

[▶] Las actividades en los EVA

Consuelo Belloch



Unidad de Tecnología Educativa
(UTE). Universidad de Valencia

En las acciones formativas mediadas por la tecnología las actividades se presentan como una de las piedras angulares la formación. A través de las actividades el profesor puede crear un ambiente de aprendizaje activo, no únicamente memorístico, en los que se consiga un aprendizaje significativo a través del análisis, la reflexión y la colaboración entre todos los participantes en el curso, potenciando la formación de comunidades de aprendizaje.

Cabero y Román (2006) definen las actividades como *Aquellas propuestas de trabajo dirigidas a los estudiantes que le ayudan a comprender, analizar, sintetizar y valorar los contenidos propuestos en los diferentes materiales y convertir la información librada en bruto en un conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes relativas a la materia trabajada.*

La selección de las actividades es una de las tareas más importantes para el diseñador instruccional, reflexionando en relación a la función de las mismas en el proceso de aprendizaje y a los criterios a atender:

- ¿Qué actividades son más significativas para el estudiante?
- ¿Cuáles son las actividades más usuales o importantes en el campo científico y o temático del curso?
- ¿A través de qué actividades podemos desarrollar diferentes tipos de capacidades en los estudiantes?

- ¿Qué actividades se adecuan mejor a las características de los alumnos?
- ¿Cuáles son las actividades más motivadoras para el estudiante?
- ...

En el diseño de actividades en un curso de Teleformación no pueden aplicarse exactamente los principios que rigen el diseño de actividades para un curso presencial, dado que las condiciones y medios de las dos modalidades formativas son diferentes, aunque pueden servir como base para la reflexión y adaptación.

En esta línea Pallot y Pratt (2003), a partir de los principios establecidos por la American Association for Higher Education (Chickering Gamson, 1987) para lograr una formación de calidad, proponen las lecciones que se derivan de los mismos al diseñar un curso online.

Principio A.A.H.E.	Lecciones online
1. La buena práctica fomenta el contacto entre los estudiantes y los docentes	El instructor debe ofrecer guías claras para la interacción con los estudiantes
2. La buena práctica anima la cooperación entre estudiantes	Una discusión bien diseñada facilita significativamente la cooperación entre los estudiantes
3. La buena prácticas facilita un aprendizaje activo	El estudiante debe presentar proyectos en el curso
4. La buena práctica da un feedback rápido	El instructor necesita ofrecer dos tipos de feedback: información y de acuse (de haber recibido la información)
5. La buena práctica da énfasis al tiempo en la tarea	Los cursos online necesitan una fecha tope
6. La buena práctica comunica altas expectativas	Provocar tareas, ejemplos de caso y alabanzas comunicando la calidad de los trabajos
7. Las buenas prácticas respetan los diversos talentos y caminos de aprendizaje	Permitir a los estudiantes que elijan los tópicos de los proyectos permitiendo que emerjan diferentes puntos de vista

Una reflexión sobre el tema podría llevarnos a plantear otros principios y lecciones que nos permitieran analizar la adecuación de las actividades diseñadas en una acción formativa.

1. Función de las actividades

Las actividades formativas pueden tener diversas funciones en el proceso de aprendizaje, dependiendo de los objetivos de la acción formativa. Cabero y Román (2006), distinguen diversos tipos de funciones:

- Clarificación de los contenidos presentados.
- Transferencia de la información a contextos y escenarios diferentes en los cuales fueron presentados.
- Profundización en la materia.
- Adquisición de vocabulario específico.
- Socialización.
- Aplicación de los contenidos a su actividad profesional.

2. Diseño de actividades

En el diseño de actividades a realizar en un curso online, deberemos ser extremadamente cuidadosos y tener presentes algunos componentes necesarios para que los estudiantes puedan llevar a cabo, con éxito, las actividades propuestas.

2.1. Motivación

La actividad debe ser percibida como útil por el alumno, favoreciendo la implicación y participación en la misma.

Por otro lado, para que la actividad pueda adecuarse a diferentes estilos de aprendizaje, los recursos a utilizar en la misma pueden presentarse en diferentes formatos (textual, hipertextual, video,...).

La desmotivación puede venir también por la sensación de aislamiento que se produce en la formación online, para ello planificar actividades orientadas a la colaboración que tengan por objeto que el estudiante se sienta partícipe de una comunidad de aprendizaje es un recurso extremadamente útil y beneficioso para el propio proceso de aprendizaje y para el desarrollo emocional y afectivo de los participantes.

2.2. Descripción

En un curso online no basta con describir la actividad a realizar sino que además, las actividades deben disponer de informaciones que le sirvan al estudiante como guía de ayuda y orientación para el desarrollo de la actividad. Algunas de las cuestiones a tener presentes en esta guía son:

- Plantear el *objetivo* de la actividad y los *resultados* que se esperan obtener de la misma.
- Explicitar el *contexto* en el que se realizará la actividad.
- Describir la *modalidad de participación* (individual, grupal, colaborativa,...) y como se realizará la gestión de la misma.
- Especificar con claridad el *proceso a seguir* para la realización de la actividad.
- Indicar los diferentes *recursos* que pueden utilizar los estudiantes en el desarrollo de la actividad.
- Informar sobre los *límites temporales* en los que se debe llevar a cabo la actividad
- Especificar la *forma de envío* de la actividad al profesor y el formato en que debe presentarse.
- Plantear el *sistema de evaluación* de la actividad y los criterios que se tendrán en cuenta tanto a nivel de conocimientos como de habilidades y actitudes que se consideran deseables.

