



Revista Digital de Educación Física

ISSN: 1989-8304 D.L.: J 864-2009

DISEÑO DE UNA WEBQUEST DE EXPRESIÓN CORPORAL EN EDUCACIÓN SECUNDARIA

Patricia Rocu Gómez

Profesora en la Facultad de Educación (UCM) y en la FCAYD (UPM). España
Email: p.rocu@edu.ucm.es

Julia Blández Ángel

Profesora en la Facultad de Educación (UCM). España
Email: jblandez@edu.ucm.es

Miguel Ángel Sierra Zamorano

Profesor en la Facultad de Educación (UCM). España
Email: masierraz@edu.ucm.es

RESUMEN

En este trabajo se presenta el diseño de una Webquest (WQ) dirigida al alumnado de la Educación Secundaria desde la Educación Física. El propósito perseguido es identificar los elementos característicos que deben incluirse en este recurso educativo a través de una propuesta de calidad centrada en el trabajo de contenidos expresivo corporales, ofreciendo con ello al docente una visión general del diseño de esta herramienta, así como su posibilidad de aprovechamiento en el trabajo de contenidos de carácter procedimental.

PALABRAS CLAVE:

Educación Física, Nuevas Tecnologías, WebQuest, Innovación educativa.

1. INTRODUCCIÓN.

La incorporación de las nuevas tecnologías en el ámbito educativo es cada vez más evidente. El acercamiento de las mismas al área de Educación Física, puede tener efectos muy positivos ya que favorece la posibilidad de ganar horas en el área al ampliar el tiempo de dedicación a la Educación Física fuera del horario escolar (Capllonch, 2005).

Por otro lado, siendo conscientes de que el uso de estos medios no constituyen la panacea educativa, sí que permite ampliar las experiencias formativas del alumnado (Adell, 2001) de tal manera que favorece el incremento del número de recursos disponibles para su desarrollo y de propiciar una nueva forma de aprender los contenidos propios de la asignatura (Ortega, 2009; Romero, Capllonch y Latorre, 2005). De la misma forma, favorece la incorporación de nuevos instrumentos para una evaluación formativa, de llevar a cabo diseños personales de Educación Física, facilitando el trabajo de determinados contenidos que no sería posible si se carece de recursos concretos; además permite incluir las Tecnologías de la Información y Comunicación en el currículum (Ortega, 2009).

No obstante, aunque se trata de un recurso muy prometedor para el área (Fernández, 2007) el desarrollo de propuestas concretas de WQ en Educación Física dista considerablemente de las numerosas propuestas procedentes de otras áreas curriculares (Rocu, 2012, 2016; Rodera, 2008), hecho que puede estar motivado por diversas causas como la falta de formación del profesorado en el uso de nuevas tecnologías o las reticencias que puedan mostrar estos ante el uso de estos medios (Rodera, 2008).

Las posibilidades educativas que ofrece este recurso educativo junto con su escaso desarrollo dentro del área de Educación Física manifiestan la necesidad de seguir profundizando en esta novedosa área de investigación a través de la difusión de propuestas debidamente fundamentadas.

El propósito de este trabajo es el de presentar el diseño de una WQ de Educación Física asociada a los contenidos de Expresión Corporal como un ejemplo que reúne los criterios imprescindibles de diseño y las características de una verdadera WQ puesto que existen en la red algunas, que aunque están identificadas como tales no lo son puesto que carecen de estos requisitos, por lo que no pueden ser consideradas como auténticas WQ (Adell, 2004 y Rocu, 2016).

2. LAS WEBQUEST COMO RECURSO EDUCATIVO EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA

El creador de este recurso fue Bernie Dodge (2002), quien planteó a su alumnado de la Universidad de San Diego, la indagación en diversas fuentes de información relacionadas con un software para comprobar su utilización en un colegio durante su periodo de formación práctica. El resultado de la experiencia resultó totalmente satisfactorio, dando lugar a lo que denominó WQ, que puede definirse como un modelo de aprendizaje que favorece el uso educativo de internet basado en el aprendizaje cooperativo, en el trabajo autónomo del alumnado y en

la utilización de procesos de investigación para aprender requiriendo para ello el manejo de habilidades cognitivas de orden superior (Area, 2004; Barba, 2008).

Las características principales que sustentan el uso de las WQ como recurso educativo son las siguientes:

