

LAS WEBQUEST COMO ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN.

Nidia Fernández Varela.
Profesora Titular de Expresión Musical II
Especialidad de Educación Infantil
Centro de Estudios Universitario “La Salle”

e-mail: nfernandezvarela@gmail.com

INTRODUCCIÓN

A lo largo de su proceso educativo, el alumnado debe desarrollar una serie de competencias personales, sociales y profesionales que significan al docente un reto. En función de esos nuevos cánones educativos es necesario establecer distintas formas de interactuar con el alumnado, lo que nos conducirá a asumir diferentes maneras de evaluar el trabajo desarrollado.

De acuerdo a la Convergencia Europea el nuevo Currículo Universitario debe basarse en la adquisición de una serie de competencias y de mecanismos que nos aseguren una evaluación equitativa y efectiva de los conocimientos adquiridos por los alumnos y alumnas en el transcurso de su formación. Por lo tanto, se hace necesario recurrir a estrategias e instrumentos de evaluación alejados de una concepción tradicional que se ajuste cada vez más a los nuevos planteamientos.

Adoptando una posición constructivista en las que se sostiene que para que realmente haya un aprendizaje significativo es necesario crear actividades mentales donde el sujeto sea el artífice de su propio proceso de aprendizaje, se debe dotar al alumnado de un entorno con escenarios dinámicos donde desenvolverlas.

Este trabajo se enmarca por lo tanto, en adoptar una manera diferente de evaluar al alumnado, a través de una de las estrategias más eficaces: *las Webquest* que tal y como se concibió no se circunscribía a una simple elaboración de una página o a una búsqueda más exacta en la red, sino que se convierte en el medio idóneo para el desarrollo y adquisición de una serie de competencias que posteriormente podrán ser aplicadas en su futura práctica docente y a la vez ser un instrumento que posibilite determinar el nivel de profundidad de los conocimientos adquiridos en la asignatura y que por lo tanto, posibilite el establecer otro sistema de evaluación acorde con los tiempos y que les conduzca a la excelencia académica

LA WEBQUEST COMO ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN

Es muy probable que cualquiera que lea este artículo se pregunte *¿por qué utilizar una Webquest como estrategia de evaluación?* Se intentará ofrecer una respuesta sencilla a la vez que breve. A través de los diferentes cursos que la autora lleva impartiendo docencia en la Especialidad de Educación Infantil y dentro de ella Expresión Musical II correspondiente al último año de carrera, lleva observando ciertas dificultades en el alumnado, que podrían describirse a grandes rasgos como

- cierta dificultad no ya de adquirir el conocimiento sino la capacidad de aplicarlo adecuadamente cuando se trata de plantearse situaciones alejadas del plano estudiantil.
- Que a veces no coincide el conocimiento y las capacidades generales en la resolución de determinados problemas en la que se demandan capacidad de reflexión, auto-evaluación, elaboración, síntesis, organización, etc.
- Las dificultades de establecer interconexiones de conocimiento y habilidades con respecto a otras asignaturas.
- Poca habilidad en la investigación sobre la asignatura
- Dificultades en el manejo de las NNTT

A partir de estas circunstancias se comenzó a investigar que estrategias posibilitarían cubrir los aspectos deficitarios detectados. Éstas debían significar un reto atractivo y que permitiesen establecer la interdisciplinariedad, así como facilitar el feedback entre docente-alumno. El resultado, luego de diversos planteamientos fue la elaboración de una Webquest. En ella se concretaban una serie de requisitos que pasamos a describir.

- Ofrecer la posibilidad de realizar trabajos de investigación y profundización sobre determinados temas.
- Favorecer la creatividad, el trabajo autónomo.
- Posibilitar el establecimiento de relaciones interpersonales, el establecimientos de roles, la colaboración y cooperación entre iguales.
- Favorecer la creación de trabajos que implica reflexión y que conducen a la elaboración de sus propias conclusiones.
- Permitir enlazar los conocimientos previos con los nuevos.
- Posibilitar el realizar una evaluación del proceso, así como de los resultados obtenidos.
- Ofrecer la posibilidad de integrar las NNTT generando interdependencia entre diferentes asignaturas del currículum.

OBJETIVOS DE ESTE PROYECTO

Los objetivos planteados desde la propia asignatura fueron los siguientes:

- Fomentar la investigación a través de la utilización de las NNTT.
- Promover la autonomía y la responsabilidad del alumnado en la resolución del proyecto planteado.
- Desarrollar estrategias de enseñanza-aprendizaje que le sirvan para su futura docencia.
- Desarrollar la capacidad de resolución de un problema específico en el que se ponga de manifiesto la organización y síntesis de la información recabada.
- Estimular la creación a través de la elaboración de la Webquest.
- Proporcionar a los futuros docentes nuevas formas de establecer la evaluación a través de la creación de una Webquest.

EL PUNTO DE PARTIDA: *LA FORMULACIÓN DE LOS OBJETIVOS.*

Se partió de la evaluación inicial de los alumnos y alumnas que cursarían la asignatura. La misma giraba en torno a una serie de cuestiones concerniente a los conocimientos

previos, expectativas en relación a la asignatura, capacidad de organizar trabajos grupales, etc. De esta manera se intentaba por un lado, comprobar el nivel desde el que se iniciaba y por otro tener una referencia que aportase información relativa a como se iría ajustando nuestra labor en relación a lo formulado. En ningún momento se olvidó el que todo esto es un proceso y como tal es susceptible de variaciones a medida que se desarrolla o bien se considere oportuno.

