



Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación

El trabajo por proyectos interdisciplinares mediante el uso de WebQuest

Trabajo fin de máster presentado por: Ana Belén Algaba Jiménez

Titulación: Máster en Nuevas Perspectivas de la Educación Personalizada en la Sociedad Digital

Línea de investigación: Aprendizaje personalizado y tecnología- Metodologías de aprendizaje

Director/a: David González Ginoccio

Terrassa (Barcelona)

20 de julio de 2017

Firmado por: Ana Belén Algaba Jiménez

CATEGORÍA TESAURO: 1.1.1. Medios audiovisuales y nuevas tecnologías aplicadas a la educación

RESUMEN

El objetivo principal de este trabajo es diseñar, implementar y evaluar el uso del trabajo por proyectos integrados mediante WebQuest como factor para fomentar la motivación en Lengua Castellana y Literatura y Educación Visual y Plástica, por parte de los alumnos de Ciclo Superior de Educación Primaria.

Para alcanzar este objetivo se utiliza una metodología mixta, que contempla una parte teórica y una parte de aplicación práctica y evaluación.

En primer lugar se aborda, a partir de la justificación de la temática escogida, del planteamiento del problema y del establecimiento de los objetivos, una revisión bibliográfica, con la finalidad de estudiar la bibliografía existente sobre la importancia de la adquisición de las competencias básicas durante la Etapa de Educación Primaria, y en concreto de la Competencia de Aprender a Aprender. Se indaga, también, sobre la fundamentación teórica y la aplicabilidad de los proyectos interdisciplinares en Educación Primaria. Finalmente, se explora el proceso de trabajo con WebQuest, las características de éstas y la relación entre el uso de WebQuest y proyectos interdisciplinares con la motivación del alumnado.

En segundo lugar se plantea la propuesta didáctica, consistente en el diseño de una intervención utilizando la WebQuest como herramienta para realizar un trabajo de proyecto interdisciplinar en Ciclo Superior de Educación Primaria. También se expone la aplicación y evaluación de esta propuesta.

Una vez presentada la propuesta y la evaluación de ésta se aprecia que el uso de un trabajo por proyecto integrado mediante WebQuest se ha percibido como un factor motivador para el alumnado con el que se ha implementado respecto a las áreas trabajadas.

Palabras Clave

Competencias para la vida, innovación pedagógica, motivación, WebQuest, proyecto del alumno, tecnología educacional

ABSTRACT

The main goal of this paper is to design, implement and evaluate the use of integrated work by projects through WebQuest as an element to foster motivation in Spanish Language and Literature and in Plastic and Visual Art Education areas applied in 5th Grade of Primary Education.

In order to achieve this goal a mixed methodology is used. This methodology combines a theoretical and a practical application and its evaluation.

First of all, once the chosen theoretical justification, the problem statement and the goals were set, the following approach was to develop a literature review with the aim of studying the existing bibliography about the importance of acquiring Life Skills during Primary Education, paying special attention to the Learn to Learn Skill. As well, a search on the applicability in Primary Education of the interdisciplinary projects and their theoretical background is carried out. And finally, the process of working through WebQuest, its characteristics and the relationship between the use of WebQuest and the interdisciplinary projects with the students' motivation are explored.

Secondly, the didactic proposal is then exposed; consisting this one on the design of an educative intervention, its application and evaluation, using the WebQuest as a tool in order to perform an interdisciplinary project in 5th Grade of Primary Education.

Lastly, once the proposal and its evaluation are developed, the outcome suggests that working by integrated projects through WebQuest becomes a motivational factor for the students who have experienced this methodology on the implemented areas.

Key Words

Life skills, teaching method innovations, motivation, WebQuest, student project, educational technology

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1. Introducción.....	1
1.1. Justificación de la temática.....	1
1.2. Planteamiento del problema.....	3
1.3. Objetivos.....	4
1.3.1. Objetivo general.....	4
1.3.2. Objetivos específicos.....	4
1.4. Fundamentación de la metodología.....	5
2. Marco teórico.....	6
2.1. Las competencias básicas en Educación Primaria.....	6
2.1.1. Aprender a aprender.....	9
2.2. Los proyectos interdisciplinares.....	10
2.2.1. ¿Qué son los proyectos interdisciplinares?.....	10
2.2.2. La interdisciplinariedad según Jurjo Torres Santomé.....	11
2.2.3. Aplicabilidad de los proyectos interdisciplinares en Educación Primaria.....	13
2.3. Las WebQuest.....	13
2.3.1. ¿Qué son las WebQuest?.....	13
2.3.2. Bernie Dodge, creador de las WebQuest.....	17
2.3.3. Aplicabilidad de las WebQuest en Educación Primaria.....	19
2.3.4. Relación entre el uso de WebQuest interdisciplinares con la motivación del alumnado.....	20
3. Diseño de una propuesta de intervención.....	22
3.1. Justificación.....	22
3.2. Contexto y destinatarios.....	24
3.2.1. Contexto.....	24
3.2.2. Destinatarios.....	25
3.3. Diseño de la propuesta.....	26
3.3.1. Competencias.....	26
3.3.2. Objetivos.....	27
3.3.3. Contenidos.....	28
3.3.4. Metodología.....	29
3.3.5. Temporalización: cronograma.....	30
3.3.6. Recursos.....	30
3.3.7. Actividades.....	31
3.3.8. Criterios y herramientas de evaluación.....	34
3.4. Implementación de la propuesta de intervención.....	35
3.5. Evaluación de la propuesta.....	36
3.6. Discusión de los resultados de la evaluación.....	36
3.7. Propuesta de mejora del diseño de la propuesta de intervención.....	40
4. Conclusiones.....	42
5. Limitaciones y prospectiva.....	44
5.1. Limitaciones.....	44
5.2. Prospectiva.....	44
Referencias bibliográficas.....	46
Anexos.....	48

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1: Categorización de las Competencias básicas.....	7
TABLA 2: Rol docente y estrategias que moviliza durante el trabajo con WebQuest....	17
TABLA 3: Actividades.....	31
TABLA 4: Resultados de la rúbrica de autoevaluación de la intervención.....	37
TABLA 5: Resultados de la entrevista de valoración sobre el trabajo con WebQuest sobre motivación.....	39
TABLA 6: Resultados de la entrevista de valoración sobre el trabajo con WebQuest sobre la competencia de aprender a aprender	39
TABLA 7: Resultados de la entrevista de valoración sobre el trabajo con WebQuest sobre propuestas de mejora	40

1. Introducción.

1.1. Justificación de la temática

En las aulas es frecuente encontrar alumnado con poca o ninguna motivación ante el aprendizaje, que no reaccionan bien ante la metodología tradicional basada en la clase magistral, en la lectura de textos diversos (elegidos por el maestro) y en la realización de ejercicios. Esto se puede observar incluso en aquellas materias más flexibles históricamente, como serían la Educación Visual y Plástica, en las que frecuentemente se acude también a fichas estandarizadas con ejercicios.

Es notable la inquietud de los docentes por el escaso interés del alumnado en los contenidos trabajados en la escuela y por la dificultad de conseguir que los discentes pongan en juego el esfuerzo que se necesita para una adquisición de conocimientos y capacidades de manera adecuada, tal y como podemos ver reflejado en Alonso (1997).

Considerando -de acuerdo con Ovejero (1993)- la falta de motivación del alumnado como uno de los problemas más serios y acuciantes a los que se enfrenta todo sistema educativo, se hace necesario buscar respuestas a este problema, ideando soluciones imaginativas para mejorar la motivación del alumnado, puesto que la falta de ésta, tal y como el mismo Ovejero (1993) expone, puede ser causante, en gran medida, de bajo rendimiento académico y de actitudes negativas hacia la escuela y las materias de estudio.

Este problema de baja motivación es palpable, también, dentro de nuestro Sistema Educativo, el Español, tal y como exponen diversos autores e investigadores, Abellán (2016), Alemany (2015) y Gil, Gómez y Roblizo (2007), entre otros.

En el centro en el que se plantea la intervención, se puede observar esta tendencia preocupante. También se encuentra falta de motivación y resultados bajos en las pruebas de competencias básicas de los alumnos, en la asignatura de Lengua Castellana y Literatura, sobre todo en lo referente a expresión escrita y extracción de ideas principales de los textos. Incluso se encuentra falta de motivación hacia actividades de la asignatura de Educación Visual y Plástica.

Siguiendo a Alonso (1997): “los alumnos y alumnas no están motivados o desmotivados en abstracto” (p.4), son personas diferentes con diferentes motivos para esta motivación o desmotivación, aunque reúnen características comunes. Para poder motivar al alumnado es necesario conocer en qué son diferentes estos alumnos que encontramos actualmente en las aulas de aquellos que nos encontrábamos en el pasado, para poder, así, actuar en consecuencia y adaptar el enfoque de la enseñanza a estas características.

Los alumnos que cursan actualmente Primaria son todos nacidos en el siglo XXI. Por sus características diferenciadoras con las generaciones anteriores, se les ha denominado

de muchas maneras. En este trabajo se seguirá la denominación utilizada por Prensky (2010), que se refiere a ellos como Nativos Digitales.

Se trata de una generación que ha nacido y crecido inmersa en la tecnología digital, y, como el mismo Prensky (2010) expone, las nuevas tecnologías son inseparables de sus vidas. Es claro que la inclusión de estos avances tecnológicos en su día a día ha hecho que estos alumnos piensen y procesen la información de maneras significativamente diferentes a las de anteriores generaciones de alumnos.

Esto lleva a enlazar con la idea de la falta de motivación de los discentes frente a las diferentes materias trabajadas en las escuelas. A menudo, se continúan ofreciendo los mismos contenidos, con las mismas metodologías que a generaciones anteriores, sin tener en cuenta lo diferentes que son los alumnos que se encuentran actualmente en las aulas.

Se plantea la urgencia de cambiar la manera de enfocar el proceso enseñanza aprendizaje e, incluso, los contenidos y la manera de relacionar entre ellas las diferentes áreas de enseñanza. Dentro de este cambio de enfoque, es imprescindible el uso de nuevas tecnologías - de una manera racional, crítica, y justificada- se impone hacer que formen parte de manera cotidiana en el trabajo en las aulas para que la escuela esté más cercana al alumnado y sus intereses. Pero la inclusión de las Nuevas Tecnologías también debe llevar de la mano un cambio de metodología y de actuación por parte de los maestros, de acuerdo con Prensky (2010) los docentes deben ser imaginativos, inventar nuevas maneras de adaptar los materiales a la forma en la que se comunican los Nativos Digitales y la manera en que estos captan, se relacionan y entienden el mundo que les rodea.

Esta idea es apoyada por Monereo y Monte (2011) cuando nos hablan de la importancia del contexto creado por el maestro, y cómo las variaciones en este contexto influyen en la motivación, interactuando con las características personales de los alumnos. Por tanto, si se persigue aumentar la motivación del alumnado, respecto a aquello trabajado en las aulas, debemos tener en cuenta un cambio en la orientación metodológica y de las herramientas utilizadas en el aula en el momento de plantear las secuencias didácticas.

Los docentes, en consecuencia, encuentran la necesidad de cambiar su manera de enseñar para acercarse a su alumnado. Pero este cambio también es exigido por la sociedad, puesto que de la misma manera que se ha transformado el alumnado que asiste a la escuela, la sociedad también ha sufrido cambios, que piden nuevas habilidades por parte de los ciudadanos para desenvolverse en ella.

Una de las demandas derivadas de la organización social actual es la necesidad de realizar aprendizajes interdisciplinarios, conectados con la realidad, que también es interdisciplinar. Autores como Tejada (2000) ya nos hablaba de este rasgo de la sociedad actual, que necesita otra manera de mirar el currículum escolar y la tradicional compartimentación de asignaturas sin interconexión entre ellas.

Entre estas exigencias encontraríamos, de manera destacada, la necesidad social de un aprendizaje continuo, durante toda la vida, para irse adaptando al mundo actual, que se caracteriza por el cambio constante. Este aprendizaje durante toda la vida, es llamado Lifelong learning, constructo introducido en 1970 por Paul Lengrand, Director de la División de Educación de Adultos en la UNESCO, en su informe “An Introduction to Lifelong Learning”, que presentó en la Conferencia de la UNESCO de aquel mismo año.

Posteriormente, en Delors (1996), se dedica el tema 5 completo a este aprendizaje durante toda la vida, destacando que se deben aprovechar todas las posibilidades que ofrece la sociedad para seguir en continua formación, en continua evolución y mejora. Para esto los alumnos deben estar dotados de destrezas, conocimientos y actitudes que les permitan aprender continuamente. La repercusión de este informe a la UNESCO, más conocido como “Informe Delors” marcó las legislaciones posteriores de numerosos países europeos.

En España, se incluyó esta necesidad de aprendizaje en las competencias básicas, en la Ley Orgánica de Educación (2006), incluyendo dentro de éstas la de aprender a aprender.

La situación descrita, con alumnos Nativos Digitales, con problemas de motivación hacia la enseñanza tradicional y con necesidades de un aprendizaje interdisciplinar y que les ayude a aprender a aprender, pide como solución actuaciones concretas. El presente trabajo pretende ofrecer un intento de respuesta a esta situación, mediante el uso de WebQuest en un trabajo interdisciplinar.

La WebQuest pretende ser una herramienta motivadora, que se expresa en el lenguaje digital en el que se comunican los alumnos, pudiendo ser un enfoque motivador para ellos. También se muestra como una herramienta apta para trabajar con los alumnos la adquisición de la competencia de Aprender a aprender, tan necesaria en la sociedad en la que se encuentran inmersos.

Se trata de una actividad estructurada, creada por Bernie Dodge, que utilizando las Nuevas Tecnologías plantea una serie de tareas a resolver por los alumnos de manera cooperativa durante las que se realiza una búsqueda y transformación de información para crear un producto significativo.

1.2. Planteamiento del problema.

¿Cómo puede influir el uso de las WebQuest en la motivación del alumnado?

Al plantear este problema se presenta la propuesta de una intervención educativa utilizando las WebQuest, como herramienta incrementadora de la motivación del alumnado, realizando, después de la aplicación de la propuesta didáctica presentada, un pequeño estudio sobre la influencia del uso de las WebQuest en la motivación del alumnado.

A partir de la definición de este problema, la necesidad de aumentar la motivación del alumnado por los contenidos escolares, utilizando una herramienta como las WebQuest y el trabajo por proyectos interdisciplinarios, se plantean una serie de objetivos.

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Diseñar, implementar y evaluar el uso del trabajo por proyectos integrados mediante WebQuest como factor para fomentar la motivación en Lengua Castellana y Literatura y Educación Visual y Plástica, por parte de los alumnos de Ciclo Superior de Educación Primaria.

1.3.2. Objetivos específicos

Los objetivos específicos del marco teórico serán:

- Obtener una visión general de las diferentes competencias básicas a adquirir durante la Educación Primaria y examinar la competencia de aprender a aprender en esta etapa.
- Conocer el desarrollo y proceso de implementación de los proyectos interdisciplinarios en Educación Primaria e indagar en estudios realizados relacionando el uso de proyectos interdisciplinarios con la mejora de la motivación del alumnado.
- Conocer la historia, partes que la componen y forma de presentación de las WebQuest, indagando en estudios realizados que analizan la influencia del uso de WebQuest en la mejora de la motivación del alumnado.

Los objetivos específicos del marco empírico serán:

- Usar las posibilidades de la WebQuest para trabajar un número considerable de Competencias básicas que se deben adquirir al finalizar la Educación Primaria, especialmente la de Aprender a aprender, presentando de forma atractiva y funcional el trabajo interdisciplinar de las áreas de Lengua y Literatura Castellana y Educación Visual y Plástica.
- Evaluar el uso de WebQuest y la metodología de proyectos interdisciplinarios como factores de mejora de la motivación de los alumnos sobre las áreas de Lengua Castellana y Literatura y Educación Visual y Plástica.

Estos objetivos se muestran de interés puesto que es escasa la literatura relativa a innovaciones que involucren las WebQuest y el trabajo interdisciplinar en Educación Primaria y concretamente en las áreas trabajadas, Lengua y Literatura Castellana y

Educación Visual y Plástica. Cabe destacar que la interdisciplinariedad es concebida como una manera de presentar los contenidos y trabajar las competencias básicas de una forma más cercana a la realidad, contribuyendo a un aprendizaje más significativo por parte del alumnado.

La propuesta diseñada se llevará a la práctica, aplicando una WebQuest de un proyecto integrado para Ciclo Superior de Educación Primaria. Esto aporta información, gracias a la evaluación realizada antes, durante y después de la aplicación, sobre los beneficios aportados por esta innovación educativa al proceso de aprendizaje de los alumnos.

1.4. Fundamentación de la metodología

Partiendo desde el problema planteado y los objetivos propuestos para este trabajo, la metodología a utilizar será mixta, contemplando una parte teórica y una parte de aplicación práctica y evaluación.

El presente capítulo, el primero del trabajo, de carácter introductorio, contiene la justificación de la temática escogida, el planteamiento del problema, los objetivos perseguidos y la fundamentación de la metodología.

El segundo capítulo del trabajo estará fundamentado en una revisión bibliográfica, para analizar a nivel teórico, e histórico, diversos aspectos de relevancia para los objetivos planteados.

Se estudiará la bibliografía existente sobre la importancia de la adquisición de las competencias básicas durante la Etapa de Educación Primaria, y en concreto de la Competencia de Aprender a Aprender. Se indagará sobre la fundamentación teórica y la aplicabilidad de los proyectos interdisciplinares en Educación Primaria. Finalmente, se explorará el proceso de trabajo con WebQuest, las características de éstas y la relación entre el uso de WebQuest y proyectos interdisciplinares con la motivación del alumnado.

El tercer capítulo, consistirá en el diseño de una intervención utilizando la WebQuest como herramienta para realizar un trabajo de proyecto interdisciplinar en Ciclo Superior de Educación Primaria. Como diseño piloto para extender este tipo de intervención a Ciclo Medio y Ciclo Superior. En este capítulo también se expondrá la aplicación y evaluación de esta propuesta, utilizando para esta evaluación metodología cuantitativa (en forma de rúbricas) y cualitativa (en forma de entrevistas estructuradas con los alumnos). En esta evaluación se tendrá especial atención a la evolución de la motivación de los alumnos hacia las materias y temáticas trabajadas.

Finalmente se enunciarán las conclusiones, las limitaciones y la prospectiva.

2. Marco teórico

2.1. Las competencias básicas en Educación Primaria

Las competencias básicas fueron introducidas en la legislación española a partir de la LOE (2006), como se ha comentado. Se concreta la descripción de las competencias básicas para Educación Primaria en el Real decreto 1513/2006, de 7 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.

La última ley educativa, LOMCE (2013) no ha sido aplicada, de momento, en Cataluña, donde la concreción curricular correspondiente a la Comunidad Autónoma sigue siendo la realizada a partir del despliegue de la LOE (2006), con la aprobación del Decreto 142/2007, de 26 de junio, por el cual se establece la ordenación de las enseñanzas de Educación Primaria.

El Decreto de Cataluña, 142/2007 de 26 de junio, según defienden Llach y Alsina (2009), a partir del análisis de su texto, parte de las competencias básicas como finalidad central de todas las áreas curriculares. En la descripción de las competencias básicas en esta legislación se las diferencia del resto de las competencias por el hecho de que las primeras se adquieren a partir de diversas áreas y cada área contribuye a adquirir diferentes competencias básicas, y también por el hecho de que las competencias básicas se relacionan con el hacer, es decir, con la habilidad de demostrar saberes en situaciones concretas y prácticas.

Así bien, el contexto actual de enseñanza en Cataluña tiene como eje central y vertebrador las competencias básicas. Después de 11 años desde que se introdujo el concepto en nuestro Sistema Educativo, es frecuente hablar de éstas, pero, a menudo, no se explicita en qué consisten. Así que desde este trabajo se ve necesario realizar un intento de definición.

A partir de las aportaciones de Feito (2010), Coll (2007), Sarramona (2014) y la Comisión Europea (2004, citada en Bolívar 2010), se entiende por competencia básica un conglomerado de conocimientos, destrezas y actitudes, donde lo importante es la aplicación del conocimiento en situaciones diversas y reales puesto que todos los discentes las necesitan para su desarrollo personal y el ejercicio de la ciudadanía. Todos los alumnos deberían adquirirlas durante la escolaridad obligatoria y serían la base para el aprendizaje a lo largo de la vida.