3. Tipos de actividades

Los tipos de actividades que podemos implementar en un curso de Teleformación pueden ser muy variados y dependerán fundamentalmente de las posibilidades que nos ofrezca el propio EVA, de los conocimientos pedagógicos y didácticos y, de la imaginación y creatividad del diseñador instruccional. Cabero y Gisbert (2002) nos presentan los tipos de actividades más utilizados en la formación online:

1. Proyectos de trabajo.
2. Visitas a sitios web.
3. Análisis y reflexión de la información presentada.
4. Realización de ejemplos presentados.

5. Análisis de imágenes.
6. Estudios de casos.
7. Resolución de problemas.
8. Lectura de documentos.
9. La caza del tesoro
10. La webquest
11. Sistemas wikis para la enseñanza

4. Las actividades de Moodle

En las acciones formativas a través de EVA, el medio es un factor decisivo a la hora de establecer los procesos de aprendizaje, condicionando las actividades que se pueden llevar a cabo en el mismo. Moodle dispone de algunas herramientas o recursos orientados a posibilitar el aprendizaje desde el constructivismo social.

Las actividades de un EVA deben cubrir diferentes funciones en la acción formativa: Aprendizaje, cuando las actividades se orientan principalmente hacia la construcción de conocimiento ajustándose a diferentes modalidades (individual, grupal, colaborativa,...) ; Evaluación, si las tareas permiten la evaluación del alumno o facilitan instrumentos para el conocimiento del mismo; Comunicación, en el se engloban las actividades que la plataforma utilizar para facilitar la comunicación entre los participantes, tanto a nivel síncrono como asíncrono.



En este tema nos centraremos en las actividades orientadas al aprendizaje. Las actividades de blog y foro se presentarán en el tema "La Comunicación en EVA", aunque lógicamente ambas actividades pueden ser implementadas dentro de las acciones formativas como estrategias importantes para conseguir los objetivos de la

formación. Se incluyen en tema las actividades que ponen el acento en el trabajo en en cooperación y/o colaboración como una metodología fuertemente eficaz para garantizar ocasiones de aprendizaje para todos sus miembros. Moodle dispone de una serie de actividades orientados al trabajo colaborativo, además también podemos incluir en un curso otro tipo de materiales o tareas que propicien este tipo de aprendizaje, como por ejemplo la WebQuest, Caza del tesoro,....

4.1. Tarea

El módulo de Tareas permite a un profesor evaluar el aprendizaje de los alumnos mediante de un trabajo que luego el profesor revisará, valorará y calificará.

Las tareas pueden precisar que los alumnos:

- *Escriban el texto directamente en el entorno Moodle,*
 - El texto se escribe utilizando el editor de texto de Moodle.
 - Permite que los alumnos reflexionen sobre un tema en mayor profundidad y a nivel personal.
 - Mediante ella podemos crear un canal más de comunicación entre el profesor y sus alumnos.
- *Suban trabajos para ser revisados y evaluados por el profesor.*
 - Los trabajos pueden tener cualquier contenido digital (archivos), tal que documentos de textos, hojas de cálculo, imágenes, audio, video clips...
 - Permite realizar un seguimiento de los trabajos realizados por los alumnos.
 - Es muy recomendable solicitar, en el texto de la tarea el tipo de archivos admisibles y "que compriman los archivos grandes, por ejemplo en formato zip o rar".
- *Realicen una actividad fueran del entorno virtual.*
 - Los estudiantes no tienen que realizar ninguna actividad en la plataforma de aprendizaje, ni subir a ella ningún trabajo.
 - La tarea se indica como un recordatorio de la actividad a realizar (ej, exposición, lectura, visita,...).

En la **configuración de la tarea**, al ser creada, deberemos indicar:

- El **título** y una **descripción** pormenorizada del proceso a seguir en la misma.
- La **fecha** y los parámetros de la **entrega** (aceptación, avisos,...)
- Configuración del **tipo de tarea** (número de archivos, tamaño de los archivos, comentarios,...)
- **Retroalimentación**. Permitiendo o no los comentarios del profesor.
- **Evaluación**. Las tareas pueden ser calificadas según una escala numéricas o según una escala nominal, o bien, mediante un método de calificación avanzada, como una rúbrica. Las calificaciones finales se registran en el libro de calificaciones.
- Los **grupos** para realizar la actividad:
 -  **no hay grupos**: cuando la actividad es individual,
 -  **grupos separados**: la actividad se realiza en grupo y los alumnos solo pueden ver la actividad que ha realizado su grupo, y
 -  **grupos visibles**: la actividad se realiza en grupo, pero los alumnos pueden ver -aunque no editar- la actividad que han realizado los otros alumnos.

Finalmente, una vez ya diseñada la actividad tarea nos aparecerá en el diagrama de temas la tarea que hemos diseñado, al mismo tiempo se incluirá la fecha de entrega en el calendario como evento del curso y se añadirá, en el caso en que se haya indicado que la tarea será evaluada, al libro de calificaciones de los alumnos.

En la implementación del curso, el alumno podrá acceder a la información, subir la tarea y el profesor ver y calificar la misma.