- Exploración dirigida que requiere procesos de investigación para la solución de problema/s. Esta exploración dirigida, o también denominada investigación guiada utilizando la red como espacio de búsqueda (Capella, 2007) es un proceso a través del cual el alumnado accede a información de calidad sobre los contenidos de enseñanza, adecuada tanto a su nivel de conocimiento como a las expectativas pedagógicas. Esto evita la dispersión que se puede producir al navegar en Internet y perderse al ir encontrando datos que pueden ser irrelevantes y que no aportan ni calidad pedagógica, ni justifican la utilización de Internet en el aula. A través de este proceso de búsqueda se propone al alumnado la resolución de una tarea o pregunta utilizando la información que se le facilita a través de los enlaces o links que se incluyen en la WQ.
- Generación de pensamiento y habilidades cognitivas de orden superior. Las habilidades cognitivas como la comprensión, comparación, elaboración, transformación de la información procedente de distintas fuentes, análisis, síntesis, elaboración y contraste de hipótesis, etc., adquieren un papel relevante en las WQ (Jiménez, 2005), ya que, estas habilidades deberán activarse para poder resolver el problema con éxito. Esto implica que para fabricar la respuesta ante el problema que se tiene que resolver, no basta con copiar la información encontrada en los diferentes recursos propuestos (Adell, 2004), sino que hay que ir más allá de los procesos de comprensión y de memoria (Barba, 2004).
- Fomento del pensamiento crítico, la creatividad y la toma de decisiones, elementos que están también muy en juego cuando se utiliza este recurso educativo. Por un lado, al proceder la información principalmente de Internet, es necesario que ésta sea seleccionada, analizada y valorada para llevar a cabo la tarea propuesta correctamente, de forma que la reflexión y el pensamiento crítico juegan un papel clave en la resolución del problema planteado. La toma de decisiones permite guiar no sólo lo que se hace con la información, sino también, cómo llegar al producto colaborando con el resto de compañeros.
- Transformación del conocimiento sin limitarse a la repetición mecánica para desarrollar el proceso de aprendizaje a partir de información que procede principalmente de Internet, tal y como se ha explicado anteriormente, puesto que se generan habilidades cognitivas de orden superior.
- Se basa en el aprendizaje cooperativo ofreciendo autonomía a los estudiantes. El trabajo cooperativo que se proporciona a través de la utilización de este recurso educativo se deriva del resultado producido al tener que trabajar en grupo, cuyos miembros asumen un rol específico dentro del mismo, para resolver el problema. No obstante, y a diferencia del aprendizaje colaborativo, en el enfoque cooperativo las decisiones preactivas de la distribución de las funciones entre los diferentes miembros del grupo, recaen en el profesorado (Adell y Bernabé, 2006). Como consecuencia de ese trabajo cooperativo y fruto también de la

individualidad que se asume a partir de la adopción de los distintos roles, también se potencia la autonomía del discente que tiene que participar en la búsqueda de soluciones para resolver el problema de forma independiente.

- Vinculación con la vida real y transferencia de los conocimientos. Las WQ deben tratar temas reales que tengan relación con un problema real del mundo (Castro, 2007) y es conveniente difundir sus resultados a la sociedad con el objeto de que el alumnado perciba que sirve para algo (p. e., a través del periódico escolar o algún diario local o bien organizando una exposición (Fierro, 2005)
- En definitiva, se trata de que el problema planteado proporcione lazos de unión entre la realidad del alumnado y la realidad social.
- Finalmente, desarrolla una evaluación auténtica, a través de la cual se valoran los conocimientos adquiridos y en la que como contexto se utiliza el mundo real, en vez de las tradicionales pruebas estandarizadas (Adell, 2004). Además, desde el principio son conocedores de los criterios de evaluación de forma que serán conscientes de la valoración de todos los aspectos solicitados.

En definitiva, esta herramienta ofrece grandes ventajas y múltiples posibilidades de aplicación en el ámbito de la Educación Física, cuya funcionalidad puede ser dirigida para facilitar las tareas del docente, enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, o para fomentar la educación del alumnado, tanto general como tecnológica. No obstante, no hay que olvidar el carácter intrínseco que tiene la actividad motriz en Educación Física (Fernández, 2007) y que el uso de estos medios ha de realizarse teniendo en cuenta que se trata de recursos que por sí mismos no provocan aprendizajes, siendo el docente quien en última instancia ha de plantear un uso correcto.

3. DISEÑO DE UNA PROPUESTA DE WEBQUEST DE EXPRESIÓN CORPORAL EN LA EDUCACIÓN SECUNDARIA

Para el diseño y elaboración de este recurso educativo se han seguido las pautas adecuadas para que esta WQ quede apoyada de una forma sólida en los pilares que avalan diferentes autores de reconocido prestigio sobre lo que debe ser una verdadera WQ. El contenido sobre el que se ha desarrollado este recurso pertenece a una unidad didáctica de Expresión corporal.

Asimismo, la WQ se ha configurado atendiendo a la estructura establecida para este recurso educativo (Barragán, 2005; Bernabé, 2008). Estas partes deben ser abordadas por el alumnado de una forma consecutiva para resolver la tarea o problema, lo que implica que desde el punto de vista de su diseño cada apartado deba reunir una serie de requisitos que se especifican a continuación para el ejemplo concreto que se presenta en este estudio.

La configuración de esta WQ se ha desarrollado a través de ventanas diseñadas con el programa de presentación PowerPoint y alojadas en un espacio web para su uso en el ámbito educativo. Aunque su utilización está más extendida a través del formato web en su diseño, también son válidas otras posibilidades como documentos tipo Word, PowerPoint e incluso Excel (Dodge, 2007)

La navegación a través de las ventanas se realiza de una forma fluida mediante enlaces entre los diferentes apartados que configuran el recurso que estarán siempre visibles desde cualquier apartado. A su vez, se puede tener acceso a la información online concreta, que tiene que ser consultada para la resolución del problema propuesto.

Los apartados que se integran dentro del diseño de esta propuesta de WQ vinculada a contenidos de Expresión Corporal para su desarrollo en la Educación Física de ESO, se reflejan a continuación.

3.1. APARTADO DE PRESENTACIÓN

Este apartado de presentación, también denominado Portada (Capella, 2007) incluye, entre otros, una serie de aspectos identificativos del recurso tales como: el título, autoría, área de conocimiento y nivel de los destinatarios.

Tal y como se muestra en la figura 1 también se integran ya desde esta primera pantalla, los diferentes apartados principales que permiten navegar en la WQ, así como una imagen relacionada con el contenido que se va a tratar.

