

IO3 Programa y Manual de Formación Continua

Resultados clave de aprendizaje

MÓDULO 2

Contenidos de aprendizaje

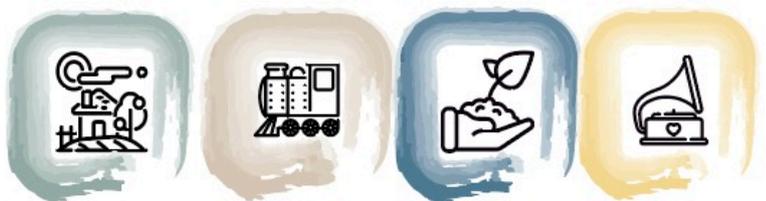
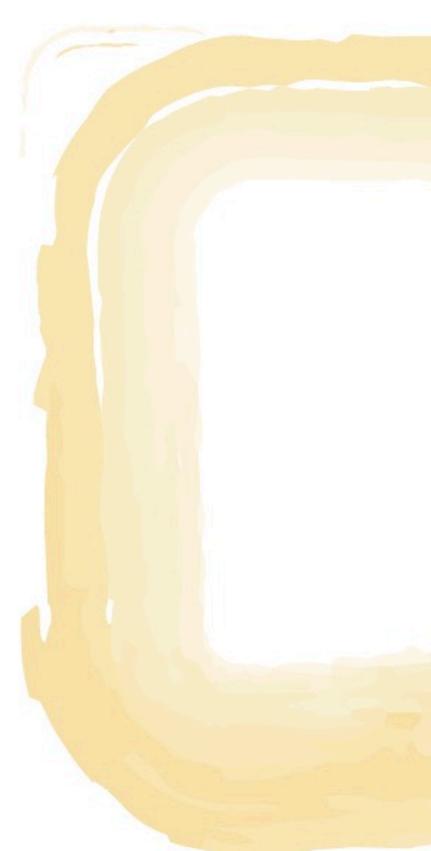


Tabla de contenido

Introducción	3
MÓDULO 2 Presencial: CÓMO DESARROLLAR LAS WEBQUESTS.....	4
UNIDAD 1: Cómo definir una webquest	4
UNIDAD 2: Cómo estructurar una webquest.....	6
UNIDAD 3: Cómo construir una webquest	7
MÓDULO 2 Presencial: Recursos	9
UNIDAD 1 RECURSOS.....	9
UNIDAD 2 RECURSOS	11
UNIDAD 3 RECURSOS.....	14
MÓDULO 2 Online: CÓMO DESARROLLAR UNA WEBQUESTS.....	16
UNIDAD 1: Cómo definir una webquest	16
UNIDAD 2: Cómo estructurar una webquest.....	17
UNIDAD 3: Cómo crear una webquest.....	18
MÓDULO 2 Online: RECURSOS	20
UNIDAD 1 RECURSOS.....	20
UNIDAD 2 RECURSOS.....	21
UNIDAD 3 RECURSOS.....	22
Formulario de evaluación	25

Introducción

El programa de programa de formación continua tiene como objetivo garantizar que tanto los educadores de adultos como los trabajadores de apoyo a los migrantes estén capacitados y preparados en términos de estos dos objetivos:

- 1) aprovechar el potencial del conjunto de recursos de PAST-TIMES para apoyar a los jóvenes migrantes a construir conjuntos de habilidades transversales clave de alto valor y apoyar la integración de los jóvenes migrantes en su nuevo país de acogida mediante la creación de una conciencia cívica, social y cultural
- 2) apoyar el envejecimiento activo de las personas mayores y ayudarlos a desarrollar las habilidades y atributos necesarios para apoyar la integración de los jóvenes migrantes a través de un programa de aprendizaje intergeneracional.

Comprende un total de 50 horas de aprendizaje, divididas en 3 módulos, subdivididos de la siguiente manera:

- 4 horas de taller preparatorio presencial;
- 21 horas, es decir, 3 días de programa de capacitación presencial;
- 25 horas de aprendizaje auto-dirigido en línea.



MÓDULO 2 – Presencial: CÓMO DESARROLLAR LAS WEBQUESTS

Taller preparatorio presencial

Este módulo 2 incluye un taller preparatorio relacionado con el desarrollo de las siguientes unidades relativas a las webquests para explicar qué son y su estructura, siguiendo el modelo ARCS.

Para empezar, el educador/facilitador definirá qué son las webquests y sus implicaciones para los alumnos. Puede echar un vistazo a esta presentación, [aquí](#).

En segundo lugar, después de aclarar los conceptos básicos de las búsquedas web, se desarrollará la estructura de una búsqueda web, siguiendo el modelo ARCS creado por John Keller en los años 80. Puede echar un vistazo a esta presentación, [aquí](#).

Después de este taller preparatorio, puede comenzar con las tres unidades.

UNIT 1: Cómo definir una webquest

Módulo 2	CÓMO DESARROLLAR LAS WEBQUESTS		
Unidad 2.1	Cómo definir una webquest	Resultado del aprendizaje	Debatir sobre lo que son las webquests, lo que podrían ser y lo que no son
Recurso didáctico	Hoja de actividades	Método didáctico	Taller presencial
Título del recurso	R.M2.U1	Duración	2 horas
Detalles de la actividad	El objetivo de esta actividad es lograr que los participantes debatan sobre lo que es y lo que no es una webquest y que compilen una lista de sus conclusiones.		
Instrucciones	<p>Fase 1: los participantes deben organizarse en grupos</p> <p>Fase 2: los participantes deben leer el texto disponible en la hoja de trabajo relacionada (3min).</p> <p>Fase 3: teniendo en cuenta las construcciones de la webquest y utilizando la hoja de trabajo, los participantes deben:</p> <ul style="list-style-type: none"> • discutir sobre lo que son y lo que no son las webquests. • crear una lista con sus conclusiones al respecto (22min). <p>Fase 4: cada grupo debe presentar sus resultados a los demás (15 minutos/grupo).</p>		