Se tomó como modelo a BIGGS (2005:178) para quien *“el principio básico de la buena evaluación consiste, (...), en asegurar que la evaluación esté alineada con el currículo”*. Es decir que los *objetivos* reflejen el nivel de comprensión requerida, la *metodología* encargada de dar cumplimiento a los objetivos y por último y el tipo de *evaluación* elegida que permitirá verificar lo aprendido y lo que fue especificado en los objetivos.

Se analizaron los datos obtenidos, se procedió a realizar la selección de aquellas competencias más adecuadas y posteriormente a la redacción de los objetivos. Se comunicó a los alumnos y alumnas el enunciado de los mismos en coincidencia con RAMSDEN (1992:1987) para quien es de suma importancia que el alumnado conozca previamente los objetivos de la asignatura ya que de lo contrario se produciría un aprendizaje inadecuado. Su enunciado se hizo desde una perspectiva comunicativa y en relación con el nivel de comprensión requerido de los contenidos a desarrollar. Se intentó que su enunciado se hiciera de manera clara, concreta y formulados con una sola intención pedagógica. En su redacción se tuvo en cuenta que fuesen viables, comprensibles y fácilmente comprobables.

Una vez determinados *los objetivos* se pasó a diseñar las demás *estrategias de enseñanza y aprendizaje* que ayudarían a los estudiantes a la consecución de los *objetivos*. Las estrategias de aprendizaje que el profesorado establezca se encuentran relacionadas con el *“como enseñamos”*. GONZÁLEZ (1998: 227) dice al respecto *“La única forma de lograr que el individuo participe activamente en su propia educación, es aquella en que tenga que asumir posiciones frente a los problemas planteados.”*. Por lo tanto, se tenía claro que debía ofrecérseles situaciones que revistiesen interés y que significasen un reto tanto individual como grupal para potenciar un aprendizaje significativo. La construcción del conocimiento debe partir del propio alumnado (a través del autoconocimiento, la interacción con los demás, etc.) quien a su vez debe ser conciente de ello para llegar a un aprendizaje significativo. Esto se logrará, a través de las propuestas y actividades planteadas por el profesorado en la que se requiera reflexión y cuestionamiento sobre el proceso desarrollado.

Los contenidos se encuentran relacionados con *“lo que queremos”*. En este sentido la selección se hizo teniendo en cuenta procedimientos, destrezas y habilidades que estuvieran en correlación con los intereses y posibilidades reales detectadas en la evaluación inicial. No debe olvidarse que todo conocimiento se fundamenta en otros, formando así una red de *interconexiones* que son precisamente las que posibilitan que se realice un aprendizaje profundo.

Por último se paso a determinar el tipo de *evaluación* momento clave de todo proceso educativo. Así JESSUP (1991:46) considera que *“la evaluación asume un papel más significativo convirtiéndose en una parte integral del proceso de aprendizaje así como en un medio para evaluarlo”*. Este punto, se pactó previamente con el alumnado y se

decidió que se plasmaría en la realización de una *Webquest*. En ella se pretendía integrar los conocimientos, habilidades y destrezas musicales adquiridos a los largo del cuatrimestre. Posteriormente se determinaron los *criterios de evaluación* (de los reflejados en los objetivos) con las rúbricas pertinentes y en las que era posible identificar sus puntos fuertes y débiles, así como reflexionar sobre su labor y la de sus compañeros y compañeras. Una vez obtenidos los datos pertinentes estos ofrecerán resultados que permitan determinar que es lo *que han aprendido* y en qué medida *lo han aprendido*. En donde se valoren aspectos del “*ser*”, el “*saber*” y el “*saber hacer*” tanto personales como grupales.

LA ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN.

Una de las estrategias más potentes en cualquier proceso de enseñanza-aprendizaje, lo constituye la evaluación. En palabras de QUIÑONES (s/e)

“Evaluar es atribuir valor a las cosas, es afirmar algo sobre su mérito. Se evalúa para comprender, alcanzar un cambio y mejorar. Es un instrumento que (...se) debe aprovechar al máximo, en la toma de decisiones, en la organización escolar y en la determinación de los índices de calidad”

Mucho se ha hablado y se habla sobre ella. Un profesor o bien una institución puede pretender *medir, valorar, controlar, controlar, motivar, etc.*, determinados objetivos o circunstancias, así como utilizar diferentes perspectivas para su definición o conceptualización. Pero, sea cual fuere el fin que ésta pretenda, siempre orientará al proceso de enseñanza-aprendizaje y le guiará hacia la mejora para que tanto docente como alumnado puedan valorar y verificar la consecución de los objetivos y competencias establecidas previamente.

Un paso importante lo constituye la determinación del tipo de evaluación a emplear. Aunque son muchas y variados los tipos de evaluación que el profesorado dispone (*sumativa, progresiva, formativa, holísticas, divergentes, etc.*) para valorar el trabajo del alumnado y aunque no existen datos relevantes sobre ninguna de ellas, abogamos por una evaluación alejada de planteamientos tradicionales. Desde nuestro punto de vista se hace necesario, de acuerdo a los nuevos requerimientos educativos, plantear evaluaciones que nos aporten datos que versen sobre la actuación, la diversidad y el rendimiento desarrollado en el proceso. BIGGS (2005) denomina a esto como “*retroinformación formativa*”. Abogamos por un tipo de evaluación que tienda a valorar a los alumnos y alumnas como únicos, y que los resultados expresen una visión holística (Ob. Cit.) en la que debe “*exigir (se) diferentes niveles de comprensión o de actuación, de acuerdo con la importancia de la parte del tema de que se trate*” y en función del grado de concordancia con los objetivos. ALONSO y otros (2005) consideran que con la evaluación se ponen en práctica diversos aspectos que posibilitan