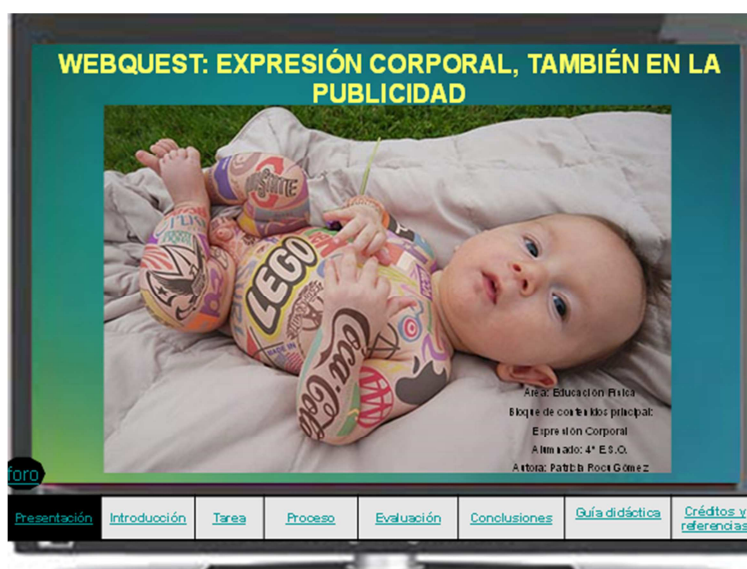


Figura 1. Presentación de la WQ

3.2. APARTADO DE INTRODUCCIÓN

En el apartado de introducción se prepara al alumnado ante la tarea que tiene que resolver, exponiéndose de forma breve la temática en la que se desarrollará toda la actividad. Como puede observarse en la figura 2, su planteamiento resulta atractivo para activar el interés y la motivación con la intención de conseguir que en este primer contacto resulte lo suficientemente sugerente para empezar a involucrarse de forma positiva.

En consecuencia, el diseño de la introducción atiende a una serie de características como son claridad, brevedad y atractivo, así como ser adecuada a la edad de las personas y al contexto al que va dirigido, de tal forma que se plantee un problema cercano a su realidad (Barragán, 2005).

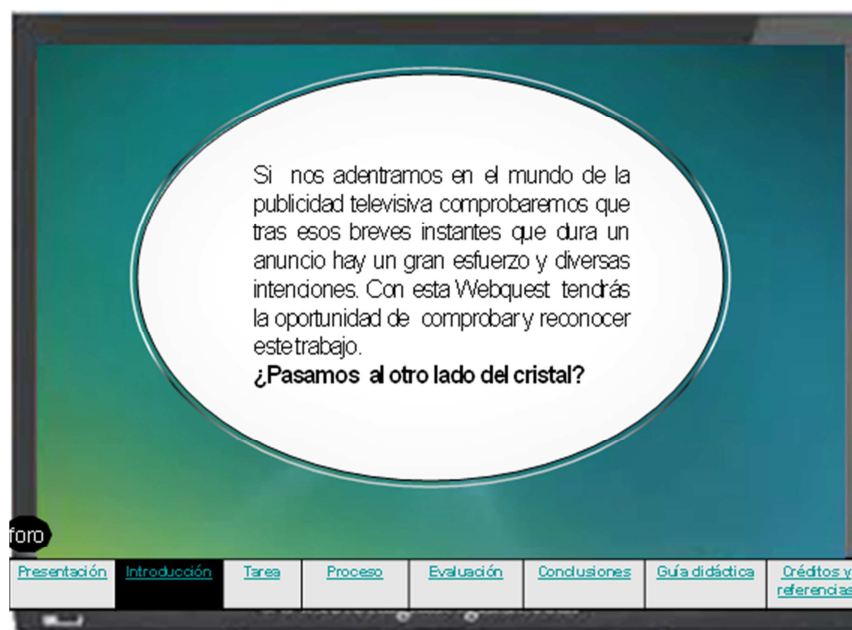


Figura 2. Apartado de Introducción

3.3. TAREA

A través de la tarea se le plantea al alumnado el problema que tiene que resolver de forma breve y precisa. Siguiendo la clasificación propuesta por Dodge se trata de una tarea de producción creativa con la que se busca que se elabore un producto de un alto grado de creatividad en su diseño y de acuerdo a unas condiciones prefijadas (Del Moral y Villalaustre, 2005).

En la propuesta que se presenta, como queda reflejado en la figura 3, se solicita al alumnado la realización de un spot publicitario bajo unas premisas de carácter temporal y las posibilidades de uso del movimiento y sonido.