En la actual ordenación curricular española se encuentran ocho competencias básicas, que no coinciden completamente con las ocho competencias clave propuestas por la Unión Europea, según expone Feito (2010).

En el Currículum de Educación Primaria de Cataluña, Departament d'Educació-Generalitat de Catalunya (2009) estas competencias básicas se encuentran organizadas en

dos grupos: las transversales y las específicas. A su vez las competencias transversales se dividen entre competencias comunicativas, competencias metodológicas y competencias personales. Estas agrupaciones se pueden observar en la siguiente tabla.

Tabla 1: Categorización de las competencias básicas

Competencias transversales		Competencias específicas para convivir y habitar el mundo
Competencias comunicativas	1. Competencia comunicativa, lingüística y audiovisual 2. Competencia artística y cultural	7. Competencia de conocimiento e interacción con el mundo físico
Competencias metodológicas	3. Tratamiento de la información y competencia digital 4. Competencia matemática 5. Competencia de aprender a aprender	8. Competencia social y ciudadana
Competencias personales	6. Competencia de autonomía e iniciativa personal	

Extraída de Generalitat de Catalunya-Departament d'Educació, 2009, p.7

Dentro del mismo documento, Departament d'Educació-Generalitat de Catalunya (2009), se describen las características de cada una de las competencias básicas.

1. *Competencia comunicativa lingüística y audiovisual*: capacidad de saberse comunicar oralmente, por escrito y usando medios audiovisuales y tecnologías de la comunicación, adecuándose a la situación y funciones de la lengua, con el uso de soportes y tipologías de texto diversas.
2. *Competencia artística y cultural*: conocimiento, comprensión y valoración crítica de manifestaciones culturales y artísticas, incluyendo la capacidad de creación de producciones artísticas propias y expresarse por medios artísticos.
3. *Tratamiento de la información y competencia digital*: búsqueda, captación, selección, registro y procesamiento de la información, usando técnicas y estrategias diversas según la fuente y soportes utilizados, con una actitud crítica y reflexiva.
4. *Competencia matemática*: comprensión, uso y relación entre los números, informaciones que se presentan numéricamente y aspectos espaciales de la realidad, incluyendo operaciones básicas, símbolos, formas de expresión y razonamiento matemático y problemas y situaciones relacionados con la vida real.
5. *Competencia de aprender a aprender*: habilidad de conducir el aprendizaje propio y seguir aprendiendo, de manera cada vez más eficaz y autónoma, de acuerdo con los propios objetivos y necesidades.
6. *Competencia de autonomía e iniciativa personal*: consciencia y aplicación de un conjunto de valores y actitudes personales relacionados, como responsabilidad, perseverancia, conocimiento de sí mismo y autoestima, capacidad de elegir y de emprender proyectos, aprendiendo de los errores y asumiendo riesgos.

7. *Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico*: movilización de saberes que permitirán al alumnado la comprensión de relaciones entre sociedades y su entorno, usar de manera responsable los recursos naturales, cuidar el medio ambiente, consumir racionalmente y proteger la salud. Incluye el desarrollo y la aplicación del pensamiento científico-técnico.
8. *Competencia social y ciudadana*: Capacidad de ejercer la ciudadanía, comprendiendo la realidad social en que se vive, afrontando la convivencia y conflictos a partir de los valores y prácticas democráticas, actuando con criterio propio y manteniendo una actitud responsable y solidaria ante los derechos y deberes cívicos.

Una vez se conocen las ocho competencias básicas se plantea de qué manera se adquieren éstas, cuestión imprescindible para emprender cualquier iniciativa didáctica enmarcada en la actual ordenación académica.

La adquisición de las competencias básicas está unida directamente a las características de éstas, como apunta Sarramona (2014). En este texto el autor habla de que puesto que los problemas complejos que se deben resolver para adquirir las competencias necesitan de una contribución interdisciplinar, es necesaria una globalización de los aprendizajes (y especialmente de aprendizajes significativos) para adquirirlas. Así pues, una educación basada en las competencias supone luchar contra la compartimentación de conocimientos en materias disgregadas y dar relevancia a su transferibilidad, convirtiendo los contenidos en medios para desarrollar las competencias del alumnado (Feito, 2010) y (Pozo y Monereo, 2017). Sarramona (2014), finalmente subraya que ya que haber adquirido una competencia significa saber actuar, saber hacer ante una demanda del contexto, es necesario un aprendizaje en la acción para lograr la adquisición de las competencias.

Todas estas características concretan la necesidad de plantear la acción educativa a partir de la resolución de tareas para adquirir las competencias básicas, como argumenta Bolívar (2010), dado que es la resolución de una tarea lo que hace que una persona utilice adecuadamente todos los recursos de que dispone. Siguiendo a Feito (2010), que defiende que las tareas movilizan los saberes disponibles para resolver situaciones o problemas o crear productos relevantes, éstas se ajustan a las características de las competencias básicas y facilitan la adquisición de estas competencias.

Las tareas se diferencian de los ejercicios y actividades típicamente escolares por su complejidad y creatividad, necesitando una aplicación cercana a la realidad de los conocimientos adquiridos, e incluso la búsqueda e interiorización de nuevos conocimientos. El mismo Feito (2010) argumenta que las tareas implican interdisciplinariedad, puesto que

necesitan de la movilización de varios conocimientos disponibles para afrontar una situación real.

En consecuencia, se considera la necesidad de innovación, de cambios en la manera de enseñar para realmente acompañar a los discentes en la adquisición competencial. Así, como exponen Sierra, Méndez y Mañana (2012), este cambio debe fomentar la interdisciplinariedad, la relación con la realidad contextual y centrarse en el alumno y sus posibilidades de aprendizaje, según defiende Sarramona (2014).

2.1.1. Aprender a aprender

Diversos autores, entre ellos Gairín (2007), Monereo y Pozo (2007) y Sarramona (2014), exponen la necesidad del “lifelong learning” como respuesta al crecimiento y cambio continuos de los conocimientos en nuestra sociedad y la cambiante variedad de problemas que exigen una actualización permanente y hacen necesario el aprendizaje autónomo. Estos entienden la educación básica como fundamental para la adquisición de conocimientos y estrategias para seguir aprendiendo.

En resumen, estos autores defienden la necesidad de adquirir la competencia básica de Aprender a aprender durante la educación obligatoria, coincidiendo con la legislación y currículum actual que dan especial relevancia a esta competencia básica.

En la LOE (2006) se habla específicamente de la necesidad de:

Fomentar el aprendizaje a lo largo de toda la vida,(...) proporcionando a los jóvenes una educación completa, que abarque los conocimientos y las competencias básicas que resultan necesarias en la sociedad actual, (...) que estimule en ellos y ellas el deseo de seguir aprendiendo y la capacidad de aprender por sí mismos. (LOE, 2006, p. 17160)

En el Real decreto 1513/2006, de 7 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria se incluye, dentro de las competencias básicas, la competencia de Aprender a aprender, entendiendo ésta como la disposición de habilidades para aprender de manera eficaz y autónoma, de acuerdo con sus objetivos y necesidades.

En el caso de Cataluña, en el Currículum de Educación Primaria del Departament d'Educació- Generalitat de Catalunya (2009), se trata esta competencia como la que debe guiar las acciones y desarrollo de las otras competencias básicas. Se describe en qué consiste esta competencia, que incluye la consciencia, gestión y control de las propias capacidades y conocimientos, partiendo de la confianza en la propia eficacia personal. También se incluye en esta competencia el pensamiento estratégico, la capacidad de cooperación y autoevaluación y el uso eficaz de diversos recursos y técnicas de trabajo intelectual. Se destaca que el desarrollo de esta competencia se da mediante experiencias de aprendizaje conscientes y gratificantes, en diferentes agrupamientos e individuales.

En esta última parte se nos ofrecen algunas pistas de cómo se puede trabajar la adquisición de esta competencia en la escuela, centrandó la atención en los procesos y acciones diseñadas y realizadas por el alumno, de acuerdo con lo que defiende Gairín (2007).

Tal y como argumenta en las consideraciones generales sobre las competencias básicas el Departament d'Educació Generalitat de Catalunya (2009), el trabajo a partir de tareas se muestra como una herramienta muy adecuada para la adquisición de éstas, más si cabe cuando interesa fomentar especialmente la competencia de Aprender a aprender. En el momento en que un alumno debe utilizar los conocimientos adquiridos de manera interdisciplinar para solucionar una tarea, conformada por una situación-problema, o debe buscar nuevos conocimientos para solucionar ésta, está ya ejercitando la competencia de Aprender a aprender.

Siguiendo a Sierra, Méndez y Mañana (2012), plantearse el trabajo por tareas puede enlazar perfectamente con planteamientos como el trabajo por proyectos interdisciplinarios, poniendo énfasis en la implicación del alumnado en su proceso de aprendizaje, en la interdisciplinariedad y en la relación de los aspectos trabajados con la realidad del alumno y dando lugar a una integración curricular mayor y con más significatividad que la que proporcionarían tareas presentadas aisladamente.

2.2. Los proyectos interdisciplinarios

Los proyectos interdisciplinarios, basados en el trabajo por tareas, se presentan como una buena fórmula para desarrollar las competencias básicas, puesto que, como defienden, entre otros autores Pino (2014), Sáez (2012) y Gairín (2007), potencian la capacidad de relacionar hechos, fenómenos y sucesos y aplicar estos conocimientos a la realidad, dotando al alumno de herramientas para poder seguir aprendiendo por sí mismo.

2.2.1. ¿Qué son los proyectos interdisciplinarios?

Para plantear un acercamiento a la definición de los proyectos interdisciplinarios, en primer lugar se hace necesario delimitar el concepto mismo de interdisciplinariedad.

En el presente trabajo se habla de disciplina como componente curricular, como área o materia de conocimiento, de ahí que la interdisciplinariedad se entienda como una combinación de disciplinas. Pero, para considerar esta combinación como interdisciplinaria se debe dar una convergencia, una complementariedad, según Pombo (2013), puesto que si solamente se ponen en conjunto o se establece algún tipo de coordinación sin llegar a hacer converger las disciplinas, ya no se hablaría de interdisciplinariedad, sino de pluridisciplinariedad.

Partiendo de la idea de interdisciplinariedad, de acuerdo con Pino (2014), los proyectos interdisciplinares generan la necesidad en los alumnos de movilizar diferentes aspectos para buscar respuestas a un problema o situación, con un centro de interés común, a partir de la convergencia de dos o más áreas o materias, y lo harán de manera grupal, cooperativa. Se completa este acercamiento al concepto de proyectos interdisciplinares, siguiendo las aportaciones de Sáez (2012), desde este planteamiento educativo se contempla el proceso de enseñanza-aprendizaje como centrado en el alumno, donde el aprendizaje se da a partir de un proceso investigador y se involucra al discente, partiendo de sus intereses y necesidades, personalizando el aprendizaje y aumentando así su motivación.

Con la finalidad de trabajar desde la perspectiva de la interdisciplinariedad se hace necesario un estudio a mayor nivel de profundidad sobre ésta.

2.2.2. La interdisciplinariedad según Jurjo Torres Santomé

Jurjo Torres Santomé es catedrático de Universidad de Didáctica y Organización Escolar en la Universidad de A Coruña, donde imparte clases y es director del Departamento de Pedagogía y Didáctica. Fue profesor en las Universidades de Salamanca, Santiago de Compostela y profesor visitante en la Universidad de Wisconsin-Madison. Además, a menudo, imparte cursos y seminarios en numerosas universidades nacionales, europeas y latinoamericanas.

Sus líneas de investigación principales se centran en los análisis sociopolíticos del currículum, las políticas educativas, el currículum integrado y la formación del profesorado. Sobre estos temas escribe habitualmente en revistas especializadas como Cuadernos de Pedagogía, Pedagogy, Culture & Education, Education Policy Analysis Archives, Aula de Innovación Educativa e In-fan-cia.

Resulta una figura relevante para su estudio desde este trabajo, puesto que es un gran defensor de la interdisciplinariedad, y porque entre sus publicaciones destaca, por su interés, *“Globalización e interdisciplinariedad: El currículum integrado”* (2009). En este libro reflexiona sobre la necesidad social de interdisciplinariedad, que se debe ver reflejada en la escuela y profundiza acerca de las implicaciones de esta interdisciplinariedad en la educación.

En un análisis de esta publicación -Torres (2009)- se destaca la definición que hace de interdisciplinariedad, entendiéndola como interacción entre dos o más disciplinas dando como resultado una intercomunicación y enriquecimiento de ambas materias.

En primer lugar, dedica unas páginas a la necesidad histórica de la interdisciplinariedad, exponiendo cómo ha evolucionado la sociedad, desde la demanda de asignaturas escolares compartimentadas y separadas unas de otras, como resultado de la fragmentación y especialización del mercado laboral, a una sociedad con demandas de flexibilidad y

movilidad laboral, en la que se otorga gran importancia al trabajo en equipo, contemplándose la necesidad de una nueva forma de organización curricular que incluya la interdisciplinariedad.

En segundo lugar, defiende la posibilidad de organizar el currículum de una manera diferente a la tradicional compartimentación en asignaturas, realizando un repaso histórico sobre diferentes aportaciones de autores clásicos que van en esa línea de pensamiento. Comienza hablando sobre el método de proyectos de Kilpatrick y los centros de interés de Decroly y se detiene, posteriormente, a exponer la importancia de las aportaciones de Vygotski y Ausubel, sobre la necesidad de la significatividad de los aprendizajes y del aprendizaje por descubrimiento, aportaciones que aprovecha en defensa de la interdisciplinariedad, puesto que estos tipos de aprendizaje se dan interconectando diferentes saberes, sin compartimentar los conocimientos en materias.

En tercer lugar expone que en numerosos países se está apostando por la integración de campos de conocimiento en la educación obligatoria con la finalidad de facilitar una comprensión más reflexiva y crítica de la realidad a partir de la globalidad. Defiende, que puesto que la comprensión de cualquier situación o acontecimiento que implique al ser humano es multidimensional, es necesaria esta apuesta por enfoques educativos donde el alumno maneje contenidos de diverso tipo, y destrezas de diferentes disciplinas para comprender las cuestiones y problemas planteados.

Finalmente, reflexiona sobre las implicaciones que comporta apostar por la interdisciplinariedad en la educación, alabando el gran poder estructurador de encontrar los conceptos, procedimientos y actitudes a adquirir organizados de manera globalizada, cosa que facilita la transferencia de estos aprendizajes a otras situaciones y capacita a los alumnos para la detección, análisis y solución de nuevas problemáticas en su vida real. Además, se destaca la importancia del hecho que trabajar interdisciplinarmente lleva asociado el desarrollo de rasgos importantes de la personalidad como flexibilidad, confianza, paciencia, pensamiento divergente, capacidad de adaptación, empatía, aceptación de riesgos y de aceptar diversos roles según la situación en la que se encuentren.

En este trabajo no sólo se aboga por la interdisciplinariedad sino que también se habla de la necesidad de que ésta venga mediada por una metodología participativa, como serían los proyectos interdisciplinarios, para aportar otras dimensiones necesarias para el desarrollo completo y la adquisición de las competencias básicas, por parte del alumnado, durante la educación básica.

2.2.3. Aplicabilidad de los proyectos interdisciplinares en Educación Primaria

Desde la Educación Primaria, romper con las barreras de las asignaturas y trabajar mediante diferentes proyectos interdisciplinares puede generar cierto vértigo, que queda superado por las bondades que aporta este tipo de metodología.

Teniendo en cuenta que los proyectos deben estar compuestos por tareas interrelacionadas que sitúen a los alumnos en situaciones-problema, con relevancia para los estudiantes y con los que al estudiarlas y resolverlas se movilicen las competencias que se pretende que adquieran, se observa la primera ventaja de trabajar desde este enfoque, el trabajo intencionado y activo de las competencias básicas (Pozo y Monereo, 2007).

Cuando se trabaja por proyectos, de acuerdo con Gairín (2007), se sitúa a los alumnos en un proceso de aprendizaje en el que a partir de diversas fuentes han de construir su propia comprensión, compartiendo sus avances con los demás. En el momento en que se trabaja por proyectos el núcleo de trabajo es el grupo, el objetivo es la búsqueda activa de soluciones o la creación de un producto relevante, y dentro de este grupo se da una gran interactividad desde la que se construye el conocimiento, desde la negociación de significados por parte de todos los participantes en el proceso. Así el conocimiento crece en la interacción con el resto y todos los discentes aportan algo al logro común.

El mismo Gairín (2007) apunta que dos de las ventajas más destacables de este tipo de metodología son la motivación que se produce en el alumno y su implicación en la actividad como también la posibilidad de lograr un aprendizaje significativo y comunitario.

2.3. Las WebQuest

2.3.1. ¿Qué son las WebQuest?

Para estudiar el concepto de WebQuest se parte de la definición dada por Adell (2004), para posteriormente realizar un análisis de ésta: “Una WebQuest es un tipo de actividad didáctica basada en presupuestos constructivistas del aprendizaje y la enseñanza que se basa en técnicas de trabajo en grupo por proyectos y en la investigación como actividades básicas de enseñanza/aprendizaje” (Adell, 2004, p.1).

Se analizan separadamente las diferentes partes de esta definición.

En primer lugar, se define como un tipo de actividad didáctica, cuestión que le otorga un enfoque claramente escolar, que integra Internet y las Nuevas Tecnologías en el aula, diseñada como conjunto de tareas factibles y atractivas para los estudiantes, que mediante un proceso guiado implicarán utilizar habilidades cognitivas de alto nivel para resolver una situación o problema, normalmente con la creación de un producto, de una manera cercana a una situación real.

En segundo lugar, se enuncia que está basada en presupuestos de carácter constructivista, puesto que da especial importancia al descubrimiento y a la elaboración de

la información por parte del alumno, haciéndolo protagonista de su aprendizaje, constructor del mismo. El papel del docente no será proporcionar conocimientos - estos los adquirirán los alumnos durante el proceso- sino guiar y acompañar este proceso.

En tercer lugar, se expone que se trata de una enseñanza fundamentada en técnicas de trabajo en grupo por proyectos, ya que para resolver la situación o generar la producción demandada los diferentes miembros del grupo deben cooperar, responsabilizándose de diferentes aspectos del trabajo común.

Finalmente, se explicita que la investigación es la ocupación central de una WebQuest, se pide al alumnado la búsqueda de algún tipo de información y se enfatiza la necesidad de transformación de ésta para dar lugar a una solución correcta a la situación planteada. Variando la complejidad de las tareas asignadas, así como el nivel de las habilidades cognitivas a movilizar, se pueden realizar WebQuest dirigidas a cualquier nivel educativo, desde los cursos más altos de Infantil, hasta estudios universitarios y post-universitarios, siguiendo lo que expone Barba (2002).

Partiendo de que uno de los rasgos más significativos de las WebQuest es su estructura, es necesario hacer una descripción somera de los apartados que forman ésta, a partir de las aportaciones de Barba (2002) y Adell (2006), y qué contenido forma cada uno de estos apartados que son: la introducción, la tarea, el proceso, los recursos, la evaluación, la conclusión y la guía didáctica.

Introducción: presenta el tema a trabajar por el alumnado, en forma de reto o problema que debe ser resuelto, de manera motivadora, breve y clara.

Tarea: es un parte muy importante, que concreta los objetivos, describiendo de manera clara cuál será el resultado esperado al final de las diferentes fases del proyecto y apuntando cuáles serán las herramientas a utilizar y qué roles desempeñarán los miembros del grupo.

Proceso: en este apartado se describen, con detalle y de manera ordenada los pasos a seguir durante la consecución del objetivo buscado. Numerar estos pasos será de gran utilidad. Los alumnos deberán entender qué hacer, en qué orden y qué funciones deben desarrollar en cada momento del proceso según el rol que se les asigna y define claramente en este apartado. En este apartado se incluirán las ayudas necesarias para realizar adecuadamente cada una de las tareas. Estas ayudas, o andamios cognitivos, como los llama Bernie Dodge se estudiarán con más detalle en un apartado posterior de este trabajo.

Recursos: se trata de un apartado que puede incluirse dentro del apartado de Proceso o puede presentarse por separado, se presenta aquí por separado para mayor comprensión. Incluye todos los recursos (enlaces a páginas web, programas informáticos, aplicaciones, herramientas, etc.) que necesitarán los alumnos para la resolución de las diferentes tareas o subtareas que se les planteen. En el caso de que se asignen actividades individuales según

los roles asignados, se mostrarán separadamente las herramientas para cada uno de los papeles.