- (...Realizar una) *secuencia o itinerario con seguimiento desde su inicio hasta que se termina.*
- *Pone(r) atención tanto al proceso seguido como al producto o resultado alcanzado.*
- *....(Una) regulación que favorece la mejora progresiva así resulta lógico que ciertas producciones sean poco a poco perfeccionables como efecto del apoyo recibido hasta su versión definitiva.*
- *Plantea (r) un encuentro dialogado entre los docentes y el alumnado.*

- (..) *atender tanto a las producciones de equipo como a otras de carácter personal sin olvidar ciertos aspectos colectivos y compartidos entre todos.*
- (..Una) *implicación sustantiva y continuada en la dinámica de clase.*
- *..(establecer unos) criterios claros y negociados que favorezcan el diálogo constructivo y democrático, lo que incluye algunos formatos de auto evaluación.*
- *Expone(r) la información en términos cualitativos haciendo mención tanto a los puntos fuertes como a los débiles con objeto de propiciar la mejora progresiva.*

Que duda cabe que si se plantea además una evaluación divergente, como es el caso que se propone con la elaboración de una *Webquest*, podría tildarse por un lado de ser una evaluación subjetiva (entran en juego aspectos tales como la capacidad creativa, imaginativa, evocativa, asociativa, etc.), abierta y sólo posible en una asignatura como ésta. Pero es allí donde reside el reto de ella. Estamos convencidos que por medio de ella es posible valorar el nivel de profundidad de los conocimientos, sino también la capacidad de resolución de problemas que deben aplicarse la propuesta planteada. En esta línea COLL (1992) considera que el objetivo de la evaluación se encuentra en relación con las estrategias cognitivas solicitadas y que son las que van a orientar el aprendizaje siendo tales las:

- *habilidades en la búsqueda de información (cómo buscar la información respecto a un tema, cómo preguntar, cómo usar una biblioteca),*
- *habilidades de asimilación y retención de la información,*
- *habilidades organizativas, cómo establecer prioridades, cómo utilizar los recursos,*
- *cómo razonar inductivamente, cómo generar ideas, hipótesis, predicciones, analogías etc.,*
- *habilidades analíticas, cómo desarrollar una actitud crítica,*
- *habilidades en la toma de decisiones, cómo identificar alternativas,*
- *cómo expresar las ideas oralmente y por escrito,*
- *cómo cooperar y obtener cooperación,*
- *habilidades meta cognitivas, cómo evaluar la ejecución cognitiva propia, cómo transferir lo aprendido de una situación a otra.*

Pero, *¿cuales son los aspectos que se deben tener en cuenta al evaluar?* Inicialmente cualquier tipo de evaluación debe cubrir las expectativas de aquellos a quienes se dirige aclarando la finalidad que persigue como la viabilidad de la propuesta (en cuanto a interés, aplicabilidad, contexto, etc.) La evaluación desde nuestro punto de vista debe basarse substancialmente en determinar como fueron alcanzados los objetivos planteados. Por lo tanto, consideramos de capital importancia orientar la práctica evaluativa hacia el perfeccionamiento, la revisión periódica de los objetivos propuestos y el planteamiento de situaciones que provoquen algún tipo de conflicto cognitivo para llegar a un aprendizaje significativo real. Además, debe ser capaz de aportar datos que posibiliten cuantificar y clarificar los puntos fuertes y débiles manifestados, ya que serán los que orienten la búsqueda de la mejora, en esta línea STUFFLEBEAM Y SHINKFIELD (1995:20) (Ob. Cit por MORA, 2004) dicen al respecto

“sirve al progreso y se utiliza para identificar los puntos débiles y fuertes, y para tender hacia una mejora”.

Vista desde este punto, la evaluación debe considerarse como una estrategia que posibilita el cambio hacia nuevas oportunidades de aprendizaje en la que se verán involucrados tanto alumnos como profesores y hasta la propia Institución. El desarrollo de una cultura evaluativa que potencie la verificación de los objetivos planteados y la validez de las intervenciones didácticas creará un clima de confianza, trabajo y participación donde la competitividad cederá paso a la auto-evaluación, a la reflexión y la autocrítica tanto personal como grupal. Por lo tanto, el proceso evaluativo debe darse desde el consenso con el propio alumnado para que sea consciente no sólo del clima organizacional de la evaluación de la asignatura. El proceso evaluativo adquiere una gran dimensión sobre todo en estos tres puntos ya que

1. Permite verificar a las competencias y los objetivos.
2. Posibilita comprobar en que medida se alcanzaron los objetivos, no los contenidos
3. Es posible desarrollarla en cualquier momento del proceso.

Por lo tanto se considera indispensable el hacer que sean los propios alumnos que comprendan la importancia de la tarea que van a emprender analizando sus expectativas, posibilidades e interés para posibilitar a partir de ello establecer los acuerdos pertinentes, en cuanto a los contenidos a investigar, tiempos, organización (asignación de roles), asignación de aulas, etc., como medio de que se sientan parte del proceso evaluativo.

ESPECIALIDAD DONDE SE LLEVÓ A CABO EL PROYECTO.

El trabajo que se describe a continuación se desarrolló durante el presente curso lectivo 2006/2007 con los alumnos que cursaron la asignatura de Expresión Musical II correspondiente a la especialidad de Educación Infantil. Fue planteado como un Proyecto de Investigación realizado desde la propia asignatura.

