndividualización (de la enseñanza para atender la diversidad), **E**valuación (de la actividad de los estudiantes y el proceso), **C**onstructivo (construir conocimientos procesando la información), **A**utorregulado, (por los propios alumnos), **I**nteractivo (con el entorno y trabajo colaborativo), **T**ecnológico.(aprender con la tecnología para avanzar en conocimientos)]:

Aprender no sólo es adquirir información, sino desarrollar habilidades y destrezas que permitan seleccionarla, organizarla e interpretarla hasta ser capaces de aplicar con éxito ese conocimiento en situaciones nuevas (_Texto completo en "Para saber más").

—



El **docente** debe ser el **intermediario** entre los aprendizajes, el contexto y los estudiantes, **orientando todo el proceso**: seleccionando o incluso creando los recursos, indicando dónde y cómo obtener información, presentándola de forma estructurada y motivante, favoreciendo el diálogo e intercambio entre todos y utilizando los medios tecnológicos a favor del aprendizaje.

En este contexto, la **pizarra digital es un gran aliado** tanto para compartir y mostrar contenidos dentro del aula, como para mostrarlos al exterior y compartirlos con otros grupos.

Tarea

Resuelve y reflexiona sobre los nuevos roles de profesor y alumno resolviendo este puzzle.

Para saber más

- Si quieres profundizar en el modelo **MIE-CAIT**:

https://www.slideshare.net/slideshow/embed_code/key/8viVZdV2sdzQWM

Modelo CAIT from **FLACSO URUGUAY**

- También puedes consultar la página de Pere Marqués:

<http://peremarques.pangea.org/miecait.htm>

- Texto del curso Integración de la TIC de aularagon.

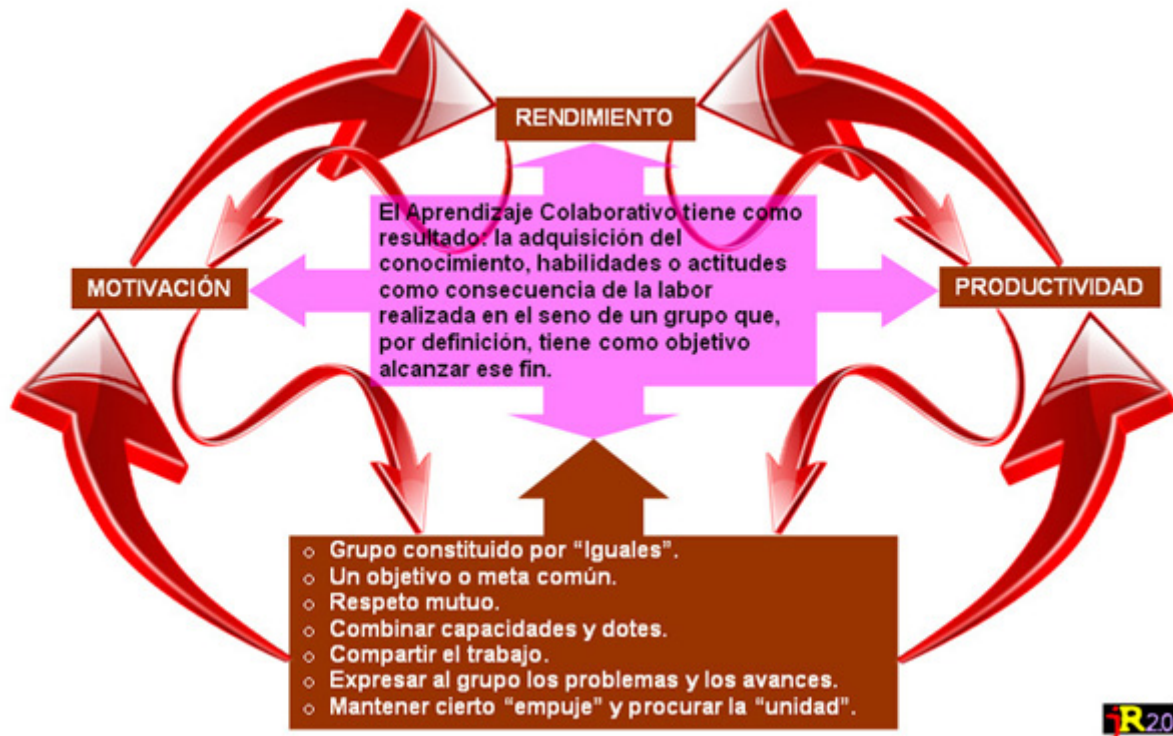
- **Constructivismo y TIC**: Consulta este artículo.