Mapa conceptual

Realizar un mapa conceptual de una de las plataformas virtuales para la formación especificando sus características, metodología, actividades y centros en los que se utiliza.

Estado de la entrega

Estado de la entrega	No se ha enviado nada en esta tarea
Estado de la calificación	Sin calificar

4.2. Consulta ?

El módulo Consulta permite al profesor hacer una pregunta especificando las respuestas posibles.

Los resultados de la elección pueden ser publicados después que los estudiantes hayan respondido, después de cierta fecha, o no publicarse. Los resultados pueden ser publicados, con los nombres de los estudiantes o de forma anónima.

Una Consulta puede utilizarse

- Para realizar una encuesta rápida que estimule a los alumnos a reflexionar sobre un tema
- Para comprobar rápidamente que los estudiantes han entendido algo concreto
- Para facilitar la toma de decisiones, por ejemplo permitiendo a los estudiantes votar algún aspecto relacionado con el curso. Por ejemplo, para formar grupos en función de diferentes valores o temáticas.

En la **configuración de la consulta** deberemos especificar:

- El **título** y **texto introductorio** (pregunta) de la consulta.
- Las **opciones** posibles de respuesta.
- El **límite** de número de respuestas para cada opción.
- Las **fechas** en que estará activada la consulta.
- La **visualización**, esto es como se mostrarán las opciones de consulta: horizontal o vertical.
- El criterio de **publicación** de las consultas.
- Los **grupos** para realizar la actividad.

Al entrar en la consulta los estudiantes visualizarán la pregunta y las opciones de la misma, debiendo seleccionar una de ellas.

Selecciona el grupo en el que quieres trabajar según su temática.

Wiki
 Webquest
 Caza del tesoro
 Blog

El profesor podrá acceder a las elecciones realizadas por los alumnos.

Respuestas

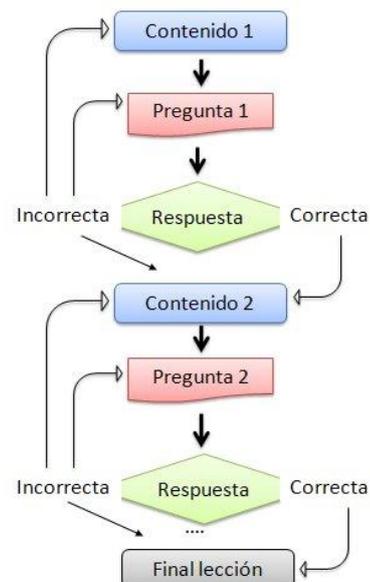
Opciones de la Consulta	Wiki	Webquest	Caza del tesoro	Blog
Número de usuario	1	0	0	0
User choose this option	<input type="checkbox"/> Nombre Apellido			

Seleccionar todos / No seleccionar ninguno Con seleccionados

4.3. Lección

Una lección proporciona contenidos y preguntas sobre ellos.

La lección está formada por un conjunto de páginas (contenidos, preguntas) organizadas de forma secuencial en función de su orden de aparición. Cada una de las páginas de contenido, generalmente presenta a continuación una o varias preguntas. Dependiendo de cuál sea la respuesta del estudiante y la configuración de la lección le permitirá avanzar al próximo contenido, volver a repasar el contenido anterior o volver a responder la pregunta.



La navegación en la lección generalmente es secuencial, aunque puede ser configurada para que el alumno seleccione el contenido que desea trabajar.

Antes de comenzar una lección es conveniente tener en un documento los textos de cada uno de los apartados de la lección, para las páginas de contenidos y las preguntas con sus posibles respuestas, para las páginas de preguntas, de este modo la edición de la lección se realizará más rápidamente y bastará con copiar los textos en los cuadros correspondientes de moodle.

Lo primero que haremos será la **Configuración de la lección**, en la que podremos determinar:

- El **título** de la lección.
- El **tiempo** que los alumnos tienen para realizar la lección. Si se desactiva no hay tiempo límite.
- Las **fechas** en que estará activada la lección.
- El **número máximo de respuestas** en el que se deberá indicar el número máximo de opciones de respuesta que habrán en las preguntas.
- Las opciones relativas a la **calificación**, indicando la puntuación máxima de la lección. En el caso en que no se desee que la calificación obtenida se incluya en la calificación del curso se activará **lección práctica**.
- Los criterios a seguir en la **revisión** de las preguntas y el número de intentos permitido.
- La **dependencia** o no de la lección con otra lección que se haya realizado previamente.

Edición de la lección

Una vez realizada la configuración de la lección, volveremos al curso, para pasar a incluir los contenidos y preguntas de la misma. Para ello pulsaremos sobre la lección situada en nuestro curso. De este modo se visualizará la pantalla que nos permite: visualizar la lección, editar la lección, informes y calificar ensayos.