La asignatura se desarrolla en el segundo cuatrimestre y tiene una duración de cinco créditos ECTS. Esta asignatura se imparte tanto en el primer año de carrera como en el último, pero a pesar de que han sido dos años (media entre uno y otro un año) muchas veces no recuerdan o confunden algunos de los contenidos que la conforman. Los temas a tratar en esta corresponden a aspectos relacionados sobre la Música en Educación Infantil referida a áreas tales como Sonido, Ritmo, Formas Musicales e Instrumentos Musicales así como todo lo relacionado con la Canción. En cuanto a la asignatura de NNTT decir que fue cursada en el cuatrimestre anterior.

PROCESO DE CREACIÓN

Puede decirse que el proceso constó de dos partes, siendo el primero de ellos el relacionado con la comprensión y profundización de los conocimientos propios de la asignatura y anteriormente descritos. Por lo tanto era necesario que pudieran adquirir destrezas y habilidades que les posibilitasen ordenar mentalmente, clasificar, distinguir, experimentar, comparar, generalizar y evaluar los conceptos y la información recibida en relación con la Educación Musical y su aplicación en Educación Infantil.

El segundo paso se relacionaba con “*el saber hacer*”. Dado que una *Webquest* puede ser orientada también hacia profesores, la propuesta se orientaba precisamente hacia

ellos. Los alumnos y alumnas debían crear una página que posibilitase a otro profesor conocer, profundizar, o resolver diferentes dudas sobre un tema en concreto. EVERWIJN y otros (1993)

“la diversidad de situaciones de aprendizaje promueve que los alumnos descubran formas generales y auto-correctivas de encarar los problemas....Esto les ayuda a que efectúen mejores juicios en relación con cuáles conceptos y teorías se vinculan con cuales cuestiones y situaciones-problema lo cual facilita la “transferencia lejana”

Lo que se esperaba del alumnado en esta fase era la integración del conocimiento adquirido y la profundización del conocimiento previo a través del desarrollo de destrezas de orden superior, utilizando *“de forma significativa el conocimiento, mediante la ejecución de operaciones cognitivas en la práctica”* MOREIRA (2004).

Dado que una *Webquest* se construye alrededor de un tema en concreto, era necesario que el tratamiento que se le diera a éste fuera atractivo y que provocase el desarrollo del pensamiento superior al utilizar *“andamios cognitivos” (scaffolding)* concepto relacionado con la zona de desarrollo próxima de VIGOYSKI. Para ello debía reunir ciertas características en las que debía primar la creatividad, la resolución de problemas y sobre todo el plantear situaciones en la que los destinatarios, en este caso los profesores, encontrasen situaciones nuevas que le dieran la posibilidad de profundizar sobre el tema a tratar.

Al comenzar la asignatura se les entregó un cronograma en el que se plasmaba el desarrollo de la asignatura y la fecha en la que debían comenzar su elaboración. De esta manera podían planificar el tiempo que disponían. La clase estaba dividida en grupos cooperativos que en total eran diez. Cada grupo lo conformaban seis integrantes. En cuanto a la asignación de los temas se hizo por sorteo para evitar la comparación y la susceptibilidad (podía considerarse que algunos temas fueran de mayor dificultad) entre ellos. El programa abarca, tal y como se dijo anteriormente cinco temas, que a su vez se dividieron en otros tantos para que cada uno de los grupos desarrollase *Webquest* diferentes. Por lo tanto el esquema de trabajo quedó estipulado de la siguiente manera:

1. Lectura e investigación de la bibliografía referida al tema propuesto. Cada grupo lo hacía de manera independiente y recurrían a la profesora cuando aparecía alguna duda sobre aspectos en que debían profundizar.
 - Selección del material idóneo
 - Bosquejos
 - i. iniciales: que se verificaban en tutorías.
 - ii. Finales: en los que se determinaba la estructura definitiva.
2. Diseño y elaboración de la *Webquest*.
 - i. Desarrollar el punto de partida o tema
 - a. Imágenes que contendrían
 - b. Recursos que se utilizarían
 - c. Enlaces apropiados, etc.
 - ii. Crear una tarea
 - iii. Crear las páginas HTM
 - iv. Desarrollo de la evolución
 - v. Diseñar el proceso
 - Se realizaban tutorías para ver el avance y adecuación del trabajo.

3. Presentación del trabajo realizado.
 - Auto-evaluación y Co-evaluación.
4. Elaboración de las conclusiones tanto personales como grupales relacionadas al trabajo propuesto.

ELABORACIÓN PROPIAMENTE DICHA

Se ofreció a los alumnos y alumnas la información y la orientación necesaria sobre el tema a trabajar. La consigna que se debía tener presente era tener en cuenta a quien se orientaba la *Webquest*, así como ser atractiva y divertida para que mantenga el interés del sujeto a quien se orientaba su uso.

Siguiendo las indicaciones de DODGE (1995) creador de las *Webquest*, se dieron unas pautas específicas que se conocen con el nombre de FOCUS y que eran las que debían orientar su elaboración.

- *(Find great sites)* Localizar sitios fabulosos
- *(Orchestrate your learners and resources)*. Indicar como se van a organizar a los alumnos y los roles que se le asignarán.
- *(Challenge your learners to think)*. Gestionar la información para que sean motivadoras y le induzcan a pensar.
- *(Use the médium)*. Generar tareas creativas que logren implicar a los futuros usuarios y que promuevan el pensamiento de orden superior.
- *(Scaffold high expectations)*. Edificar “*un andamiaje..(con) una estructura temporal que se us(e) para ayudar a que los principiantes actúen con mayor destreza de la que realmente poseen*”. DODGE (2002)

A partir de este momento los alumnos y alumnas tenían ya los elementos necesarios para poder iniciar el trabajo. Debían pasar a la fase de acción donde plasmar el esquema de trabajo elegido y el diseño en HTML para la creación de los documentos hipertextuales. Se pactó el número de horas que requería su elaboración y se fijó una fecha para su presentación al resto de los grupos. De esta manera, se les ponía en situación de explicar el proceso llevado, las estrategias pensadas, el tratamiento y conocimiento de los contenidos expuestos y el tipo de evaluación solicitada, así como el acierto o no en los recursos seleccionados. A partir de la exposición de los trabajos, se presentaron tanto las rúbricas individuales como las grupales y posteriormente se elaboraron las diferentes conclusiones, donde los alumnos que cursaban la asignatura podían resumir tanto su experiencia individual como grupal del proceso seguido y la generalización de lo aprendido.