- **Aprendizaje por Proyectos**:

https://www.slideshare.net/slideshow/embed_code/key/huGCKaG3mUuISy

Aprendizaje Por Proyectos from **camog70**

- **Aprendizaje Colaborativo**: se propone este artículo sobre el aprendizaje colaborativo y las TIC.



U.6: Las Competencias Básicas

La utilización de la **PDI**, **permite trabajar las competencias básicas**, aplicando una metodología basada en el protagonismo del alumnado mediante **actividades que le permitan investigar, participar, colaborar, crear** en un contexto de trabajo dinámico y participativo.

¿Cómo?:

https://docs.google.com/presentation/d/1db50KTOqLEIYv0bZW91e7iSFVFITNE1gDa_PBaCj6AU/embed?start=false&loop=false&delayms=3000

¿Y la evaluación?

Si pasamos de aprender memorizando a aprender haciendo deberemos plantear nuevas formas de evaluación: *Cuando no sea necesario memorizar: no pongamos examen de memoria* (Pere Marqués)

- Los **exámenes** de memoria pueden ser necesarios para recordar hechos, conceptos,... Aunque se pueden introducir variantes: con *chuleta* (preparada por el alumno con diferentes condicionantes en cuanto a contenido, extensión,...), con *libro*, *Internet*, *la PDI*,...

- **Trabajos** individuales o en grupo con presentación pública en la PDI valorando no sólo en contenido, también la presentación oral, su defensa, rendimiento de grupo...

- **Autoevaluación**, evaluación entre iguales, ...

Tarea

Cosulta estas propuestas en [FacilyTIC](#) que Jesús Gil Alejandro escribió cuando tablets-pc y competencias básicas comenzaron a convivir en las aulas, pero que están plenamente vigentes y saca tus propias conclusiones.



(Se habla en ellas del programa VNC. Si te interesa tienes más información en el propio artículo o en "Ampliación de contenidos" al final del módulo)

Reflexión

Hemos visto muchas propuestas, ideas de actuación, decálogos de buenas prácticas..... Pero lo realmente importante es tu experiencia, que empieces poco a poco e investigues.

Lo que nos aporten otros compañeros y los pedagogos está muy bien pero tendremos que extraer de todo ello aquello que nos es válido y adaptarlo a nuestra forma de enseñar, a nuestra realidad

Solución

Hay muchos ejemplos, pero te presentamos este documento en el que una profesora presenta su experiencia con la PDI. A esto no se llega en una semana, ni en dos... es cuestión de ir probando, de ver lo que me funciona y me aporta algo...

Pdi chus from **Chus Otero**

Otro ejemplo. Unos profesores han creado esta página donde colocan propuestas de actividades a realizar con el alumnado en un aula con TIC. No son un conjunto de recursos sin más, son propuestas didácticas que nos pueden dar muchas ideas: [Un PráctiCo Baúl](#).

Ampliación de contenidos: VNC y Webquest

VNC y TEKLO:

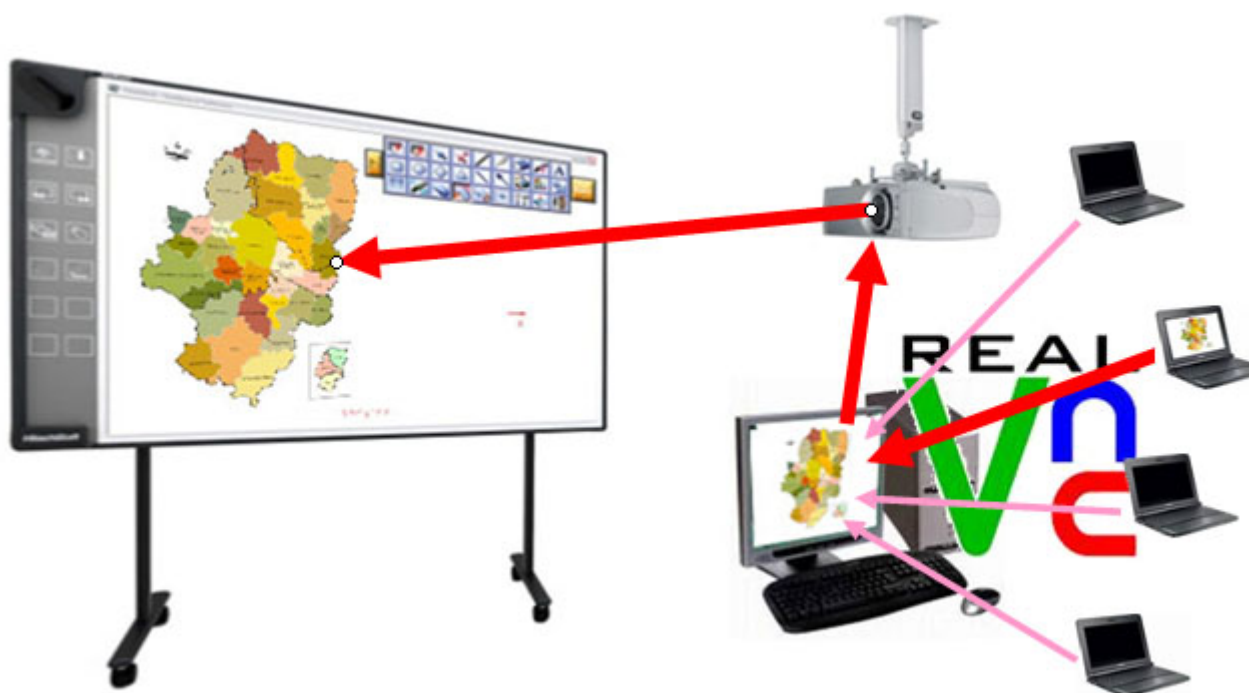
En el **caso de que nuestro alumnado trabaje con mini ordenadores o tablet PC**, es muy interesante el poder compartir lo que han realizado en el ordenador con el resto de la clase. Para ello existen diferentes programas. Uno de ellos, que viene instalado en los ordenadores que se han entregado como equipamiento en los centros, es el **VNC** combinado con la aplicación **Teklo**.

- **VNC (Virtual Network Computing)** es un programa de software libre basado en una estructura cliente-servidor el cual nos permite tomar el control del **ordenador servidor (alumno)** remotamente a través de un **ordenador cliente (profesor)**.

- El **Teklo** es una aplicación creada por los profesores D. Luis Fernando Martín Rosel y D. Mariano González Montero para poder **facilitar el uso del programa VNC**.

¿Para qué sirven Teklo y VNC?

El uso del sistema Teklo-VNC permite al profesor tomar el control de un ordenador o miniportátil de cualquiera de los alumnos que están en la misma red.



Esta funcionalidad nos abre dos posibilidades básicas de uso:

1. Para **controlar** lo que está haciendo el alumnado con facilidad y sin que éste se dé cuenta. Aunque no es su uso más ventajoso ni didáctico, ni debe abusarse de él, es bueno que los alumnos se sepan controlados.
2. Para **visualizar en la PDI las aportaciones que hacen los alumnos** en su miniportátil, sin tener que desplazarse ni interrumpir la dinámica del aula. Esta es la funcionalidad más didáctica e interesante: visualizar trabajos, corregirlos, presentar informaciones con agilidad,...

Para descargar y conocer su configuración visita [FacilyTIC](#).

WEBQUEST:

¿Qué es una Webquest?

En dos palabras es un recurso didáctico que consiste en una búsqueda de información guiada en internet.

Extendiéndonos un poco más, se podría decir que es una herramienta que forma parte de una metodología para el trabajo didáctico que consiste en una **investigación guiada, con recursos principalmente procedentes de internet**, que promueve la utilización de habilidades cognitivas

superiores, el trabajo cooperativo y la autonomía de los alumnos e incluye una evaluación auténtica. (wikipedia)

