

Las Aventuras Didácticas para Trabajar por Competencias.

Jose Eduardo Córcoles

Asesor de TIC
Centro de Profesores de Albacete
Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha
Av.España, nº 12. Albacete. España
967 234 035
jecorcoles@edu.jccm.es

Resumen

En este artículo se define una actividad llamada *Aventura Didáctica y su relación con las competencias en educación*. Este tipo de actividad es una variación de las archiconocidas webquests. En particular, es un híbrido entre WebQuest y Libro Juegos (o libro de enseñanza programada). Es una investigación guiada, compuesta por varias páginas (capítulos), que se acceden secuencialmente. Tiene un inicio, un nudo y un desenlace. Esto constituye el término **aventura**. El alumno desempeña un rol claro y definido en la actividad. Se mete en el papel de un personaje, para vivir mejor las decisiones que se tomen, y contestar a las preguntas planteadas con mayor implicación y rigor. De aquí lo de **didáctica** [7].

Palabras Clave

Aventura Didáctica, WebQuest, Libro Juego, Competencias, Internet.

INTRODUCCIÓN

Con la entrada de la Ley Orgánica de Educación (LOE) [1] se ha incluido un nuevo término en el desarrollo de actividades dentro del aula: ese término es el de *Competencia*. La LOE promueve la programación en competencias las cuales forman parte de los aspectos básicos del currículo que se establecen en las enseñanzas mínimas. Sin embargo, las competencias no son elementos aislados dentro de las programaciones sino que las enseñanzas mínimas siguen incluyendo, junto a las competencias, los objetivos, contenidos y criterios de evaluación. Todos ellos forman la estructura básica de las programaciones didácticas dentro del marco de la LOE.

De manera destacada, las competencias básicas son un referente principal tanto para la evaluación y promoción del alumnado como para las medidas de atención a la diversidad y las evaluaciones generales de diagnóstico.

Las competencias básicas orientan y determinan el resto de elementos del currículo, que han de considerarse en su formulación y alcance. Sin embargo, el desarrollo de las competencias sólo se realiza teniendo en cuenta la contribución de cada área para el logro de las mismas.

Una competencia se define como: *La forma en que una persona utiliza todos sus recursos personales (habilidades, actitudes, conocimientos y experiencias) para resolver de forma adecuada una tarea en un contexto definido.*

El Real Decreto de Enseñanzas mínimas de la ESO va más allá con este concepto: Las competencias básicas, que se incorporan por primera vez a las enseñanzas mínimas, permiten identificar aquellos aprendizajes que se consideran imprescindibles desde un planteamiento integrador y orientado a la aplicación de los saberes adquiridos. Su logro deberá capacitar a los alumnos y alumnas para su realización personal, el ejercicio de la ciudadanía activa, la incorporación satisfactoria a la vida adulta y el desarrollo de un aprendizaje permanente a lo largo de la vida.

La programación en competencias lleva consigo:

1. Integrar los diferentes aprendizajes: formales, informales y no formales.
2. Permitir a todos los estudiantes integrar sus aprendizajes, ponerlos en relación con distintos tipos de contenidos y utilizarlos de manera efectiva en diferentes situaciones y contextos.
3. Orientar la enseñanza, al permitir identificar los contenidos y los criterios de evaluación que tienen carácter imprescindible y, en general, inspirar las distintas decisiones relativas al proceso de enseñanza y de aprendizaje.

En resumen, las competencias tienen los siguientes elementos básicos: (i) saber hacer, saber práctica, (ii) adaptables a diferentes contextos, y (iii) carácter integrador.

El marco de la LOE define 8 competencias básicas:

- Tratamiento de la información y competencia digital.
- Social y ciudadana.
- Aprender a aprender.
- Autonomía / iniciativa personal
- Lingüística.
- Interacción mundo físico
- Matemática.
- Artística y cultural

La Comunidad de Castilla-La Mancha ha añadido una novena competencia:

- Emocional

En conclusión, la programación en competencias lleva consigo un cambio en el desarrollo y evaluación de las actividades llevadas a cabo en el aula.