	Intervenga en la presentación moderando el proceso, anotando posibles preguntas y abriendo debates (10 minutos).	
Hoja de trabajo	<p>¿Qué es una webquest?</p> <p>Una webquest es “una actividad orientada a la investigación en la que parte de la información o toda la información con la que interactúan los alumnos proviene de recursos en Internet”.</p> <p>Puede ser una tarea impulsada por medio de una “gran pregunta”. Los participantes deben tratar de responder investigando en línea. Una introducción proporcionará el tema de la búsqueda web, con un escenario o un enfoque para la tarea. Se dirigiría a otros estudiantes/participantes.</p> <p>Según Dodge, una webquest está diseñada para:</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilizar bien el tiempo de los alumnos; • centrarse en usar la información en vez de buscarla; • apoyar el pensamiento de los alumnos en los niveles de análisis, síntesis y evaluación. <p>Los participantes deben tomar una posición frente al problema para defender u oponerse a la respuesta elegida. Por lo tanto, es necesaria una actitud personal que se refleje en la manifestación de sus propias opiniones.</p> <p>Fuentes: http://www.specialconnections.ku.edu/?q=instruction/universal_design_for_learning/teacher_tools/webquest, consultado el día 30.10.2019 https://webquest.cepdeorcera.org/wq/vert/1 (Español)</p> <p>Tareas:</p>	
	Las webquests son:	Las webquests no son:
	-	-

Para profundizar:

- Generador de webquests: <http://www.aula21.net/Wgfacil/webeng.htm>
- Cómo crear una webquest | Es más fácil de lo que crees
https://www.educationworld.com/a_tech/tech/tech011.shtml
- Cómo crear una webquest <https://www.wikihow.com/Make-a-Webquest>
- QuestGarden <https://webquest.org/index-create.php>

UNIDAD 2: Cómo estructurar una webquest

Módulo 2		CÓMO DESARROLLAR LAS WEBQUESTS	
Unidad 2.2	Cómo estructurar una webquest	Resultado del aprendizaje	Analizar las seis partes críticas de una webquest
Recurso didáctico	Hoja de actividades	Método didáctico	Taller presencial
Título del recurso	R.M2.U2	Duración	5 horas
Detalles de la actividad	El objetivo de esta actividad es hacer que los participantes analicen un ejemplo de una búsqueda web correcta, específicamente con una buena estructura, que discutan sobre sus puntos fuertes e intenten también identificar una posible mejora.		
Instrucciones	<p>Fase 1: los participantes deben organizarse en grupos (máximo 4 grupos).</p> <p>Fase 2: los participantes deben ir a la página de la webquest cuyo enlace está disponible en la hoja de trabajo relacionada y cada grupo debe seleccionar una parte de esa webquest para analizarla (10 minutos).</p> <p>Fase 3: Usando la hoja de trabajo, los participantes deben:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Analizar la parte elegida de la webquest. - Discutir sobre cuáles podrían ser los puntos fuertes de esa parte y una posible mejora. - Identificar y enumerar esas fortalezas y mejoras (40min). <p>Fase 4: cada grupo debe presentar sus resultados a los demás sobre las cinco/seis partes de una búsqueda web: la introducción, la tarea, el proceso, la evaluación y una conclusión.</p> <p>Intervenga en la presentación moderando el proceso, anotando posibles preguntas y abriendo debates (20 minutos).</p>		
Hoja de trabajo	<p>Recursos sobre la parte estructural de una webquest:</p> <p>http://zunal.com</p> <p>http://ozline.com/webquests/democracy/debtquest.html</p> <p>Tarea: Parte de la webquest elegida –</p>		

	<p>Fortalezas identificadas –</p> <p>Mejoras sugeridas –</p>
--	--

UNIDAD 3: Cómo construir una webquest

Módulo 2	CÓMO DESARROLLAR LAS WEBQUESTS		
Unidad 2.3	Cómo crear una webquest	Resultado del aprendizaje	Diseñar una webquest usando una hoja de planificación
Recurso didáctico	Hoja de actividades	Método didáctico	Taller presencial
Título del recurso	R.M2.U3	Duración	5 horas
Detalles de la actividad	El objetivo de esta actividad es que los participantes entiendan que una búsqueda web no implica ningún conocimiento técnico específico. Solo se necesita un poco de planificación y creatividad.		
Instrucciones	<p>Consulte la pestaña de recursos para obtener más información sobre cada fase:</p> <p>Fase 1: Trabajar en un esquema con los seis pasos.</p> <p>Fase 2: Proceso de diseño</p> <p>Fase 3: Centrarse en el paso 2: tareas</p> <p>Fase 4: Revisar y compartir con los demás.</p>		
Hoja de trabajo	<p>Tareas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Tema 2.- Tarea 3.- Proceso 4.- Recursos 5.- Evaluación 6.- Conclusión 		

Para profundizar:

- Benz, P. (2001). *Webquests, a Constructivist Approach*. <http://www.ardecol.ac-grenoble.fr/english/tice/enwebquests.htm>
- Marzano, R.J. (1992). *A different kind of class: Teaching with dimensions of learning*. Alexandria VA: Association for Supervision and Curriculum Development

- March, T. (1997). *The Webquest Design Process* - <http://www.ozline.com/webquests/design.html>
- Dudeney, G. (2000). *The Internet and the Language Classroom*. Cambridge University Press.