LA RUBRICA DE LA WEBQUEST

Para evaluar la *Webquest* se utilizó una *rúbrica* de tipo *holística*. En ella se incluían los criterios utilizados para la evaluación del trabajo final, en donde cada elemento o criterio tiene un valor. Como se comentó, cada grupo tenía en su poder, previo a iniciar la construcción, las rúbricas (individual y grupal) con las que poder hacer su auto evaluación y la coevaluación. De esta manera podrían de manera anticipada organizar su pensamiento, saber lo que de ellos se espera y los detalles que la *Webquest* debía incluir de cara a ofrecer un acabado final de calidad. También se contempló el valorar

otros aspectos relacionados al funcionamiento individual de las relaciones interpersonales establecidas dentro del grupo.

Las rúbricas empleadas correspondieron al modelo aportado por LEDESMA (s/e). Fueron de dos tipos: una que posibilitaba observar el funcionamiento individual y otra referida al grupo. En la imagen siguiente se muestra el modelo empleado

CATEGORÍA			Inicial	En desarrollo	Consumado	Ejemplar	Puntaje
Individual		Peso	1 punto	2 puntos	3 puntos	4 puntos	
Tareas	Cantidad de la información obtenida	20%	Uno o más temas no están tratados	Todos los temas tratados y la mayor parte de las preguntas fueron contestadas	Todos los temas tratados y la mayor parte de las preguntas fueron contestadas con precisión y rigor	Todos los temas tratados y todas las preguntas fueron contestadas con precisión y rigor	
	Calidad de la información obtenida	20%	La información tiene poca o nada que ver con las preguntas planteadas	La información da respuesta a las preguntas principales, pero no da detalles y/o ejemplos	La información da respuesta a las preguntas principales y 1-2 ideas secundarias y/o ejemplos	La información está claramente relacionada con el tema principal y proporciona varias ideas secundarias y/o ejemplos	
	Puntualidad de las tareas entregadas	5%	No se ajustan ni a tiempos ni formas o no entrega	No se ajusta del todo a formas y con cinco o más días de retraso	Se ajusta a formas con tres días de retraso	Se ajusta a tiempos y formas	
	Análisis y uso de la información	35%	Nula. Se limita a recopilación de datos	La utiliza de forma muy elemental	La utiliza y se centra en el tema	La utiliza y amplía los enfoques del tema sin perder el objetivo	
	Diagramas e ilustraciones	20%	No son precisos o no ayudan al entendimiento del tema	Ordenados y precisos y algunas veces ayudan al entendimiento del tema	Precisos y ayudan al entendimiento del tema	Ordenados, precisos y ayudan al entendimiento del tema	
Puntuación final:		100%					

Figura 1: Rúbrica individual"
Fuente: Cesar Ledesma

CATEGORÍA			Inicial	En desarrollo	Consumado	Ejemplar	Puntaje
Grupal		Peso	1 punto	2 puntos	3 puntos	4 puntos	
Participación en grupo	Cooperación del Grupo	30%	Los miembros del grupo no organizaron el producto final	Trataron de colaborar y organizar el producto final pero el método para hacerlo fue defectuoso	Mostraron algo de entusiasmo y se centraron en la tarea. Cooperaron para organizar el producto final	Mostraron gran entusiasmo y se centraron en la tarea. Cooperaron para organizar el trabajo final	
	Participación activa	20%	Poca	Regular	Buena	Excelente	
	Presentación grupal del trabajo	40%	La exposición fue leída o explicada sin presentación en PowerPoint. No pudieron contestar las preguntas sobre el trabajo	Un miembro del equipo presentó el trabajo. El equipo no pudo contestar preguntas sobre el trabajo	Ambos integrantes presentaron su parte del trabajo. Sólo uno contestó las preguntas	Todos los miembros del equipo presentaron su parte del trabajo con voz alta y clara. Todos contestaron las preguntas que les hicieron	
Presentación en PowerPoint	Diseño y utilización de recursos	10%	Poca	Regular	Buena	Excelente	
Puntuación final:		100%					

Figura 2: Rúbrica grupal"
Fuente: Cesar Ledesma

En el momento de la presentación ambas rúbricas fueron entregadas al profesor que junto con la que éste aportó permitió el obtener la nota definitiva que se obtuvo siguiendo las instrucciones fijadas por el autor (Ob. Cit.).

En el ejemplo siguiente se consigna el valor que cada columna tenía asignado para poder obtener en cada ítem el baremo correspondiente y luego tras la suma de todos ellos el resultado final correspondiente a la evaluación individual.