Por otro lado, la información disponible actualmente en la web, la gran cantidad de formatos disponibles (audio, vídeo, hipertexto, etc.), y los recursos para generar materiales digitales, ayudan considerablemente al desarrollo de actividades *competentes* para el desarrollo de las competencias en los alumnos.

En este artículo se presenta una alternativa orientada al desarrollo de actividades que explotan las posibilidades de la web como recurso didáctico y que sigue el marco de las competencias básicas: Aventura Didáctica.

En la siguiente sección se define y acota el concepto de Aventura Didáctica. En la Sección 3 se muestra la estructura de este tipo de actividad, haciendo hincapié en la propia estructura de la tarea. En la Sección 4 se detallan aspectos a tener en cuenta a la hora de diseñar una aventura. Por último, la Sección 5 muestra las conclusiones del trabajo.

DEFINICIÓN

Una *Aventura Didáctica - AvD* es un híbrido entre *WebQuest* y un *Libro Juego*. La definición original de *WebQuest* es [2]:

"A *WebQuest* is an inquiry-oriented activity in which some or all of the information that learners interact with comes from resources on the internet"

Una *AvD* contempla gran parte de los objetivos seguidos por la *WebQuest*. Es una investigación guiada, basada principalmente en recursos procedentes de Internet, que obliga a la utilización de habilidades cognitivas elevadas, prevé el trabajo cooperativo y la autonomía de los alumnos e incluye una evaluación auténtica. Una *WebQuest* se corresponde con algo que en la vida normal hacen los adultos fuera de la escuela [3].

Por otro lado, un AvD tiene características de Libro Juego. Un Libro Juego es una obra literaria escrita en la que el autor pretende involucrar al lector en el seno de la historia permitiéndole decidir sobre el curso de esta. Los libro juegos no se leen de principio a fin sino que llegados a determinados puntos ofrecen al lector opciones sobre las acciones que puede realizar el personaje que encarnan (suelen estar escritos en segunda persona) Cada opción mostrada indica un número de página por donde la historia continúa acorde con la acción escogida. Conceptualmente los libro juegos pueden verse como estructuras en árbol, donde cada página estarían representadas por las hojas y las opciones por las ramas.

Por tanto, la *hibridación* entre WebQuest y Libro Juegos genera la definición de lo que es una AvD.

La AvD es un recurso esencialmente digital, basado en contenidos on-line. Es una investigación guiada, compuesta por varias páginas, accedidas secuencialmente. Tiene un inicio, un nudo y un desenlace. Esto constituye el término **aventura**. El alumno desempeña un rol claro y definido en la actividad. Se mete en el papel de un personaje, para vivir mejor las decisiones que se tomen, y contestar a las preguntas planteadas con mayor implicación y rigor. De aquí lo de **didáctica**.

Es importante señalar que una AvD debe afectar a dimensiones (indicadores) de más de una competencia. Además, debe contribuir a un objetivo claro, no desvelado hasta el final de la actividad. De alguna manera, *las aventuras deben poner al alumno en situaciones con problemáticas reales de manera que le lleven a usar sus conocimientos con un fin práctico y de esa manera ser competentes*.

Como se ha comentado antes la AvD debe estar compuesta de varias páginas, cómo si de un libro se tratara. La alternativa más sencilla para soportar esta estructura es una página web. Cada fichero (html) soporta una página de la aventura y se enlazan mediante hiperenlaces. Sin embargo también puede utilizarse cualquier otro formato que permita la misma funcionalidad (por ejemplo, Flash).

ESTRUCTURA

La estructura de una AvD está compuesta por los siguientes elementos. Todos ellos tienen como destinatario el alumno que realizará la aventura, por lo que es conveniente que su redacción vaya en segunda persona y en términos comprensibles por el alumno (dentro su dominio).

Las secciones que la componen son:

- Introducción
- Proceso
- Tarea
- Competencias
- Temporalización
- Evaluación

A continuación se mostrará la sección Tarea y los elementos que la definen. En el sub-apartado 3.2 se detallarán el resto de secciones.