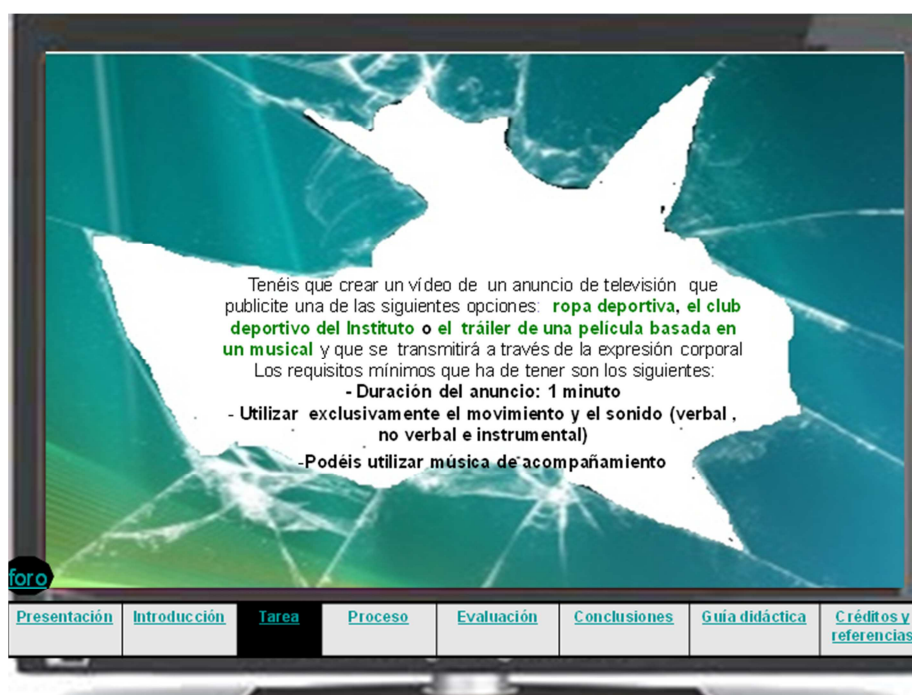


Figura 3. Apartado de Tarea

3.4. APARTADO DE PROCESO

En este apartado se describe de forma más detallada lo que se ha de realizar a través de la explicación de las actividades o pasos intermedios que se han de seguir. Siguiendo las premisas que deben contemplarse en esta parte del recurso, se concretan el tipo de agrupaciones y los roles o personajes que los estudiantes deben adoptar (Capella, 2007). En la WQ propuesta cada componente de cada uno de los grupos de trabajo que deben ser mixtos, se asumen tres tipos de roles diferentes: director-guionista, coreógrafos y técnico de imagen y sonido.

Para poder llevar a cabo la tarea, el proceso cuenta con una serie de recursos, que en su mayoría, proceden de la Red, aunque también pueden incluir recursos offline. Los recursos online configuran la fuente de documentación principal para que el discente pueda poner en marcha la realización de su trabajo.

El acceso a estos recursos se realiza a través de los enlaces o hipertextos que te dirigen hacia las diferentes páginas Web y conectar con las diversas fuentes de información disponibles. La calidad de los mismos constituyen uno de los elementos clave que van a determinar la propia calidad de la WQ (Trujillo y Garzón, 2007).

Por otro lado, a través de estos recursos también se pueden ofrecer ayudas tanto de tipo organizativo como visual que deben basarse en el aprendizaje cooperativo, de tal forma que se favorezca la superación con éxito de la actividad (Barragán, 2005). Este tipo de ayuda se basa en lo que se conoce como andamios cognitivos los cuales van a facilitar que los estudiantes puedan alcanzar funciones superiores de cognición (Adell, 2004).


El término de andamio cognitivo es en sentido metafórico una estructura temporal con la intención de que se introduzcan nuevas habilidades al conocimiento que ya se tiene incorporado para permitir que se construyan indagaciones más avanzadas (Dodge, 2005).

En esta WQ se exponen como punto de partida tres anuncios publicitarios con la pretensión de generar en el alumnado diferentes posibilidades de trabajo con una triple finalidad:

- que sirvan de fuente de inspiración para la elaboración del producto final solicitado
- que posibiliten un análisis posterior a partir de la reflexión de sobre diferentes aspectos básicos de la publicidad. Este análisis posterior se realiza siguiendo una ficha de trabajo que actúa como guía facilitando así los aprendizajes configurada como andamio cognitivo de recepción (Dodge, 2005)
- también favorece y ayuda a resolver el problema que se le plantea actuando como andamio cognitivo de producción, el cual facilita a los estudiantes a producir cosas que nunca habían realizado previamente (Dodge, 2005)

A partir de aquí cada componente del grupo deberá desarrollar sus funciones utilizando los recursos o enlaces a páginas web disponibles expuestas en la WQ, desde la determinación de algunos elementos de planificación imprescindibles para el diseño del anuncio publicitario solicitado como la temática, el contexto y el

hilo conductor del argumento, pasando por la selección de los recursos expresivo corporales a utilizar a través del movimiento y sonido, para que todo ello pueda llevarse a la práctica y finalmente pueda ser grabado para su visionado posterior de forma colectiva para todo el grupo de estudiantes.






➡ **PASO 1: ¿Cómo os vais a organizar?**

-Grupos mixtos de 4 personas
 -Cada uno de vosotros realizaréis las siguientes funciones:
 -1 DIRECTOR-GUIONISTA: Inventa la historia y el argumento del anuncio
 -2 COREÓGRAFOS: diseñaréis la coreografía
 -1 TÉCNICO DE IMAGEN Y SONIDO: realizará el montaje de la música y grabará el anuncio

➡ **PASO 2: Actividades preliminares**

Actividad 1: ¿Comprendemos la publicidad?

Tras observar estos anuncios, deberéis realizar un análisis de cada uno en la siguiente ficha y se comentará entre todos posteriormente: [Enlace a ficha](#)

➡ **PASO 3: Diseñamos el anuncio**

Una vez que hayáis decidido el producto que se publicita (ropa deportiva, el club deportivo del Instituto o el trailer de una película basada en un musical), comenzamos a planificar el anuncio

Actividad 2: ¡Exprime tu capacidad creativa!