MÓDULO 2 Presencial: Recursos

UNIDAD 1 RECURSOS: Cómo definir una webquest

Código de la actividad	PowerPoint	Título
R.M2.U1	PPT.F2F.M2.U1	Lo que es y lo que no es una Webquest
Resumen		
<p>❖ <i>Objetivos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Trabajar junt@s ○ Pensar por sí mism@s ○ Tecnología integradora ○ Desarrollar habilidades para resolver problemas ○ Hablar en público 		
Instrucciones		
<p>El facilitador utilizará el PowerPoint para presentar la actividad y guiarla. El facilitador también animará a los participantes a que formen grupos y luego, a que lean la hoja de trabajo y fomenten una discusión sobre lo que es y lo que no es. Luego, cada grupo sacará conclusiones para las que se ofrecen algunas ideas a continuación, en caso de que los participantes no las digan.</p>		
Detalles de la actividad		
<p>El educador también puede considerar estas características:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Usar un tema inapropiado. No todos los temas funcionan como webquest; es así de simple. Pero más allá de eso, es posible que el tema que elija no atraiga a sus alumnos de la manera que esperaba. Por eso es muy importante enfocarse en temas importantes que les sean relevantes o que reflejen algún aspecto de sus intereses. ○ Asignar una tarea que no es única. El objetivo de una webquest es involucrar a sus estudiantes en una tarea que parezca nueva, emocionante e interesante. Si es algo que podrían aprender con la misma facilidad usando su libro de texto, hay una buena posibilidad de que no estén muy interesados. Específicamente, las webquests no son particularmente apropiadas en la enseñanza de procedimientos a los estudiantes o en la tarea de ayudarlos a memorizar hechos, por lo que incluir estos elementos como parte de su tarea hace que el sentido de la webquest se pierda. ○ Asignar una tarea que no es auténtica. Se supone que las webquests tienen temas sobre el mundo real y reflejan cosas a las que las personas en el mundo real se interesan y que necesitan saber. Eso significa que debe alejarse de las tareas que parecen “vivir” solo en las escuelas, como pedirles que escriban un ensayo. En cambio, las tareas deben reflejar cosas que por las que los adultos en el mundo real se comprometen, o que necesitan saber. ○ Elegir recursos monofacéticos. Parte de lo que se supone que debe hacer una webquest es presentar diferentes puntos de vista y hacer que los estudiantes formen sus propias opiniones después de leer 		

sobre “hechos” que a menudo se oponen entre sí. Evidentemente, no es fácil de hacer si se usan recursos que parecen decir la misma cosa.

Fuente: <http://www.opencolleges.edu.au/informed/teacher-resources/webquests/>

Evaluación de la actividad

- El facilitador/educador se asegurará de que todos participen en la discusión. El facilitador/educador tendrá acceso a los documentos de trabajo y a los resultados de cada grupo.

Referencias/Material para profundizar

Dodge, Bernie. [“Some Thoughts About WebQuests.”](#) 1995.

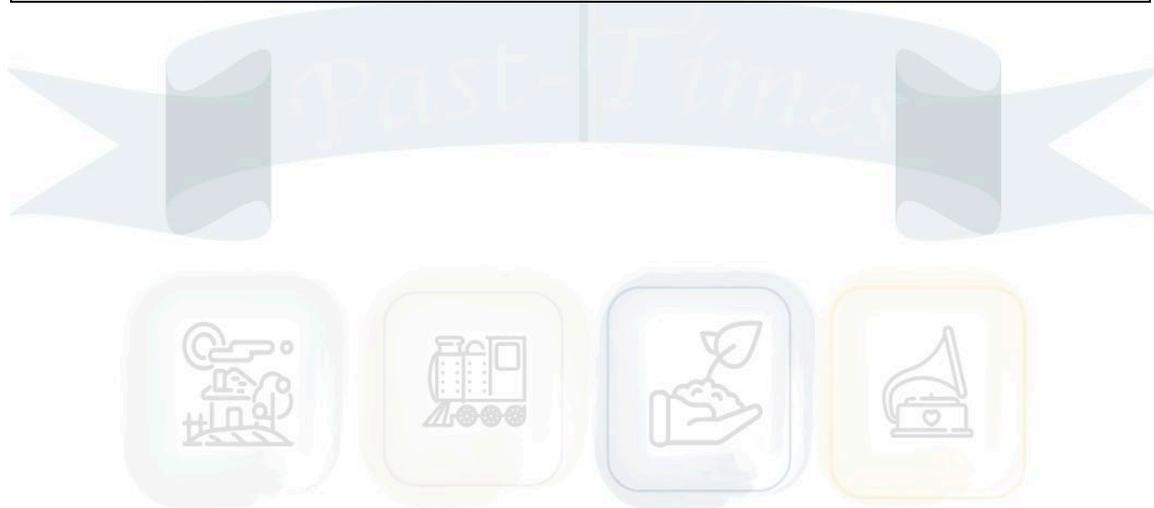
March, Tom. [“Why WebQuests?”](#) 1998.

McGee, Patricia and Claxton, Deborah. [WebQuest Template.](#)

Schrock, Kathy. [WebQuest Examples.](#)

Schrock, Kathy. [WebQuest in Our Future: The Teacher’s Role in Cyberspace.](#) School.Discovery.com.

Starr, Linda. [“Meet Bernie Dodge.”](#) Educationworld.com, 2012.



UNIDAD 2 RECURSOS: Cómo estructurar una webquest

Código de la actividad	PowerPoint	Título
R.M2.U2	PPT.F2F.M2.U2	Analizar las seis partes críticas de una webquest
Resumen		
<p>❖ <i>Objetivos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Trabajar junt@s ○ Pensar por sí mism@s ○ Tecnología integradora ○ Desarrollar habilidades para resolver problemas ○ Hablar en público 		
Instrucciones		
<p>El facilitador utilizará el PowerPoint para presentar la actividad y guiarla. Cada webquest se compone de seis partes. Estas incluyen: la introducción, la tarea, el proceso, los recursos, la evaluación y la conclusión:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Introducción. En esta fase se define cuál es el tema de esta búsqueda web en particular y le comunica al grupo en general cuál es su papel. El objetivo es involucrar a los alumnos y motivarlos para completar la actividad, por lo que a menudo es aconsejable elegir temas que reflejen su vida cotidiana o que conciernen con sus intereses u objetivos. - Tarea. En la fase de la tarea, detallará exactamente lo que espera que sus alumnos logren al final de la actividad. Desea que su tarea sea algo que cree que van a encontrar agradable, visualmente atractivo y significativo. Algunas webquests requieren que los grupos creen páginas web u otros tipos de presentaciones multimedia utilizando la tecnología que tienen a disposición. Otras webquests prevén que los alumnos trabajen con profesionales como parte de una iniciativa de investigación basada en la web. Una excelente manera de entusiasmar a sus alumnos con la actividad es mostrarles varios ejemplos de tareas completadas para esta webquest, para que tengan una idea de lo que van a poder crear. - Proceso. Esencialmente, estos son los pasos que desea que los estudiantes den para completar la Tarea. A menudo, esta sección les dice qué es lo que espera que busquen cuando vayan a la fase de los Recursos (¡próxima fase!) y cómo deben usar esa información para crear algo nuevo. También puede crear preguntas o pasos adicionales en la hoja, dependiendo de la naturaleza de la webquest que les proporciona. - Recursos. Es bastante simple. Se trata de la lista de recursos que sus alumnos pueden utilizar. Para la mayoría de las webquests, es muy importante que primero haga su propia investigación y elija sus recursos cuidadosamente en función de lo que desea que sus alumnos obtengan de 		