Tarea

Como se ha comentado anteriormente, la principal característica de una AvD es su hibridación entre WebQuest y Libro Juego. Sin embargo, también entra dentro de su definición el hecho de que este tipo de actividad esté destinada principalmente a trabajar las competencias básicas, en el marco de su propia definición.

La visión general de la actividad es como si fuera un libro con un inicio, un nudo y un desenlace. Pero todo ello debe contribuir a un objetivo claro, no desvelado hasta el final de la actividad.

Todos los ejemplos mostrados están sacados de la AvD titulada "Costumbres alimenticias" que traslada al alumno a **India y Tailandia** de la mano de un pequeño grupo de estudiantes españoles que se ven envueltos en un viaje inesperado. Esta actividad está disponible en (<http://costumbresalimenticias.weebly.com/>).

Titulo y enlaces

Cada página debe tener un título, como si de un capítulo se tratara. De hecho, cada capítulo se desarrollará en una página, por lo que en nuestro contexto son sinónimos página y capítulo.

Además, las páginas deben estar enlazada a la siguiente mediante un hiperenlace, llamado *continuar* o *siguiente*. No debe haber una opción explícita en las páginas para volver a la página anterior. La aventura debe estar diseñadas para avanzar siempre hacia adelante, sin necesidad de volver atrás (salvo en casos especiales, como por ejemplo los *callejones sin salida* que se verán más adelante).

Narración

La narración de la propia actividad debe ser en segunda persona, con el fin de involucrar al alumno en el desarrollo. De esta manera se consigue que el alumno desempeñe un rol claro y definido durante toda la tarea. El alumno debe meterse en el papel de un personaje, para vivir mejor las decisiones que se tomen, y contestar a las preguntas planteadas con mayor implicación y rigor.

La redacción de cada página debe tener una cantidad de retórica a gusto del creador de la actividad. La inclusión o no de diálogos explícitos es también opcional. Pero en cualquier caso, debe ser lo suficientemente atractiva como para sumergir al alumno en su rol.

A continuación se muestra un ejemplo:

Vacas sagradas

De repente Zaida recuerda algo: "Yo vi un documental que decía que en la India las vacas eran sagradas. Pueden caminar libremente por la ciudad y nadie les puede hacer daño porque son considerados animales sagrados en su religión".

A esto Marcos contestó: "¿Cómo es posible? Una religión que considera a las vacas animales sagrados. ¿Pueden andar libremente por las calles y nadie las puede matar para comérselas? Esta gente está muy retrasada, ¿verdad?"

"No sé, algún motivo tendrán" -replica Zaida- ".El documental decía que los hindúes creen en la reencarnación y la vaca es concebida como la madre de la humanidad por el nutriente que suministra: la leche. Fíjate por ejemplo en nosotros, tenemos perros y gatos sueltos por la calles y como animales de compañía, y no nos los comemos. O los caballos, que según el carnicero de mi barrio tiene una carne más rica que la de vaca o cerdo y tampoco nos los comemos."

"Sí, claro" -dijo Marcos- ".Es normal tener a perros y gatos de mascota, pero itener vacas! Las vacas están hechas para comérselas".

Frente a esta discusión, Hugo propone ir a un ciber y buscar en internet el motivo por el que hay vacas sagradas. Lo primero que buscáis es información sobre la economía del país, y encontráis la siguiente página:

<http://es.wikipedia.org/wiki/Bharat#Econom.C3.ADa>

6. ¿Cuál es la principal actividad económica del país?

Luego, encontráis la siguiente información:

http://sepiensa.org.mx/contenidos/s_vacas/vacas1.htm

http://sepiensa.org.mx/contenidos/s_vacas/vacas2.htm

http://sepiensa.org.mx/contenidos/s_vacas/vacas3.htm

7. ¿Qué función tienen las vacas en la India?

8. ¿A qué maquinaria agrícola de tu país sustituye la vaca en la India?