Evaluación: incluye tanto la autoevaluación que deberán realizar los alumnos como las diferentes herramientas de evaluación que utilizará el maestro para seguir la evolución del proceso, valorarlo y valorar la producción final.

Conclusión: cierra la WebQuest, resumiendo los objetivos logrados, felicitando a los alumnos y animándolos a seguir profundizando en el tema con enlaces o propuestas.

Guía didáctica: es un apartado que no forma parte de todas las WebQuest, pero que es de suma importancia para poder compartir la creación de los diferentes docentes con la comunidad educativa, pudiendo, así, aprovechar la experiencia de otros maestros y compartir el conocimiento.

Una vez clarificada la definición de WebQuest, y conocidas las partes de la que está compuesta, cabe detenerse en las características que la diferencian de otras herramientas didácticas y que la hacen ser útil para conseguir los objetivos perseguidos en este trabajo. Éstas han sido redactadas a partir de las aportaciones de Adell y Bernabé (2003), Adell (2004), Adell, Mengual-Andrés y Roig-Vila (2015), Barba (2002), Carballo (2008), Cegarra (2013) y Quintana e Higuera (2007).

Las WebQuest se basan en el trabajo cooperativo, puesto que la calidad del producto final depende de las aportaciones y cooperación de todos los alumnos, y el proceso tiene una estructura marcada por el docente. Se divide a los alumnos en grupos, asignándole a cada alumno un rol diferente, y proponiendo una tarea o tareas conjuntas que finalizarán con la creación de un producto concreto, a partir de actividades grupales e individuales, dándose construcción de conocimiento en contextos individuales y mediante la interacción.

Normalmente, las WebQuest son herramientas didácticas con un planteamiento interdisciplinariedad, para acercar las situaciones o problemas que presentan a la realidad contextual de los alumnos, que, como ya se ha comentado, es multifacética. Aunque también se puede plantear el trabajo con alguna WebQuest para una materia concreta se desaconseja, ya que se perdería parte de la riqueza de este tipo de herramienta.

La WebQuest es un objeto de aprendizaje que está dentro de la corriente constructivista, puesto que los alumnos deben transformar e incorporar los diferentes tipos de contenidos trabajados a su estructura cognitiva para poder realizar una producción propia en respuesta a la situación planteada. El alumno tiene un papel protagonista y utiliza las Nuevas Tecnologías como medio para la actividad creadora.

A diferencia de otras propuestas constructivistas, son actividades estructuradas y guiadas, donde se lleva a cabo un uso dirigido y eficiente de los recursos de internet, y herramientas que se ofrecen en la red para diferentes tipos de creaciones, salvando así también algunos de los peligros del uso de la red en la escuela (dispersión, acceso a

contenidos no adecuados, informaciones no contrastadas...). Los diferentes pasos dentro de la WebQuest son diseñados por el profesorado con anterioridad, que durante este proceso actúa de guía y facilitador, proponiendo diversos recursos y ayudas para el desempeño de la labor marcada. Durante el trabajo con la WebQuest el discente se enfrenta a gran variedad de actividades que abarcan desde leer, comprender y sintetizar información, organizarla, elaborar hipótesis, valorar ideas y conceptos, y a crear diferentes producciones, como textos, presentaciones multimedia, audiovisuales, objetos físicos, entre otras. Por esto se han convertido en una de las formas más eficaces y utilizadas en la incorporación en las aulas de Internet, en diversidad de niveles y áreas de conocimiento.

Las WebQuest son un factor incrementador de la motivación del alumnado, situándolo frente a situaciones muy cercanas a la realidad y donde debe utilizar recursos reales, ejecutando tareas auténticas, ostentando un rol que puede usar el maestro para adaptar la actividad a los intereses de cada uno de los alumnos.

Es muy significativo el enfoque que se le da a la evaluación desde esta herramienta, se muestra integrada en todo el proceso de aprendizaje y es conocida por los alumnos desde el primer momento. Los estudiantes conocerán las pautas y rúbricas de evaluación que se utilizarán para evaluar el producto que deben realizar y también para valorar el proceso llevado a cabo para conseguirlo.

Una de las bondades de las WebQuest es el hecho de la potenciación de las capacidades intelectuales de los discentes, desde un enfoque competencial. Resolver una WebQuest requiere movilizar destrezas cognitivas de alto nivel como la adquisición, comprensión, selección, organización y transformación de la información, favoreciendo la metacognición la autorregulación y la reflexión. Desde la invención de las WebQuest, en 1995, la revolución tecnológica y comunicativa que ha supuesto internet, con las web 2.0, las herramientas gratuitas para trabajar online, las redes sociales y herramientas diversas al alcance de un clic, ha ido enriqueciéndolas y dotándolas de más posibilidades.

Se considera necesario reiterar, apoyando el discurso en las afirmaciones de Quintana e Higuera (2007), la manera en cómo enlaza el trabajo mediante WebQuest con el desarrollo de las competencias básicas, muy específicamente con las competencias informacionales y la competencia de Aprender a aprender.

La WebQuest, además de resultar una propuesta que modifica la manera de presentar los contenidos y la manera en la que los alumnos acceden al conocimiento, supone un cambio en los roles del docente y del discente. Según Quintana e Higuera (2007), el docente pasa a ser diseñador- seleccionador, organizador, facilitador-orientador, tutor-asesor y mediador del proceso de aprendizaje, como se puede observar en el cuadro siguiente, que relaciona estos diferentes roles que debe asumir el docente con las estrategias de enseñanza que pone en juego durante el trabajo con WebQuest.

Tabla 2: Rol docente y estrategias que moviliza durante el trabajo con WebQuest

Rol docente	Estrategias de enseñanza que moviliza
Diseñador o seleccionador	Creación o selección de una WebQuest para seguir un proceso de Enseñanza-Aprendizaje.
Organizador	Planificación y planteamiento de la secuencia de trabajo más adecuada con el entorno WebQuest para que se puedan desarrollar los aprendizajes gradualmente.
Facilitador-orientador	Seguimiento individualizado del proceso de cada alumno y grupo, proporcionando soportes o ayudas pedagógicas (andamios) adecuados al nivel del grupo y sus necesidades.
Tutor- asesor	Seguimiento de la evolución de las tareas proporcionando respuestas de mejora sobre la marcha y respondiendo a preguntas que surjan del trabajo , así como fomentar la reflexión sobre el trabajo que se está llevando a cabo y sobre el equipo de trabajo.
Mediador	Resolución de conflictos y negociación sobre aspectos derivados del trabajo en equipo, de la evaluación o otros que puedan surgir durante el trabajo con WebQuest.

Extraída de Quintana e Higuera, 2007, p.28

Así mismo, como argumentan los mismos Quintana e Higuera (2007), el alumno también ve afectado su rol, pasa de ser un receptor pasivo a un investigador, creador activo de sus propios aprendizajes y negociador, que debe recopilar y transformar informaciones en pos de la significatividad, a partir de la interacción con los demás.

2.3.2. Bernie Dodge, creador de las WebQuest

Bernie Dodge, profesor de la universidad de San Diego, fue el creador de las WebQuest, y sus aportaciones al desarrollo de las mismas han sido profusas y estudiadas por numerosos autores. Se destacan, en este apartado, la clasificación en diferentes tipologías de las WebQuest, las condiciones que debe cumplir una WebQuest para ser de calidad, los pasos que explicita Dodge para el diseño de las WebQuest y las reglas que sugiere para una buena redacción de éstas.

Dodge (1995, citado en Carballo 2008) diferencia dos tipos de WebQuest según su duración. Por un lado estarían las WebQuest de corta duración que tendrían como objetivo adquisición e integración de algún conocimiento, con una duración de una a tres sesiones de clase. Y por otro lado se encontrarían las WebQuest de larga duración que tendrían como objetivo la extensión y el procesamiento del conocimiento y se extenderían de una semana a un mes.

Para considerar una WebQuest de buena calidad, Dodge (2002, citado en Cegarra 2013), defiende que debe ser capaz de orientar el trabajo del alumnado estimulando su creatividad y promoviendo el uso de las capacidades cognitivas superiores, siendo

motivadora y generando altas expectativas hacia un tema motivador abordado en equipo y de manera interdisciplinar.

También Dodge (2000, citado en Adell 2004), propone un procedimiento de siete pasos para el diseño de una WebQuest, estos serían:

1- Escoger un punto de partida o tema

Debe formar parte del currículum oficial, reemplazar a una unidad didáctica que no satisfaga al profesorado, hacerse un buen uso de internet aprovechando las potencialidades y evitando sus problemas y debe promover procesos cognitivos de alto nivel.

2- Crear una tarea

Esta debe requerir transformación de la información, construcción de conocimiento y creación de algún producto o resultado significativo.

3- Comenzar a crear las páginas HTML

4- Desarrollar la evaluación

Concibiéndola como procesual y formativa. Las rúbricas son una buena herramienta.

5- Diseñar el proceso

Pensar pasos claros y secuenciales, tareas y subtareas que llevarán al producto esperado y a los aprendizajes deseados.

6- Crear las páginas del profesor y pulir los detalles

Es importante una buena guía didáctica para posteriores utilizaciones por parte de otros profesionales de la educación. También el diseño atractivo y sin errores.

7- Probarla con alumnos reales y revisarla a la luz de los resultados

La evaluación del desempeño es imprescindible, para mejorar la práctica educativa.

Además de orientar en el diseño de las WebQuest, Dodge (2001, citado en Carballo 2008) formuló unas reglas para acompañar a los docentes en la escritura de las WebQuest, que llamó "las cinco reglas de oro", formando el acrónimo "FOCUS", que son:

- 1- **F**ind great sites: localice buenos sitios web.
- 2- **O**rchestrate your learners and resources: organice sus alumnos y sus recursos.
- 3- **C**hallenge your learners to think: motive a sus alumnos a pensar.
- 4- **U**se the médium: utilice el medio, todas las ventajas y posibilidades que ofrece.
- 5- **S**caffold high expectations: cree andamiajes para lograr expectativas elevadas.

Los andamiajes, nombrados con anterioridad en este trabajo y expuestos aquí como algo imprescindible que debe contener una WebQuest son, según Dodge (2002, citado en Cegarra 2013) ayudas, apoyos o herramientas que necesitan los alumnos para poder conseguir resolver determinadas tareas. En el mismo documento, el autor los clasifica en tres tipologías: andamiajes de recepción, andamiajes de transformación y andamiajes de producción.

Los andamiajes de recepción proporcionan orientaciones para aprender de un determinado recursos y recordar aquello aprendido, ejemplos de estos serían las guías de observación y los diccionarios en línea.

Los andamiajes de transformación ofrecen ayudas explícitas para comparar, contrastar, encontrar patrones comunes o realizar una lluvia de ideas, para dar soporte a la transformación de la información que se demanda durante la realización de la WebQuest.

Los andamiajes de producción darán apoyo durante la creación del producto demandado, pueden ser plantillas, guías de escritura y guías de uso de elementos multimedia, permitiendo así que puedan hacer más cosas que las que harían sin estos apoyos.

2.3.3. Aplicabilidad de las WebQuest en Educación Primaria

La aplicación de las WebQuest en Educación Primaria es deseable y posible, como se argumentará a continuación.

Por un lado es deseable la utilización de las WebQuest durante la Educación Primaria por su capacidad de ayudar a los alumnos a adquirir técnicas y hábitos para acceder y transformar la información de diversas fuentes, muchas de ellas digitales, lo cual es una de las metas de la educación básica actual, como destaca Sarramona (2014).

Se ha vuelto imprescindible la alfabetización tecnológica, que no sólo consiste en saber utilizar las Nuevas Tecnologías, sino en saber utilizarlas bien. La sociedad actual, como apunta el mismo Sarramona (2014) está sufriendo un crecimiento y especialización de los conocimientos de manera exponencial, con gran diversidad de fuentes para su difusión a las cuales es cada vez más fácil y rápido acceder. El problema subyace en el hecho de que esta multiplicidad de fuentes no es sinónimo de calidad ni de aprendizaje, puesto que se muestra la información diversa y desorganizada. Es la escuela, entonces, la que sigue siendo la única institución que presenta los contenidos de manera estructurada y secuenciada, adaptada a las necesidades del alumnado, para lograr aprendizajes de calidad. Es desde dentro de la escuela desde donde se debe enseñar a lidiar con el conocimiento, a descifrarlo, a organizarlo, a incorporarlo como propio, haciendo uso de herramientas como la WebQuest, puesto que ser un ciudadano competente hoy en día implica tener dominio sobre las Nuevas Tecnologías y usarlas para el aprendizaje a lo largo de la vida.

Por otro lado, es posible la aplicación de las WebQuest en la Educación Primaria, puesto que es una herramienta diseñada específicamente para su aplicación escolar y es útil y fácil de utilizar por los docentes. Para aprovechar al máximo sus beneficios se deben plantear una serie de cuestiones a la hora de poner en marcha un trabajo con WebQuest si se quieren aprovechar al máximo los efectos de la interacción entre los miembros del grupo

para que estos den un aumento de motivación, de autoayuda y de formación entre iguales. Las medidas que se deben tomar para crear una interdependencia positiva entre los alumnos en el uso de las WebQuest serían, según Adell y Bernabé (2003):

- El producto final no se puede quedar en una mera unión de subproductos, debe ser algo más.
- Si el grupo tiene poca experiencia en trabajo cooperativo las diferentes fases del proceso deben dar soporte a la organización del trabajo.
- La evaluación debe contemplar tanto aspectos grupales como individuales, dando lugar a la necesidad de interdependencia para obtener buenos resultados.
- Se deben evitar la percepción de desigualdades en el esfuerzo o en la dificultad de la tarea asignada a los diferentes roles.
- Se deben ver evidencias tanto de los trabajos realizados individualmente como de aquellos realizados en grupo.

2.3.4. Relación entre el uso de WebQuest interdisciplinarios con la motivación del alumnado

Resulta sorprendente la cantidad de publicaciones encontradas en referencia al trabajo práctico sobre WebQuest, por ejemplo, en una búsqueda en Google Académico, en mayo de 2017, se encuentran 25.100 resultados, en Dialnet 349 documentos y en Redalyc 361. Más sorprendente si cabe es el hecho de que aunque hay extensa literatura sobre este tema hay una gran escasez de investigaciones académicas empíricas sobre su impacto en el aprendizaje de los alumnos o en su motivación, como exponían Adell y Bernabé (2003). Aunque han pasado más de diez años desde que los autores hicieran esta afirmación la búsqueda de información para la elaboración de este trabajo ha mostrado que la situación sigue siendo la misma.

Sin evidencias empíricas, o con muy pocas, muchos autores defienden que la utilización de WebQuest en el aula aumenta la motivación del alumnado, basándose, sobretodo, en las características de esta herramienta.

De una parte, Sierra, Méndez y Mañana (2012) defienden que la implicación del desarrollo de las competencias a través de diversas tareas facilita un aprendizaje más significativo y un incremento de la motivación de los alumnos al hacerse conscientes de sus avances.

De otra parte, Sáez defiende la capacidad motivadora, en sí misma de la utilización de las Nuevas Tecnologías, en las que se basa esta herramienta didáctica.

También encontramos que Adell (2004) argumenta que existe un aumento de motivación en el alumnado al utilizar las WebQuest puesto que el hecho de realizar una

tarea real despierta un interés inmediato en los discentes y el percibir un sentido al esfuerzo realizado acrecenta esta motivación.

Se han encontrado algunos estudios realizados sobre el efecto de la aplicación de las WebQuest en la educación, pocos de ellos se centran en Educación Primaria, pero se citarán algunos de ellos a modo de ejemplo, para conocer el estado de la cuestión.

En el estudio realizado por Flores (2015) analizando una muestra de 21 manuscritos sobre las WebQuest en Educación Superior, publicados en diversas revistas académicas entre los años 2010 y 2014 se concluye que en los resultados se observa un aumento en la motivación del alumnado hacia el trabajo y la investigación, a partir de la valoración de los mismos alumnos.

Puente (2006, citado por Santos 2016) después de estudiar la influencia del trabajo con WebQuest en la adquisición de una segunda lengua comprueba que los estudiantes se sienten satisfechos y motivados, comparando alumnos que han utilizado WebQuest con otros alumnos que no las han utilizado, viendo un aumento en la motivación y resultados del primer grupo.

Alcántara (2007, citado en Santos, 2016) muestra a partir de la aplicación de una WebQuest creada por él mismo para el aprendizaje de la segunda lengua que su aplicación en clase es beneficiosa para la motivación.

Goig Martínez (2012) presenta una investigación empírica descriptiva de naturaleza cuantitativa y cualitativa, a partir de un cuestionario, una entrevista, análisis documental y su triangulación, para analizar el uso de WebQuest en 2º ciclo de Educación Infantil. Concluye que resulta una herramienta que incrementa la motivación de los alumnos (un 90,5% se sienten motivados).

El estudio de Martín (2010) se centra en la educación universitaria, implementando el trabajo con WebQuest con estudiantes de tercer año de las carreras de Informática de la Universidad Nacional de San Juan (Argentina). Después de la implementación los alumnos se mostraron dispuestos y motivados para seguir participando en ese tipo de actividades.

Todos estos estudios e investigaciones apuntan a la confirmación de que la utilización de WebQuest puede ser un factor que aumente la motivación del alumnado. A partir de esta idea se ha diseñado la propuesta didáctica que se presenta a continuación, con la intención de incrementar la motivación del alumnado y evaluar, una vez aplicada la propuesta, si realmente esta motivación se ha incrementado o no.

3. Diseño de una propuesta de intervención

Una vez analizado el marco teórico, se ha podido observar la importancia de trabajar desde la interdisciplinariedad para desarrollar las competencias básicas, así como la utilidad que muestra la WebQuest como herramienta para vehicular este trabajo interdisciplinar en grupos. También se destaca en la realización de este análisis la importancia de la competencia de aprender a aprender, y la utilidad del trabajo por tareas para llegar a ser competente en este aspecto. Finalmente, se observa que numerosos autores defienden el uso de WebQuest para incrementar la motivación del alumnado.

3.1. Justificación

El diseño de esta propuesta surge de la detección de varias dificultades en el trabajo educativo en Educación Primaria para alcanzar los objetivos de esta etapa. Por un lado, se observa la necesidad de velar por la adquisición de las competencias básicas durante la Educación Primaria y en concreto de la competencia de Aprender a aprender, que al no estar ubicada en una materia en concreto puede llegar a no ser trabajada con la dedicación que merece por su trascendencia en el desarrollo como ciudadanos de los alumnos. Por otro lado, se hace evidente una baja motivación del alumnado por las actividades escolares más tradicionales. El alumnado que acude actualmente a las aulas de Educación Primaria es sustancialmente diferente a aquél que acudía hace 20 años y, por lo tanto, es necesario desarrollar propuestas educativas que tengan en cuenta las características de éste y las nuevas demandas sociales hacia la educación, como el desarrollo de las competencias.

En el centro donde se plantea la aplicación de la propuesta didáctica que se presenta en este trabajo se ha iniciado un proceso de interdisciplinariedad entre algunas materias, como proyecto piloto se ha fomentado desde la dirección pedagógica del centro, el trabajo interdisciplinar entre las materias de Lengua y Literatura Castellana y Educación Artística. La primera medida para facilitar esta interdisciplinariedad fue la de organizar los horarios de Ciclo Medio y Ciclo Superior de Educación Primaria de tal manera que las dos materias se situaran de manera seguida, para poder utilizar las dos horas de clase de manera conjunta. Desde el equipo docente se planteó iniciar con un trabajo interdisciplinar de estas asignaturas durante el tercer trimestre del curso, para, una vez evaluada la puesta en práctica, implementar un planteamiento interdisciplinar durante todo el curso escolar en todos los niveles de Ciclo Medio y Superior de estas dos materias, reservando unas horas de Lengua Castellana y Literatura para trabajar específica y sistemáticamente la ortografía.

En el presente trabajo se describe la propuesta diseñada y puesta en práctica en el Primer Curso de Ciclo Superior de Educación Primaria a modo de ejemplo del trabajo de interdisciplinariedad que se está llevando a cabo en este centro.

Para conocer los intereses y percepciones del alumnado, antes de realizar la aplicación de la propuesta didáctica, se realizó una entrevista grupal semi-estructurada, en la que se preguntó a los alumnos del grupo de Primer Curso de Ciclo Superior de Educación Primaria sobre sus opiniones sobre la metodología trabajada en Lengua Castellana y Literatura y en Educación Visual y Plástica y se les interrogó sobre mejoras que harían que les resultase más interesante y útil el trabajo en esta materia. Se realizó una entrevista semi-estructurada al grupo clase al completo, al final del segundo trimestre del curso lectivo 2016-17.