la webquest. Permitirles elegir sus propios recursos puede dañar el resultado al hacer que la actividad parezca más una misión de investigación que una en la que interpretan información.

- **Evaluación.** Todas las webquest tienen rúbricas que los educadores deben usar para evaluar el trabajo de sus alumnos. Al crear su rúbrica, asegúrese de evaluarlos en la tarea específica que se estableció para que las puntuaciones de todos sean consistentes, claras y justas. También deberá aclarar los objetivos a su clase con antelación, y es aconsejable mostrarles ejemplos de webquests anteriores que considere mediocres, aceptables y excelentes para que tengan una idea específica del resultado que querrán alcanzar.
- **Conclusión.** La conclusión de una webquest es donde tanto los estudiantes como el educador pueden hablar sobre lo que salió mal, lo que salió bien, lo que gustó y lo que no gustó, y ofrecer cualquier sugerencia que tengan para cambiar la webquest para que sea mejor o más atractiva.

Fuente: <http://www.opencolleges.edu.au/informed/teacher-resources/webquests/>

Detalles de la actividad

Los participantes deberán cumplir con una tarea en la que tienen que elegir una de las seis partes de una webquest (o tantas cuantas sean necesarias para completar las seis partes entre los grupos).

Discuta sobre las fortalezas identificadas y las mejoras sugeridas (algunas ideas se proporcionan a continuación en las lecturas adicionales).

Evaluación de la actividad

El facilitador/educador dirigirá las discusiones y tendrá acceso a los documentos de trabajo y a los resultados de cada grupo.

Referencias/Material para profundizar

Fortalezas y debilidades de una webquest:

https://winksite.com/xhtml/ms_fo_pg_v.cfm?fid=30385&id=22492&susid=37158

Ventajas de utilizar una webquest en el aula:

<https://missmwebquest.weebly.com/advantages-to-webquests.html>

Ventajas y desventajas de una webquest:

<https://sites.google.com/site/uoregonmidtermproject/advantages-disadvantages-of-webquest-1>

Desarrollo de una webquest en el aula mixta: ¿qué ganan los estudiantes?

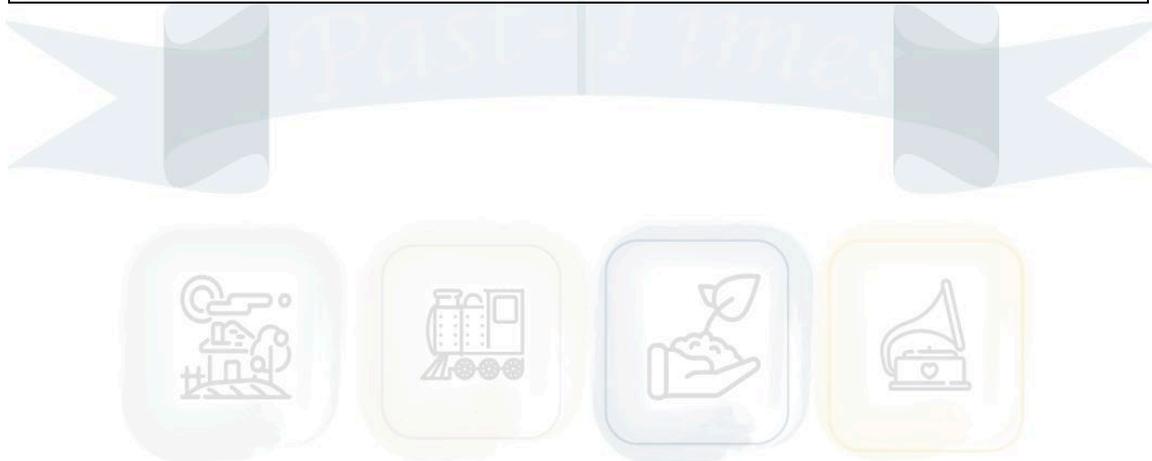
https://www.researchgate.net/publication/268819576_Webquest_development_in_the_blended_classroom_What_do_students_gain

Usar el modelo webquest para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes

https://www.academia.edu/32654821/USING_WEBQUEST_MODEL_TO_IMPROVE_THE_STUDENTS_READING_COMPREHENSION

Webquest en el aula: análisis de su impacto:

https://www.researchgate.net/publication/228968296_WebQuest_in_the_Classroom-Analysis_of_its_Impact