Las opciones iniciales de edición, más utilizadas son:

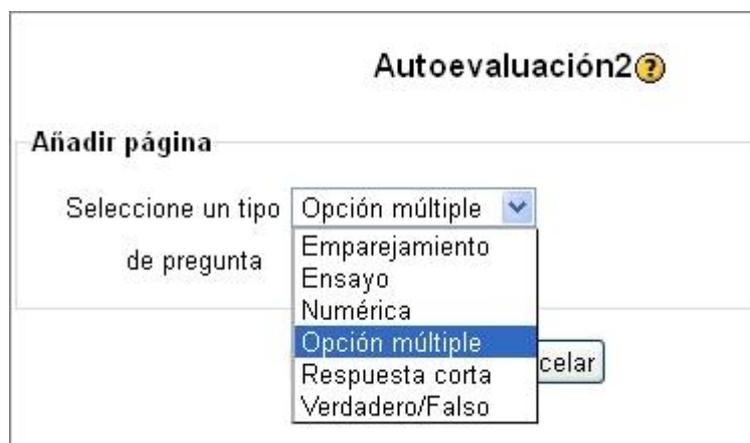
- Agregar un cluster. Conjunto de preguntas de las cuales el alumno puede seleccionar una o más de forma aleatoria.
- Añadir una página de contenido
- Añadir página. Agregar una página de preguntas.

Página de Contenido

Se incluye el título y el contenido de la página. Además deberemos especificar el botón o botones de las páginas a las queremos acceder a partir de la página en la que nos encontremos.

Página de Preguntas

Moodle permite realizar diferentes tipos de preguntas:



Si la pregunta es de un tipo que permite la calificación automática deberemos indicar para las posibles respuestas, su puntuación, retroalimentación y la página a la que deben acceder para continuar. La respuesta correcta se puntúa con un 1 y las incorrectas con un 0.

Si la pregunta es del tipo ensayo, la calificación la realizará personalmente el profesor del curso a través del botón correspondiente **calificar ensayos**. Pudiendo enviar un comentario a los alumnos sobre la misma a través del correo electrónico.

Al completar una pregunta o una página de contenido se mostrará en pantalla la información sobre la misma y nos permitirá incluir nuevas páginas.

Autoevaluación2?

Previsualizar **Edición** Informes Calificar ensayos

Colapsado Expandido

Página insertada: Titulo power

Título de la página	Tipo de página	Saltos	Acciones
Titulo power	Contenido	Página siguiente	<div style="display: flex; align-items: center; gap: 10px;"> ↕ 🔊 🔍 ✕ </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p>Añadir una nueva página... ▾</p> <p style="background-color: #4a7ebb; color: white; padding: 2px;">Añadir una nueva página...</p> <p>Agregar un cluster</p> <p>Añadir una página de contenido</p> <p>Agregar un final de ramificación</p> <p>Agregar un final de cluster</p> <p>Pregunta</p> </div>

De modo que la finalizar la edición de todas las páginas podremos tener una visión general de la lección y de la navegación entre páginas.

Autoevaluación 			
Previsualizar		Edición	
		Informes	
		Calificar ensayos	
Colapsado		Expandido	
Título de la página	Tipo de página	Salto	Acciones
Introducción	Contenido	Página siguiente	    Añadir una nueva página...
Teleformación	Contenido	Página siguiente	    Añadir una nueva página...
Definición	Ensayo	Página siguiente	    Añadir una nueva página...
Rol del profesor y el alumno en e-learning	Contenido	Página siguiente	    Añadir una nueva página...
Rol del profesor	Verdadero/Falso	Página siguiente Página anterior	    Añadir una nueva página...

Ver la lección

Por último, para comprobar como verían los alumnos la lección podemos pulsar sobre **Previsualizar**.

Autoevaluación?

Previsualizar
Edición
Informes
Calificar ensayos

La puntuación acumulada sólo se muestra al estudiante. Entre como estudiante para probar la puntuación acumulada.

Introducción

El uso que realizamos de las TICs en los diferentes niveles educativos va variando en función de las características de los estudiantes y las competencias que se pretenden alcanzar. Así, algunas características como la edad, capacidad cognitiva, nivel cultural, intereses, tiempo disponible, etc. propiciarán diferentes estrategias en cuanto a la implementación de las TICs atendiendo a las diferentes modalidades de enseñanza/aprendizaje:

- **Apoyo en la enseñanza presencial.** En esta modalidad de enseñanza las TICs se integran como recursos de apoyo a los procesos de enseñanza/aprendizaje.
- **Elemento de mediación en la enseñanza a distancia.** Los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) o entornos virtuales de formación median los procesos de enseñanza a distancia aportando información y recursos pedagógicos para mejorar la calidad de los aprendizajes y permitir un "acercamiento" entre profesores y alumnos.
- **Complemento y elemento de mediación en la enseñanza semipresencial,** en la que se combinan las dos modalidades anteriores

Continuar

4.4. Glosario

Un glosario es un listado de términos, conceptos... con sus correspondientes definiciones y explicaciones, a modo de enciclopedia o diccionario.

Parte de la idea de que una parte de los conocimientos que se adquieren en el proceso de aprendizaje de cualquier materia vienen dados por el vocabulario asociado al mismo.

