

Construyendo una MiniQuest

<http://www.biopoint.com/miniquests/miniquests.html>

Las MiniQuests consisten en una versión de las WebQuests que se reduce a solo tres pasos. Pueden ser construidas por docentes experimentados en el uso de Internet en 3 ó 4 horas y los estudiantes las realizan completamente en el transcurso de una clase de 50 minutos. En EDUTEKA creemos que las MiniQuests pueden ser utilizadas por maestros que no cuentan con mucho tiempo o que apenas se inician en la creación y aplicación de las WebQuests.

¿Qué es una MiniQuest?

Las MiniQuests están inspiradas en el concepto de las WebQuests creado por Bernie Dodge y al igual que estas son módulos de instrucción en línea diseñadas por profesores para sus estudiantes y promueven el pensamiento crítico además de la construcción de conocimiento. Las MiniQuests fueron desarrolladas en respuesta a las limitaciones de tiempo y dificultades prácticas para diseñar, producir e implementar WebQuests.

En términos generales, una MiniQuest puede ser construida por educadores que tengan alguna experiencia en el uso de Internet en tan sólo 3 ó 4 horas. Además, son diseñadas para que sean cubiertas completamente por los estudiantes en un tiempo máximo de dos clases de 50 minutos cada una, lo cual ayuda considerablemente a que se puedan insertar con mayor facilidad en la secuencia curricular de un curso. De esta manera, los educadores no tendrán que dedicar una cantidad considerable del tiempo, que utilizan en el desarrollo del currículo, en trabajar una Actividad de Aprendizaje Basada en la Red que sea muy larga. Por último, cuando los computadores disponibles no son muchos, una actividad basada en Internet que requiera de un solo periodo de clase es altamente deseable.

Por estas razones, las MiniQuests son un punto de inicio lógico para los profesores que cuentan con diferentes niveles de habilidad para crear ambientes de aprendizaje en línea. Los docentes nuevos en el mundo del Internet encontrarán en las MiniQuests un modelo intuitivo, realizable y que por lo tanto les ayudará a dar sus primeros pasos en la construcción de Actividades de Aprendizaje Basadas en la Red. Por otro lado, los profesores que comprenden a cabalidad como se crean documentos de aprendizaje para la Red, pueden usar el modelo de MiniQuests para desarrollar múltiples actividades instructivas en un tiempo relativamente corto, infundiendo a su proceso de enseñanza, de manera rápida y efectiva, experiencias de aprendizaje que se apoyen en investigación.

¿Qué Tipos de MiniQuests Existen?

Se han desarrollado tres diseños educativos diferentes para las MiniQuests: Las MiniQuests de Descubrimiento, Las MiniQuests de Exploración y las MiniQuests de Culminación. Esta clasificación obedece al sitio dentro de la unidad curricular en el que se introduce la MiniQuest.

MiniQuest de Descubrimiento:

Se llevan a cabo al comienzo de una unidad curricular. Están diseñadas para presentar a los estudiantes una unidad curricular particular. Por ejemplo, en la unidad donde se explica la división celular, un profesor puede presentar a sus estudiantes el tema dando a conocer el "Cáncer". Casi todos los estudiantes conocerán de alguien que tiene o ha tenido esta enfermedad. Así, un estudio

inicial de este tipo de enfermedad suministrará el contexto y la importancia necesarios para el estudio de la mitosis y la división celular.

MiniQuest de Exploración:

Se realizan en el transcurso de una unidad curricular. Una MiniQuest de Exploración está dirigida a aprender el contenido necesario para comprender un concepto en particular o cumplir un objetivo curricular. Puede utilizarse conjuntamente con las MiniQuests de Descubrimiento o en forma independiente. Para continuar con el ejemplo del "Cáncer", una MiniQuest de Exploración puede pedir a los estudiantes que estudien el cáncer para describir los componentes del proceso mitótico. De igual forma, una MiniQuest donde se estudie la democracia puede pedir a los estudiantes que definan las características de una sociedad democrática.

MiniQuest de Culminación:

Se desarrollan al final de una unidad curricular. Estas MiniQuests a veces pueden necesitar que se use información obtenida en la realización de otro tipo de MiniQuest o por otros métodos educativos tradicionales. Los estudiantes que trabajan en ellos deben tener una "base de conocimiento", porque deben estar en capacidad de responder preguntas mucho más complejas o profundas que den como resultado la culminación de la MiniQuest. A estas preguntas se les llaman preguntas esenciales.

Las preguntas esenciales son preguntas que requieren que los estudiantes construyan una respuesta enfocada en la toma de decisiones o en el desarrollo de un plan de acción.

Con respecto a los ejemplos anteriores, para una unidad sobre el cáncer, una MiniQuest de Culminación podría incluir la pregunta esencial: "¿Qué pretende lograr el plan más efectivo para reducir el riesgo de que usted adquiera cáncer en el curso de su vida? Su plan puede incluir 3 estrategias. Sustente el motivo por el cual incluyó esas estrategias". En el ejemplo sobre democracia, una MiniQuest de Culminación puede formular una pregunta esencial para la toma de una decisión: "¿Qué entiende usted por democracia?"

¿De qué se compone una MiniQuest?

Las MiniQuests están compuestas por tres componentes o secciones: Escenario, Tarea y Producto.