UNIDAD 3 RECURSOS: Cómo construir una webquest

Código de la actividad	PowerPoint	Título
R.M2.U3	PPT.F2F.M2.U3	Diseñar una webquest usando una hoja de planificación
Resumen		
<p>❖ <i>Objetivos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Trabajar junt@s ○ Pensar por sí mism@s ○ Tecnología integradora ○ Desarrollar habilidades para resolver problemas ○ Hablar en público 		
Instrucciones		
<p>El facilitador utilizará el PowerPoint para presentar la actividad y guiarla. El facilitador/educador dirigirá las discusiones y tendrá acceso a los documentos de trabajo y a los resultados de cada grupo. El facilitador fomentará la colaboración en cada grupo, que trabajará en un esquema proporcionado en la hoja de trabajo.</p>		
Detalles de la actividad		
<p>Fase 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La Introducción orienta a los estudiantes y capta su interés; - La Tarea describe el producto final de la actividad; - El Proceso explica las estrategias que los estudiantes deben usar para completar la tarea; - Los Recursos son los sitios web que los estudiantes usarán para completar la tarea; - La Evaluación mide los resultados de la actividad; - La Conclusión resume la actividad y anima a los estudiantes a que reflexionen sobre su proceso y los resultados obtenidos. <p>Fase 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El tema. Es posible que ya haya decidido un tema relacionado con los eventos actuales o con un área del plan de estudios que no esté adecuadamente cubierta en los textos disponibles. Sin embargo, si todavía está buscando un tema, Tom March, quien desarrolló las primeras webquests con Bernie Dodge, sugiere comenzar por "donde está". "Si tiene un área que es su especialidad, algo que le emociona enseñar, que conoce en todas sus facetas, comience allí", dice March. También puede explorar la <i>Máquina de las Ideas</i> de March, que proporciona 50 mensajes diseñados para ayudar a comenzar el proceso de lluvia de ideas. • La tarea. "La tarea", destaca Dodge, "es la parte más importante de una WebQuest". Su WebQuest Taskonomy: A Taxonomy of Tasks proporciona once tipos diferentes de tareas, incluidas tareas de periodismo, misterio, persuasión y juicio. • El proceso. En esta sección, incluirá los roles que los estudiantes asumirán y los pasos que darán para completar la actividad. La tabla Designing for Success de March proporciona no solo un listado de verificación del diseñador, ¡sino también algunos "consejos amigables" para los desafíos creativos! • Los recursos. Identifique los recursos en línea disponibles sobre su tema haciendo una lluvia de ideas de una lista de palabras relacionadas y utilizándola para buscar 		

webs relevantes. Mientras busca, cree una lista de webs actuales, precisos y apropiados para la edad de referencia que atraiga el interés de sus estudiantes.

- **La evaluación.** Como señala Kenton Letkeman, "Las técnicas de evaluación tradicionales no son el mejor medio para evaluar los resultados de las webquests, ya que todos los estudiantes pueden no aprender el mismo contenido. Se deben desarrollar rúbricas de evaluación individual que sigan los objetivos del plan de estudios y que sean fáciles de entender para los estudiantes" Esta [Rúbrica para la evaluación de las webquests](#) también proporciona una serie de criterios para evaluar el éxito de las webquest de los estudiantes.

Fuente: https://www.educationworld.com/a_tech/tech/tech011.shtml

Evaluación de la actividad

- El facilitador/educador dirigirá las discusiones y tendrá acceso a los documentos de trabajo y a los resultados de cada grupo.

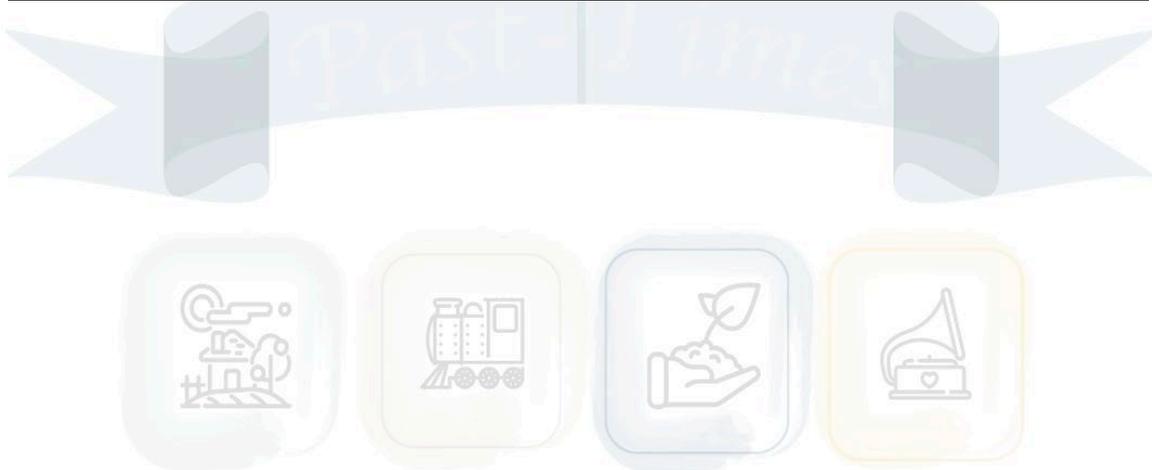
Referencias/Material para profundizar

Recursos: <http://ozline.com/webquests/democracy/debtquest.html>

WebQuest *Taskonomy*: A Taxonomy of Tasks <http://webquest.org/sdsu/taskonomy.html>

Cómo crear una webquest | Es más fácil de lo que crees

https://www.educationworld.com/a_tech/tech/tech011.shtml



MÓDULO 2 Online: CÓMO DESARROLLAR UNA WEBQUESTS
UNIDAD 1: Cómo definir una webquest

Módulo 2	CÓMO DESARROLLAR LAS WEBQUESTS		
Unidad 2.1	Cómo definir una webquest	Resultado del aprendizaje	Comentar las búsquedas web basadas en criterios de evaluación
Recurso didáctico	Hoja de actividades	Método didáctico	Online training
Título del recurso	R.M2.U1	Duración	2'5 horas
Detalles de la actividad	En esta actividad, debe preparar a los participantes para juzgar una búsqueda web. Se elegirán dos o tres webquests de Internet y se juzgarán desde la perspectiva de los criterios, disponibles en la hoja de trabajo, haciendo una lista de verificación.		
Instrucciones	<p>Fase 1: Lea los criterios disponibles en la hoja de trabajo relacionada.</p> <p>Fase 2: Elija webquests de internet. Vea los recursos para algunos ejemplos.</p> <p>Fase 3: Cree una lista de verificación con los criterios disponibles en estas búsquedas web. Compárelos.</p> <p>Fase 4 - Juzgue las búsquedas web elegidas, verificando si esos criterios se cumplen o no en esas búsquedas web específicas. Si no corresponde, márkelo como <i>No aplicable</i>.</p>		
Hoja de trabajo	<p>Algunos de los criterios que debe cumplir una búsqueda web:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Alinearse con los estándares de su estado en una o más áreas temáticas, incluida la tecnología 2. Demostrar habilidades de pensamiento de orden superior, incluyendo análisis, síntesis y evaluación. 3. Ser multidisciplinario (incluida la tecnología) 4. Permitir tareas colaborativas y para el trabajo individual. Esto podría incluir el intercambio de correos electrónicos con expertos en el campo de estudio. 5. Proporcionar un resultado demostrable 6. Tener una actividad culminante 7. Demostrar la capacidad de uso de varias tecnologías de bajo y alto nivel. 8. Usar más de un software con una curva de aprendizaje corta en caso de que los alumnos no la hayan usado antes 		