Los glosarios pueden ser creados por cualquier usuario con diferente finalidad. Por ejemplo, un profesor o una profesora puede definir un glosario para presentar los conceptos y términos más importantes de su curso, y ponerlo a disposición de los

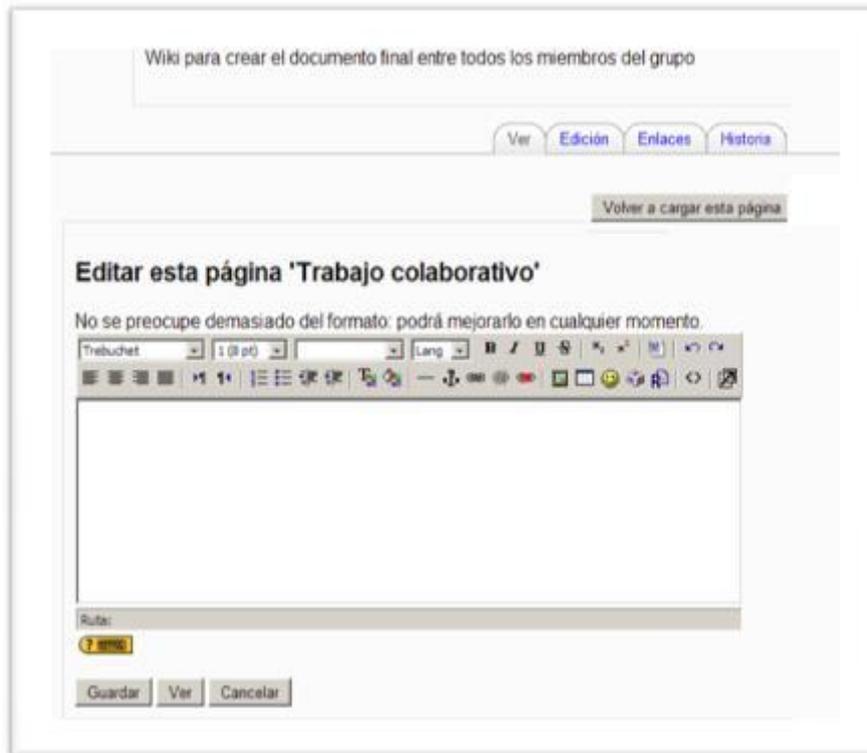
estudiantes, quienes podrían también hacer sus aportaciones. También podemos encargar a los estudiantes que elaboren un glosario entre todos. Podría servir de punto de colaboración durante todo el curso. A cada estudiante le podemos asignar un término, una definición o un comentario. Cuando ellos mismos son responsables de crear definiciones, es más probable que recuerden el concepto. En este caso, la actividad tendría una doble finalidad: experimentar una herramienta colaborativa que ayuda en su desarrollo (proceso) y conseguir un documento de referencia y consulta (producto final).



4.5. Wiki

El término Wiki proviene de la palabra de origen hawaiano "wiki wiki" que significa rápido. En términos tecnológicos un wiki es un software para la creación de contenido de forma colaborativa. El principio básico de un wiki es construir sitios compartidos y de colaboración, es decir, todo el mundo ha de poder aportar nuevo contenido al sitio, tales como nuevas páginas y enlaces.

La finalidad del módulo wiki de Moodle sigue este mismo principio ya que permite que los participantes de un curso puedan crear páginas Web sobre un determinado tema sin necesidad de que tengan conocimientos de HTML. En definitiva, se crea una comunidad de usuarios donde cada uno aporta un poco de su conocimiento para crear documentos útiles para todos (sitio compartido y de colaboración). Una de las wikis más conocidas es Wikipedia.



4.6. Base de datos

El módulo Base de datos permite al profesorado y/o a los estudiantes construir un banco de registros sobre cualquier tema o asunto, así como realizar búsquedas y mostrar resultados. El formato y la estructura de estas entradas pueden ser prácticamente ilimitados, incluyendo imágenes, archivos, direcciones URL, números y texto, entre otras cosas.

The form contains the following fields and options:

- Título:** A text input field.
- Página de:** A text input field.
- Url:** A text input field with the text "http://" pre-filled.
- Texto:** A text input field.
- Dibujo:** A large text area with an "Examinar..." button.
- Alternative text:** A text input field.
- Tipo de página:** A list of radio button options: Portal, Revista electrónica, Página institucional, Página personal, Centro de recursos, and Otros.
- Tipo de contenidos:** A list of checkbox options: Artículos de divulgación, Recursos: software, Recursos multimedia (imagenes, sonidos,...), Recursos comunicación: foros, listas, comunidades virtuales,..., and Otros.
- Temática general:** A dropdown menu with the text "Seleccionar..." and a downward arrow.

Son múltiples las posibles aplicaciones de este módulo. Pueden ser utilizadas para proyectos de tipo portafolio electrónico. Es una herramienta muy útil si pretendemos realizar una recopilación colaborativa de libros, revistas, fotos, posters, sitios Web..., permitiendo que todos los participantes puedan agregar información y comentarios a las otras contribuciones, y calificarlas. También podemos usar esta actividad para construir espacios para compartir archivos, recopilar conceptos acompañados de imágenes relativas (algo similar a un glosario ilustrado), para votar y comentar una lista de logos, carteles...



5. Otras actividades

En este apartado vamos a revisar otro tipo de actividades que si bien no se incluyen en Moodle, pueden ser incorporadas en un curso.

5.1. Webquest

Las WebQuest no son una de las actividades que ofrece Moodle, pero pueden formar parte de un curso, dado que son páginas web con las que podemos enlazar e incorporar en el mismo. Además de enlazar la página web debemos añadir aquellas actividades (foros, tareas, wiki, etc.) que necesitan los estudiantes para poder llevar a cabo las tareas o actividades descritos en la WebQuest.

WebQuest es una metodología de aprendizaje basado fundamentalmente en los recursos que nos proporciona Internet que incitan a los alumnos a investigar, potencian el pensamiento crítico, la creatividad y la toma de decisiones, contribuyen a desarrollar diferentes capacidades llevando así a los alumnos a transformar los conocimientos adquiridos. De acuerdo con sus autores Bernie Dodge y Tom March, un WebQuest es una actividad de indagación/investigación enfocada a que los estudiantes obtengan toda o la mayor parte de la información que van a utilizar de recursos existentes en Internet.