Se escribieron las siguientes preguntas en la pizarra digital:

1. ¿Qué es lo que más te gusta del trabajo que hacemos en la asignatura de Lengua Castellana?
2. ¿Y lo que menos te gusta?
3. ¿Cómo crees que se podría trabajar la Lengua Castellana de manera más interesante?
4. ¿Qué es lo que más te gusta del trabajo que hacemos en la asignatura de Plástica?
5. ¿Y lo que menos te gusta?
6. ¿Cómo crees que se podría trabajar la Plástica de manera más interesante?

Se llevó a cabo la técnica 1-2-4 de trabajo cooperativo, que ya era conocida por el alumnado. En primer lugar respondieron a las preguntas individualmente, luego pusieron en común las respuestas en parejas, llegando a acuerdos y posteriormente hicieron lo mismo en grupos de cuatro. Seguidamente se realizó una puesta en común de las diferentes respuestas, mediada por la maestra, que fue anotando las diferentes respuestas de los grupos para cada una de las preguntas. Una vez escritas todas las respuestas, la maestra las agrupó por ideas comunes, negociando estas agrupaciones con los alumnos.

El resultado sobre la materia de Lengua Castellana fue el siguiente:

A la pregunta de qué era lo que más les gustaba del trabajo realizado en la materia, los alumnos mencionaron los juegos en grupo, las competiciones de deletreo y las actividades realizadas en ordenador y en la Pizarra Digital Interactiva.

Cuando se les interrogó sobre aquello que menos les gustaba del trabajo de la asignatura, los discentes expusieron que los dictados, las fichas de trabajo de ortografía y las fichas de comprensión lectora.

Sus propuestas para trabajar esta materia de manera más interesante se basaron en el uso de las nuevas tecnologías (más actividades en ordenador, usar las tablets y los móviles en clase), los juegos de mesa con contenidos del área y la creación de textos en grupo (escribir todos juntos).

En cuanto a los resultados a cerca de la materia de Educación Visual y Plástica se encontró que:

La opinión del alumnado sobre lo mejor del trabajo realizado en la materia destacó la preferencia por actividades grupales, por aquellas que utilizasen pinturas y material de modelaje, aquellas en las que pudiesen trabajar libremente, con pocas indicaciones y las que implicasen el medio audiovisual (como la stop motion creada el curso anterior).

Respecto a las actividades peor valoradas en la asignatura se encontraron las realizadas en formato de ficha y aquellas más dirigidas y pautadas por la maestra.

Las propuestas que presentaron para mejorar el interés por esta materia se centran en el uso de materiales diversos, el trabajo por grupos, la investigación sobre algún tema y el uso de medios tecnológicos y audiovisuales.

A partir de la reflexión realizada a partir de la información estudiada en el marco teórico, teniendo la intención de realizar una intervención interdisciplinar y que incrementase la motivación, y teniendo en cuenta las percepciones, intereses y opiniones del alumnado, acabó de tomar forma la propuesta que se presenta en este trabajo. Se trata de una WebQuest que sirve de vehículo al trabajo de un proyecto interdisciplinar entre las materias de Lengua Castellana y Literatura y Educación Artística (Educación Visual y Plástica y Educación Musical). Este proyecto tiene como tarea final, a realizar por los alumnos, en grupos cooperativos, una guía de visita de un museo del mundo.

3.2. Contexto y destinatarios

3.2.1. Contexto

El centro donde se llevará a cabo la implementación de la innovación está situado en Terrassa, ciudad de la provincia de Barcelona, que cuenta con 215.121 habitantes (2016), siendo así la cuarta ciudad más poblada de Cataluña.

La escuela se sitúa en el centro de la ciudad, zona de comercios y viviendas en las que residen personas de alto poder adquisitivo. Se trata de un centro concertado con el Departament d'Educació de la Generalitat de Catalunya. Siendo sostenido por fondos públicos mediante el concierto educativo existente en Cataluña y también por las aportaciones de las familias.

Es un centro donde se imparte Educación Infantil de Primer Ciclo, Educación Infantil de Segundo Ciclo y Educación Primaria. Todos los niveles cuentan con una sola línea, esto es uno de los rasgos destacables del centro. Al ser un centro de una línea el ambiente escolar es muy familiar. Destaca también el hecho de que se trata de una escuela con gran arraigo en la ciudad. Lleva funcionando más de cincuenta años y, tradicionalmente, las familias han elegido este centro para escolarizar a sus hijos, tanto por el aspecto familiar, por la línea

pedagógica, como por tradición familiar (muchos de los alumnos son hijos de antiguos alumnos).

Es un centro que se define a sí mismo como religioso, dándose clase de religión y teniendo servicio de misas varias veces en el curso. Este centro aboga por el cuidado de la lengua y cultura catalana, definiéndose como un centro innovador y que apuesta por aportar a la ciudad un servicio de gran calidad educativa.

Desde el centro educativo se impulsan todas las iniciativas de innovación que tengan una buena fundamentación. Siempre conservando su línea educativa y características propias, e intentando equilibrar innovación con tradición.

Se concibe al niño como el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje, se da gran importancia al respeto de cada momento de desarrollo personal de cada alumno, y se vela por ofrecer una educación personal y personalizada, ésta concepción se encuentra como base sustentadora de todas las prácticas educativas que se llevan a cabo en la escuela.

La gestión de la escuela se basa en la utilización de mecanismos democráticos en todos los órganos de funcionamiento. Siendo los principales órganos de gestión:

- El consejo escolar.
- El Claustro de profesores.
- El equipo directivo.
- Comisiones formadas por maestros y maestras.

En cuanto al alumnado que acude al centro, este es de clase media-alta. La mayoría de las familias son profesionales liberales o empresarios, con formación universitaria o superior en su gran mayoría.

3.2.2. Destinatarios

La propuesta de intervención está dirigida a alumnos de Primer Curso de Ciclo Superior de Educación Primaria.

Es un grupo de 24 discentes, de los cuales 10 son niñas y 14 son niños. La edad de los alumnos es de 10-11 años, procedentes, en su mayoría del centro de la ciudad y que tienen como lengua materna el catalán. Se observa un buen dominio general de la lengua castellana aunque hay diferencias en el dominio ortográfico, donde se encuentra un sector de alumnos con dificultades para aplicar las normas ortográficas, entre ellos, dos alumnos con adaptación curricular por necesidades específicas. También se observan dificultades en la comprensión y transformación de la información en una parte del grupo-clase.

En general, se trata de un grupo que muestra poca motivación hacia las actividades desarrolladas en la asignatura de Lengua y Literatura Castellana, así como también hacia algunas actividades llevadas a cabo en la materia de Educación Visual y Plástica, y en el

que se observa, según lo extraído de la entrevista grupal, un gran interés por las nuevas tecnologías y por el trabajo de investigación y grupal.

3.3. Diseño de la propuesta

Se plantea en el presente trabajo el diseño y puesta en práctica de una WebQuest como herramienta para llevar a cabo un proyecto interdisciplinar de las áreas de Lengua Castellana y Literatura y Educación Artística, que incluye las materias de Educación Visual y Plástica y Educación Musical. La tarea a cumplimentar será la creación de una guía de visita a un museo reconocido del mundo, en grupos, de cuatro alumnos cada grupo. Se generarán seis WebQuest diferentes, con la misma estructura, pero que harán referencia a un museo del mundo cada una de ellas, para que cada uno de los grupos de trabajo de la clase trabaje un museo diferente y así puedan enriquecerse mutuamente de los trabajos de los compañeros. Los museos que se trabajarán son Museum of Modern Art (MOMA) de New York, el Museo Dalí de Figueres, el Museo del Louvre de París, la National Gallery de Londres, el Museo del Prado y el Centro Nacional de Arte Reina Sofía, ambos de Madrid.

Esta WebQuest ha sido elaborada con la herramienta gratuita “WebQuest Creator”, creada por Miguel A. Jorquera, con la colaboración de la Consejería de Educación, Universidades y Empleo de la Región de Murcia.

En esta descripción de la propuesta didáctica, tanto los objetivos, como los contenidos y los criterios de evaluación se presentan separados en las diferentes materias que se trabajan de forma interdisciplinaria en el desarrollo de la intervención, con la finalidad de ordenar la exposición de la propuesta. En cambio, las competencias se explicitan de manera interdisciplinar. Toda esta parte de descripción de la propuesta presentada también se puede encontrar, de forma resumida, en la misma WebQuest, en el apartado “Guía didáctica”, que tiene la utilidad de orientar a otros profesionales de la educación que quieran utilizar esta WebQuest en su ejercicio docente. A modo de ejemplo, se puede consultar la guía didáctica del Museo del Louvre en el Anexo 1 y en este enlace:

<https://webquest.carm.es/majwq/wq/verq/104356>

3.3.1. Competencias

La presente intervención didáctica contribuye a la adquisición de las siguientes competencias básicas:

- *Competencia artística y cultural*

Contribuye a la competencia artística y cultural, y a alguno de sus indicadores tales como: la valoración del patrimonio artístico universal, la descripción de las sensaciones que provocan las obras artísticas, el uso adecuado de los términos propios del lenguaje plástico en intercambios comunicativos y el uso de técnicas y materiales adecuados al producto

artístico pretendido; ya que las actividades propuestas durante el desarrollo de la propuesta didáctica requieren que el alumnado movilice sus habilidades en relación con esta competencia.

- *Competencia comunicativa lingüística y audiovisual*

Se contribuye a la competencia comunicativa y audiovisual y a alguno de sus indicadores tales como: la expresión y escucha de argumentos, uso de fuentes de información diversas, la extracción de información a partir de la lectura y la transformación de ésta y el uso comunicativo de la expresión escrita; ya que para completar las diferentes fases de la tarea el alumnado debe movilizar diferentes habilidades en relación con esta competencia.

- *Competencia del tratamiento de la información y competencia digital*

La contribución a la competencia del tratamiento de la información y competencia digital de esta propuesta didáctica es evidente por la utilización continua de las nuevas tecnologías durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje planteado. Se contribuye a la adquisición de algunos de los indicadores de esta competencia, tales como: el manejo del ordenador, la navegación por internet, el desenvolvimiento en entornos digitales de aprendizaje, la utilización y tratamiento de la información en investigaciones y la creación utilizando recursos TIC; ya que el trabajo propuesto mediante la WebQuest que se presenta requiere que el alumnado movilice sus habilidades en relación con esta competencia.

- *Competencia de aprender a aprender*

En el planteamiento de esta propuesta didáctica se persigue, específicamente, el trabajo de esta competencia, contribuyendo a ésta y a algunos de sus indicadores, tales como: la comprensión y transformación de la información para elaborar un discurso propio y adecuado, la concreción de las fases de desarrollo de una tarea, tomando conciencia de desarrollar las estrategias necesarias al objetivo de ésta (planificación, toma de decisiones, regulación y supervisión de la tarea), la gestión de dificultades y errores, el reconocimiento de lo aprendido y las posibilidades de aplicarlo a otros contextos, tanto individuales como colectivos; ya que para completar las diferentes fases de la tarea el alumnado debe movilizar diferentes habilidades en relación con esta competencia.

3.3.2. Objetivos

Objetivos del área de Educación Artística:

- Conocer diferentes museos de relevancia, la ciudad donde están situados y parte de su fondo museográfico, vinculándolos con la noción de patrimonio.
- Utilizar las TIC para la búsqueda de información sobre diferentes museos y obras de arte.

- Participar, generar y favorecer el intercambio de opiniones, experiencias e ideas con los compañeros e incorporarlas en el proceso creativo.
- Realizar versiones de una obra maestra de la historia del arte, usando diferentes técnicas plásticas.
- Apreiciar y utilizar la música como manera de expresar emociones, ideas e impresiones.
- Utilizar las TIC para la búsqueda de diferentes tipos de música.

Objetivos del Área de Lengua Castellana y Literatura:

- Buscar, recoger y procesar información sobre la ciudad donde se sitúa el museo, el museo en sí mismo y su fondo museográfico para escribir textos expositivos propios y para preparar textos argumentativos orales.
- Utilizar adecuadamente las tecnologías de la información y la comunicación para obtener y compartir informaciones y opiniones.
- Producir textos, en soporte digital, con adecuación, coherencia, cohesión y corrección lingüística.

3.3.3. Contenidos

Contenidos del área de Educación Artística:

- Los museos en el mundo.
- Investigación colectiva sobre un museo de fama reconocida.
- Búsqueda guiada de información, usando enlaces seguros y fiables sobre una obra concreta de un museo de fama reconocida.
- Experimentación de las posibilidades musicales que pueden sugerir el uso de las TIC, en interacción con diferentes medios y lenguajes artísticos.
- Reconocimiento y expresión de emociones, ideas e impresiones mediante diferentes expresiones musicales.
- Uso de buscadores de internet para encontrar diferentes tipos de piezas musicales.
- Reproducción de una obra usando diferentes técnicas (témpera, collage, rotuladores...)
- Creación de una guía de visita con la información recopilada y trabajada en equipo.
- Respeto y uso correcto de los diferentes materiales.
- Cooperación, implicación y asunción de responsabilidades en el trabajo en grupo.
- Uso de la negociación y la constancia para conseguir un buen trabajo en equipo.
- Toma de consciencia de los aprendizajes realizados.

Contenidos del área de Lengua Castellana y Literatura

- Participación activa en interacciones en pequeño grupo aportando ideas propias, reflexionando sobre las de los demás y organizándolas para poderlas exponer.
- Realización de búsquedas guiadas por internet para localizar, seleccionar, extraer y elaborar información.
- Integración de conocimientos e informaciones procedentes de diversas fuentes.
- Expresión de ideas, por escrito, de forma sintética y clarificadora.
- Conocimiento y aplicación de las normas ortográficas, ciñéndose a ellas en los escritos producidos.

3.3.4. Metodología

La metodología que se seguirá en esta propuesta didáctica será de carácter interactivo, participativo y dinámico. Se centrará en el trabajo en grupos cooperativos, donde todos los miembros del grupo deben participar conjuntamente para alcanzar los objetivos comunes y donde, además, cada uno de los miembros del grupo tiene también un papel individual, diferenciado de los otros compañeros que debe desempeñar para poder realizar el trabajo común con éxito.

Se trabaja, además, con material y situaciones (informaciones) y enlaces web reales, para que de esta forma se dotar de significatividad, aplicabilidad y funcionalidad a los aprendizajes realizados.

Con el uso de las nuevas tecnologías, tanto de manera grupal como individual, mediante la WebQuest se facilitan las herramientas y conocimientos necesarios para realizar el proyecto correctamente, los andamios necesarios para lograr el éxito en el desempeño grupal, de los que nos habla Dodge (2002, citado en Cegarra 2013).

La finalidad de plantear esta intervención didáctica desde este planteamiento metodológico es promover un aprendizaje significativo, centrado en el alumno y en el desarrollo de su autonomía y de la competencia de aprender a aprender. El alumno se concibe como el centro del proceso enseñanza aprendizaje, máximo protagonista y actor de su propio aprendizaje. El maestro es guía, facilitador y mediador en este proceso. También se da gran importancia al aprendizaje entre iguales, tomando los diferentes compañeros también roles de mediadores en la construcción de conocimiento común. Se pretende que los conocimientos que adquieran a lo largo de la ejecución de las diferentes actividades y la tarea final, puedan perdurar en forma de habilidades aplicables a la vida real, a su entorno concreto.

3.3.5. Temporalización: cronograma

La aplicación de esta propuesta didáctica tendrá lugar durante el tercer trimestre del curso. Se desarrollará durante 13 sesiones de clase. Estas trece sesiones corresponderán a los horarios adjudicados a las diferentes áreas que se trabajan de manera interdisciplinar, distribuidas de la siguiente manera:

- 11 sesiones de dos horas seguidas, de las cuales una hora correspondería a la materia de Educación Visual y Plástica y la otra hora a la materia de Lengua Castellana y Literatura. Dada la intención de tender hacia un trabajo interdisciplinar de estas dos materias en el diseño de los horarios se programaron éstas de forma continuada, para facilitar el uso conjunto de estas dos horas como sesión común a las dos áreas.
- 2 sesiones de una hora de Educación Musical.
- Una sesión de trabajo individual en casa por parte de los alumnos, en la actividad número 3, que corresponde a la tercera parte del proceso de la WebQuest. Se considera adecuado realizarla en casa para poder darle una dimensión realmente individual. Para facilitar el trabajo de los alumnos se propone dejar una semana de margen para la realización de esta actividad autónoma.

3.3.6. Recursos

Para el desarrollo de esta propuesta didáctica se necesitan una serie de recursos materiales indispensables para poderla llevar a cabo adecuadamente. Estos son:

- 6 ordenadores portátiles conectados a internet. Estos ordenadores deben tener procesador de textos.
- 12 auriculares
- 12 adaptadores de minijack con salida de 2 minijack (para conectar 2 auriculares a cada ordenador)
- Pantalla digital interactiva conectada a un ordenador conectado a internet.
- Fotocopias del material impreso.
- Material fungible plástico diverso (témperas, acuarelas, rotuladores, lápices de colores, tijeras, papeles de diferentes tipos, papel de embalar, etc.).

Los recursos funcionales necesarios son:

- WebQuest elaborada por el maestro, colgada en la red, para facilitar el acceso.
- Cuenta Blogger de la escuela.
- Disponibilidad horaria del aula de informática para el desarrollo de las actividades.

En cuanto a los recursos personales se necesita de la intervención de las maestras de Lengua Castellana y Literatura, la de Educación Visual y Plástica y la de Educación Musical,

que trabajaran en esta intervención durante sus horas de clase y fuera de éstas deberán coordinarse para llevar a cabo una acción conjunta y realmente interdisciplinar.

3.3.7. Actividades

Al tratarse de una intervención didáctica basada en el trabajo con una WebQuest, las diferentes actividades estarán guiadas y descritas en la misma WebQuest. En este apartado se describen las diferentes actividades y en qué sesión (o sesiones) de clase se llevarán a cabo, ofreciéndose los enlaces web que lleven a los diferentes apartados de la WebQuest.

Como se comenta anteriormente, cada grupo de alumnos trabajará con un museo diferente, por lo tanto, seguirá las actividades a partir de una WebQuest distinta, a modo de ejemplo de los diferentes apartados de los que consta la WebQuest se incluye en los anexos una imagen de cada uno de los apartados, de los diferentes museos, y durante la descripción de las actividades se muestran los enlaces web para poder acceder a estos apartados.