	<ol style="list-style-type: none"> 9. Involucrar al alumno a través de diferentes roles que se puedan jugar 10. Proporcionar una variedad de actividades para estudiantes con inteligencias múltiples. 11. Proporcionar una variedad de actividades para acomodar diferentes estilos de aprendizaje. 12. Dar instrucciones claras 13. Ser visualmente atractivo; incorporar gráficos y sonidos 14. Estar libre de prejuicios culturales y de género. 15. Asumir el papel de facilitador; debería dejar que los alumnos "hagan" 16. Apelar al sentido de curiosidad natural del alumno. 17. Permitir la extensión a otros contextos para que otras personas puedan involucrarse 18. Permitir la adaptación y actividades extendidas para desafiar a los alumnos. <p>Fuente: https://www.techlearning.com/news/a-checklist-for-evaluating-webquests, consultado el día 30.10.2019</p>
--	--

UNIDAD 2: Cómo estructurar una webquest

Módulo 2	CÓMO DESARROLLAR LAS WEBQUESTS		
Unidad 2.2	Cómo estructurar una webquest	Resultado del aprendizaje	Decidir cuándo utilizar una webquest
Recurso didáctico	Hoja de actividades	Método didáctico	Taller en línea
Título del recurso	R.M2.U2	Duración	5 horas
Detalles de la actividad	<p>Webquest: ¿cuándo se puede usar?</p> <p>En esta actividad, debe buscar buenos ejemplos de búsquedas web utilizadas en algunas situaciones o contextos y, después de analizarlos e identificar cuál es su función, tendrá que crear un mapa para resumir sus conclusiones.</p> <p>El mapa debe verse como una herramienta que puede usar después, una especie de práctica y una guía.</p>		

Instrucciones	<p>Teniendo en cuenta las situaciones o los contextos en los que se pueden utilizar las webquests, disponibles en la hoja de trabajo, debe:</p> <p>Fase 1: seleccionar cuatro situaciones o contextos específicos de la lista en la hoja de trabajo.</p> <p>Fase 2: buscar webquests en Internet que sean buenos ejemplos de las situaciones o de los contextos elegidos.</p> <p>Fase 3: analizar esas búsquedas web, es decir, sus puntos fuertes; por qué usar una webquest en aquella situación era una buena opción; qué podría mejorarse; si es relevante, y otras circunstancias en las que una búsqueda web también podría usarse de la misma manera.</p> <p>Fase 4: crear un mapa mental para resumir todas sus conclusiones.</p>
Hoja de trabajo	<p>Webquest se puede utilizar en situaciones o contextos, como:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Al comienzo de las sesiones de trabajo. - Aula invertida - Caso de estudio - Aprendizaje diferenciado - Lluvia de ideas - Microaprendizaje - Paquete de instrucciones - Búsqueda del tesoro <p>Fuente: https://www.bookwidgets.com/blog/2018/08/9-surprising-ways-to-use-webquests-in-your-classroom, consultado el día 30.10.2019</p> <p>Situación o contexto elegido:</p> <p>1ª –</p> <p>2ª –</p> <p>3ª –</p> <p>4ª –</p> <p>Cree un mapa mental, como se describe en las instrucciones (o siga el título del recurso).</p>

UNIDAD 3: Cómo crear una webquest

Módulo 2	CÓMO DESARROLLAR LAS WEBQUESTS		
Unidad 2.3	Cómo crear una webquest	Resultado del aprendizaje	Crear una webquest utilizando Google Sites

Recurso didáctico	Hojas de actividades	Método didáctico	Taller en línea
Título del recurso	R.M2.U3	Duración	5 horas
Detalles de la actividad	Los principiantes pueden necesitar un tiempo para trabajar previamente con un borrador de la webquest en un papel o póster para luego trabajar más fácilmente con tal de crear el producto en línea; puede omitir estos pasos si los estudiantes ya tienen suficientes capacidades		
Instrucciones	<p>Empezamos a crear una webquest utilizando Google Sites:</p> <p>Fase 1.- Crear una cuenta de Google y acceder a la cuenta https://sites.google.com/new</p> <p>Fase 2.- Rellenar con los datos solicitados, elegir un estilo para su página y crear su sitio web. Acceder a la pestaña de recursos para ulteriores informaciones.</p> <p>Fase 3 – Pensar en la estructura de la webquest; decidir el diseño de la página según el diseño de la búsqueda web.</p> <p>Fase 4 – Elegir un tema, un título, la duración y el nivel.</p> <p>Fase 5 - Realizar una primera búsqueda de información en Internet. Guardar direcciones e imágenes</p>		
Ejemplos	<p>Eche un vistazo a estos ejemplos:</p> <p>En español: https://sites.google.com/site/tallerdewebquest/vuestras-webquest</p> <p>En inglés: https://sites.google.com/site/studentwebquesttemplate/</p>		