Las WebQuests han sido ideadas para que los estudiantes hagan buen uso del tiempo, se enfoquen en utilizar información más que en buscarla, y en apoyar el desarrollo de

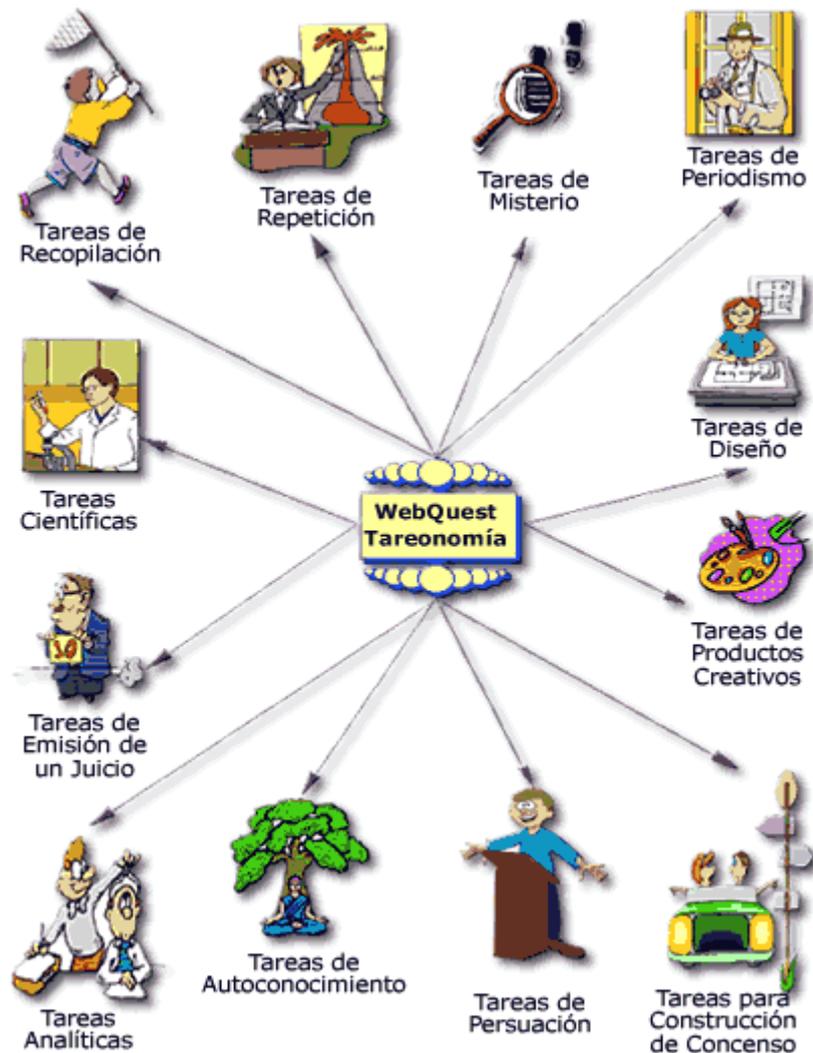
su pensamiento a través de procesos de análisis, síntesis, contrastación y evaluación. Las WebQuests pueden aplicarse a un amplio rango de temas, pero ellas no son siempre la técnica más apropiada. El mejor uso de las WebQuests se aplica a temas que no estén muy bien definidos, tareas que invitan a la creatividad y problemas con varias posibles soluciones.

Según los autores hay varias formas de practicar ,de forma efectiva, el aprendizaje cooperativo; una de ellas es el uso de Internet y WebQuest. Esta estrategia pedagógica usa el mundo real, y tareas auténticas para motivar a los alumnos; su estructura es constructivista y por tanto fuerza a los alumnos a transformar la información y entenderla; sus estrategias de aprendizaje cooperativo ayudan a los estudiantes a desarrollar habilidades y a contribuir al producto final del grupo.

Una WebQuest se compone de seis partes esenciales: Introducción, Tarea, Proceso, Recursos, Evaluación y Conclusión. A las que podemos añadir Guía didáctica y Créditos.

- En la **INTRODUCCIÓN** se da al estudiante la información básica sobre el tema y la finalidad de la WebQuest. Su finalidad es informar y motivar al estudiante, de modo que la actividad a realizar les resulte relevante, motivante y aumente el interés por la misma. La introducción debe conectar con los estudiantes, sus conocimientos previos, sus intereses y su relación con metas futuras.
- La **TAREA** es una descripción formal y básica de las actividades que se van a llevar a cabo en la WebQuest, haciendo una referencia clara a la finalidad de las mismas y al interés que tiene para ellos. En este momento se puede desafiar a los estudiantes para que propongan algo que vaya más lejos, de tal manera, que mejore y adecue en mayor medida las actividades a las necesidades de los estudiantes.

La tarea es la parte más importante de una WebQuest y existen muchas maneras de asignarla. Bernie Dodge y Tom March, diseñadores de las WebQuest, nos aportan en el documento ["Tareonomía del WebQuest: Una taxonomía de las Tareas"](#), una descripción de los 12 tipos de tareas más comunes y sugieren algunas formas para optimizar su utilización.