Peso	Inicial	En Desarrollo	Consumado	Ejemplar	Puntaje
	1 punto	2 puntos	3 puntos	4 puntos	
20%	5 puntos	10 puntos	15 puntos	20 puntos	
20%	5 puntos	10 puntos	15 puntos	20 puntos	
5%	1.25 puntos	2.5 puntos	3.75 puntos	5 puntos	
35%	8.75 puntos	17.5 puntos	26.25 puntos	35 puntos	
20%	5 puntos	10 puntos	15 puntos	20 puntos	
100%					

Figura 3: “ Valor de las columnas de la Rúbrica individual”
Fuente: Cesar Ledesma

En cuanto a la modalidad grupal los puntos asignados a cada ítems estaban estipulados así

Peso	Inicial	En Desarrollo	Consumado	Ejemplar	Puntaje
	1 punto	2 puntos	3 puntos	4 puntos	
30%	7.5 puntos	15 puntos	22.5 puntos	30 puntos	
20%	5 puntos	10 puntos	15 puntos	20 puntos	
40%	10 puntos	20 puntos	30 puntos	40 puntos	
10%	2.5 puntos	5 puntos	7.5 puntos	10 puntos	
100%					

Figura 3: “ Valor de las columnas de la Rúbrica Grupal”
Fuente: Cesar Ledesma

A continuación se ofrece una de los apartados que los propios alumnos, en este caso “Los Trotamundos”, incluyeron como auto-evaluación. Los datos reflejados ayudaron al profesor para completar su propia valoración del trabajo desarrollado.

EVALUACIÓN DEL GRUPO TROTAMÚSICOS

Introducción
(Isabel Fernández, Daniel Frenck, Alicia Hernández, Daniel Montes, Sandra Ontoria, Ruth Rodríguez)

Tarea

ITEMS	1-3	4-6	6-8	8-10
Proceso				
Asistencia			X	
Cooperación				X
Recursos			X	
Trabajo en grupo			X	
Distribución del tiempo			X	
Evaluación				X
Pensamiento creativo				X
Capacidad para la autocrítica			X	
Razonamiento crítico				X
Conclusiones			X	
Asunción de roles			X	

TROTAMUSICOS

Una vez rellenos los apartados correspondientes, se paso a sacar la media de ambos cuadros para obtener así la nota final.

EJEMPLOS DE LA ELABORACIÓN DE LAS WEBQUEST REALIZADAS POR LOS ALUMNOS DE EDUCACIÓN INFANTIL.

A continuación se presentan algunos ejemplos de las Webquest realizadas por los alumnos y alumnas de Tercero de Educación Infantil, con el objeto de poder observar como fueron tratados los diferentes conceptos del programa de la asignatura.

El primero de ellos se refiere a la *introducción o portada* del tema que a continuación se trabajará. Se puede observar en ella la claridad puesta de manifiesto a través de las imágenes seleccionada que dan pie a imaginar lo que vendrá.

LA COTAMINACIÓN ACÚSTICA

Introducción

Tarea

Proceso

Recursos

Evaluación

Conclusiones



TROTAMUSICOS

Figura 4: Webquest "La contaminación acústica"
Grupo Los trotamundos

La *Tarea* constituye una de las partes más importantes de las *Webquest*, ya que en ella se hace referencia a que se debe realizar o hacia donde dirigirse, como orientar su trabajo, etc. Aquí se incluye algo que sea realizable y que despierte el interés de la persona a quién va dirigida para que sea llevado a cabo al final del WebQuest. En el

caso de la Figura 2 puede observarse que a su vez presenta diferente tipos de sub-tareas que posibilitan la acción grupal: unas representaban juegos tradicionales, contemporáneos, etc.



Figura 5: Webquest “Los juegos musicales”
Grupo: Acabando que no es poco

En el ejemplo presentado los alumnos hacían una propuesta en la que ofrecían aquí una serie de juegos musicales contemporáneos en el que una vez pinchado el cuadro correspondiente, la página le redirecciona hacia otra donde se le explica al profesorado en que consiste el juego. Desde esta misma página se les conducía a la visualización de una serie de videos con la representación, realizada por los propios alumnos y alumnas, del juego y canto correspondiente como se observa en la figura siguiente.



El siguiente apartado es el *Proceso* donde se reflejan los pasos que deben darse. Como se puede observar la propuesta de “Las Periquitas” se centra en los diferentes aspectos sobre el Sonido y que pinchando en cada una de *las estrellas* la página redirecciona hacia otras actividades relacionadas con la pregunta realizada.



Figura 6: Webquest "El sonido musical"
Grupo: "Las periquitas"

En la de *Recursos* tal y como su nombre lo indica, se plasman las diferentes recursos encontrados en la red y que los alumnos y alumnas han considerado como *buenas*. El exceso de información caracteriza a este nuevo siglo lo que nos conduce a la necesidad de formar profesionales que puedan sintetizarla y seleccionarla, con capacidad para organizarla y dotarla de significatividad a la vez que darle un aire de operatividad.



Figura 7: Webquest "Los instrumentos tradicionales"
Grupo: Acabando que no es poco

Finalmente la página de *Conclusiones* referida a lo que se ha aprendido y las diferentes vías que pueden tomarse para su mejora como lo ha realizado el grupo de “Las Musas”

CONCLUSIONES

Después de haber tratado a lo largo de esta web sobre la canción en general nos gustaría detenernos un momento antes de que abandonéis la página para recapacitar sobre lo que en ella hemos visto.

Nos gustaría recordaros antes de finalizar que nunca dejéis de tener en cuenta las diferentes pautas que os hemos ofrecido sobre cómo enseñar la canción y los aspectos a tener en cuenta a la hora de elegirla, ya que creemos que son de gran importancia y que os van a ser de gran ayuda cuando tratéis la canción con los niños.

Esperamos que la información que hemos ido tratando haya sido de vuestro agrado y os sirva como guía para resolver algunas de las principales dudas que surgen a la hora de tratar la canción con los más pequeños, así mismo esperamos haberos sido de ayuda en vuestra labor, tanto si sois educadores o padres de familia, de acercar la música y más especialmente la canción, al mundo infantil.