MÓDULO 2 taller en línea: RECURSOS
UNIDAD 1 RECURSOS

Código de la actividad	PowerPoint	Título
R.M2.U1	PPT.OL.M2.U1	Cómo definir una webquest
Resumen		
<p>❖ <i>Objetivos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Aprender a tomar decisiones - Comprender la necesidad de hacer una investigación antes de tomar decisiones - Comprender la necesidad de hacer comparaciones antes de tomar decisiones 		
Instrucciones		
<p>El facilitador utilizará el PowerPoint para presentar la actividad y guiarla. En esta actividad, debe preparar a los participantes para juzgar una webquest. Se elegirán dos o tres webquests de Internet y se juzgarán desde la perspectiva de los criterios, disponibles en la hoja de trabajo, haciendo una lista de control.</p> <p>Es importante recordar que, aunque existen criterios de evaluación, como en una webquest, en algunos casos puede haber diferentes perspectivas y puede que no haya solo una respuesta correcta.</p>		
Detalles de la actividad		
<p>Fase 1.- Los estudiantes aún podrían tener algunas dudas sobre las webquests. Recuérdeles las cinco/seis partes de una búsqueda web: la introducción, la tarea, el proceso, la evaluación y la conclusión. Luego leerán cuidadosamente la hoja de trabajo entregada.</p> <p>Fase 2.- Los estudiantes podrían sentirse más cómodos utilizando dos webquests de la lista que se enumera aquí en las referencias o cualquier otra webquest en Internet.</p> <p>Fase 3. Encontrará los criterios de evaluación en nuestra hoja de trabajo. Piense en ello como en una lista de compras: le ayudará a concentrarse en lo que necesita y a filtrar lo que no necesita o no puede usar. No todas las webquest cumplirán con todos los criterios cada vez. Usted conoce mejor a sus alumnos y puede decidir qué áreas son más beneficiosas para sus alumnos y más apropiadas para su situación particular en el aula, ya sea un aula con un solo ordenador o un laboratorio informático.</p>		
Evaluación de la actividad		
<p>El facilitador/educador dirigirá las discusiones y tendrá acceso a los documentos de trabajo y a los resultados de cada grupo. Verifique que se hayan seguido correctamente todas las fases.</p>		
Referencias/Material para profundizar		
<p>Webquests en línea entre los que puede elegir:</p> <p>http://ozline.com/webquests/croolzone/intro.htm</p> <p>http://web.archive.org/web/20050623190451/http://www.web-and-flow.com/members/shursey/separatepeace/webquest.htm</p>		

UNIDAD 2 RECURSOS

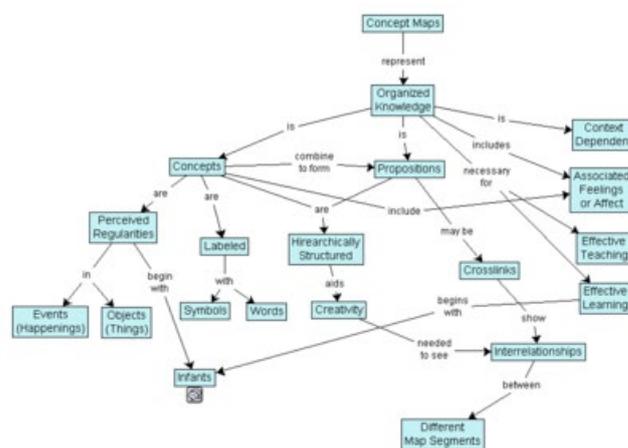
Código de la actividad	PowerPoint	Título
R.M2.U2	PPT.OL.M2.U2	Cómo decidir cuándo utilizar una webquest
Resumen		
<p>❖ <i>Objetivos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Aprender a reconocer cuándo utilizar una webquest - Reconocer una webquest entre otros tipos 		
Instrucciones		
<p>El facilitador utilizará el PowerPoint para presentar la actividad y guiarla. Los participantes mantendrán su hoja de trabajo con:</p> <p>Parte de la webquest que han elegido –</p> <p>Fortalezas identificadas –</p> <p>Mejoras sugeridas -</p>		
Detalles de la actividad		
<p>Fase 1. - Seleccionar cuatro situaciones o contextos específicos de la lista en la hoja de trabajo.</p> <p>Fase 2. - Buscar webquests en Internet que sean buenos ejemplos de las situaciones o contextos elegidos.</p> <p>Fase 3. - Después de analizar, elegir situaciones o contextos, otras razones para usar las webquests pueden ser:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Son una manera fácil para que los enseñantes comiencen a incorporar Internet en el aula de idiomas, tanto a corto como a largo plazo: no se necesitan conocimientos técnicos especializados para producirlos o usarlos. • A menudo, son actividades grupales y, como resultado, tienden a prestarse bien a la comunicación y al intercambio de conocimientos, dos objetivos principales de la enseñanza de idiomas. • Se pueden usar simplemente como una herramienta lingüística, pero también pueden ser interdisciplinarias, permitiendo entrar en otros departamentos y áreas temáticas. • Fomentan las habilidades de pensamiento crítico, incluida la comparación, la clasificación, la inducción, la deducción, el análisis de errores, la construcción de apoyo, la abstracción, el análisis de perspectivas, etc. Los alumnos no podrán simplemente repetir la información que encuentran, sino que serán guiados hacia una transformación de esa información en orden para lograr una tarea determinada. 		

- Pueden ser tareas motivadoras y auténticas y pueden animar a los alumnos a ver las actividades que realizan como algo “real” o “útil”. Esto inevitablemente conduce a más esfuerzo, mayor concentración y un interés real en el logro de la tarea.

Fuente: <https://www.teachingenglish.org.uk/article/webquests>

Fase 4.- Crear un mapa mental: los mapas mentales son una herramienta de aprendizaje basada en la representación gráfica, distribuida jerárquicamente con figuras geométricas que se conectan entre sí a través de líneas y palabras de enlace.

Comenzando con "webquest" en la parte superior, continuar creando la estructura



Evaluación de la actividad

El facilitador/educador dirigirá las discusiones y tendrá acceso a los documentos de trabajo y resultados de cada grupo. Asegúrese de que los estudiantes sigan correctamente todas las fases y que los mapas mentales sean coherentes.