El Escenario:

Establece un contexto real para el proceso de solución de problemas. Típicamente el escenario ubica a los estudiantes en un papel (rol) verdadero que desempeña un adulto. Esta etapa del proceso proporciona un "gancho" para "meter" a los estudiantes en el problema. El escenario establece además la pregunta esencial que los estudiantes deben contestar.

Un ejemplo de escenario: En una clase de Contabilidad en el bachillerato estudian las Tarjetas de Crédito (o en una clase de matemáticas se están estudiando porcentajes, interés etc...). El profesor puede diseñar una MiniQuest que pida al estudiante seleccionar la tarjeta de crédito más apropiada para una determinada situación. Esta situación se comunica a los estudiantes en el escenario. La pregunta esencial hace parte integral del escenario y puede estar planteada implícita o explícitamente. Creemos que es preferible esta última situación porque así los estudiantes saben con exactitud que deben contestar.

La Tarea:

Incluye una serie de preguntas diseñadas con el propósito de adquirir la información objetiva y real que se requiere para contestar la pregunta esencial. La tarea es muy estructurada, porque la actividad debe llevarse a cabo en uno o dos períodos de clase. Esta sección dirige a los estudiantes hacia sitios específicos de la Red que contienen la información necesaria para resolver las

preguntas de la tarea de manera que la adquisición del “material básico”, se haga en un tiempo establecido y en forma eficiente.

Las preguntas de la tarea deben estar relacionadas con recursos específicos de la Red. Por ejemplo, si el profesor le está preguntando a los estudiantes que tarjeta de crédito es la más adecuada para una situación, los sitios deben ser los de 5 o 6 tarjetas de crédito que ofrezcan las condiciones que se buscan.

El Producto:

Como su nombre lo indica, incluye una descripción de lo que los estudiantes van a realizar para contestar la pregunta esencial planteada en el escenario. El producto requiere que los estudiantes demuestren comprensión. Mediante alguna forma de evaluación del producto, el profesor debe comprobar ese entendimiento.

El producto puede requerir el que se haga una síntesis de la información para construir conocimiento. En otras palabras, los estudiantes deben desarrollar una forma nueva de mirar el problema. Si no se promueve la creación de conocimiento entonces la actividad será simplemente una hoja de trabajo en línea y no lo que debe ser, una actividad de investigación.

Además, el producto debe ser real y reflejar adecuadamente el papel (rol) que se asignó al estudiante en el escenario. Por ejemplo, si a los estudiantes se les pidió realizar un trabajo periodístico, entonces el producto debe ser una columna de prensa. Si a los estudiantes se les pidió ser ilustradores de libros, su producto entonces debe ser algún tipo de diagrama o ilustración.

En la página siguiente presentamos un cuadro comparativo que muestra las principales diferencias entre una WebQuest y una MiniQuest.

Cuadro comparativo entre una MiniQuest y una WebQuest

CARACTERÍSTICAS	MiniQuest	WebQuest
Componentes	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Escenario ✓ Tarea ✓ Producto 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Introducción ✓ Tarea ✓ Recursos ✓ Proceso ✓ Evaluación ✓ Conclusión
Tiempo requerido para su desarrollo. (Basado en un profesor individual que diseña totalmente la actividad)	<p>Profesores sin experiencia: 2 días.</p> <p>Profesores experimentado: 3-4 horas.</p> <p>(Definición: Un profesor experimentado es aquel que ha realizado diseños de currículos en línea.)</p>	<p>Profesores sin experiencia: 4-6 días, como mínimo.</p> <p>Profesores experimentados: 2-3 días.</p> <p>(Nota: Este estimativo es para WebQuests de "larga duración", el tiempo de desarrollo de una WebQuest de "corta duración" no se conoce, es muy variable.)</p>
Formato (1)	Solamente de Corta duración	Corta duración y Larga duración.
Tiempo de clase necesario para desarrollarlo.	Periodos de 1 ó 2 clases de 50 minutos cada una.	Entre una semana y un mes (basado en clases de 50 minutos cada una)
Fundamento pedagógico	Construcción de conocimiento basado en la Indagación / Investigación con énfasis en las habilidades del pensamiento de orden superior.	Construcción de conocimiento basado en la Indagación / Investigación con énfasis en las habilidades del pensamiento de orden superior.
Papeles de los estudiantes	El escenario provee un papel para el estudiante.	En caso de requerirse, los grupos de trabajo cooperativo asumen los papeles, reales, especificados en la tarea.
Se requiere o usa una pregunta esencial?	Si	Se da a entender. Implícita.
Se realizan en forma individual o cooperativa.	Pueden realizarse individual o cooperativamente.	Regularmente se realizan en un proceso cooperativo.
Es multidisciplinario?	Generalmente no, ya que se basa en una actividad de corta duración.	Es posible; la larga duración permite extensiones intercurriculares.
Ejemplos. (inglés)	TornadoQuest DresdenQuest AlantiaQuest	ChinaQuest Look Who's Footing the Bill! Matrix of Examples
Recursos. (inglés)	MiniQuest Home MiniQuest Staff Development Resource	The WebQuest Page Ozline WebQuest Resources

Fecha de publicación en EDUTEKA: Abril 13 de 2002.

Fecha de la última actualización: Abril 13 de 2002.

CRÉDITOS: Esta tabla fue tomada del sitio de BioPoint y traducida al español por EDUTEKA.
<http://www.biopoint.com/miniquests/thefaceoff.htm>