Para acceder a las páginas de inicio de cada una de las WebQuest se pueden utilizar los siguientes enlaces:

Museum of Modern Art (MOMA) New York: <https://webquest.carm.es/majwq/wq/ver/104389>

Museo Dalí de Figueres: <https://webquest.carm.es/majwq/wq/ver/104388>

Museo del Louvre de París: <https://webquest.carm.es/majwq/wq/ver/104356>

National Gallery de Londres: <https://webquest.carm.es/majwq/wq/ver/104355>

Museo del Prado de Madrid: <https://webquest.carm.es/majwq/wq/ver/104354>

Centro de Arte Reina Sofía: <https://webquest.carm.es/majwq/wq/ver/104390>

Tabla 3: Actividades

Nº de sesión/ duración	Actividad	Descripción
Sesión 1 2h	Introducción	<p>Introducción por parte del docente de qué es una WebQuest, utilizando la PDI. Establecimiento de los grupos y sorteo del museo.</p> <p>Lectura de la introducción y la tarea en grupos de trabajo, resolución de dudas por parte del maestro. Invitación a navegar por los diferentes apartados de la WebQuest, resolviendo las preguntas que surjan.</p> <p>Se pueden consultar estos apartados de la WebQuest en los siguientes enlaces y en los anexos:</p> <p>Introducción (Museo Dalí) (Anexo 2): https://webquest.carm.es/majwq/wq/ver/104388</p> <p>Tarea (Museo del Prado)(Anexo 3): https://webquest.carm.es/majwq/wq/vert/104354</p>

		<p>Exploración del apartado de evaluación en grupos de trabajo.</p> <p>Enlace a la Evaluación de la National Gallery (Anexo 4): https://webquest.carm.es/majwq/wq/vere/104355</p>
<p>Sesión 2 2h</p>	<p>Actividad 1 Primera parte del proceso: La ciudad</p>	<p>En esta actividad los grupos de alumnos deberán buscar información e imágenes sobre la ciudad donde se sitúa el museo, elaborando un documento con el procesador de textos en el que redactarán la información recopilada para dirigirla a niños de su edad. Nombrando el documento como “La ciudad” e incluyéndolo en una carpeta que crearán con el nombre de su museo.</p> <p>Esta actividad se encuentra guiada y descrita, igual que el resto, en el apartado Proceso de la WebQuest, que se puede encontrar en el siguiente enlace:</p> <p>Proceso (Centro Nacional de Arte Reina Sofía) (Anexo 5): https://webquest.carm.es/majwq/wq/verp/104390</p> <p>Para la realización de las diferentes actividades los alumnos deberán utilizar los enlaces listados en el apartado Recursos de la WebQuest, un ejemplo sería:</p> <p>Recursos (MOMA New York) (Anexo 6): https://webquest.carm.es/majwq/wq/verr/104389</p>
<p>Sesión 3 2h</p>	<p>Actividad 1 Primera parte del proceso: La ciudad</p>	<p>Finalizar el trabajo iniciado en la sesión anterior.</p>
<p>Sesión 4 2h</p>	<p>Actividad 2 Segunda parte del proceso El museo</p>	<p>Los grupos cooperativos deberán buscar información e imágenes del museo. Redactándola, con sus propias palabras en un documento de procesador de texto al que llamarán “El museo” y que archivarán en la carpeta con el nombre de su museo. Finalmente añadirán fotos del edificio.</p>
<p>Sesión 5 2h</p>	<p>Actividad 2 Segunda parte del proceso El museo</p>	<p>Completar el trabajo iniciado en la anterior sesión.</p>
<p>Trabajo en casa individual</p>	<p>Actividad 3 Tercera parte del proceso La visita: Búsqueda de información</p>	<p>Cada alumno, de manera individual, habrá de buscar información sobre los tres cuadros que le han sido asignados. Con sus propias palabras preparará una argumentación de por qué son importantes cada una de las obras que defiende, para convencer a sus compañeros durante la siguiente sesión y que se incluyan sus obras en las nueve que se seleccionarán para elaborar la guía de visita. Traerán escrita esta argumentación para apoyar su discurso en el encuentro con el grupo.</p>

Sesión 6 2h	Actividad 4 Cuarta parte del proceso La visita: Elección de las obras.	Cada miembro del grupo expondrá sus argumentos para convencer a los demás de que elijan los cuadros que defiende. Se establecerán turnos entre los diferentes miembros del grupo. Una vez finalizada la argumentación de cada alumno, decidirán, entre todos los 9 cuadros que incluirán en la guía.
Sesión 7 2h	Actividad 5 Quinta parte del proceso La visita: Redacción del documento de "La visita"	Usando la información recogida de manera individual y consultando en el apartado Recursos, crearán un documento de procesador de textos llamado "La visita", que guardarán en la carpeta de su museo. En este documento se incluirá la siguiente información de las nueve obras seleccionadas: imagen, título, autor, año de creación, técnica utilizada y por qué hay que ir a visitar ese cuadro.
Sesión 8 2h	Actividad 6 Sexta parte del proceso La imprescindible	Los alumnos, de manera grupal, buscarán información acerca de la obra imprescindible y la observarán atentamente. A partir de la información recogida y de las impresiones causadas al admirar la obra redactarán un documento en el procesador de textos, llamado "La imprescindible", que guardarán en la carpeta de su museo. En este documento se incluirá una imagen de la obra, título, autor, año de creación, técnica utilizada, por qué se trata de una obra imprescindible y sensaciones y sentimientos que les ha provocado contemplarla.
Sesión 9 1h	Actividad 7- Séptima parte del proceso Canciones para las obras	Esta actividad se llevará a cabo en horario de clase de música. En grupos, los discentes elegirán una canción para acompañar la contemplación de cada una de las obras seleccionadas para la guía de visita y para la obra imprescindible, utilizando la página web Youtube. Copiarán los enlaces de las canciones junto con la información de las diferentes obras, en el documento "La visita" y en el documento "La imprescindible".
Sesión 10 2h	Actividad 8 Octava parte del proceso Creación de una versión	De manera individual cada uno de los miembros del grupo creará una versión de la obra imprescindible, a partir de una plantilla facilitada por la docente. Ellos mismos elegirán los materiales a utilizar entre la diversidad que se les propone.
Sesión 11 1h	Actividad 9 Novena parte del proceso Expresión plástica a partir de música	Durante la clase de música se les propondrá elaborar una creación artística colectiva a partir de lo que les sugiera una música determinada. Habrá extendido, en el suelo del aula, un papel de embalar. Los alumnos se situarán alrededor de este y se les facilitarán pinturas y pinceles para ir creando a partir de la música. La docente les animará a explorar diferentes maneras de pintar

		según el tipo de música, a usar los pinceles, los dedos, las manos y diferentes colores y mezclas.
Sesión 12 2h	Actividad 10 Décima parte del proceso Fotografía de versiones Actividad 11 Onceava parte del proceso Creación del blog: Introducción	La actividad número 10 consistirá en fotografiar las versiones de la obra imprescindible, incluyéndolas al final del documento de procesador de texto “La imprescindible”. Esta actividad ocupará la primera hora de clase. Durante la segunda hora de clase se iniciará la actividad número 11, la maestra, apoyándose en la Pantalla Digital Interactiva, explicará los diferentes pasos que deberán seguir los grupos de discentes para crear una entrada de blog con todo el contenido que han ido elaborando durante esta intervención didáctica. Iniciarán la creación del blog de manera grupal. En el blog se incluirá el contenido elaborado siguiendo el siguiente orden: <ul style="list-style-type: none"> - La ciudad - El museo - La visita - La imprescindible
Sesión 13 2h	Actividad 11 Onceava parte del proceso Creación del blog	Continuación de la actividad 11.
Sesión 14 2h	Autoevaluación y conclusión	Los alumnos utilizarán las rúbricas facilitadas por la maestra para realizar una autoevaluación de su propio trabajo y una coevaluación de uno de sus compañeros de grupo, la distribución de qué compañeros evaluarán será al azar. Las rúbricas se verán con detalle en el apartado siguiente del trabajo. Posteriormente, la maestra les invitará a leer la conclusión de la WebQuest.

Creación propia

3.3.8. Criterios y herramientas de evaluación

Los criterios de evaluación relativos al área de Educación Artística son:

- Buscar, seleccionar y elaborar información sobre un museo, la ciudad donde se sitúa y una de las obras de arte mundialmente reconocidas de su fondo museístico, en grupo cooperativo, usando una búsqueda por internet guiada.
- Buscar, seleccionar y elaborar información, de manera individual, sobre diferentes obras de arte, siguiendo una búsqueda guiada por internet.
- Realizar un blog con el contenido elaborado.
- Reproducir, usando una técnica a su elección, una versión de la obra trabajada.
- Cooperar, implicarse y asumir responsabilidades en el trabajo en grupo.

- Comunicar de forma sonora pensamientos, emociones, experiencias e ideas usando las TIC.
- Encontrar temas musicales acordes para comunicar las sensaciones al contemplar una determinada obra de arte.
- Crear, de manera colectiva, una obra de arte inspirada en la música.

Los criterios de evaluación relativos al área de Lengua Castellana y Literatura son:

- Participar de forma adecuada en las situaciones comunicativas grupales, respetando las normas de interacción social.
- Expresar sus ideas y argumentos de manera oral con orden, coherencia y claridad.
- Comprender, extraer y elaborar información relevante de textos y producciones provenientes de diferentes fuentes.
- Escribir textos funcionales y útiles con coherencia, cohesión y corrección lingüística.

Las herramientas de evaluación que se utilizarán son diversas para asegurar la variedad de fuentes en la realización de la evaluación y se utilizaran tanto en el desarrollo de la actividad como al finalizar ésta, evaluando aspectos procesuales y también del producto final elaborado, para garantizar que la evaluación sea formativa y procesual.

Por un lado, hay una serie de herramientas de evaluación que utilizará el maestro, que son una guía de observación de todo el proceso de trabajo con la WebQuest (Anexo 7) y una rúbrica de evaluación del producto, donde se evaluará el producto final del blog y las versiones de las obras realizadas (Anexo 8).

Por otro lado, el alumno también evaluará su propio proceso de aprendizaje y el de sus compañeros, utilizando una rúbrica de autoevaluación (Anexo 9), donde evaluará su propio trabajo e implicación en el grupo y una rúbrica de coevaluación (Anexo 10), donde cada estudiante deberá evaluar a uno de los miembros de su grupo, elegidos al azar.

3.4. Implementación de la propuesta de intervención

La presente propuesta didáctica se ha llevado a cabo durante el final del segundo trimestre y durante todo el tercer trimestre del curso 2016-17, en el grupo- clase comentado con anterioridad. Aunque en la programación se estimaba conveniente realizar la intervención durante el tercer trimestre del curso, se adelantó la aplicación de ésta, puesto que por la distribución de las festividades de Semana Santa el número de sesiones de clase durante el tercer trimestre no eran suficientes para la puesta en práctica de la WebQuest diseñada.

Durante la implementación las diferentes actividades se han desarrollado tal y como se programaron, excepto en el caso de la búsqueda de información que debían realizar en

casa, que dos alumnos no realizaron y afectaba al desarrollo del trabajo grupal. Esto se ha solventado con el compromiso firme por parte de los alumnos de realizar esta tarea para la siguiente sesión y el reajuste de las actividades del grupo para poder continuar con el proceso. Desde el siguiente enlace se puede acceder a las entradas de blog creadas por los alumnos: <http://guiavisitamuseos.blogspot.com.es/>

3.5. Evaluación de la propuesta

Para realizar la evaluación de la propuesta didáctica se han utilizado dos herramientas, por un lado una rúbrica de autoevaluación que han rellenado las maestras implicadas en la puesta en práctica de la actividad (Anexo 11), y por otro lado una entrevista semi-estructurada de carácter individual, que se ha pasado a los alumnos en forma de cuestionario anónimo con preguntas abiertas (Anexo 12), realizando este cuestionario dentro del grupo-clase. Se ha considerado importante que la entrevista tuviese carácter anónimo para evitar las respuestas que buscasen la deseabilidad por parte de los alumnos.

La rúbrica de autoevaluación de la intervención didáctica se ha diseñado para evaluar diversos aspectos de la propuesta educativa: la calidad de la WebQuest, la interdisciplinariedad de la propuesta, el grado de trabajo de las competencias básicas pretendidas y en especial de la competencia de aprender a aprender, el atractivo y funcionalidad de esta intervención y el grado de motivación que ha suscitado.

La entrevista individual pasada a los alumnos se ha diseñado para evaluar la percepción de estos sobre la capacidad motivadora de las actividades presentadas, el grado de trabajo de la competencia básica de aprender a aprender, la funcionalidad de los aprendizajes realizados y posibilidades de mejora del planteamiento didáctico.

Una vez finalizada la aplicación de la intervención didáctica, las diferentes maestras implicadas en el proceso, la especialista de Educación Musical y la maestra que imparte Lengua Castellana y Educación Visual y Plástica, han rellenado la rúbrica de autoevaluación. Una vez acabado el proceso con los alumnos se les pasó la entrevista individual, administrándola de forma conjunta.

3.6. Discusión de los resultados de la evaluación

A partir de las dos herramientas de evaluación se muestran resultados que pueden orientar en la mejora de la propuesta educativa y llegar a una valoración del nivel de consecución de los objetivos propuestos en el planteamiento de esta intervención.

En cuanto a la rúbrica de autoevaluación de la intervención (Anexo 11) , realizada por las maestras, se evaluaron diferentes categorías generales a partir de aspectos de éstas, realizando una gradación, correspondiendo el 1 a la valoración más pobre y menos

deseable de cada aspecto y el 4 a la más rica y más deseable. Los resultados se resumen en la siguiente tabla y se analizan a continuación:

Tabla 4: Resultados de la rúbrica autoevaluación de la intervención.

Categoría	Aspectos	Puntuación Maestra 1	Puntuación Maestra 2	Media de las maestras
Calidad de la WebQuest	Apartados de la WebQuest e introducción	4	4	4
	Tarea y proceso	3	4	3,5
	Recursos	3	4	3,5
	Evaluación y conclusión	4	4	4
Interdisciplinariedad	Grado de interdisciplinariedad	3	3	3
Competencias básicas	Competencia artística y cultural	4	4	4
	Competencia comunicativa lingüística y audiovisual	4	4	4
	Competencia de tratamiento de la información y competencia digital	3	3	3
Competencia de aprender a aprender	Comprensión y transformación de la información	4	4	4
	Estrategias de aprendizaje	3	3	3
	Gestión de dificultades	4	4	4
	Conciencia del propio aprendizaje	3	3	3
Atractivo y funcionalidad	Atractivo	3	3	3
	Funcionalidad	3	3	3
Motivación	Decisión de comenzar la actividad	4	4	4
	Persistencia	3	3	3
	Compromiso cognitivo en el proceso	3	3	3

Creación propia

A partir de una mirada superficial a estos datos, se observa que las respuestas se distribuyen entre el 3 y el 4, lo que muestra que en todos los aspectos y, por tanto, categorías, se han obtenido resultados buenos o muy buenos.

Si entramos a analizar detenidamente cada una de las categorías, encontramos que respecto a la calidad de la WebQuest, de un máximo de 16 puntos se han obtenido 15 (teniendo como referencia la media de las dos maestras), lo que nos indica que las maestras han considerado que la WebQuest es de buena calidad. En dos de los aspectos las maestras han asignado puntuaciones diferentes, sobre la tarea y proceso y sobre los recursos. Una de las maestras les ha otorgado un 3 y la otra un 4, considerando una de ellas que hay aspectos a mejorar, sobre la distribución de roles entre los miembros del grupo y en los recursos facilitados, que, en algunos casos son repetitivos.

En cuanto a la interdisciplinariedad las dos maestras han coincidido en que no todas las actividades ponen en marcha saberes de las materias a trabajar de manera interrelacionada, por tanto se debería mejorar este aspecto para asegurar la interdisciplinariedad de la propuesta.

A cerca del trabajo de las competencias básicas, en esta intervención educativa, las maestras han valorado un trabajo satisfactorio en la competencia artística y cultural y la comunicativa lingüística y audiovisual, coincidiendo ambas en la posibilidad de mejora en el trabajo sobre la competencia de tratamiento de la información y competencia digital. Pudiendo mejorarse, se extrae la idea de que esta intervención trabaja las competencias básicas planteadas.

Sobre la competencia de aprender a aprender las docentes vuelven a coincidir en su valoración, otorgando la máxima gradación a los aspectos de comprensión y transformación de la información y a la gestión de dificultades y apuntando mejoras deseables en los aspectos de puesta en juego de estrategias de aprendizaje y conciencia del alumno de su propio aprendizaje. A pesar de las mejoras que se pueden introducir, a partir de lo expresado por las profesoras se observa que esta intervención trabaja la competencia de aprender a aprender.

Atendiendo al atractivo y funcionalidad de la propuesta didáctica, de nuevo las maestras realizan una evaluación unánime, viendo posibilidades de mejora en ambos aspectos, tanto el atractivo como la funcionalidad, en cuando el atractivo la consideran bastante atractiva, podría serlo más, y en cuanto a la funcionalidad consideran que no el producto creado no es de gran utilidad para otros alumnos o familias. Aunque, en general, la valoración es alta, considerando, así, la propuesta didáctica como atractiva y funcional.

Considerando la motivación del alumnado vuelve a haber un resultado igual en la valoración de ambas docentes, viéndose que se valora con el máximo grado la decisión de comenzar la actividad, es decir, la actividad motiva de inicio al alumnado, y observándose que tanto en la persistencia en la tarea como en el compromiso cognitivo en el proceso la motivación decrece levemente. Debería de mejorarse el fomento de estos aspectos, considerando, pero, que las maestras valoran la propuesta didáctica como fomentadora de diversos aspectos de la motivación del alumnado frente a la tarea.

Respecto a la entrevista individual que se ha realizado a los alumnos (Anexo 12), al tratarse de preguntas abiertas se han agrupado las respuestas iguales o similares para dar una visión global de las opiniones de los discentes. Para facilitar el análisis de los resultados, las preguntas se han agrupado por los aspectos sobre los que tratan. A continuación se expone una tabla para cada uno de estos aspectos, en las que se incluyen las preguntas referentes a estos, las diferentes respuestas de los alumnos y el número de alumnos que ha dado cada una de estas respuestas. Después de cada una de las tablas se procede al análisis del aspecto que se quiere valorar a partir de las contestaciones de los discentes.

En primer lugar se muestra la tabla de los resultados de la entrevista de valoración sobre el trabajo con WebQuest, a cerca de la motivación:

Tabla 5: Resultados de la entrevista de valoración sobre el trabajo con WebQuest sobre la motivación.

RESULTADOS DE LAS PREGUNTAS SOBRE MOTIVACIÓN		
Pregunta	Respuesta	Nº alumnos
1. ¿Te gustaría volver a trabajar usando una WebQuest? ¿Por qué?	Sí, porque me gusta trabajar con ordenadores.	21
	Sí, porque es divertido.	16
	Sí, porque me gusta trabajar en equipo.	12
	Sí, porque hemos aprendido mucho.	10
	Sí.	1
	No, porque no me gusta trabajar en grupo.	1
	No.	1
3. ¿Comparando las clases ordinarias y en las que has trabajado con WebQuest, cuáles te animan más a trabajar?	Las clases con la WebQuest.	23
	Las clases normales.	1
6. ¿Has estado igual de concentrado y atento en esta actividad que en otras de las mismas asignaturas? ¿Por qué crees que ha sido así?	He estado más atento y concentrado porque las actividades eran muy interesantes.	19
	He estado igual de atento y concentrado porque es lo que hay que hacer en clase.	2
	He estado menos atento.	2
	He estado menos atento porque me he distraído más por culpa del grupo.	1

Creación propia

Al analizar los resultados respecto a la motivación destaca que la gran mayoría de los alumnos volvería a trabajar con esta herramienta, que las clases mediadas de esta manera les animan más a trabajar que las clases ordinarias y que su nivel de atención y concentración ha sido mayor que frente a otras actividades. Viéndose así, claramente, que el efecto de esta actividad sobre la motivación de los alumnos es positiva, tanto al inicio de ésta como durante el desarrollo se ve una alta motivación.

Se observa que algún alumno tiene dificultades para contestar las preguntas que incluyen dos interrogantes, contestando tan sólo al primero, y que un alumno manifiesta su descontento con el trabajo en grupo.

Tabla 6: Resultados de la entrevista de valoración sobre el trabajo con WebQuest sobre la competencia de aprender a aprender.

RESULTADOS DE LAS PREGUNTAS SOBRE LA COMPETENCIA DE APRENDER A APRENDER		
Pregunta	Respuesta	Nº alumnos
2. ¿Qué crees que has aprendido con este trabajo?	Cosas sobre los museos y cuadros.	20
	A crear un blog.	18
	A trabajar mejor en grupo.	16
	A escribir la información con nuestras propias palabras.	15
	Nada.	1
7. ¿Puedes explicar algún problema con el que te hayas encontrado en la realización del trabajo y como lo has resuelto?	No nos poníamos de acuerdo en qué cuadros elegir y votamos.	11
	No nos poníamos de acuerdo en qué cuadros elegir y algunos cedimos.	4
	No sabíamos cómo explicar las sensaciones que nos producían los cuadros. Le pedimos ayuda a la maestra.	4
	No sabíamos como pegar las imágenes en el Word. Nos ayudó la maestra	4
8. ¿Qué habéis hecho en tu grupo para crear la información del blog a partir de la información encontrada en internet?	Pegar toda la información en el procesador de textos y leerla entendiéndola, después la fuimos escribiendo con nuestras palabras y borrando la información que habíamos encontrado.	12
	Leer cada uno del grupo en silencio la información y hablar al final entre todos de lo más importante, luego lo escribimos.	8
	Leer un trozo cada uno y resumirlo en un papel de borrador. Luego leer los papeles y escribirlo con nuestras palabras.	4

Creación propia.

A la vista de las respuestas de los alumnos, se puede afirmar que se han trabajado diversos aspectos relacionados con la competencia de aprender a aprender, volviendo a los alumnos más capaces en este aspecto, puesto que son conscientes de su propio aprendizaje, saben determinar algunas dificultades o problemas con los que se han encontrado y han utilizado diversos medios para resolverlos y son capaces de explicar el proceso de transformación de la información que han realizado.