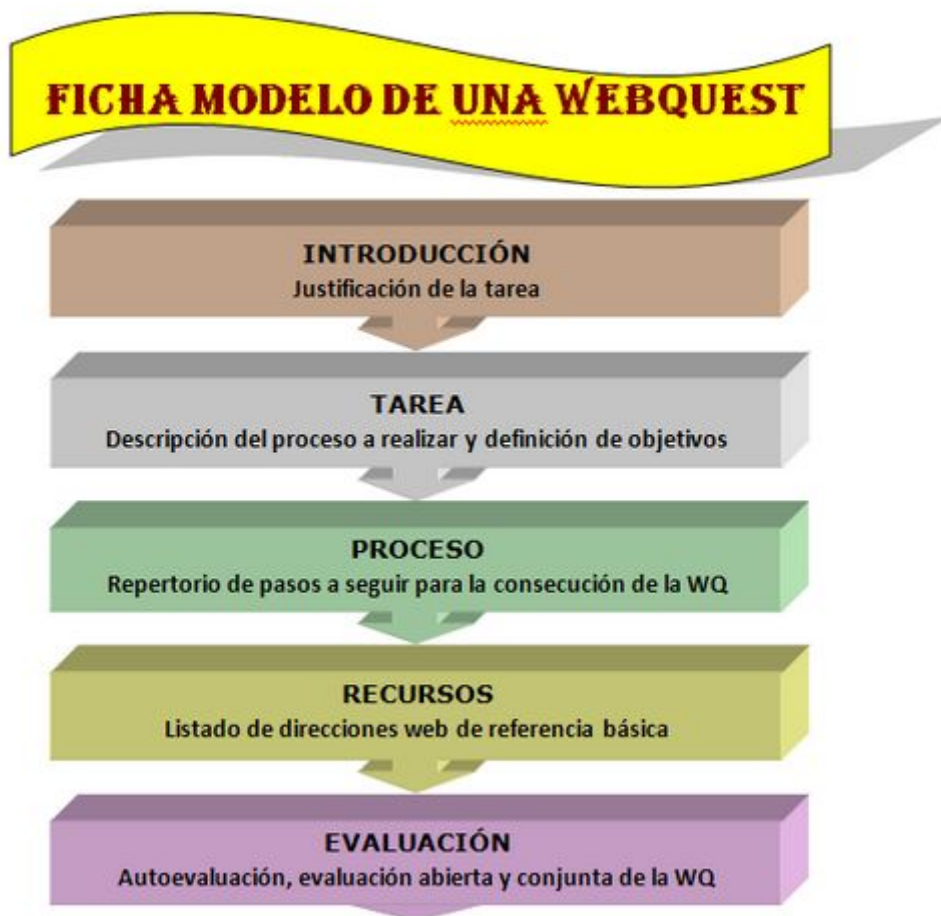
La definición más amplia, que incluye conceptos más complejos como el de evaluación o trabajo cooperativo, responde a una estructura o modelo que se ha ido estandarizando y que, en algunos casos, resta libertad al profesorado en su creatividad. (Fig.3.7)



No negaremos que es muy interesante conocer este modelo porque ofrece ventajas y cubre más aspectos didácticos, aunque para empezar, se puede partir por ofrecer al alumnado un reto de búsqueda por internet, independientemente de su formato o estructura.

Como docentes **hemos de formar al alumnado en la búsqueda, reflexión, verificación y contraste de informaciones mediante la navegación en internet.**

Este es un contenido tan importante que **no podemos dejar a los alumnos sólo sin unas pautas claras** de cómo realizar este proceso. De aquí surge la necesidad de facilitarles una búsqueda dirigida, con unas pautas escritas que les eduquen en una forma correcta de desarrollarla. **Esto son realmente las webquest.**



Ejemplos de diferentes variantes:

- **Miniquest:** versión de las Webquests que se reducen o centran tan sólo en tres pasos: escenario, trabajo y producto.

- **Caza del Tesoro:** Consisten en una serie de preguntas y un listado de direcciones web en que el alumnado ha de buscar las respuestas. Al final, aparece la gran pregunta, cuya respuesta no debe aparecer directaente en las páginas visitadas, exigiendo al alumno integrar y valorar lo aprendido durante la búsqueda. P.ej:

La Luz Mi amigo el diente

- **Aventuras Didácticas:** Son una variante de las webquests que se articulan en torno a una investigación guiada, compuesta por varias páginas o capítulos a los que se accede secuencialmente siguiendo una trama con su inicio, nudo y desenlace.

El alumno se introducirá en el papel de un personaje, teniendo que tomar las decisiones y resolver las pruebas que vayan apareciendo.

Segunda Guerra Mundial

(El formato es como un libro en el que pasar las páginas)