Referencias/Material para profundizar

Mapas mentales en línea: <https://www.mindmaps.app/> o <https://www.mindmup.com/>

UNIDAD 3 RECURSOS

Código de la actividad	PowerPoint	Título
R.M2.U3	N/A	Cómo producir una webquest utilizando Google Sites
Resumen		
<p>❖ <i>Objetivos:</i> La actividad propuesta presenta los objetivos siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aprender a crear webquests utilizando Google sites - Utilizar la creatividad - Adquirir las nociones de jerarquía en una web - Poner en práctica estas nociones 		
Instrucciones		
<p>Los principiantes pueden necesitar un tiempo para trabajar previamente con un borrador de la webquest en un papel o póster para luego trabajar más fácilmente con tal de crear el producto en línea; puede omitir estos pasos si los estudiantes ya tienen suficientes capacidades</p>		

Detalles de la actividad

Empezamos a crear una webquest utilizando Google Sites:

Fase 1. – Crear una cuenta en Google y acceder a Google sites (esquina superior derecha) o buscarla directamente en Google.

Fase 2. – Decidir el diseño de la página en función de la webquest previamente diseñada.

Fase 3. – Escribir el título, la duración y el nivel.

Fase 4. – Diseñar y completar la página de inicio con los datos básicos:

- 1) Escribir el código y crear el sitio. Este será su web
- 2) Organizando la estructura de webquest: empezamos a crear la webquest. Para esto debemos agregar páginas hasta completar la estructura. Hacer clic en “crear página”
- 3) En esta pantalla: Elegir “página web” Darle un nombre. Marcar “colocar la página en el nivel superior”
- 4) Para finalizar "crear página"
- 5) Cuando se cargue la página que hemos creado, se abre el editor.
- 6) Incluso si no hemos escrito nada, hacemos clic en Guardar para volver a la página principal.
- 7) El menú de navegación aparecerá en la barra lateral con las páginas que hemos creado.
- 8) El sistema, por defecto, ordena las páginas alfabéticamente. Para ordenarlos con otro criterio, haga clic en "editar barra lateral"
- 9) Acceder al panel de administración y hacer clic en "editar" en la sección "Navegación"
- 10) Cuando esté en "configurar navegación", desactive "organizar automáticamente navegación", que se había activado de forma predeterminada. Al hacerlo, la lista de las páginas y algunas flechas aparecen a la derecha. Marcamos la página y la subimos o la bajamos con las flechas. Finalmente, como siempre, hacer clic en "aceptar"
- 11) Algunas de las páginas creadas pueden necesitar páginas secundarias, por ejemplo, "actividades". Para esto, seguir el mismo procedimiento utilizado para "crear una página" pero en este caso, hacer clic en “clasificar la página en la página principal” y “seleccionar una ubicación diferente”
- 12) Seleccionar la página que queremos que sea superior en jerarquía, hacer clic en "Seleccionar" y en la siguiente pantalla "crear página"
- 13) Cuando volvamos a la página principal, veremos que no aparece en la barra lateral. Para que se muestre debemos volver a "editar barra lateral" acceder a "navegación" y editar. En esta pantalla seleccionamos “agregar página”
- 14) En la siguiente pantalla seleccionamos la nueva página que hemos creado y le damos a "aceptar"
- 15) Con las flechas hacia arriba y hacia abajo, la colocamos debajo de la página de la que depende. El sangrado servirá para demostrar la jerarquía. Para finalizar, "aceptar".

En la siguiente pantalla marque "guardar cambios" y "volver a la web" para verificar. Repetir el proceso tantas veces como sea necesario.

Evaluación de la actividad

El facilitador/educador dirigirá las discusiones y tendrá acceso a los documentos de trabajo y resultados de cada grupo.

Referencias/Material para profundizar

Tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=8o9BHt5tdGQ>



Presentaciones

Puede encontrar todos los ejemplos de presentación aquí:

<https://pasttimes.eu/en/outputs/o3-in-service-training-programme/>

Conclusión

La capacitación ha terminado y los participantes han completado 25 horas de capacitación de aprendizaje en línea. Puede organizar, al final de la última sesión, en un ambiente agradable, una evaluación. Para hacerlo, le sugerimos que solicite a los participantes que completen la plantilla propuesta en el último recurso a continuación.

Insista en el hecho de que la evaluación permanece anónima y le ayudará a mejorar para ofrecer la mejor capacitación posible. ¡Todas las críticas constructivas son útiles!

Formulario de evaluación

Código de la actividad	Título
Formulario de evaluación	Evaluación del taller
Resumen	
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Objetivo:</i> evaluar las 25 horas de capacitación en línea y mejorar las habilidades de su entrenador • <i>Duración:</i> 10 minutos 	
Instrucciones	
<ul style="list-style-type: none"> • El educador distribuye copias del documento (a continuación) a todos los participantes y los invita a completarlo. • El educador insiste en el hecho de que la evaluación no es obligatoria y es anónima. • El educador debe enfatizar el hecho de que se hace una evaluación para que él/ella se mejore a sí mism@. 	
Detalles de la actividad	
<p style="text-align: center;">Cuestionario de evaluación</p> <p>1) En general, ¿estuvo satisfech@ con la capacitación?</p> <p><input type="checkbox"/> Definitivamente sí</p> <p><input type="checkbox"/> Sí</p> <p><input type="checkbox"/> No</p> <p><input type="checkbox"/> Definitivamente no</p>	

2) ¿Le pareció apropiada la duración de la capacitación?

- Definitivamente sí
- Sí
- No
- Definitivamente no

3) ¿La capacitación cumplió con sus expectativas?

- Definitivamente sí
- Sí
- No
- Definitivamente no

4) ¿Estaba satisfech@ con la forma de impartir la capacitación?

- Definitivamente sí
- Sí
- No
- Definitivamente no

5) ¿Tiene alguna recomendación?

.....

.....

.....

.....

.....

¡Muchas gracias por completar este cuestionario!

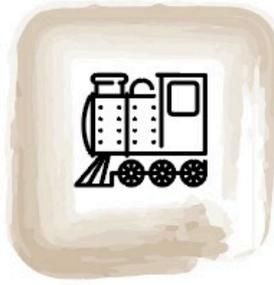
Evaluación de la actividad

N/A

Referencias/Material para profundizar

N/A

PAST-TIMES



Stories, Tales and Customs to Raise Intercultural Awareness



innoventum



INNEO



S V E B
F S E A



The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Project Number:2018-1-FR01-KA204-047883