VOLVER

Figura 8: Webquest “La canción infantil”
Grupo: Las Musas

Para terminar la *Evaluación* donde se ofrece al usuario una serie de puntos que le ayudarán a determinar el nivel de conocimiento adquirido al final de todo el proceso.

		ÍTEM	SI	NO
Introducción		Nuestro sistema auditivo no está siempre abierto al mundo.		
		Ruido es todo sonido deseado.		
		El término contaminación acústica no hace referencia al ruido		
Tarea		Podrías tener pérdida de audición por efectos del ruido		
		El efecto del ruido puede crear malestar sobre una persona		
		El ruido no supone una pérdida de atención y/o concentración		
Proceso		El estudiar con ruido no afecta a la capacidad de estudio de los niños		
		La sordera permanente está producida, bien por exposiciones prolongadas a niveles superiores a 20 dBA		
		La sordera Puede ir acompañada de zumbidos de oído (acúfenos) y de trastornos del equilibrio (vértigos).		
Recursos		Los electrodomésticos no emite intensidad sonora.		
		Las zonas mas molestas dentro de una ciudad, en el día son las que presentan actividades industriales o servicios urbanos		
		El municipio de la Comunidad de Madrid con menor nivel medio de ruido es Fuenlabrada		
Evaluación		Se considera que los jóvenes son el principal grupo de riesgo al hablar de problemas de audición		
		El profesor en el aula para educar en el cuidado de los oídos a sus alumnos tiene que informar al niño acerca de estos hechos		
Conclusiones		Para combatir los ruidos lo primero es tomar conciencia del problema informar sobre los perjuicios y peligros de este		

TROTAMUSICOS

Figura 9: Webquest “La contaminación acústica”
Grupo: Los Trotamúsicos

ALGUNAS MANIFESTACIONES DE LOS ALUMNOS PARTICIPANTES.

Al finalizar el Proyecto se les solicitó a cada uno de los alumnos y alumnas que entregasen una reflexión anónima sobre su participación y evaluación en el que se consignan aspectos relacionados con su participación y significado de la tarea realizada. La heteroevaluación de la actividad ofrecería la posibilidad de saber cómo se había vivenciado el trabajo y las dificultades encontradas. De esta manera se pretendía tener un feedback que posibilitara establecer las modificaciones oportunas para los cursos venideros.

Para finalizar se considera que a través de este trabajo se han logrado desarrollar competencias intergrupales que han favorecido la creatividad, no sólo por el desarrollo y elaboración de la propia página, sino también por la incorporación de diferentes elementos (incorporación de videos) de actividades trabajadas en clase. Otras competencias trabajadas ha sido la interdependencia entre asignaturas de la propia carrera (Educación Musical y las NNTT, Conocimiento del Medio entre otras), favoreciendo así el desarrollo de diferentes capacidades (comparar, clasificar, inducir, deducir, establecer diferencias, y analogías entre otras).

A través de ella, y de acuerdo a los comentarios que a continuación se exponen, se ha animado al alumnado a adoptar diferentes maneras de llevar adelante su profesión con el fin de mejorar su propia actividad docente. También, se les ha instado a elaborar nueva propuestas conocimiento a partir de los conocimientos previos.

Algunos de ellos resaltan la importancia del trabajo en equipo siendo una de éstas una de las competencias marcadas en la asignatura como condición para asegurar la mejora de la actividad profesional, cuando comparten saberes y experiencias, al decir

“ha sido un trabajo muy cooperativo por necesitar la participación de todos los componentes del grupo”

“hemos cooperado todos los miembros del grupo y hemos usado todos los recursos para que fuera una Web con su parte de teoría sin ser aburrida, densa y monótona. Un trabajo original y diferente”

Otra competencia importante era la de comprender la relevancia de la investigación como medio de potenciar el conocimiento de otras formas de pensar, actuar y sentir, algo que se refleja en comentarios tales como

“Desde mi punto de vista, la elaboración de una Webquest es una interacción del aprendizaje entre Webquest/alumno mediante el juego y la investigación”

“El trabajo de la Webquest lo he considerado positivo en el aspecto en que he investigado y aprendido cosas nuevas”.

En cuanto a favorecer la utilización de las NNTT como mejora de su práctica docente los comentarios fueron a veces diferentes

“Continuamente, nos inciden en que tenemos que modernizar las formas de aprendizaje en el aula y adaptarnos a las nuevas tecnologías. Por ello, considero que es muy importante la utilización de la Webquest como instrumento fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje”

La toma de conciencia de lo que han podido profundizar en los contenidos se ve plasmada en el siguiente comentario

“Al mismo tiempo esto nos ha permitido afianzar los conocimientos adquiridos en este semestre. También nos ha permitido construirnos un esquema mental del "sonido" y los elementos asociados a este. Al investigar los recursos de la red nos hemos hecho con una lista de páginas que nos pueden resultar útiles en nuestro futuro como maestras de Educación Infantil. Esta página no es la solución a todos los problemas que se puede encontrar el maestro a la hora de tratar el tema del sonido, pero tanto con los procesos como con los recursos nuestra intención ha sido la de facilitarle su labor”

“con la realización de la webquest hemos conseguido asimilar los conocimientos que teníamos sobre la canción infantil, y conocer nuevas canciones y conceptos que así podremos utilizar en un futuro como nuevas maestras”.

Para terminar, se resaltan los comentarios que en su gran mayoría exponían los alumnos y alumnas sobre el aspecto creativo cuando dicen

“El realizar las distintas actividades, buscar animaciones, sacarle cosecha propia la forma de ejecutarlas para que fuesen interactiva, y sobretodo, trabajar la creatividad me ha servido para comprender, de que forma, el maestro puede perfectamente realizar sus propias actividades sin necesidad de solamente acudir a actividades ya elaboradas”.