DIRECTOR-GUIONISTA:
 Planteará la historia, situaciones o acontecimientos que aparecerán en el anuncio y quedarán registrados en la siguiente ficha, la cual representa un storyboard:
[Ficha del storyboard](#)
 Para ayudarte, mira las siguientes webs:
[Ejemplo de un story board](#)
[Algunas sugerencias para diseñar el anuncio](#)

La ficha del storyboard se imprimirá y se completará para enseñar al resto del grupo. De esta forma todos seguiréis las mismas pautas.

TÉCNICO DE IMAGEN Y SONIDO:
 -Inventará la música utilizando el cuerpo como instrumento
 Puedes tomar ideas de las siguientes páginas web pero sin copiarlas
[Ejemplo 1](#)
[Ejemplo 2](#)
[Ejemplo 3](#)

COREÓGRAFOS:
 -Diseñarán varios pasos y movimientos
 -Algunos ejemplos para inspirarse y sin copiar:
[Ejemplo 1](#)
[Ejemplo 2](#)
[Ejemplo 3](#)

➡ **PASO 4: Los ensayos**

Actividad 3: ¡Calentando motores!

Cada grupo pondrá en marcha lo que ha preparado en el siguiente orden:
 1º Los **coreógrafos** enseñarán los pasos al resto de los compañeros.
 2º El **técnico de sonido** enseñará las secuencias de sonidos corporales inventados.
 3º Combinar pasos y sonidos para adaptarlos al producto publicitado y a la duración del anuncio. Probad varias combinaciones hasta conseguir la más adecuada
 4º Cuando ya esté diseñado deberéis ensayarlo varias veces.

➡ **PASO 5: Grabación del anuncio**

Actividad 4: ¡Cámara y acción!
 Finalizados los ensayos, el técnico de imagen y sonido grabará el spot

◀ Página anterior

Presentación	Introducción	Tarea	Proceso	Evaluación	Conclusiones	Guía didáctica	Créditos y referencias
--------------	--------------	-------	---------	------------	--------------	----------------	------------------------

Figura 4. Apartado de Proceso

3.5. APARTADO DE EVALUACIÓN

La evaluación es un apartado de la WQ, al igual que el resto, al que se puede acceder desde el principio, de tal forma que, se conocerá desde el primer instante cuáles son las condiciones de valoración de las tareas solicitadas. El hecho de tener la información relacionada con las características deseables del producto final y la forma de calificación del mismo, es el aspecto más relevante que contribuye en mayor medida a aumentar el rendimiento del discente (Adell, 2004).

En este apartado se incluye la rúbrica o matriz de valoración, que es una herramienta en la que se identifican los criterios de evaluación que se van a utilizar para valorar el trabajo y que deben tener un carácter tanto cualitativo como cuantitativo.

En la WQ que se expone, los diferentes ítems de evaluación se encuentran agrupados en torno a diferentes aspectos incluidos en el proceso de enseñanza-aprendizaje apoyándose en ciertas premisas siguiendo el modelo teórico del recurso, de tal forma que evita centrarse exclusivamente en parámetros que valoren la consecución del producto final, incluyendo también otros aspectos referidos al proceso, además debe fomentarse el uso de varias formas de realizar la evaluación (Rodera, 2008).

Por otro lado, también se identifica el uso de la evaluación auténtica que es otro rasgo principal de este recurso, y como indica (Adell, 2004), a través de ella se valoran los conocimientos adquiridos por los discentes, y en la que como contexto se utiliza el mundo real, en vez de las tradicionales pruebas estandarizadas.

Por lo tanto, la matriz de valoración de la WQ diseñada incluye aspectos cuantitativos, en una escala de 1 a 3 puntos, y cualitativos, especificando los diferentes niveles de adecuación de cada parámetro, los cuáles se exponen a continuación:

- **Evaluación del proceso:**
 - Trabajo en equipo
 - Autonomía
- **Evaluación del producto:**
 - De los elementos específicos de EC: ritmo, coordinación grupal, sonido, niveles espaciales, distribución del grupo, originalidad
 - Otros: presentación y el mensaje publicitario
- **Autoevaluación del grupo:**
 - Trabajo en equipo
 - Autonomía
- **Coevaluación al resto de los grupos:**
 - Originalidad
 - mensaje publicitario




	3 PUNTOS	2 PUNTOS	1 PUNTO
			
profesor			
Trabajo en equipo	El grupo ha trabajado todos los días realizando las actividades propuestas con la participación de todos	El grupo no ha trabajado todos los días en las actividades propuestas de forma cooperativa	El grupo no ha trabajado la mayor parte de los días en las actividades propuestas de forma cooperativa
Autonomía	El grupo ha sido capaz de trabajar de forma fluida aportando ideas sin solicitar sugerencias al profesor	En algunos momentos el grupo pide ayuda al profesor porque no son capaces de iniciar y/o continuar las actividades	La mayor parte de los días el grupo solicita las sugerencias al profesor, o no las solicita
Profe-spot			
Ritmo	Se utilizan ritmos variados: rápidos, lentos con acentos y pausas	Se utilizan algunos ritmos: hay cambios de velocidad, con pocos acentos y sin ninguna pausa	No hay cambios en la velocidad del ritmo, ni ningún acento ni pausa
Coordinación grupal	Los sonidos y movimientos se adaptan a los generados por todos los miembros	No todos los componentes del grupo se adaptan a los sonidos y movimientos del resto	Ningún miembro del equipo es capaz de adaptarse a los sonidos y movimientos generados por el resto.
Sonido	Se utilizan sonidos variados tanto corporales como verbales. Se incluye sonido instrumental	Sólo utilizan sonidos variados corporales, o sólo utiliza sonidos variados verbales. Incluye sonido instrumental	Se utilizan siempre los mismos sonidos corporales y verbales. No incluye sonido instrumental
Niveles espaciales	Se utilizan todas las alturas: alta, media y baja	Sólo se utiliza 2 de las siguientes alturas: alta	Se utiliza siempre la misma altura: alta, media o baja
			