Tabla 7: Resultados de la entrevista de valoración sobre el trabajo con WebQuest sobre propuestas de mejora.

RESULTADOS DE LAS PREGUNTAS SOBRE PROPUESTAS DE MEJORA		
Pregunta	Respuesta	Nº alumnos
4. ¿Hay algo que no te haya gustado de este tipo de trabajo? ¿Qué?	Me ha gustado todo.	13
	Que a veces nos discutíamos y nos costaba ponernos de acuerdo.	8
	Que algunos enlaces no funcionaban bien.	1
	La parte de la versión de los cuadros.	1
	Trabajar en grupo no me ha gustado.	1
5. ¿Qué mejorarías o añadirías a esta actividad para que fuese más interesante?	Que no hubiese que escribir tanto.	6
	Que hubiese más parte del trabajo individual.	4
	Está bien así.	4
	Más tiempo para cada parte.	3
	Más vídeos y audioguías, no leer tanto.	3
	Crear un vídeo explicando alguna de las partes.	2
	Hacernos fotos representando los cuadros.	1
	Que fuese como un juego con puntos para los grupos.	1

Creación propia.

Analizando las críticas y propuestas de mejora hacia la intervención realizadas por los alumnos destaca la dificultad de llegar a acuerdos en los grupos, y el deseo de elaborar la información en un formato que no fuese sólo el escrito o de imágenes, proponiendo diversos formatos audiovisuales. Se destacan también la necesidad expresada por algunos alumnos de realizar más trabajo individual y algunas propuestas originales para incluir en la mejora de la intervención, como gamificar la actividad.

3.7. Propuesta de mejora del diseño de la propuesta de intervención

Teniendo en cuenta los resultados de la evaluación de la propuesta de intervención se deberían mejorar varios aspectos en el diseño de ésta. Para mejorar la calidad de la WebQuest se podrían plantear más tareas asignadas de forma diferenciada según diferentes roles dentro del grupo y revisar los recursos facilitados para evitar repeticiones.

Con la intención de asegurar una mayor interdisciplinariedad habría que reformular alguna de las actividades que sólo están enfocadas desde un área concreta, enriqueciéndolas.

Sobre el trabajo de la competencia de aprender a aprender se podría añadir una pequeña autoevaluación o reflexión dentro de cada parte del proceso, para reforzar la

puesta en juego de diferentes estrategias de aprendizaje por parte del alumno y conciencia de este sobre su propio aprendizaje. También haría que esta propuesta fuese mejor si se cambia un poco el producto a crear dándole más posibilidades de aplicación al mundo real, garantizando mayor funcionalidad y transferencia.

Con la finalidad de aumentar y mantener la motivación del alumnado durante toda la intervención, dado que se ha observado un decrecimiento de la persistencia en la tarea y el compromiso cognitivo en situaciones de dificultad, se podrían facilitar andamiajes como por ejemplo estrategias para la resolución de conflictos, incluir aspectos motivadores durante las diferentes partes del proceso, como algún tipo de gamificación de la actividad y dotar de más diversidad de formatos al producto final, incluyendo formatos audiovisuales (vídeos, grabaciones de audio, fotografías,etc.).

4. Conclusiones

A partir del diseño, la puesta en práctica y la evaluación de la propuesta didáctica de trabajo por proyectos integrados a partir de WebQuest se ha llegado a diversas conclusiones, unas más relacionadas con los aspectos teóricos y otras más relacionadas con los aspectos prácticos y una conclusión general de la realización del trabajo.

Las conclusiones a las que se ha llegado a partir del trabajo del marco teórico son:

- Se ha obtenido una visión general de las diferentes competencias básicas a adquirir durante la Educación Primaria y se ha examinado con más detenimiento la competencia de aprender a aprender.
- Se ha conocido, de manera general, el desarrollo y proceso de implementación de los proyectos interdisciplinarios en Educación Primaria, viéndose, por eso, la necesidad de realizar una mayor profundización en este aspecto para garantizar la interdisciplinariedad real de los recursos educativos a diseñar. También se ha indagado en la relación entre el uso de este tipo de proyectos y la motivación, encontrando diversos autores que defienden la potencialidad motivadora de los proyectos interdisciplinarios, como Gairín (2007).
- Se ha recabado sobre la historia de las WebQuest, los apartados que las componen y su forma de presentación, obteniendo este conocimiento y aplicándolo en la creación de seis WebQuest. Además se ha indagado en estudios que analizan la influencia del uso de WebQuest en la motivación, encontrando que si bien no hay prácticamente estudios que defiendan esta influencia positiva de manera empírica, hay numerosas publicaciones que la defienden a partir de intervenciones singulares, que si bien no pueden ser generalizables son unánimes.

Las conclusiones a las que se ha llegado a partir del trabajo en el marco empírico son:

- Se han trabajado cuatro competencias básicas de las ocho que se deben adquirir al finalizar la Educación Primaria, que son: la competencia artística y cultural, la competencia comunicativa lingüística y audiovisual, la competencia de tratamiento de la información y competencia digital y, en especial, la competencia de aprender a aprender. De estas cuatro, a partir de la evaluación de la propuesta se puede aseverar que la competencia artística y cultural y la comunicativa lingüística audiovisual se han trabajado de manera que los alumnos han mejorado ampliamente sus capacidades respecto a éstas. En cuanto a la competencia de tratamiento de la información y competencia digital se concluye que han mejorado sustancialmente sus capacidades respecto a éstas pero que con mejoras en la propuesta didáctica se podrían mejorar más.

- Se ha evaluado el uso de WebQuest y la metodología de proyectos interdisciplinares como factores de mejora de la motivación de los alumnos sobre las áreas de Lengua Castellana y Educación Visual y Plástica, siendo los resultados de evaluación muy positivos, llegando a la conclusión que en el caso de la presente intervención educativa el uso de esta metodología y herramienta han elevado la motivación del alumnado sobre las áreas en cuestión.

La conclusión final es que se ha conseguido diseñar, implementar y evaluar el uso de un trabajo por proyecto integrado mediante WebQuest con éxito, mostrándose, a partir de la evaluación como factores motivadores para el alumnado de Ciclo Superior de Educación Primaria respecto a las áreas trabajadas (Lengua Castellana y Literatura y Educación Artística).

5. Limitaciones y prospectiva

5.1. Limitaciones

Las limitaciones encontradas en el desarrollo de este trabajo han sido diversas. Por un lado, en la elaboración del marco teórico se encontraron pocos estudios empíricos y generalizables que trataran sobre la influencia de los proyectos interdisciplinarios o las WebQuest en la motivación del alumnado.

Por otro lado, en el marco empírico también se han encontrado dificultades, en el diseño de la intervención se pudo constatar que la elaboración de una WebQuest- en este caso de seis WebQuest- de la amplitud y duración de la propuesta planteada supone un trabajo y dedicación muy grande por parte del docente, resultando necesaria una gran implicación y compromiso para llevarla a cabo y disposición de tiempo para realizarlo. Además durante la implementación de la propuesta surgieron diversas problemáticas, algunas menores como el hecho que el cortafuegos de la escuela no permitiese el acceso a algunos de los recursos enlazados en la WebQuest, cosa que se solucionó gracias al soporte informático del que dispone el centro y alguna que demanda un replanteamiento, como la sensación de poco tiempo para realizar las tareas por parte del alumnado. A la hora de evaluar la propuesta se ha encontrado que el hecho de realizar una entrevista individual en la que los alumnos debían escribir las respuestas de manera anónima ha dado lugar a respuestas cortas y, en algunos pocos casos, a alumnos que no entendieron totalmente las preguntas y las respondieron de manera parcial. Esto se podría haber evitado realizando las entrevistas de manera oral e individualizada con cada uno de los discentes, cosa que también enriquecería las respuestas, pero no ha sido posible por una cuestión de tiempo.

A nivel general la mayor limitación que se encuentra en este trabajo es el hecho de no poder generalizar los resultados obtenidos, y sólo se puede hablar de los resultados de aplicación en el grupo concreto dentro del centro concreto donde se ha aplicado.

5.2. Prospectiva

El presente trabajo abre nuevas posibilidades de investigación y de intervención educativa, tanto a nivel concreto, centrándonos en la presente propuesta educativa, como a nivel general, desde una visión más global de la metodología de intervención que se presenta.

A cerca de la propuesta didáctica que se presenta, para valorarla adecuadamente y valorar la influencia de ésta sobre la adquisición de competencias básicas y el incremento de la motivación de una manera que fuese generalizable se debería aplicar en diversos centros educativos, y realizar a partir de esta aplicación una investigación más concienzuda.

También sería una posibilidad de investigación la realización de un estudio de la motivación, previo y posterior a la aplicación de la intervención educativa, utilizando instrumentos estandarizados y validados, para poder realizar una generalización de los resultados obtenidos. Se podría, además, utilizar instrumentos de medición de las competencias básicas antes y después de la aplicación para poder comparar el cambio en el dominio de éstas.

A nivel más general, una vía de investigación que, como se ha observado durante la elaboración del presente trabajo no está muy estudiada, es la de la relación entre aplicación de la metodología de proyectos interdisciplinarios, WebQuest y motivación. A partir de estos tópicos se abren múltiples posibilidades de investigación, en las que sería la investigación acción una metodología muy adecuada.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

a) Leyes, declaraciones y notas institucionales

- Decret 142/2007, de 26 de juny, pel qual s'estableix l'ordenació dels ensenyaments de l'Educació Primària. Diari Oficial de la Generalitat de Catalunya, 4915, de 29 de junio de 2007
- Delors, J. (1996). *La educación encierra un tesoro. Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre educación para el siglo XXI*. Madrid: Santillana/UNESCO.
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de *Educación*. Boletín Oficial del Estado, 106, de 4 de mayo de 2006
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. Boletín Oficial del Estado, 295, de 10 de diciembre de 2013
- Real decreto 1513/2006, de 7 de diciembre, *por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria*, Boletín Oficial del Estado, 293, de 8 de diciembre de 2006
- Departament d'Educació Generalitat de Catalunya (2009). *Currículum Educació Primària*. Barcelona: Generalitat de Catalunya.

b) Bibliografía crítica

- Abellán, L. (2016). *Motivación y aprendizaje escolar en la Educación Secundaria Obligatoria. Un estudio empírico desde el Modelo de Calidad de Situación Educativa*. (Tesis doctoral). Universidad de Valencia, Valencia. Recuperada de <http://roderic.uv.es/handle/10550/52514> el 10/05/2017
- Adell, J. y Bernabé, I. (2003). El aprendizaje cooperativo en las webquest. Recuperado de <http://webquest.xtec.cat/httpdocs/WQJornadas/WQJornadas/adellarticle.doc> el 28/04/2017
- Adell, J. (2004). Internet en el aula: las WebQuest. *EduTec. Revista electrónica de tecnología educativa*, (17). Recuperado de <http://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/530> el 28/04/2017
- Adell, J., Mengual-Andrés, S. y Roig-Vila, R. (2015). Presentación del Monográfico. Webquest: 20 años utilizando Internet como recurso para el aula. *EduTec. Revista electrónica de tecnología educativa*, (52). Recuperado de <http://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/622> el 28/04/2017
- Alemanya, D. (2015). Estrategias de motivación en la adquisición de competencias informacionales en la enseñanza superior. En M.T. Tortosa, J.D. Álvarez y N. Pellín (coord.), *XIII Jornadas de Redes de Investigación en Docencia Universitaria: Nuevas estrategias organizativas y metodológicas en la formación universitaria para responder a la necesidad de adaptación y cambio* (pp. 2363-2375). Alicante: Universidad de Alicante.
- Alonso, J. (1997). *Motivar para el aprendizaje. Teoría y estrategias*. Barcelona: EDEBÉ
- Bolívar, A. (2010). *Competencias básicas y currículo*. Madrid: Síntesis.
- Carballo, M. (2008). WebQuests: Un modelo educativo basado en el uso de internet. *Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria*, 1(2), 58-60.
- Cegarra, J. (2013). Webquest: estrategia constructivista de Aprendizaje basada en internet. *Investigación y postgrado*, 23 (1). Recuperado de http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-00872008000100004 el 28/04/2017
- Coll, C. (2007). Una encrucijada para la educación escolar. *Cuadernos de Pedagogía (Monográfico Competencias Básicas)*, (370), 19-23.
- Feito, R. (2010). De las competencias básicas al currículum integrado. *Curriculum: Revista de teoría, investigación y práctica educativa*, (23), 55-79.

- Flores, C. (2015). Análisis de experiencias docentes con implementación de WebQuest en Educación Superior. *EduTec: Revista Electrónica de tecnología educativa*, (52). Recuperado de <http://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/602> el 01/05/2017
- Gairín, J. (2007). Competencias para la gestión del conocimiento y el aprendizaje. *Cuadernos de Pedagogía (Monográfico Competencias Básicas)*, (370), 24-27.
- Gil, P., Gómez, M.J. y Roblizo, I.M. (2007). Actitud y contexto ante los quehaceres escolares: El estudio de un caso en Primaria en España. *Revista Iberoamericana de Educación*, (45), 191-216.
- Goig, R.M. (2012). El uso de la WebQuest como recurso didáctico innovador en el segundo ciclo de Educación Infantil. *Revista Electrónica de Investigación y Docencia (REID)*, 7, págs. 73-89.
- Llach, S. y Alsina, A. (2009). La adquisición de competencias básicas en Educación Primaria: Una aproximación interdisciplinar desde la didáctica de la lengua y de las matemáticas. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 12 (3), 71-85.
- Martín, A.N. (2010). WebQuest para gestionar la información en clase de inglés. *TE & ET: Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*, (5), 54-60.
- Monereo, C. y Pozo, J.I. (2007). Competencias para (con)vivir con el siglo XXI. *Cuadernos de Pedagogía (Monográfico Competencias Básicas)*, (370), 12-18.
- Monereo, C. y Monte, M. (2011). *Docentes en tránsito: Incidentes críticos en secundaria*. Barcelona: Graó.
- Ovejero, A. (1993). Aprendizaje cooperativo: una eficaz aportación de la psicología social a la escuela del siglo XXI. *Psicothema*, 5 (supl.), 373-391.
- Pino, L.P. (2014). Proyecto interdisciplinar, "Escuela: comunidad olímpica". *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (25), 140-143.
- Pombo, O. (2013). Epistemología de la interdisciplinariedad. La construcción de un nuevo modelo de comprensión. *INTERdisciplina*, 1(1). Recuperado de <http://revistas.unam.mx/index.php/inter/article/view/46512> el 01/05/2017
- Pozo, J.I. y Monereo, C. (2007). Carta abierta a quien competa. *Cuadernos de Pedagogía (Monográfico Competencias Básicas)*, (370), 87-90.
- Prensky, M. (2010). *Nativos e inmigrantes digitales*. San Sebastián de los Reyes: Distribuidora SEK.
- Quintana, J. e Higuera, A. (2007). *Les Webquest, una metodologia d'aprenentatge cooperatiu, basada en l'accés, el maneig i l'ús d'informació de la Xarxa*. Barcelona: ICE Universitat de Barcelona.
- Sáez, F.T. (2012). Enseñanza basada en proyectos: una propuesta eficaz para el aprendizaje y el desarrollo de las competencias básicas. *Revista Eufonía-Didáctica de la Educación Musical*, (55), 7-15.
- Santos, F. (2016). Análisis de estudios académicos sobre WebQuest aplicada a la enseñanza-aprendizaje de una segunda lengua. *Pixel-Bit: Revista de medios y educación*, (49), 135-148.
- Sarramona, J. (2014). Competencias básicas y currículum. El caso de Cataluña. *Teoría de la Educación. Revista Interuniversitaria*, 26 (2), 205-228.
- Sierra, Méndez y Mañana (2013). La programación por competencias básicas: hacia un cambio metodológico multidisciplinar. *Revista Complutense de Educación*, (96), 165-184.

ANEXOS

ÍNDICE DE ANEXOS:

Anexo 1: Guía didáctica de la WebQuest del Museo del Louvre

Anexo 2: Introducción de la WebQuest del Museo Dalí

Anexo 3: Tarea de la WebQuest del Museo del Prado

Anexo 4: Evaluación de la WebQuest de la National Gallery de Londres

Anexo 5: Proceso de la WebQuest del Centro Nacional de Arte Reina Sofía

Anexo 6: Recursos de la WebQuest del MOMA de New York

Anexo 7: Guía de la observación del proceso seguido por los alumnos

Anexo 8: Rúbrica de evaluación del producto creado por los alumnos

Anexo 9: Rúbrica de autoevaluación para los alumnos

Anexo 10: Rúbrica de coevaluación para los alumnos

Anexo 11: Rúbrica de autoevaluación de la intervención didáctica

Anexo 12: Entrevista de evaluación de la intervención didáctica

Anexo 1: Guía didáctica de la WebQuest del Museo del Louvre

MUSEO DEL LOUVRE- Guía de Visita

PROYECTO INTERCÁMPO PRIMARIA

Introducción Tarca Proceso Recursos Evaluación Conclusión

Guía Didáctica

1) Objetivos del área o áreas implicadas.

Objetivos del Área de Educación Artística:

- Conocer diferentes museos de relevancia, la ciudad donde están situados y parte de su fondo museográfico, vinculándolos con la noción de patrimonio.
 - Utilizar las TIC para la búsqueda de información sobre diferentes museos y obras de arte.
 - Participar, generar y favorecer el intercambio de opiniones, experiencias e ideas con los compañeros e incorporarlas en el proceso creativo.
 - Realizar versiones de una obra maestra de la historia del arte, usando diferentes técnicas plásticas.
 - Apreciar y utilizar la música como manera de expresar emociones, ideas e impresiones.
 - Utilizar las TIC para la búsqueda de diferentes tipos de música.
- ##### Objetivos del Área de Lengua Castellana y Literatura:
- Buscar, recoger y procesar información sobre la ciudad donde se sitúa el museo, el museo en sí mismo y su fondo museográfico para escribir textos expositivos propios y para preparar textos argumentativos orales.
 - Utilizar adecuadamente las tecnologías de la información y la comunicación para obtener y compartir informaciones y opiniones.
 - Producir textos, en soporte digital, con adecuación, coherencia, cohesión y corrección lingüística.

2) Contenidos.

Contenidos del Área de Educación Artística:

- Los museos en el mundo.
- Investigación colectiva sobre un museo de fama reconocida.
- Búsqueda guiada de información, usando enlaces seguros y fiables sobre una obra concreta de un museo de fama reconocida.
- Experimentación de las posibilidades musicales que pueden sugerir el uso de las TIC, en interacción con diferentes medios y lenguajes artísticos.
- Reconocimiento y expresión de emociones, ideas e impresiones mediante diferentes expresiones musicales.
- Uso de buscadores de internet para encontrar diferentes tipos de piezas musicales.
- Reproducción de una obra usando diferentes técnicas (témpera, collage, rotuladora...)
- Creación de una guía de visita con la información recopilada y trabajada en equipo.
- Respeto y uso correcto de los diferentes materiales.
- Cooperación, implicación y asunción de responsabilidades en el trabajo en grupo.
- Uso de la negociación y la constancia para conseguir un buen trabajo en equipo.
- Toma de conciencia de los aprendizajes realizados.

Contenidos del Área de Lengua Castellana y Literatura

- Participación activa en interacciones en pequeño grupo aportando ideas propias, reflexionando sobre las de los demás y organizándolas para poderlas exponer.
- Realización de búsquedas guiadas por internet para localizar, seleccionar, extraer y elaborar información.
- Integración de conocimientos e informaciones procedentes de diversas fuentes.
- Expresión de ideas, por escrito, de forma sintética y clarificadora.
- Conocimiento y aplicación de las normas ortográficas, citándose a ellas en los escritos producidos.

3) Distribución temporal prevista.

La aplicación de esta propuesta didáctica tendrá lugar durante el tercer trimestre del curso. Se desarrollará durante 12 sesiones de clase. Estas trece sesiones corresponden a los horarios adjudicados a las diferentes áreas que se trabajan de manera interdisciplinar, distribuidas de la siguiente manera:

11 sesiones de dos horas seguidas, de las cuales una hora correspondiente a la materia de Educación Visual y Plástica y la otra hora a la materia de Lengua Castellana y Literatura. Dada la intención de tender hacia un trabajo interdisciplinar de estas dos materias en el diseño de los horarios se programaron éstas de forma continuada, para facilitar el uso conjunto de estas dos horas como sesión común a las dos áreas.