9. Con la información obtenida, ¿pensáis que la tradición de las vacas sagradas es un mero capricho religioso o tiene alguna otra finalidad? ¿Es similar la posición que se tiene con las vacas en la India a la de los caballos en vuestro país?

Continuar ...

Observar como la página tiene un título "Vacas sagradas" y al final aparece el enlace "Continuar". No hay una opción explícita para navegar hacia atrás. Es interesante destacar que cuando la página dice "Frente a esta discusión, Hugo propone ir a un ciber y buscar en internet el motivo por el que hay vacas sagradas. Lo primero que buscáis es información sobre la economía del país, y encontráis[...]" No se está haciendo una indicación al alumno de cómo hacer las cosas, sino al personaje que representa el alumno. El alumno, a la hora de responder a las cuestiones puede hacerlo buscando la información en cualquier sistema.

Primera página

La primera página de la aventura debe ser de contextualización, redactada en tercera persona. Al final de la página de contextualización se debe pasar el testigo de la aventura al alumno, designándole un rol claro, con el fin de que a partir de ese momento asuma el rol. A continuación se muestra un extracto de una página de contextualización:

[...] En el aeropuerto todo era confusión, tenían que pensar que hacer. Si volvían a casa ya no tendrían dinero para unos nuevos billetes a Nueva York y entonces se verían truncadas sus ilusiones de viajar. Si se quedaban podrían viajar por unas tierras que no conocían. Los tres amigos eligieron la segunda opción: su viaje cambiaba de ruta, se quedaban en Nueva Delhi.

A partir de aquí la aventura de Hugo y sus amigos debe ser tu propia aventura. Imagina que eres uno de los personajes (Hugo, Zaida o Marcos), y elige a tus compañeros de viaje en esta aventura. Suerte!!!

Elementos de una pagina

Salvo en la primera página de contextualización, el resto de páginas de la actividad debe tener:

- Una narración con o sin diálogos (como ya se ha comentado).
- Recursos de internet integrados en el contexto de la redacción. Vídeos, audio, texto, ... Estos recursos pueden ser incrustados en la propia página o enlazados mediante hiperenlaces. Siempre que sea posible, y con la idea de dar la mayor sensación de integridad, los recursos deben ser incrustados en la propia página.

Los recursos no tienen que ser exclusivamente estáticos, sino que es posible usar como recurso software, web 2.0 [4], etc., que ayuden a buscar la información, por ejemplo Google Earth [5].

- Preguntas contextualizadas con el texto tratado en la propia página.

A continuación se muestra un ejemplo de estos elementos en la aventura "Costumbres alimenticias":

De momento, sólo sabéis el nombre de la ciudad en la que estáis, pero es necesario saber algo más.

1. ¿En qué país estáis?
2. ¿Estáis lejos de vuestro país?
3. ¿Cuál es el idioma oficial del país?
4. ¿Cuál es su moneda oficial?

El aeropuerto tiene una zona para conectaros a internet y poder saber más del país en el que estáis. Accedéis a la siguiente página:

<http://es.wikipedia.org/wiki/India>

En este ejemplo se destaca la contextualización de las preguntas y de los recursos que se utilizan para satisfacer esas preguntas. De esta manera siempre se mantiene el rol del alumno, evitando que las cuestiones y los recursos aparezcan como *externos* a la aventura.

Es interesante destacar que, a diferencia de las WebQuest o Cazas del Tesoro, los recursos necesarios para responder a las preguntas *de cada página son dados explícitamente en las mismas páginas. Se dan exactamente los recursos necesarios para satisfacer las preguntas.* Es otra manera organizada y focalizada de acceder al conocimiento.

Ayudas

Debido a los recursos usados en cada página es posible que surja la necesidad de mostrar cómo se pueden satisfacer las preguntas. Para ello se puede añadir al final de cada página una ayuda que indique cómo usar un determinado software o recurso para responder adecuadamente. Un ejemplo de cómo mostrar esa ayuda se detalla a continuación: los alumnos deben usar la herramienta Google Earth para calcular distancias entre ciudades.