- El **PROCESO** describe los pasos que el estudiante debe seguir para llevar a cabo la Tarea. En el proceso debemos establecer con claridad cómo se deben organizar los estudiantes para realizar la tarea. Esto puede contemplar estrategias para dividir la tarea en diferentes actividades de modo que en cada una de ellas establezcamos de forma breve y clara el proceso a seguir por parte de los estudiantes, como se deben organizar para realizar las actividades, etc. En algunos casos es necesario describir los papeles a ser representados o las perspectivas que debe tomar cada estudiante. Algunos modelos para realizar WebQuests proponen el uso de ayudas visuales ofrecidas por el profesor (ej. mapas conceptuales, esquemas, diagramas,...) para describir con mayor claridad las fases del proceso, el tiempo destinado a cada una y las relaciones entre ellas.
- Los **RECURSOS** son, principalmente, direcciones de sitios Web, seleccionadas por el profesor para que el estudiante acceda a la información necesaria para

poder llevar a cabo la tarea. Los recursos pueden ser generales para todos los alumnos o específicos para ser utilizados únicamente por los estudiantes que representarán un rol concreto o tienen que tomar una perspectiva particular. En algunas WebQuest dirigidas a personas adultas no se ofrecen todas las direcciones electrónicas de los recursos a utilizar sino únicamente las básicas, y se les solicita en la propia WebQuest que seleccionen sitios web interesantes para el tema tratado.

En algunas WebQuest las direcciones URL se presentan en el apartado PROCESO.

- La **EVALUACIÓN** incorpora una plantilla de evaluación (rubric) en la que se especifican los indicadores que vamos a utilizar para evaluar las actividades que conforman la WebQuest. Estos indicadores o estándares deben ser relevantes, justos, claros, consistentes y específicos para cada una de las actividades o tareas. La rúbrica puede ser analizada y consensuada con los estudiantes, sirviendo tanto para la evaluación del profesor como para la autoevaluación de los estudiantes.

FASE 2. Analizar			PUNTOS
Presentación	0	2	4
	La presentación del trabajo es muy deficiente.	La presentación del trabajo es correcta, pero claramente mejorable.	La presentación del trabajo es correcta, tiene en cuenta los detalles y está bien estructurado.
	Trabajo en equipo	2,5	5
Prácticamente no ha existido debate e intercambio de información en el grupo.	Los miembros del equipo se han repartido las tareas y posteriormente las han puesto en común sin debate ni conclusiones sobre sus planteamientos.	Se ha producido un debate interno en el grupo sobre la evaluación de las webquest atendiendo a los roles dentro del grupo.	
Participación en clase	0	2,5	5
	No participan en el debate que se produce en el aula para seleccionar la webquest mejor y peor.	Participan en el debate que se produce en el aula, pero sin justificar de forma razonada sus opiniones.	Participan en el debate en el aula, justificando de forma razonada sus opiniones.
	Tarea	2,5	5
Las valoraciones de las diferentes webquest no atienden a la tareaonomía y a las competencias desarrolladas en las tareas propuestas.	Las valoraciones de las diferentes webquest se corresponden con las competencias desarrolladas a través de las tareas de la webquest, aunque no están claramente justificadas.	Las valoraciones de las diferentes webquest se corresponden con sus valoraciones con las competencias desarrolladas a través de las tareas de la webquest, estando claramente justificadas.	
Conclusiones	0	3	6
	Las valoraciones de las diferentes webquest no se corresponden con sus valoraciones atendiendo a su rol en el grupo.	Las valoraciones de las diferentes webquest se corresponden con sus valoraciones atendiendo a su rol en el grupo, aunque no están claramente justificadas.	Las valoraciones de las diferentes webquest se corresponden con sus valoraciones atendiendo a su rol en el grupo, aunque no están claramente justificadas.
	Puntos Totales		

- La **CONCLUSIÓN** resume la experiencia y estimula la reflexión acerca del proceso seguido y de los aprendizajes realizados. Se puede realizar una reflexión conjunta que permita valorar lo conseguido y realizar propuestas de mejora.
- En la **GUIA DIDÁCTICA** el profesor describe brevemente la guía pedagógica para la implementación correcta de la WebQuest. En ella se especificará, a quién va

destinada, que objetivos pretende alcanzar, contenidos, competencias y su implementación en el currículo.

- Por último, los **CRÉDITOS**, nos permiten mencionar los nombres de las personas que han participado en la elaboración de la WebQuest, así como la autoría de los recursos utilizados en la misma.

Las WebQuest no son una de las actividades que ofrece Moodle, pero pueden formar parte de un curso, dado que son páginas web con las que podemos enlazar e incorporar en el mismo. Además de enlazar la página web debemos añadir aquellas actividades (foros, tareas, wiki, etc.) que necesitan los estudiantes para poder llevar a cabo las tareas o actividades descritos en la WebQuest.

5.2. Caza del tesoro

Se trata de algo tan sencillo como una hoja de trabajo o una página web con una serie de preguntas y un listado de direcciones de Internet en las que los alumnos han de buscar las respuestas. Al final se debe incluir la “gran pregunta”, cuya respuesta no aparece directamente en las páginas web visitadas la cual exige integrar y valorar lo aprendido durante la búsqueda. Las cazas de tesoros son estrategias útiles para adquirir información sobre un tema determinado y practicar habilidades y procedimientos relacionados con las T.I.C. y con el acceso a la información a través de Internet. Entre otras cosas nos permiten mejorar la comprensión lectora de los alumnos y enseñarles a buscar información en Internet. Las podríamos situar en un nivel por debajo de las WebQuests ya que no acostumbran a proponer a los alumnos la resolución de ningún problema, ni la exposición de conclusiones finales.