2 sesiones de una hora de Educación Musical.

Una sesión de trabajo individual en casa por parte de los alumnos, en la actividad número 3, que corresponde a la tercera parte del proceso de la WebQuest. Se considera adecuado realizarla en casa para poder darle una dimensión realmente individual. Para facilitar el trabajo de los alumnos se propone dejar una semana de margen para la realización de esta actividad autónoma.

4) Los conocimientos previos que deberían poseer los alumnos.

- Utilización básica del procesador de textos
- Navegación web básica

5) Material previsto (ordenadores, programas, lápices, etc.).

- 6 ordenadores portátiles conectados a internet. Estos ordenadores deben tener procesador de textos.
- 12 auriculares
- 12 adaptadores de minijack con salida de 2 minijack (para conectar 2 auriculares a cada ordenador)
- Pantalla digital interactiva conectada a un ordenador conectado a internet.
- Fotocopias del material impreso.
- Material fungible plástico diverso (témperas, acuarelas, rotuladores, lápices de colores, tijeras, papeles de diferentes tipos, etc.).

4) Los conocimientos previos que deberían poseer los alumnos.

- Utilización básica del procesador de textos
- Navegación web básica

5) Material previsto (ordenadores, programas, lápices, etc.).

- 6 ordenadores portátiles conectados a internet. Estos ordenadores deben tener procesador de textos.
- 12 auriculares
- 12 adaptadores de minijack con salida de 2 minijack (para conectar 2 auriculares a cada ordenador)
- Pantalla digital interactiva conectada a un ordenador conectado a internet.
- Fotocopias del material impreso.
- Material fungible plástico diverso (témperas, acuarelas, rotuladores, lápices de colores, tijeras, papeles de diferentes tipos, etc.).

6) Organización del espacio (tanto para el trabajo con ordenadores, como para los debates, creación de murales, grabaciones, ensayos, etc.).

El aula se organizará agrupando las mesas de cuatro en cuatro. Así cada grupo tendrá una superficie de trabajo común.

7) La mejor organización de los grupos de trabajo.

Se organizará a los alumnos en grupos de trabajo cooperativo de cuatro miembros, velando por la heterogeneidad de estos grupos.

8) Recursos complementarios para el profesor (herramientas, utilidades, documentos, libros, etc.).

No son necesarios.

9) Necesidad o no de contar con el apoyo de otros profesores.

No es estrictamente necesario el apoyo de otro docente dentro del aula. Pero para facilitar la resolución de dudas y el dinamismo de la actividad sería bueno contar con dos docentes en la clase.

10) La implicación de diferentes áreas.

Se trabaja de manera interdisciplinar desde las áreas de Lengua Castellana y Literatura y Educación Artística (Educación Visual y Plástica y Educación Musical).

Anexo 2: Introducción de la WebQuest del Museo Dalí

MUSEO DALÍ- Guía de visita

PROYECTO INTEGRADO PRIMARIA

Introducción Tarea Proceso Recursos Evaluación Conclusión

INTRODUCCIÓN

SOIS UN GRUPO DE AMIGOS AMANTES DEL ARTE, PERO NO TENÉIS LOS MISMOS GUSTOS.

VAIS A VISITAR EL **MUSEO DALÍ**, DE FIGUERES Y QUERÉIS REALIZAR UN BLOG PARA QUE SEA UNA GUÍA DE VUESTRA VISITA.

ESTA GUÍA DEBE INCLUIR INFORMACIÓN SOBRE LA CIUDAD, EL EDIFICIO, LAS OBRAS QUE VISITARÉIS, UNA OBRA DESTACADA Y VERSIONES DE ESTA ÚLTIMA OBRA.



CADA UNO TIENE UNAS OBRAS DE ARTE QUE QUIERE VISITAR, PERO NO DISPONEIS DE TIEMPO PARA VISITARLAS TODAS.

¿PODRÉIS PONEROS DE ACUERDO?

¿SERÉIS CAPACES DE CREAR UN BLOG QUE SIRVA COMO GUÍA DEL MUSEO?

Anexo 3: Tarea de la WebQuest del Museo del Prado

MUSEO DEL PRADO- Guía de visita

PROYECTO INTEGRADO PRIMARIA

[Introducción](#) [Tarea](#) [Proceso](#) [Recursos](#) [Evaluación](#) [Conclusión](#)

TAREA

Vuestro objetivo es hacer un [blog con una guía de visita del Museo del Prado](#).

Para hacerlo tendréis que:

- 1- Buscar información e imágenes de Madrid, dónde se sitúa el museo, y redactarla en un Word con vuestras propias palabras.
- 2- Buscar información e imágenes del edificio del museo y redactarla en un Word con vuestras propias palabras.
- 3- Individualmente, buscar información e imágenes de los cuadros preferidos (a cada uno se os asignarán tres) y responder para cada cuadro a la pregunta ¿Por qué mi cuadro es importante?
- 4- Decidir, en grupo, los 10 cuadros que formarán parte de la guía de visita.
- 5- Escribir, acompañando a la foto, de cada cuadro elegido: título, autor, por qué hay que visitarlo, en un Word.
- 6- Buscar información de la obra destacada, **LAS MENINAS de Velázquez**.
- 7- Elegir una canción para cada una de las obras que vais a añadir a la guía de visita (en clase de Música). Añadid los enlaces en el word de los cuadros elegidos.
- 8- Realizar, individualmente, una versión de la obra destacada.
- 9- Hacer una creación artística inspirados por una música (en clase de Música).
- 10- Escribir, con vuestras propias palabras: título, autor, y sensaciones que nos ha transmitido la obra destacada (en un Word), también deberéis añadir el enlace de la canción seleccionada.
- 11- Añadir las fotos de las versiones realizadas.
- 12- Con toda la información redactada en Word, crear el Blog de la Guía de Visita.

¿OS ATREVÉIS?

¡¡PUES PASAD AL PROCESO!!

[Guía Didáctica](#) - Webquest creada por Ana Belén Algaba Jiménez (Escola l'Avet- Terrassa) con [Webquest Creator](#)

NATIONAL GALLERY- Guía de visita

PROYECTO INTEGRADO PRIMARIA

Introducción Tarea Proceso Recursos Evaluación Conclusión

EVALUACIÓN

La evaluación se llevará a cabo usando diferentes herramientas.

DURANTE LA REALIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD

La maestra irá anotando observaciones sobre el cumplimiento de trabajo por parte del grupo, usando [esta guía de observación](#).

AL FINALIZAR EL TRABAJO

Cada uno de los miembros del grupo hará una autoevaluación, valorando su aportación al grupo y el funcionamiento del grupo durante el trabajo, usando esta [rúbrica](#).

También valorará, cada uno de los participantes, el trabajo de uno de sus compañeros de grupo, usando esta [rúbrica](#).

La maestra evaluará los trabajos realizados, usando esta [rúbrica](#).

MUSEO REINA SOFÍA- Guía de visita

PROYECTO INTEGRADO PRIMARIA

Introducción Tarea Proceso Recursos Evaluación Conclusión

PROCESO

PRIMERA PARTE

1- Tenéis que crear en el ordenador una carpeta que se llame "**Museo Nacional de Arte Reina Sofía**". Allí iréis guardando todos los trabajos que vayamos haciendo.

2- Todos juntos debéis buscar información e imágenes sobre la ciudad donde está el museo, usando los enlaces del apartado **Recursos**.

3- Copiáis la información que os parezca interesante en un documento de Word, que se llamará: **La ciudad**.

4- Leéis la información y la escribís con vuestras propias palabras.

5- Añadís las fotos.

SEGUNDA PARTE

1- Todos juntos debéis buscar información e imágenes del edificio del museo, usando los enlaces del apartado **Recursos**.

2- Copiáis la información que os parezca interesante en un documento de Word, que se llamará: **El museo**.

3- Leéis la información y la escribís con vuestras propias palabras.

4- Añadís las fotos.

TERCERA PARTE

Aquí trabajaréis, en casa, de manera individual. Cada uno de vosotros tendrá asignados tres cuadros de los que tendréis que hacer el siguiente trabajo:

1- Buscar información de los cuadros, usando los enlaces del apartado recursos.

2- Leer bien la información, entendiéndola y preguntando sobre lo que no entendáis a la profesora.

3- Responder, para cada cuadro, a las preguntas: ¿Por qué mi cuadro es importante? ¿Por qué hay que ir a verlo? Escribiendo las respuestas en una hoja, a mano.

Pensad que para el trabajo final sólo se podrán incluir 9 obras de arte, más la que consideraremos "**La imprescindible**", que será **El Guernica de Picasso**, que trabajaremos en profundidad más adelante. Así que tenéis que argumentar bien por qué vuestros cuadros son importantes, para convencer a vuestros compañeros de grupo.

El reparto de los cuadros es el siguiente:

Alumno/a 1:

- Bajo el sol- Mathias Goeritz

- La botella de anís- Juan Gris

- Los guantes- Pancho Cossio

Alumno/a 2:

- Cabeza de gitana- Isidre Nonell

- Muchacha en la ventana- Salvador Dalí

- Pueblos- Benjamín Palencia

Alumno/a 3:

- Garrote vil- Ramón Casas

- La verbena- Maruja Mallo

- Pintura (caracol, mujer, flor, estrella)- Joan Miró

Alumno/a 4:

- La apisonadora y la rosa- Óscar Domínguez

- Mujer con guitarra- Maria Blanchard

- Madrid 1937 (Aviones negros)- Horacio Ferrer

CUARTA PARTE:

Exponed a vuestros compañeros la importancia de vuestros cuadros, y, consensuadamente, elegid los 10 cuadros que formarán parte de la guía de la visita. Elegiréis 9, puesto que la obra que hace 10 es la que se os presenta como "Imprescindible".

QUINTA PARTE:

- 1- Seleccionad una foto de cada cuadro elegido y pegadla en un Word, que se llamará: **La visita**.
- 2- Escribid, acompañando a cada foto, el título, el autor y la explicación de por qué hay que ir a visitar esa obra de arte, con vuestras propias palabras.

SEXTA PARTE:

- 1- Buscad, en grupo, información de la obra destacada como "Imprescindible", la vuestra es:
- **El Guernica de Picasso**
- 2- Cread un Word que se llamará **Imprescindible** donde escribiréis: título, autor, por qué se trata de una obra imprescindible, y sensaciones que os ha transmitido esta obra.
- 3- Añadid una foto de la obra.

SÉPTIMA PARTE:

- 1- Elegid, por consenso en el grupo, una canción para cada una de las obras que vais a añadir a la guía de visita.
- 2- Añadid los enlaces en el Word **La visita**, junto a la información de cada una de las obras seleccionadas.
- 3- Añadid el enlace de la canción seleccionada al Word **Imprescindible**.

OCTAVA PARTE:

Realizad, individualmente, una versión de la obra destacada, a partir de una plantilla facilitada por la maestra, con la técnica que deseéis: témpera, collage, acuarela, rotulador...

NOVENA PARTE:

Haced una creación artística colectiva inspirados por una música (en clase de Música).

DÉCIMA PARTE

1. Fotografiad las versiones realizadas de la obra "Imprescindible".
2. Añadid las fotografías de las versiones al Word creado anteriormente, con nombre **Imprescindible**.

ONCEAVA PARTE y ÚLTIMA:

- 1- Atended a la explicación de la profesora sobre el funcionamiento del blog.
- 2- Cread, en grupo, una entrada de blog, con título: **Guía de visita del Museo Nacional de Arte Reina Sofía**, con toda la información de los diferentes Word que habéis redactado, siguiendo este orden:
 - A) La ciudad
 - B) El museo
 - C) La visita
 - D) Imprescindible

MOMA New York- Guía de visita

PROYECTO INTEGRADO PRIMARIA

[Introducción](#) [Tarea](#) [Proceso](#) [Recursos](#) [Evaluación](#) [Conclusión](#)

RECURSOS

LA CIUDAD

[Información general sobre Nueva York- Wikipedia](#)

[Videoguía de Nueva York-youtube](#)

EL MUSEO

[Infomación general sobre el MOMA](#)

[Visita virtual](#)

LAS OBRAS

Alumno/a 1:

- Canción de amor- Giorgio de Chirico

[Blog Pinturasurrealista](#)

[Wikipedia](#)

- El imperio de las luces- René Magritte

[Web Elcuadrodeldia](#)

[Web historiadelarte](#)

- El mundo de Cristina- Andrew Wyeth

[Web Elcuadrodeldia](#)

[Web magrabar](#)

Alumno/a 2:

- Fission- Bridget Riley

[Web moma \(english\)](#)

- Gas station- Edward Hopper

[Web periodismocultural](#)

[Web prevencionintegral](#)

- La gitana dormida- Rousseau

[Blog de Javier](#)

[Blog tallerlaotra](#)

[Youtube](#)

Alumno/a 3:

- La danza- Matisse

[Web tuitearte](#)

[Wikipedia](#)

- La persistencia de la memoria- Salvador Dalí

[Blog de Javier](#)

[Wikipedia](#)

[Youtube](#)

- Líder agrario- Diego Rivera

[Web espinaraja](#)

[Web MOMA](#)

Alumno/a 4:

- London bridge- André Derain

[Web MOMA](#)

- Lase señoritas de Avignon- Picasso

[Web enciclopediaus](#)

[Blog bibliocirptana](#)

[Youtube](#)

- The city rises- Boccioni

[Web MOMA](#)

[Web artelaguia](#)

IMPRESINDIBLE: La noche estrellada- Van Gogh

[Web MOMA](#)

[Web arteparaniños](#)

[Youtube](#)

LA MÚSICA

[Youtube](#)

Anexo 7: Guía de la observación del proceso seguido por los alumnos

OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA DEL PROCESO (Maestra) GRUPO:

OBSERVACIÓN PRIMERA PARTE	1	2	3	4	
Están atentos a la explicación introductoria sobre webquest					
Siguen los pasos de la actividad					
Dialogan para decidir qué información incluir sobre la ciudad y de qué manera					
Crean un Word con la información requerida					
Archivan la actividad y la nombran siguiendo las indicaciones.					
OBSERVACIÓN SEGUNDA PARTE	1	2	3	4	
Todos participan en la búsqueda de información sobre el museo					
Dialogan para decidir qué información incluir sobre el museo y de qué manera					
Crean un Word con la información requerida					
Archivan la actividad y la nombran siguiendo las indicaciones					

OBSERVACIÓN TERCERA PARTE	1	2	3	4	
Realizan una búsqueda individual de información en casa y traen la información requerida					
La información escrita que traen a clase contiene las ideas demandadas.					

OBSERVACIÓN CUARTA y QUINTA PARTE	1	2	3	4	
Todos los miembros del grupo exponen sus motivos para que elijan su cuadro.					
Respetan los turnos de palabra y escuchan al compañero que explica, atentamente.					
Elijen de manera consensuada los 9 cuadros que formarán parte de la guía de visita.					
Crean un Word con la información requerida					
Archivan la actividad y la nombran siguiendo las indicaciones					

OBSERVACIÓN SEXTA PARTE	1	2	3	4	
Buscan información de manera conjunta sobre la obra imprescindible					
Establecen un orden de palabras para establecer qué información e impresiones incluirán sobre la obra imprescindible					
Escriben, incluyendo información aportada por todos los miembros, la información sobre la obra Imprescindible					
Crean un Word con la información requerida					
Archivan la actividad y la nombran siguiendo las indicaciones					

OBSERVACIÓN SÉPTIMA PARTE	1	2	3	4	
Establecen turnos para buscar las canciones					
Todos participan en la sugerencia de canciones o estilos musicales					
Deciden, conjuntamente, una canción para cada una de las obras trabajadas					
Pegan los enlaces de las canciones en los apartados correspondientes					

OBSERVACIÓN OCTAVA PARTE	1	2	3	4	
Miembro: Realiza la versión con los materiales que ha planificado con anterioridad.					
Miembro: Realiza la versión con los materiales que ha planificado con anterioridad.					
Miembro: Realiza la versión con los materiales que ha planificado con anterioridad.					
Miembro: Realiza la versión con los materiales que ha planificado con anterioridad.					

OBSERVACIÓN NOVENA PARTE	1	2	3	4	
Miembro: Participa activamente en la creación colectiva.					

Miembro: Participa activamente en la creación colectiva.					
Miembro: Participa activamente en la creación colectiva.					
Miembro: Participa activamente en la creación colectiva.					

OBSERVACIÓN DÉCIMA PARTE	1	2	3	4	
Todos participan en la realización de las fotografías de las versiones de la obra Imprescindible.					
Se ponen de acuerdo para poner las fotografías de las versiones de la obra imprescindible en un Word.					
Las añaden al Word correctamente.					

OBSERVACIÓN ONCEAVA PARTE	1	2	3	4	
Prestan atención a la explicación sobre el funcionamiento del blog					
Crean una entrada de blog con la información pedida y el orden adecuado.					
Se organizan para distribuir equitativamente el trabajo de realización del blog.					
Tienen pocos conflictos y los resuelven favorablemente durante el transcurso del trabajo.					

Anexo 8: Rúbrica de evaluación del producto creado por los alumnos

EVALUACIÓN DEL PRODUCTO: Blog y Versiones de las obras (Maestra)**Grupo:**

EVALUACIÓN DEL PRODUCTO: BLOG	1	2	3	4	punt
Han creado un blog					
El blog contiene todos los apartados que se pedían (la ciudad, el museo, 9 obras y la imprescindible- con sus versiones).	No los han hecho	Se han olvidado dos apartados	Se han olvidado un apartado	Los han hecho todos	
La información del apartado ciudad contiene imagen y explicación	No	Solo imagen	Sólo explicación	Las dos cosas	
La explicación del apartado museo está elaborada o es copia de la información.	Es un corta y pega	Tiene palabras demasiado técnicas	Tiene alguna inconexión pero está elaborada	Está elaborada y es comprensible y cohesionada	
La información del apartado guía de visita- obras contiene imágenes, título de la obra, autor y por qué son importantes cada una de las obras.	Les faltan más de dos subapartados	Les faltan dos subapartados	Les falta un subapartado	Contiene todos los subapartados	
La explicación de por qué son importantes cada una de las obras está elaborada o es copia de la información.	Es un corta y pega	Tiene palabras demasiado técnicas	Tiene alguna inconexión pero está elaborada	Está elaborada y es comprensible y cohesionada	
La información del apartado imprescindible contiene imágenes, título de la obra, autor y por qué es imprescindible.	Les faltan más de dos subapartados	Les faltan dos subapartados	Les falta un subapartado	Contiene todos los subapartados	
La explicación de por qué es imprescindible está elaborada o es copia de la información.	Es un corta y pega	Tiene palabras demasiado técnicas	Les falta un subapartado	Contiene todos los subapartados	
Se incluyen las fotos de las versiones de la obra imprescindible.	No	Falta más de una versión	Falta una versión	Sí	

EVALUACIÓN DEL PRODUCTO: Versión de la obra- Alumno 1	1	2	3	4	Punt
Se ha inspirado en la obra imprescindible	No tiene relación con la obra	Tiene poca relación con la obra	Tiene bastante relación con la obra	Tiene mucha relación con la obra	
Está hecha con dedicación	Se ha elaborado con prisas y sin cuidar los detalles	Se ha elaborado cuidando poco los detalles	Se ha elaborado tomando tiempo aunque hay detalles mejorables	Se ha tomado tiempo y se han cuidado los detalles	
Se emplea alguna técnica trabajada en clase	No se emplea ninguna técnica trabajada en clase	Se emplea alguna técnica trabajada en clase sin seguir las indicaciones	Se emplea alguna técnica trabajada en clase adecuadamente	Se emplean varias técnicas trabajadas en clase.	
Ha introducido alguna innovación	No ha introducido ninguna innovación			Sí ha introducido alguna innovación	
Está hecha de manera limpia y cuidadosa	El trabajo está sucio y mal presentado	El trabajo está mal presentado	El trabajo está bastante limpio y bien presentado.	El trabajo está limpio y bien presentado	