Gracias a la conexión a internet, ya sabéis en qué país os encontráis. Lo siguiente que debéis hacer es conocer un poco de la ciudad, Nueva Delhi. Para ello, os dais una vuelta para ver a su gente, su paisaje urbano, sus casas, sus calles, etc. [Mira la ayuda al final de esta página]

5. ¿Cómo definirías la ciudad de Nueva Delhi?

Después de dar la vuelta por la ciudad, os entra sueño, ya son las 20:00 horas. Buscáis cualquier hotel para dormir. Mañana será otro día y debéis coger fuerzas para afrontar vuestras excursiones por la ciudad.

Continuar ...

AYUDA

Para dar una vuelta por la ciudad necesitáis usar la herramienta Google Earth. El siguiente enlace te muestra una ayuda de cómo hacer un viaje virtual para conocer una ciudad.

Recuerda, la ciudad que quieres visitar con Google Earth es Nueva Delhi.

Ayuda para hacer un viaje virtual

En este ejemplo, tomar medidas en rutas con Google Earth, nos lleva a una página web (integrada en el entorno de la Aventura) que explica cómo hacer esa acción.

Bifurcaciones

En las páginas es posible hacer partícipe al personaje en la toma de decisiones. Según la respuesta a una pregunta, la trayectoria secuencial se bifurca hacia una u otra página (con la filosofía de libro juego).

Sin embargo, en la aventura se debe conseguir un objetivo claro al final de la misma. Por tal motivo, las bifurcaciones deben tener una respuesta correcta y una o más incorrectas. Cada respuesta incorrecta debe llevar a otra página que servirá de cierre, *de callejón sin salida* que obligue a retroceder. Los motivos por lo cuales se ha llegado a ese *callejón sin salida* deben ser claramente expuestos al personaje con el fin de que sirva de aprendizaje.

Hay que tener en cuenta que las bifurcaciones demasiado extensas pueden desvirtuar la consecución del objetivo final, al mismo tiempo que complica considerablemente la creación de la aventura.

Final

El final de la actividad debe matizar el objetivo perseguido, mostrar el desenlace. Ese objetivo puede ser tangible (por ejemplo, la respuesta a una pregunta) o una idea intangible (por ejemplo, empatía por una comunidad).

Un ejemplo de final para la aventura "Costumbres alimenticias" es el siguiente:

Fin del viaje

Después de pasar varios días visitando Tailandia, decidís ir dar el salto a China, visitando Pekín, Shanghai y Hong Kong. Allí disfrutáis de todo lo que esos países os proporcionan, monumentos, paisajes y comida.

Trascurridas tres semanas cogéis un vuelo de vuelta a casa. Vuestro viaje ha terminado. Pero habéis aprendido muchas cosas. Habéis obtenido la experiencia que esperabais. Habéis cargado pilas para trabajar el resto de vuestro año sabático y empezar la universidad con muchas ganas.

Al llegar al aeropuerto saludáis efusivamente a vuestros padres y contestáis al bombardeo de preguntas que os hacen. Después os marcháis cada uno a vuestra casa, a vuestra habitación para dormir en vuestras camas. A la mañana siguiente deshacéis las maletas, y entre la ropa os encontráis la siguiente nota:

"...No existen culturas mejores que otras: todas son diferentes y respetables. El problema casi siempre es la ignorancia y la poca disposición que tenemos para ponernos en el lugar del otro. Seguramente los hindúes, los tailandeses y los chinos también dudarían de la lógica de muchas de nuestras costumbres alimenticias. La diversidad es respetable."

24. ¿Debatir sobre las diferentes costumbres alimenticias vista durante el viaje?

25. ¿Qué pensáis sobre el significado de la nota encontrada en vuestra maleta?

26. ¿Creéis que la gente del extremo oriente son más, menos o igual de raros que nosotros con respecto a la comida que tienen?

Resto de secciones

A continuación se detallan el resto de secciones imprescindibles en una AvD.