profesor			
Distribución del grupo	Se producen al menos 2 cambios en la colocación de todos los miembros del grupo de su posición inicial	Se produce al menos 1 cambio en la colocación de algunos los miembros del grupo de su posición inicial	No se realiza ningún cambio en la posición, manteniéndose siempre en el mismo sitio
Originalidad	Alto grado de novedad en cuanto a : utilización de sonidos corporales y verbales, movimientos y la capacidad de sorprender	Se utilizan algunos movimientos y/o sonidos de los videos propuestos	La mayoría de los movimientos y/o sonidos son muy similares a los de los videos propuestos
Presentación	El video se ve con unos niveles de calidad aceptable en cuanto a los sonidos y/o música y se ve con claridad	El video presenta muchos ruidos de fondo y/o las imágenes no se ven claras	Apenas se percibe el sonido creado y las imágenes no se muestran nada nítidas
El mensaje publicitario	El spot está enfocado de forma adecuada teniendo en cuenta el producto que se publicita y el público al que va dirigido	El spot presenta algunas carencias en su planteamiento teniendo en cuenta el producto que se publicita y el público al que va dirigido	El spot presenta mucha carencias en su planteamiento teniendo en cuenta el producto que se publicita y el público al que va dirigido
			
Autoevaluación de grupo			
trabajo en equipo	Hemos trabajado todos los días realizando las actividades propuestas con la participación de todos	No hemos ha trabajado todos los días en las actividades propuestas de forma cooperativa	La mayor parte de los días no hemos trabajado en las actividades propuestas de forma cooperativa
Autonomía	Hemos sido capaz de trabajar de forma fluida aportando ideas sin solicitar sugerencias al profesor	En algunos momentos hemos pedido ayuda al profesor porque no hemos sido capaces de iniciar y/o continuar las actividades	La mayor parte de los días hemos solicitado sugerencias al profesor, o no lo hemos hecho mostrando un actitud pasiva
Evaluación al resto de grupos			
Originalidad	Alto grado de novedad en cuanto a : utilización de sonidos corporales y verbales, movimientos y la capacidad de sorprender	Se utilizan algunos movimientos y/o sonidos de los videos propuestos	Se utilizan movimientos y/o sonidos muy similares a los de los videos propuestos
El mensaje publicitario	El spot está enfocado de forma adecuada teniendo en cuenta el producto que se publicita y el público al que va dirigido	El spot presenta algunas carencias en su planteamiento teniendo en cuenta el producto que se publicita y el público al que va dirigido	El spot presenta mucha carencias en su planteamiento teniendo en cuenta el producto que se publicita y el público al que va dirigido
◀ Página anterior			
Presentación	Introducción	Tarea	Proceso
			Evaluación
			Conclusiones
			Guía didáctica
			Creditos y referencias

Figura 5. Apartado de Evaluación

3.6. APARTADO DE CONCLUSIONES

La importancia de este apartado reside en que tras haberse concluido la WQ no puede considerarse como finalizada puesto que debe tener una conexión con nuevas posibilidades de otros aspectos y aprendizajes.

Según (Capella, 2007) este apartado lo considera de gran importancia principalmente porque tras concluir la WQ, aunque él considera que nunca puede considerarse acabada, es el inicio para enlazar con otro aspecto que haya podido surgir a partir de su realización. Se realiza una reflexión de lo que se ha aprendido y las nuevas posibilidades que se ofrecen a través de nuevas propuestas.

En el ejemplo que se presenta se incluyen todos estos aspectos señalados a través de la invitación hacia una reflexión en torno a la experimentación de una gran variedad de posibilidades del uso creativo de la Expresión Corporal y de forma paralela también se estimula el sentido crítico hacia el mundo de la publicidad.



Figura 6. Apartado de Conclusiones

3.7. APARTADO DE GUÍA DIDÁCTICA


La información contenida en este apartado va dirigida al profesorado que quiera reutilizar la WQ, y expone las características desde el punto de vista didáctico y las pautas de aplicación.

Los datos que se aportan incluyen desde las características de los estudiantes a quienes va dirigida, los objetivos curriculares perseguidos, recomendaciones sobre la organización de la clase y el tiempo e incluso hasta comentar alguna impresión sobre la actividad (Barragán, 2005).

En la WQ presentada se reflejan los siguientes elementos didácticos que son trabajados en su puesta en práctica:

- Competencias
- Objetivos didácticos

- **Relación con otras áreas o disciplinas**
- **Educación en valores**
- **Contenidos**
- **Y sugerencias metodológicas y de organización.**



Competencias: C. en comunicación lingüística, C. sociales y cívicas, Conciencia y expresiones culturales, C. para aprender a aprender, C. en sentido de iniciativa y expresiones culturales y C. digital.

Objetivos didácticos

- Explorar las posibilidades del cuerpo y el movimiento para realizar composiciones rítmicas de carácter grupal.
- Conocer algunos de los vínculos existentes entre la expresión corporal y el mundo de la publicidad.
- Aprovechar la expresión corporal para desarrollar el espíritu crítico ante los medios publicitarios audiovisuales.
- Desarrollar la capacidad creativa por medio del trabajo en equipo.