EVALUACIÓN DEL PRODUCTO: Versión de la obra- Alumno 2	1	2	3	4	Punt
Se ha inspirado en la obra imprescindible	No tiene relación con la obra	Tiene poca relación con la obra	Tiene bastante relación con la obra	Tiene mucha relación con la obra	
Está hecha con dedicación	Se ha elaborado con prisas y sin cuidar los detalles	Se ha elaborado cuidando poco los detalles	Se ha elaborado tomando tiempo aunque hay detalles mejorables	Se ha tomado tiempo y se han cuidado los detalles	
Se emplea alguna técnica trabajada en clase	No se emplea ninguna técnica trabajada en clase	Se emplea alguna técnica trabajada en clase sin seguir las indicaciones	Se emplea alguna técnica trabajada en clase adecuadamente	Se emplean varias técnicas trabajadas en clase.	
Ha introducido alguna innovación	No ha introducido ninguna innovación			Sí ha introducido alguna innovación	
Está hecha de manera limpia y cuidadosa	El trabajo está sucio y mal presentado	El trabajo está mal presentado	El trabajo está bastante limpio y bien presentado.	El trabajo está limpio y bien presentado	

EVALUACIÓN DEL PRODUCTO: Versión de la obra- Alumno 3	1	2	3	4	Punt
Se ha inspirado en la obra imprescindible	No tiene relación con la obra	Tiene poca relación con la obra	Tiene bastante relación con la obra	Tiene mucha relación con la obra	
Está hecha con dedicación	Se ha elaborado con prisas y sin cuidar los detalles	Se ha elaborado cuidando poco los detalles	Se ha elaborado tomando tiempo aunque hay detalles mejorables	Se ha tomado tiempo y se han cuidado los detalles	
Se emplea alguna técnica trabajada en clase	No se emplea ninguna técnica trabajada en clase	Se emplea alguna técnica trabajada en clase sin seguir las indicaciones	Se emplea alguna técnica trabajada en clase adecuadamente	Se emplean varias técnicas trabajadas en clase.	
Ha introducido alguna innovación	No ha introducido ninguna innovación			Sí ha introducido alguna innovación	
Está hecha de manera limpia y cuidadosa	El trabajo está sucio y mal presentado	El trabajo está mal presentado	El trabajo está bastante limpio y bien presentado.	El trabajo está limpio y bien presentado	

EVALUACIÓN DEL PRODUCTO: Versión de la obra- Alumno 4	1	2	3	4	Punt
Se ha inspirado en la obra imprescindible	No tiene relación con la obra	Tiene poca relación con la obra	Tiene bastante relación con la obra	Tiene mucha relación con la obra	
Está hecha con dedicación	Se ha elaborado con prisas y sin cuidar los detalles	Se ha elaborado cuidando poco los detalles	Se ha elaborado tomando tiempo aunque hay detalles mejorables	Se ha tomado tiempo y se han cuidado los detalles	
Se emplea alguna técnica trabajada en clase	No se emplea ninguna técnica trabajada en clase	Se emplea alguna técnica trabajada en clase sin seguir las indicaciones	Se emplea alguna técnica trabajada en clase adecuadamente	Se emplean varias técnicas trabajadas en clase.	
Ha introducido alguna innovación	No ha introducido ninguna innovación			Sí ha introducido alguna innovación	
Está hecha de manera limpia y cuidadosa	El trabajo está sucio y mal presentado	El trabajo está mal presentado	El trabajo está bastante limpio y bien presentado.	El trabajo está limpio y bien presentado	

Anexo 9: Rúbrica de autoevaluación para los alumnos

RÚBRICA DE AUTOEVALUACIÓN FINAL

DEL TRABAJO PERSONAL Y DEL GRUPO

NOMBRE:

	1 punto	2 puntos	3 puntos	4 puntos	PUNTOS
Aportación al trabajo conjunto	No he colaborado con los compañeros en la búsqueda de información para las partes conjuntas del trabajo.	He colaborado con los compañeros en la búsqueda de información para las partes conjuntas del trabajo.	He colaborado con los compañeros buscando información y escribiendo aquello más importante.	He trabajado de forma activa escribiendo la información encontrada de una manera comprensible para otros niños.	
Preparación del trabajo individual	No he buscado información sobre las obras que me tocaba defender.	He buscado información sobre las obras que me tocaba defender, pero no he escrito qué era importante	He buscado información sobre las obras que me tocaba defender y he escrito qué era importante.	He buscado información sobre las obras que me tocaba defender y he escrito qué era importante, con mis propias palabras.	
Participación en el trabajo en grupo	No he hecho el trabajo que me tocaba.	A veces he hecho el trabajo que me tocaba, pero me lo tenían que recordar.	He hecho el trabajo que me tocaba, aunque a veces me despistaba.	En todo momento he hecho el trabajo que me tocaba.	
Participación del grupo	Los compañeros no se han respetado, se han discutido o no han colaborado.	Los compañeros a veces no se han respetado, se han discutido o enfadado, pero han puesto interés en participar.	Los compañeros se han mostrado respeto y han hecho el trabajo con interés, aunque a veces ha habido alguna discusión.	Los compañeros han mostrado respeto mutuo y han resuelto sus tareas con interés.	
Finalización del trabajo	Han faltado muchas cosas para acabar el trabajo.	No hemos tenido tiempo para acabar nuestra parte del trabajo.	Hemos hecho el trabajo en el tiempo previsto, pero queríamos haber mejorado algunas cosas.	Hemos hecho el trabajo bien hecho y en el tiempo previsto.	

Anexo 10: Rúbrica de coevaluación para los alumnos

RÚBRICA DE COEVALUACIÓN FINAL

DEL TRABAJO PERSONAL DE _____

	1 punto	2 puntos	3 puntos	4 puntos	PUNTO S
Aportación al trabajo conjunto	No ha colaborado con los compañeros en la búsqueda de información para las partes conjuntas del trabajo.	Ha colaborado con los compañeros en la búsqueda de información para las partes conjuntas del trabajo.	Ha colaborado con los compañeros buscando información y escribiendo aquello más importante.	Ha trabajado de forma activa escribiendo la información encontrada de una manera comprensible para otros niños.	
Preparación del trabajo individual	No ha buscado información sobre las obras que le tocaba defender.	Ha buscado información sobre las obras que le tocaba defender, pero no ha escrito qué era importante.	Ha buscado información sobre las obras que le tocaba defender y ha escrito qué era importante.	Ha buscado información sobre las obras que le tocaba defender y ha escrito qué era importante, con sus propias palabras.	
Elaboración de la versión de la obra Imprescindible	No ha elaborado una versión de la obra Imprescindible.	Ha elaborado una versión de la obra Imprescindible poniendo poco interés en el resultado.	Ha elaborado una versión de la obra Imprescindible esforzándose en tener buen resultado.	Ha elaborado una versión de la obra Imprescindible esforzándose y obteniendo un resultado excelente.	
Participación en el trabajo en grupo	No ha hecho el trabajo que le tocaba.	A veces ha hecho el trabajo que le tocaba, pero se lo teníamos que recordar.	Ha hecho el trabajo que le tocaba, aunque a veces se despistaba.	En todo momento ha hecho el trabajo que le tocaba.	

Anexo 11: Rúbrica de autoevaluación de la intervención didáctica

RÚBRICA DE EVALUACIÓN DE LA INTERVENCIÓN: WEBQUEST- GUÍA DE UN MUSEO

CATEGORÍA	Aspectos	1	2	3	4	P
Calidad de la WebQuest	Apartados de la WebQuest e Introducción	Faltan varios apartados de la WebQuest. La introducción es una descripción incompleta.	La WebQuest incluye todos los apartados. La introducción describe el producto a crear de manera vaga o demasiado extensa.	La WebQuest incluye todos los apartados. La introducción describe el producto a crear de manera bastante clara y prepara, mínimamente al alumnado para la tarea a la que se enfrentará.	La WebQuest incluye todos los apartados (Introducción, Tarea, Proceso, Recursos, Evaluación, Conclusión y Guía didáctica). La introducción prepara al alumnado para la tarea describiendo el producto a crear de manera clara y concisa.	
	Tarea y Proceso	La tarea es simple y no requiere de combinación de diferentes fuentes, transformación de la información, toma de decisiones ni la elaboración de un producto creativo. En el proceso las actividades se presentan desordenadas y no se otorgan roles diferenciados a los miembros del grupo.	La tarea es sencilla pero requiere combinación de diferentes fuentes y la transformación de la información. En el proceso las actividades se muestran secuenciadas pero no llevan al producto final y no se otorgan roles diferenciados a los miembros del grupo.	La tarea requiere la combinación de múltiples fuentes, la transformación de la información, la toma de decisiones y la elaboración de un producto creativo. El proceso contiene las actividades secuenciadas que llevan al producto final, pero no se otorgan roles diferenciados a los miembros del grupo.	La tarea requiere la combinación de múltiples fuentes, la transformación de la información, la toma de decisiones y la elaboración de un producto creativo. En el proceso las actividades están secuenciadas y llevan al producto final, otorgando roles diferenciados a los miembros del grupo.	
	Recursos	Los recursos seleccionados no responden a las tareas y actividades propuestas.	Los recursos seleccionados responden a las tareas y actividades propuestas. La información aportada por estos recursos no es relevante ni significativa.	Los recursos seleccionados responden a las tareas y actividades propuestas. Varios recursos aportan la misma información, ésta, mayormente, es relevante y significativa.	Los recursos seleccionados responden a las tareas y actividades propuestas. Cada recurso aporta información relevante, diferente y significativa que hace que el alumno tenga que pensar.	
	Evaluación y Conclusión	No se encuentran descritos los criterios de evaluación. La conclusión no resume todos los logros conseguidos.	Los criterios de evaluación se describen de manera muy general y vaga en una o varias rúbricas. No miden con claridad qué deben saber y hacer los alumnos. La conclusión resume los logros conseguidos.	Los criterios de evaluación se describen de forma bastante clara con una o varias rúbricas. Éstas miden algunos aspectos relevantes de lo que deben hacer y saber los alumnos. La conclusión resume los logros conseguidos y anima a seguir trabajando.	Los criterios de evaluación se describen claramente con una o varias rúbricas. Éstas miden con claridad lo que deben saber y hacer los alumnos. La conclusión resume los logros conseguidos y anima a continuar trabajando.	
Interdisciplin ariedad	Grado de interdisciplin ariedad	No han sido necesarios saberes, procedimientos y actitudes relacionados con las materias de Lengua Castellana y Literatura y Educación Artística para la realización de las diferentes partes del proceso.	Los alumnos han puesto en juego, en la realización de las diferentes partes del proceso, algunos saberes, procedimientos y actitudes relacionados con las materias de Lengua Castellana y Literatura y Educación Artística, de manera aislada, sin interacción.	Los alumnos han puesto en juego, durante las diferentes partes del proceso, saberes, procedimientos y actitudes relacionados con las materias de Lengua Castellana y Literatura y Educación Artística. En algunas tareas de manera conjunta y en otras de manera aislada.	Los alumnos han puesto en juego, en la realización de las diferentes partes del proceso, de manera conjunta, saberes, procedimientos y actitudes relacionados con las materias de Lengua Castellana y Literatura y Educación Artística.	
Competencias básicas	Competencia artística y cultural	No se ha trabajado durante la puesta en práctica de esta intervención ningún aspecto relacionado con la competencia artística y cultural.	Sólo se han trabajado alguno de los siguientes aspectos relacionados con la competencia artística y cultural: la valoración del patrimonio artístico universal, la descripción de sensaciones que provocan las obras artísticas, el uso adecuado de los términos propios del lenguaje plástico en intercambios comunicativos y el uso de técnicas y materiales adecuados al producto artístico pretendido.	Se han trabajado prácticamente todos los siguientes aspectos relacionados con la competencia artística y cultural: la valoración del patrimonio artístico universal, la descripción de las sensaciones que provocan las obras artísticas, el uso adecuado de los términos propios del lenguaje plástico en intercambios comunicativos y el uso de técnicas y materiales adecuados al producto artístico pretendido.	Se han trabajado los siguientes aspectos relacionados con la competencia artística y cultural: la valoración del patrimonio artístico universal, la descripción de las sensaciones que provocan las obras artísticas, el uso adecuado de los términos propios del lenguaje plástico en intercambios comunicativos y el uso de técnicas y materiales adecuados al producto artístico pretendido.	
	Competencia comunicativa lingüística y audiovisual	No se ha trabajado durante la puesta en práctica de esta intervención ningún aspecto relacionado con la competencia comunicativa lingüística y audiovisual.	Sólo se han trabajado alguno de los siguientes aspectos relacionados con la competencia comunicativa lingüística y audiovisual: la expresión y escucha de argumentos, el uso de fuentes de información diversas, la extracción de información a partir de la lectura y la transformación de ésta y el uso comunicativo de la expresión escrita.	Se han trabajado prácticamente todos los siguientes aspectos relacionados con la competencia comunicativa lingüística y audiovisual: la expresión y escucha de argumentos, el uso de fuentes de información diversas, la extracción de información a partir de la lectura y la transformación de ésta y el uso comunicativo de la expresión escrita.	Se han trabajado los siguientes aspectos relacionados con la competencia lingüística: la expresión y escucha de argumentos, el uso de fuentes de información diversas, la extracción de información a partir de la lectura y la transformación de ésta y el uso comunicativo de la expresión escrita.	
	Competencia de tratamiento de la información y competencia digital	No se ha trabajado durante la puesta en práctica de esta intervención ningún aspecto relacionado con la competencia de tratamiento de la información y competencia digital.	Sólo se han trabajado alguno de los siguientes aspectos relacionados con la competencia de tratamiento de la información y competencia digital: el manejo del ordenador, la navegación por internet, el desenvolvimiento en entornos digitales de	Se han trabajado prácticamente todos los siguientes aspectos relacionados con la competencia de tratamiento de la información y competencia digital: el manejo del ordenador, la navegación por internet, el desenvolvimiento en entornos digitales de	Se han trabajado los siguientes aspectos relacionados con la competencia de tratamiento de la información y competencia digital: el manejo del ordenador, la navegación por internet, el desenvolvimiento en entornos digitales de aprendizaje, la	

			aprendizaje, la utilización y tratamiento de la información en investigaciones y la creación utilizando recursos TIC	aprendizaje, la utilización y tratamiento de la información en investigaciones y la creación utilizando recursos TIC	utilización y tratamiento de la información en investigaciones y la creación utilizando recursos TIC	
Competencia de aprender a aprender	Comprensión y transformación información	Durante el desarrollo de la intervención didáctica las diferentes actividades no han demandado de la comprensión y transformación de la información por parte de los alumnos.	Para la consecución de alguna de las tareas asignadas a los alumnos estos han tenido que poner en marcha la comprensión y transformación de información.	Prácticamente en todas las tareas del proceso se ha demandado la comprensión y transformación de la información por parte de los alumnos para poder llevar a término las tareas.	Durante el desarrollo de la intervención didáctica las diferentes actividades han demandado de la comprensión y transformación de la información por parte de los alumnos.	
	Estrategias de aprendizaje	Para realizar las tareas los alumnos no han tenido que tomar conciencia de las diferentes fases del desarrollo de ésta ni llevarlas a cabo.	En la realización de las tareas encomendadas los alumnos han tenido que tomar decisiones y regularse.	Durante la realización de las tareas encomendadas los alumnos han tenido que tomar conciencia de las diferentes fases del desarrollo de ésta, llevando la mayoría a cabo.	Para la correcta realización de las tareas los alumnos han tenido que planificar su acción, tomar decisiones, regularse y supervisar la tarea.	
	Gestión de dificultades	En el proceso de enseñanza aprendizaje las dificultades y errores se han pasado por alto, sin darles importancia y sin buscar estrategias para superarlos.	Durante el proceso de enseñanza aprendizaje los alumnos se han tenido que enfrentar a la gestión de dificultades, obviándose los errores.	En el proceso de enseñanza aprendizaje los alumnos se han tenido que enfrentar a la gestión de dificultades y errores.	En el proceso de enseñanza aprendizaje los alumnos se han tenido que enfrentar a la gestión de dificultades y errores, aplicando estrategias para superarlos.	
	Conciencia del propio aprendizaje	No se ha incitado a los alumnos a la reflexión sobre aquello aprendido y las posibilidades de aplicar este conocimiento a otros contextos.	Se ha incitado a los alumnos a reflexionar sobre lo aprendido durante las actividades.	Se ha incitado a los alumnos a la reflexión sobre lo aprendido y sobre alguna posibilidad de aplicación en contextos parecidos.	Se ha incitado a los alumnos a la reflexión sobre aquello aprendido y las posibilidades de aplicar este conocimiento a otros contextos.	
Atractivo y funcionalidad	Atractivo	La presentación de la WebQuest es poco atractiva, el lenguaje es demasiado técnico y muestra dificultades en la navegación, haciéndola poco atractiva al alumnado.	La presentación de la WebQuest es atractiva, muestra un lenguaje demasiado técnico y dificultades en la navegación, haciéndola poco atractiva para el alumnado.	La presentación de la WebQuest es atractiva, el lenguaje utilizado es adecuado y muestra pocas dificultades de navegación, haciéndola bastante atractiva al alumnado.	La presentación de la WebQuest, el lenguaje utilizado y la facilidad de navegación hacen que esta WebQuest sea atractiva al alumnado.	
	Funcionalidad	La tarea propuesta y las subtarear a desarrollar no se relacionan con la vida real. Los enlaces y recursos utilizados no son reales. La creación final que se pide a los alumnos no es útil para otros alumnos o familias.	La tarea propuesta y las subtarear a desarrollar no se relacionan con la vida real. Los enlaces y recursos utilizados son reales. La creación final que se pide a los alumnos no es útil para otros alumnos o familias.	La tarea propuesta y las subtarear a desarrollar se relacionan con la vida real. Los enlaces y recursos utilizados son reales. La creación final que se pide a los alumnos no es útil para otros alumnos o familias.	La tarea propuesta y las subtarear a desarrollar se relacionan con la vida real. Los enlaces y recursos utilizados son reales. La creación final que se pide a los alumnos es útil para otros alumnos o familias.	
Motivación	Decisión de comenzar la actividad	Los alumnos han mostrado apatía ante el inicio de la actividad, acometiéndola sin ganas.	Algunos alumnos se han mostrado deseosos de iniciar la actividad y la han acometido con energía, el resto se han mostrado apáticos.	La mayoría de los alumnos se han mostrado deseosos de iniciar la actividad y la han acometido con energía	Los alumnos se han mostrado deseosos de iniciar la actividad y la han acometido con energía	
	Persistencia	Durante el proceso de trabajo con la WebQuest la mayoría de los grupos de trabajo se han desanimado, no afrontando las dificultades y sin usar los recursos que se les ofrecían.	Durante el proceso de trabajo con la WebQuest algunos grupos de trabajo han persistido en su trabajo, afrontando las dificultades y utilizando los recursos que se les ofrecían. El resto se han desanimado.	Durante el proceso de trabajo con la WebQuest la mayoría de grupo de alumnos han persistido en su trabajo, afrontando las dificultades y utilizando los recursos que se les ofrecían	Durante el proceso de trabajo con la WebQuest los grupos de alumnos han persistido en su trabajo, afrontando las dificultades y utilizando los recursos que se les ofrecían	
	Compromiso cognitivo en el proceso	Los alumnos no han estado concentrados ni atentos durante el proceso de aplicación de la intervención educativa.	Algunos de los alumnos han mostrado concentración y atención durante todo el proceso de aplicación de la intervención educativa.	La mayoría de los alumnos han mostrado concentración y atención durante todo el proceso de aplicación de la intervención educativa.	Los alumnos han mostrado concentración y atención durante todo el proceso de aplicación de la intervención educativa.	
OBSERVACIONES						TO TA L

Anexo 12: Entrevista de evaluación de la intervención didáctica

ENTREVISTA DE VALORACIÓN SOBRE EL TRABAJO CON WEBQUEST: GUÍA DE MUSEO

1. ¿Te gustaría volver a trabajar usando una WebQuest? ¿Por qué?
2. ¿Qué crees que has aprendido con este trabajo?
3. ¿Comparando las clases ordinarias y en las que has trabajado con la WebQuest, cuáles te animan más a trabajar?
4. ¿Hay algo que no te haya gustado de este tipo de trabajo? ¿Qué?
5. ¿Qué mejorarías o añadirías a esta actividad para que fuese más interesante?
6. ¿Has estado igual de concentrado y atento en esta actividad que en otras de las mismas asignaturas? ¿Por qué crees que ha sido así?
7. ¿Puedes explicar algún problema con el que te hayas encontrado en la realización del trabajo y como lo has resuelto?
8. ¿Qué habéis hecho en tu grupo para crear la información del blog a partir de la información encontrada por internet?
9. ¿Ha sido difícil organizar el trabajo dentro del grupo? ¿Cómo lo habéis hecho?
10. ¿Qué crees que podrás aplicar en la vida real de lo que has aprendido en este trabajo?