Introducción: El contenido es esencialmente el mismo que en una WebQuest. En esta sección se proporciona a los alumnos la información básica sobre la actividad. Les orienta sobre el objetivo de la actividad. El propósito de esta sección es preparar a los lectores y despertar su interés por la tarea, no contar todo lo que hay que hacer. Debe ser motivadora, con el fin de despertar el interés de los alumnos.

Proceso: Qué aspectos se deben tener en cuenta para realizar la tarea. Esta sección tiene una diferencia sustancial con respecto a la misma sección en las WebQuest. La propia definición de las Aventuras Didácticas lleva consigo una secuenciación de las páginas que componen la aventura, es decir, la secuencia de pasos que se seguirá.

Como se ha visto, en cada página de la aventura se muestra explícitamente qué es lo que se tiene que hacer así como los recursos necesarios para hacerlos. Por tal motivo, esa información no tiene que ser desarrollada en esta sección, como sí ocurre en las WebQuest.

Por tanto, esta sección debe contener información sobre cómo se tiene que hacer la tarea. Los elementos esenciales son:

- (i) Si la tarea se hace individualmente o en grupos. En caso de grupos se debe indicar de cuántos miembros y de que manera.
- (ii) Las herramientas (software y/o hardware) necesarias para su realización. Si alguna herramienta es muy específica, debe indicarse una guía de instalación y manejo, si se considera oportuno.
- (iii) Cómo responder a las preguntas planteadas en la actividad: en papel, con herramienta ofimática, en web. También cómo identificar las respuestas. Hay que tener en cuenta que una AvD puede tener fácilmente del orden de 10-30 preguntas por lo que la organización de las respuestas es importante para llevar un orden.

Esta sección ayudará a los alumnos a entender "cómo hay que hacer" desde un punto de vista metodológico, sin desvelar el contexto propio de la actividad. Esta sección puede incluir consejos sobre cómo utilizar diagramas de flujo, tablas-resumen, mapas conceptuales u otras estructuras organizativas.

Temporalización: Esta sección indica el tiempo estimado que tiene el alumno para la realización de la tarea. Por comodidad, esta cantidad se puede expresar en sesiones (50 minutos o 1 hora). Una AvD, por su estructura, debe abarcar por lo menos una sesión.

Competencias: Esta sección debe desglosar las competencias involucradas en el desarrollo de la tarea, así como las dimensiones (indicadores) concretos dentro de cada competencia.

Es importante destacar que el desarrollo de dimensiones (indicadores) debe ser lo más ajustado y real posible a la tarea desarrollada, ya que serán utilizados en la evaluación de la tarea.

Por la propia definición de las Aventuras Didácticas, cada tarea debe abarcar dimensiones de, al menos, dos competencias. Serán consideradas tareas de máximo grado aquellas que involucren algunas dimensiones de todas las competencias básicas.

Evaluación: Al igual que en las WebQuest, el apartado de evaluación debe describirse cómo será evaluado su rendimiento lo más concreta y claramente posible a los alumnos.

Para ello, en la evaluación se realizará únicamente en base a las dimensiones (indicadores) definidos en la sección Competencias. La valoración global se realizará teniendo en cuenta sólo esas dimensiones. La valoración de cada uno de las dimensiones puede realizarse con valores cualitativos o cuantitativos.

ASPECTOS DE DISEÑO

A la hora de diseñar una AvD se pueden seguir los siguientes pasos:

- *Decide el objetivo general que quieres conseguir con la Aventura.* Por ejemplo, en el caso de "Costumbres alimenticias", el objetivo es comprender las causas que les llevan a los migrantes subsaharianos venir a España y lo que se juegan en cada viaje.

Hay que tener en cuenta que el objetivo general *no tiene porqué ser* para profundizar en algo ya trabajado en clase. El objetivo puede ser un tema transversal, y se pueden usar las preguntas de cada página para reforzar conceptos trabajados en clase o introducir temas nuevos.