Relación con otras áreas o disciplinas: Lengua y Literatura, Conocimiento del medio natural, social y cultura, Educación artística y con los conocimientos asociados al uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

Educación en valores: Cooperación, tolerancia, respeto y responsabilidad, facilitación de aspectos coeducativos a través de las propias imágenes incluidas en la webquest y el trabajo en grupos mixtos.

Contenidos: LOMCE trabajados, los cuales se integran en un trabajo de las diferentes dimensiones, expresiva, comunicativa y creativa en situaciones de índole artística.

1. Exploración de las posibilidades de movimiento utilizando la combinación de distintas variables: asociadas al ritmo, al sonido, y al espacio.
2. Expresión y comunicación de situaciones y/o sentimientos que provoque la atracción del espectador atendiendo a premisas de persuasión publicitaria.
3. Valoración y respeto del trabajo expresivo y creativo propio y del resto de compañeros.

SUGERENCIAS METODOLÓGICAS Y DE ORGANIZACIÓN

- Esta Webquest se dirige a alumnado de Educación Secundaria aunque también podría abordarse en Bachillerato.
- Es importante además tener en cuenta que se pueden modificar el tipo de producto para que el alumno pubicite para acercarlos a su realidad, y que les puedan resultar más atractiva la tarea.
- Resulta imprescindible solicitar a las familias una autorización para poder realizar las grabaciones en video.
- Se podrían aumentar o disminuir la dificultad de las tareas en función de los conocimientos del grupo. Algunos ejemplos:
 - Con relación a las TIC sería más sencillo solicitar el spot sin realizar una posterior edición, y aumentar la dificultad añadiendo voz, sonidos y textos al editarlo.
 - Con relación a la Expresión Corporal: a mayor número de alumnos en el grupo, menor dificultad en el grado de inhibición del alumnado al realizar la escenificación ante el resto del grupo; a mayor duración del spot publicitario mayor dificultad en cuanto al diseño del producto creativo. Además, el número de condicionantes solicitados asociados a aspectos de tipo expresivo como espaciales (utilización del espacio individual y total, trayectoria, niveles espaciales, ...), ritmo corporal (intimo y externo (duración, velocidad, acentuación y pausa) y utilización del sonido (vocal, no vocal e instrumental), así como aspectos de tipo comunicativo (lenguaje gestual, apariencia, ...) requieren una mayor exigencia en las premisas para el diseño del anuncio.

Presentación	Introducción	Tareas	Proceso	Evaluación	Conclusiones	Guía didáctica	Créditos y referencias
------------------------------	------------------------------	------------------------	-------------------------	----------------------------	------------------------------	--------------------------------	--

Figura 7. Apartado de Guía Didáctica

3.8. APARTADO DE CRÉDITOS Y REFERENCIAS

En este apartado se debe agradecer los asesoramientos y las colaboraciones recibidas, así como especificar los datos exactos referidos a los autores y espacios Web que se han utilizado en la WQ, o las referencias bibliográficas, etc. (Barba, 2004).

Siguiendo las pautas éticas señaladas, en la presente WQ se detalla toda esta información.

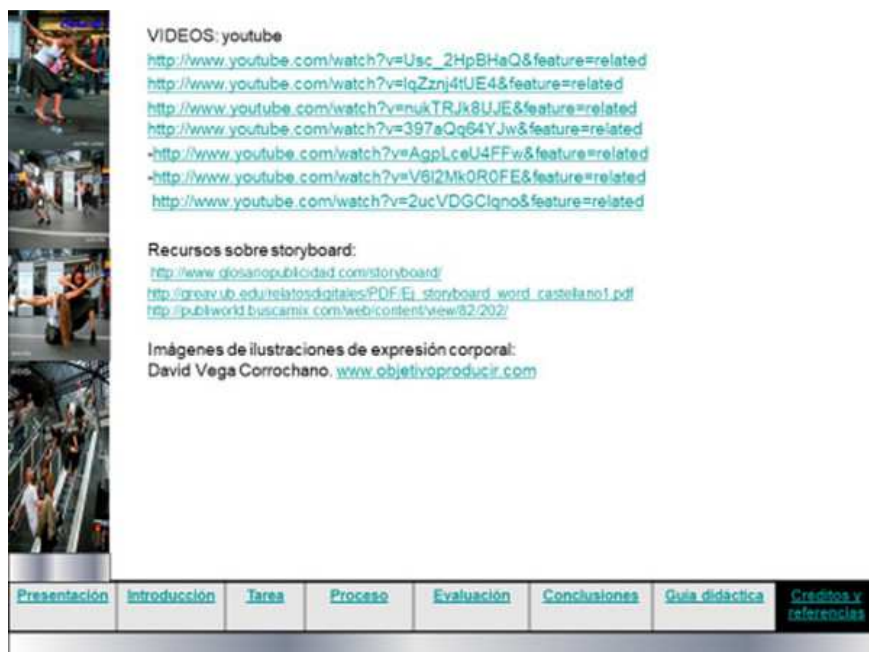


Figura 8. Apartado de Créditos y Referencias

4. CONCLUSIONES

Con este trabajo se ha ejemplificado el diseño de una WQ de aplicación en la Educación Física a partir de la cual no sólo se ofrecen nociones fundamentales para una elaboración de calidad de estos recursos educativos, sino que también se pone de manifiesto la posibilidad de abordar el trabajo de contenidos procedimentales a partir de la elaboración de materiales educativos vinculados a las nuevas tecnologías. Con ello se anima al profesorado a que haga uso de su capacidad creativa recurriendo a este tipo de herramientas y enriquecer tanto su propia experiencia profesional como la de sus estudiantes.