Los caza del tesoro se estructuran en seis apartados:

1. Introducción: Información inicial de la actividad, en ella se describe la finalidad de la tarea y se motiva y suscita el interés del estudiante.
2. Preguntas: Listado numerado de preguntas a contestar. Estas preguntas deben adaptarse a la capacidad de los estudiantes, pudiendo ser:
 - Directas: Implican actividades de lectura comprensiva.

- Complejas: Implican actividades de análisis de la información, solución de problemas o toma de decisiones.
3. Recursos: Listado de sitios Web que el profesor ha localizado para ayudar al estudiante a responder a las preguntas. Si los alumnos son muy pequeños es conveniente poner el vínculo necesario para resolver cada pregunta a continuación de la misma. Para alumnos mayores todos los vínculos se situarán sin referencia a la pregunta y los enlaces pueden ser a la página de inicio del sitio web que contiene la información, con el fin de que sean ellos los que creen estrategias para la búsqueda de información.
 4. La gran pregunta: Se trata de incluir una pregunta final, global, que permita la reflexión a partir de todo lo aprendido buscando las respuestas de la caza del tesoro. La respuesta a la gran pregunta no se encuentra de forma explícita en ninguna de las páginas ofrecidas por el profesor.
 5. Evaluación: Se describe claramente los criterios que se utilizan para la evaluación de la caza del tesoro. Es conveniente que además de evaluar el producto, respuestas acertadas por los estudiantes, se valore también el proceso que han seguido los estudiantes para llegar a las mismas (estrategias de búsqueda, originalidad, etc.).
 6. Créditos: Listado de fuentes -imágenes, texto o sonidos- utilizadas en la elaboración de la caza del tesoro y agradecimiento a las fuentes y proveedores de estos recursos. Generalmente, en este apartado al mismo tiempo que se indican los agradecimientos a las fuentes originales, si incorporar enlaces a las mismas.

Los caza del tesoro no son una de las actividades que ofrece Moodle

Bibliografía

Básica

- Dodge, B. (2002) Cinco reglas para escribir una fabulosa webquest. Eduteka.
Disponible en
<http://www.eduteka.org/profeinvitad.php3?ProfInvID=0010>
- Saorín, A. (2012) Moodle 2.0. Manual del profesor. Publicación en línea. Disponible en <http://recursos.cevindalo.es/mod/resource/view.php?id=13104>

Complementaria

- Adell, J. (2004) Internet en el aula: a la caza del tesoro. Edutec, Revista Electrónica de Tecnología Educativa, núm. 16. Disponible en
<http://edutec.rediris.es/Revelec2/revelec16/adell.htm>
- Adell, J. (2004) Internet en el aula: las webquest. Edutec, Revista Electrónica de Tecnología Educativa, núm. 16. Disponible en
http://edutec.rediris.es/Revelec2/revelec17/adell_16a.htm
- Alfageme, M^a B. (1999) La interactividad: como característica de la enseñanza mediante redes. Comunicación presentada en EDUTEK 1999, Sevilla. Disponible en <http://tecnologiaedu.us.es/edutec/paginas/58.html>
- Area, M (1999) El diseño y desarrollo de materiales didácticos electrónicos . Un proyecto para la educación de adultos en Canarias. Comunicación presentada en EDUTEK 1999, Sevilla. Disponible en
<http://tecnologiaedu.us.es/edutec/paginas/68.html>
- Cabero, J. (dir) (2004) La red como instrumento de formación bases para el diseño de materiales didácticos. Pixel-Bit, 22, nº1. Disponible en
<http://www.sav.us.es/pixelbit/pixelbit/articulos/n22/n22art/art2201.htm>
- Cabero, J. y Román, P. (2006). E-actividades. Un referente básico para la formación en Internet. Sevilla: Eduforma.
- Fidalgo, A. (2009) Interactividad. Formación online interactiva. Blog de Angel Fidalgo para reflexionar sobre innovación educativa. Disponible en
<http://innovacioneducativa.wordpress.com/2009/06/12/interactividad-formacion-on-line-interactiva/>

- Gros, B. (sf) El aprendizaje colaborativo a través de la red: límites y posibilidades.
Disponible en
http://www.uninorte.edu.co/congresog10/conf/08_El_Aprendizaje_Colaborativo_a_traves_de_la_red.pdf
- Pérez-Mateo, M. y Guitert, M. (2007) La dimensión social del aprendizaje colaborativo. RED. Revista de Educación a Distancia. Núm. 18. Disponible en http://www.um.es/ead/red/18/perez_mateo_guitert.pdf
- Stahl, G., Koschmann, T. y Suthers, D. (2006). Computer-supported collaborative learning: An historical perspective. In R. K. Sawyer (Ed.), Cambridge handbook of the learning sciences (pp. 409-426). Cambridge, UK: Cambridge University Press. Traducción Aprendizaje Colaborativo Apoyado por Computador: Una perspectiva histórica. Disponible en http://gerrystahl.net/cscl/CSCL_Spanish.pdf