- *Define la plataforma sobre la que realizar la aventura.* La plataforma debe ser una herramienta que facilite el trabajo y ejecución de la actividad y nunca derivar en un problema. Por ello, si se

conoce bien el diseño web se puede usar: Front Page, Composer o Dreamweaver. En otro caso, se pueden usar herramientas web 2.0 que permiten el diseño y alojamiento web de manera fácil: Weebly o Google Page Creator.

- *Establecer un guión de la aventura y dividir el guion páginas (capítulos).* Cada capítulo se desarrollará en una página, por lo que en nuestro contexto son sinónimos.
 - Para cada capítulo buscar recursos que la construyan: vídeo, audio, páginas web, libros digitales, o incluso libros reales (para fomentar la lectura), etc.
 - Para cada capítulo, y en base a los recursos encontrados, diseñar un conjunto de preguntas integrada dentro de la propia aventura. Todas las preguntas deben ser coherentes al objetivo final.

Estas acciones también pueden hacerse al revés, es decir, primero encontrar las preguntas y luego los recursos que las satisfacen. Sin embargo este camino es más laborioso e impreciso ya que el recurso idóneo puede no ser nunca encontrado.

- El objetivo final debe ser respondido de manera explícita por los alumnos. Ya sea en forma de pregunta concreta o en forma de debate.

Desde la experiencia se puede apreciar que los recursos son importantísimos para hacer la aventura más real y atractiva. De hecho, son los recursos encontrados los que en muchos casos dirigen la historia.

Es aconsejable combinar diferentes recursos entre páginas (capítulos). Por ejemplo, usar una página con apoyo principal en un vídeo, otra en un texto encontrado en una página web y otra en la interpretación de un gráfico y otra en un audio libro.

Una vez se tenga la tarea terminada, buscar las competencias y dimensiones (indicadores) que están directamente involucrados.

Posteriormente, redacta la introducción, el proceso y la temporalización.

CONCLUSIONES

En este artículo se ha definido una actividad llamada *Aventura Didáctica- AvD* integrada dentro de las posibilidades de Internet como recurso didáctico. Este tipo de actividad se caracteriza por ser un híbrido entre WebQuest y Libro Juegos. El alumno desempeña un rol claro y definido en la actividad, metiéndose en el papel de un personaje, para vivir mejor las decisiones que se tomen, y contestar a las preguntas planteadas basándose en los recursos disponibles.

La propia definición de este tipo de actividad la pone en una posición privilegiada para tratar las competencias definidas en la LOE, ya que permite simular situaciones y problemas reales del alumno y experimentar cómo pueden ser respondidas con los conocimientos adquiridos. Cada AvD puede integrar conocimientos y competencias en diferentes áreas con el fin de que el alumno las desarrolle.

REFERENCIAS

- [1] LOE (2006). Ley Orgánica de Educación, 2/2006, 3 de Mayo.
- [2] Dodge, B. "WebQuests: a technique for Internet-based learning". Distance Educator, nº 1, 2, P, 10-13. 1995.
- [3] Starr, L. "Creating a WebQuest: It's easier than you think!". Education World. <http://www.education-world.com/a_tech/tech01.shtml>. 2000.
- [4] Web 2.0 ¿Qué es? http://es.wikipedia.org/wiki/Web_2.0. Accedido en junio de 2008.
- [5] Google Earth. earth.google.es. Accedido en junio de 2008

- [6] PINGEL, F *Ensegnare l'Europa. Concetti e rappresentazioni nei libri di testo europei*. Torino: Fondazione Giovanni Agnelli.. 2003
- [7] Córcoles, Jose Eduardo y Carralero, M^a Nieves. "Aventuras Didácticas". *Quaderns Digitals* <http://www.quadernsdigitals.net> (). N^o55. Centre d'Estudis Vall de Segó. 2008

SOCIEDAD DE LA INFORMACION

www.sociedadelainformacion.com

Edita:



Director: José Ángel Ruiz Felipe
Jefe de publicaciones: Antero Soria Luján
D.L.: AB 293-2001
ISSN: 1578-326x