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Adell Segura, J. (2001). Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la información. Educar en la sociedad de la información. Área Moreira, M. (Coord.) (pp. 103-138). Bilbao: Desclée de Brouwer.

Adell Segura, J. (2004). Internet en el aula: las WebQuest. Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, 17. Recuperado de <http://edutec.rediris.es/Revelec2/revelec17/adell_16a.pdf>

Adell Segura, J., & Bernabé Muñoz, I. (2006). El aprendizaje cooperativo en las WebQuests Retrieved 21-04-2010, from <http://webquest.xtec.cat/articles/adell_bernabe/2005/2005%20Adell%20el%20aprendizaje%20cooperativo%20y%20las%20WQ.pdf>

Area, M. (2004, 21-04-2010). Una estrategia de aprendizaje por descubrimiento basada en el uso de Internet., from <<http://webquest.xtec.cat/articles/area/article%20Manuel%20Area.pdf>>

Barba, C. (2004). La Webquest una estrategia eficaz para el aula del siglo XXI Retrieved 17-03-2010 from <<http://webquestcat.cat/>>

Barba, C. (2008). La webquest una metodología con futuro. Recuperado de <http://webquest.xtec.cat/articulos/barba_capella/2008/metodologiafuturoPDF.pdf>

Barragán, R. (2005). Bases metodológicas de las WebQuest. Guía para su diseño. Comunicación y pedagogías: Nuevas tecnologías y recursos didácticos (primeras noticias), 206, 34-40.

Bernabé, I. (2008). Las WebQuests en el Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). Desarrollo y evaluación de competencias con Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) en la universidad. Unpublished Tesis doctoral, Universitat Jaume I., Castelló de la Plana.

Capella, S. (2007). Informática, educación física y ¡las WebQuest! Tándem. Didáctica de la Educación Física, 25, 42-49.

Capllonch, M. (2005). Las tecnologías de la Información y la Comunicación en la Educación Física de Primaria: Estudio sobre sus posibilidades educativas. Universitat de Barcelona. Institut Nacional d'Educació Física de Catalunya.

Castro, N. (2007). Las Webquest como recurso didáctico en educación física. II Congreso Internacional y XXIV Nacional de Educación Física Recuperado de <http://www.uibcongres.org/congresos/ponencia.es.html?cc=84&mes=18&ordpon=19>

Del Moral, E., y Villalaustre, L. (2005). WebQuest: Una metodología para la investigación y el desarrollo de competencias en el EEES. En Comunicación y pedagogías: Nuevas tecnologías y recursos didácticos (primeras noticias), 206, 27-33.

Dodge, B. (2002). Paladín del Aprendizaje Basado en Internet. Entrevista traducida y publicada por EDUTEKA Recuperado de <http://webquest.xtec.cat/articulos/dodge/entrevBernieeworld.pdf>

Dodge, B. (2005). Cinco Reglas para Escribir una Fabulosa WebQuest. Recuperado de <http://www.eduteka.org/profeinvitad.php3?ProflnVID=0010>

Dodge, B. (2007). WebQuest.org Recuperado de <http://webquest.org/index-create.php>

Fernández, J. P. (2007). La aplicación de las TICs en el área de Educación Física a través del modelo didáctico de la Webquest. Revista Iberoamericana de Educación, 44, nº 5, 1-9. Recuperado de <http://www.rieoei.org/deloslectores/1986Abuin.pdf>

Fierro, J. L. (2005). La oportunidad Webquest DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia. Recuperado de <http://dim.pangea.org/revistaDIM2/articuloWQ.doc>

Jiménez, R. E., (41-46) (2005). Indicadores de género para crear y evaluar WebQuest. *Comunicación y pedagogías: Nuevas tecnologías y recursos didácticos (primeras noticias)*, N° 206, (41-46).

Ortega, E. (2009). Un nuevo recurso educativo: La webquest. Una aplicación en el área de Educación Física. *Revista de Innovación y Experiencias Educativas*, n° 17, (1-13). Recuperado de http://www.csi-csif.es/andalucia/mod_ense-csifrevistad_17.html

Rocu, P. (2012, noviembre). Las WebQuest de Expresión Corporal: Una revisión de este recurso educativo. Póster presentado al VII Congreso Internacional de la Asociación Española de Ciencias del Deporte, Granada. España.

Rocu, P. (2016). La Webquest como recurso didáctico en Expresión Corporal. (Tesis inédita de licenciatura). Universidad Complutense de Madrid, Madrid, España.

Rodera, A. M. (2008). Catalogación y valoración de las WebQuest desde el área de Educación Física y el tratamiento de temáticas transversales. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, N° 27, 1-33. Recuperado de http://edutec.rediris.es/Revelec2/revelec27/articulos_n27_PDF/EduTec-E_Rodera_n27.pdf

Romero, S., Capllonch, M., y Latorre, A. (2005). Educación Física a través del ordenador. Las WebQuest: nuevos recursos para el alumnado. *Nuevas tecnologías y recursos didácticos (primeras noticias)*, N° 206, (58-62).

Trujillo, J. M., y Garzón, E. (2007). Propuestas didácticas de integración Tic en el área de Educación Física. Madrid: IV Congreso Internacional de Educared

Fecha de recepción: 9/3/2018
Fecha de aceptación: 18/3/2018