

CACERIAS Y WEBQUEST

TRAVESEANDO EN INTERNET

1

Utilizando la información obtenida:

¿Cómo podemos utilizar eficazmente la información hallada? Pues no alcanza con tener y evaluar el contenido académico, hay que buscar darle un uso didáctico y reflexivo, fomentando la participación del estudiante y el trabajo colaborativo.

A continuación ofreceremos dos tipos de actividades que cumplen con las condiciones anteriormente mencionadas y que además son sencillas de elaborar y no quieren grandes conocimientos informáticos.



Una cacería en internet es un tipo de actividad que promueve procesos de búsqueda de información por parte de los alumnos de forma participativa, reflexiva y lúdica.

Se trata de un conjunto de preguntas con diversos niveles de complejidad que los alumnos deberán responder siguiendo un mapa u hoja de trabajo entregado por el profesor. Los estudiantes deberán encontrar el “tesoro escondido”, que será la respuesta a la gran pregunta final.

Recomendaciones previas:

1- Se debe establecer con claridad el tema sobre el que se tratará la caza.

2- Las preguntas deben provocar la reflexión de los alumnos. (Evitando el copiar y pegar)

3-S e deben estipular los plazos para la caza del tesoro

4- Se debe comprobar que todos los vínculos señalados funcionen convenientemente.

Organización de la cacería:

1- Introducción

2- Preguntas

3- La gran pregunta

4- Sitios Web sugeridos

2



La WebQuest es una actividad didáctica que tiene como objetivo lograr la investigación en sitios de Internet con criterios y preguntas especificadas por los docentes. Esta metodología fue propuesta por Tom March y Bernie Dodge en 1995 en la Universidad de San Diego y se ha expandido por todo el mundo.

A diferencia de las cacerías las Webquest aponen aros alumnos en situación de resolver algún problema, y al finalizar la tarea, a exponer de algún modo particular y significativo las conclusiones.

Tanto las cacerías como las Webquest pueden realizarse en forma individual o en grupo, fomentando de esta modalidad el trabajo colaborativo.

Los alumnos simulan un rol, por ejemplo periodistas y se utilizan situaciones del mundo real. Para despertar el interés de los alumnos.

Organización de la Webquest:

1-Introducción

2-Tarea

3-Proceso

4-Recursos

5- Evaluación

6-Conclusión

3



1-Seleccione un contenido curricular de su asignatura y construya una cacería o una webquest.

Es interesante que realice la actividad con algún compañero de asignatura, o alguna asignatura afín

2- Mencione las dificultades y las limitaciones que ha encontrado en la construcción de la actividad.

3-Señale también alguna ventaja que haya encontrado en el trabajo seleccionado.

4-Señale las diferencias y semejanzas que encuentre entre ambas actividades.

Atención:

Observe el material multimedia que se presenta antes de realizar las actividades!

Otros recursos de consulta:

<http://phpwebquest.org/newphp/>

<http://www.aula21.net/Wqfacil/webquest.htm>