CONCLUSIONES

A modo de conclusión y como síntesis de esta primera experiencia se considera que el trabajo realizado, susceptible de ser mejorado en cursos posteriores, ha permitido relacionarse de manera diferentes con los alumnos y alumnas y por lo tanto a favorecer las *relaciones interpersonales* (mediante actividades que posibiliten *la auto evaluación, coevaluación y heteroevaluación*). La utilización de las NNTT les ha permitido establecer espacios de creación que les han posibilitado diseñar experiencias de aprendizaje significativo, aprendiendo a su vez a trabajar en equipo y asumir responsabilidades tanto individuales como grupales. Otro de los aspectos a resaltar es que significan una nueva manera de tratar la información, integrando los conocimientos, habilidades y destrezas que ya poseen con los nuevos en pos de la resolución de un situación planteada como problemática.

No queremos terminar sin incluir la frase de LEVINE (Ob. Cit por Aville, 2003) que dice

“Una buena enseñanza es buena enseñanza con o sin el uso de la tecnología. Utilizar un ordenador o la Internet no asegura per se el aprendizaje. Las buenas experiencias de aprendizaje desafían a los estudiantes a resolver problemas mediante la investigación de calidad, analizando información, sintetizando posibilidades, haciendo juicios y creando productos interesantes para comunicar sus resultados. La tecnología puede utilizarse como herramientas para hacer esas excitantes experiencias de aprendizaje todavía más profundas, ricas y motivadoras, permitiendo a los estudiantes obtener información de fuentes a las que normalmente no serían capaces de acceder, procesando información de formas diversas y realizando productos significativos que

demuestren verdadero aprendizaje y que puedan compartir con otras personas de maneras dinámicas y atractivas”

BIBLIOGRAFÍA:

ALONSO, P. y otros (2005). “*Carpetas de trabajo, aprendizaje autónomo y evaluación procesual*”. Universidad de Huelva. Comunicación presentada en las Jornadas de Innovación Educativa. El reto de la Convergencia Europea.

ADELL, J. (2004). “*Internet en el Aula: Las Webquest*” . Eductec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa.. Nº 17. Marzo.

Disponible en: http://edutec.rediris.es/Revelec2/revelec17/adell_16a.pdf

[Consultada: junio 2007]

AREA, M. (s/e). “*Webquest. una estrategia de aprendizaje por descubrimiento basada en el uso de Internet*”. Laboratorio de Educación y Nuevas Tecnologías Universidad de La Laguna.

Disponible en

<http://216.239.59.104/search?q=cache:72H1Vxbq8bUJ:www.xtec.es/~cbarba1/Articles/article%2520Manuel%2520Area.doc+Webquest.+una+estrategia+de+aprendizaje+por+descubrimiento+basada+en+el+uso+de+Internet&hl=es&ct=clnk&cd=4>

[Consultada: junio 2007]

BIGGS, J. (2005). “ *Calidad del aprendizaje Universitario*”. Editorial”. Narcea, Madrid.

CATALANO, A. y otro. (2004). “*Diseño curricular basado en normas de competencia laboral. Conceptos y orientaciones metodológicas*”. Editorial Cinterfor/oit. Bs. As. Argentina.

COLL, C.(1992). “*Los contenidos en la Reforma: Enseñanza y Aprendizaje de conceptos, procedimientos y actitudes*”. Editorial Santillana. Madrid.

DODGE, B. (2002). “*Cinco Reglas para Escribir una Fabulosa WebQuest*”. Educteka.

Disponible en

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

[Consultada : junio 2007]

EVERWIJN, S. y otros. (1993). “*Educación basada en la capacidad o en la competencia: cierre de la brecha entre adquisición de conocimientos y capacidad para aplicarlo*” Universidad de Nijenrode, Escuela de Comercio de Holanda. Eb Higher Education 25.p 425-438. Kluwer Academia Publishers

GONZÁLEZ, V. (1998). “*Profesion comunicadora*”. Edit. Pablo de la Torre. La Habana. Cuba.

JESSUP, G. (1991). “*Outcomes. N.V.Q. and the emrgion Model of Education and Training*” . Edit. The Falmer Press. London.

LEDESMA, J. (s/e). *“Un cambio en mi familia”*. Webquest para el Instituto de Educación de Adultos. INEA

Disponible en:

http://www.conevyt.org.mx/recursos_multimedia/webquest/unchangoetf/cr_edit.htm

[Consulta: junio 2007].

MORA A. (2004). *“La evaluación educativa: concepto, períodos y modelos”*. Universidad de Costa Rica Facultad de Educación Instituto de Investigación.. Revista Electrónica Actualidades Investigativas en Educación.

Disponible en:

<http://revista.inie.ucr.ac.cr/articulos/2-2004/archivos/periodos.pdf>

[Consulta: junio 2007].

MOREIRA, G. (2004) *“Sistema de Aprendizaje Basado en el Web para Facilitar el Desarrollo del Pensamiento”*. IX Taller de Internacional de Software Educativo TISE

ORTEGA, V. (2003). *“La declaración de Bolonia y la formación de profesionales”* Revista BIT,173. URL:<http://www.coit.es/publicac/publbit/bit137/especial/ortega.pdf>
[Consulta: diciembre 2005].

QUIÑONES, D. (s/e). *“ Evaluar....para que aprendan más”*. Universidad Pedagógica “Pepito Tey”. Cuba. Revista Electrónica Iberoamericana de Educación. Principal OEI.
Disponible en

<http://www.rieoei.org/deloslectores/649Quinones.PDF>

[Consultada en: junio 2007]