

LA WEBQUEST COMO RECURSO EDUCATIVO DE CIENCIAS SOCIALES EN PRIMARIA: “ EL CASTILLO DE CREVILLEN”.

Teresa D. Pérez Castelló.

C.P. Francesc Candela. Crevillent, Alicante.

teresadpc73@hotmail.com

Resumen: El presente trabajo consiste en la elaboración de una WebQuest a corto plazo, dirigida al 3er.Ciclo de Primaria, con una temática relativa al Patrimonio Histórico-Artístico de una localidad del Baix Vinalopó. En concreto, el elemento cultural analizado en este trabajo es el Castillo de Crevillent, cuyo derrumbe se inició en 1907.

Se trata de una WebQuest de corta duración que se realizará a lo largo de 4 sesiones de clase y que tendrá un carácter interdisciplinar.

La WebQuest es una actividad de “investigación orientada” que favorece el uso de Internet en el aula y que puede ser utilizada como estrategia de aprendizaje en el área de Ciencias Sociales. Está basada en el aprendizaje cooperativo y colaborativo, así como en los procesos de investigación para aprender, tanto individuales como grupales.

Palabras clave: WebQuest, aprendizaje, Primaria, Patrimonio cultural.

Abstract: The present work talks about the elaboration of a short-term WebQuest for childrens of the 3rd Primary cycle, concerning to the Crevillent’s historical-artistical heritage.

Exactly the Castle of Crevillent has been the cultural element analized in this report. The Crevillent’s Castle demolition started back in 1907.

It will be a brief WebQuest carried out in 4 sessions with an interdisciplinary nature.

The WebQuest is an “ Orientated investigation activity “ that helps out in using the internet in class and it’s based in the cooperative learning and also in the process of investigation to learn, wich can be single or in a group.

The main educative objectives of our WebQuestm are the ones that follow:

- a) To use the New informative and communicative Technologies in class.
- b) To harmes the critical thoughts, creativity and the taking of own decisions in our pupils.
- c) To include aspects of historical legacy in children for them to understand.
- d) To learn and appreciate the Crevillent’s Castle as basic elements of their own town, cultural and historical heritage.

Keywords: WebQuest, learning, Primary, Cultural heritage.

I. INTRODUCCIÓN.

▪ **El aprendizaje escolar y las nuevas tecnologías.**

El *Aprendizaje* depende del entorno específico en el que se encuentra el alumno y de las características de su persona. Está basado en la elaboración por parte del receptor de la información recibida y en este sentido, las Nuevas Tecnologías plantean un desafío a la educación ya que requieren un nuevo tipo de alumno/a preparado para la toma de decisiones y el autoaprendizaje.

Estas nuevas formas de Enseñanza-Aprendizaje exigen a los alumnos habilidades de investigación, búsqueda, estudio, invención, adaptación, flexibilidad, creatividad y actitudes de tolerancia a la frustración, habilidades que el profesor tendrá que desarrollar en sus alumnos.

Las Actividades de Aprendizaje basadas en Internet tienen 3 características importantes:

- ❖ Pueden realizarse a lo largo de una sesión de clase y cubrir un tema muy específico o en varias sesiones y tratar un tema de forma más extensa.
- ❖ Permiten interesar y motivar al alumnado, a lo largo de la actividad propuesta y ello favorece la comprensión del tema tratado.
- ❖ Permiten actualizar la información y adaptarla a las necesidades del currículo o de los alumnos.

La sociedad y la educación se han visto influenciadas por las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación y esto ha dado lugar a una serie de cambios que el profesorado debe tener en cuenta (Salinas, 2000):

- ❑ **Cambios tecnológicos**, somos testigos del creciente avance y desarrollo de la innovación tecnológica.
- ❑ **Cambios en las relaciones sociales**, existe una nueva concepción del binomio tecnología-sociedad. En este sentido, no podemos olvidar las actitudes que muestran padres, profesores y alumnos respecto a las Nuevas Tecnologías, actitudes positivas o negativas que pueden favorecer o dificultar el rendimiento y el aprendizaje que podemos obtener con estos medios.
- ❑ **Cambios en la educación**, no sólo en lo que respecta a la reforma de los métodos, contenidos y estrategias docentes sino a los recursos didácticos que el profesor va a tener a partir de ahora, para desarrollar su actividad profesional; recursos interactivos como las WebQuests.

Las nuevas tecnologías favorecen un aprendizaje **colaborativo**, en el que se incluyen las siguientes cualidades:

- a. Interdependencia positiva: Los alumnos perciben que no pueden tener éxito sin los compañeros.
- b. Interacción: Los alumnos se enseñan unos a otros.
- c. Responsabilidad individual y de grupo: El grupo es responsable de completar la tarea y a su vez, cada alumno asume su responsabilidad por la parte que le corresponde en el proceso.
- d. Competencias interpersonales y de grupos pequeños: La mayoría de los niños necesitan que se les enseñe cómo trabajar juntos.
- e. Grupo: Durante la tarea se conversa sobre cómo mejorar la eficacia del grupo.

Tal y como afirma Ávila (1999), podemos señalar algunas de las potencialidades que presenta el aprendizaje basado en la Web:

- Rompe los límites del aula tradicional.
- Revalora el texto escrito y la destreza mental.
- Convierte a los alumnos y profesores en procesadores y creadores de información.
- Desarrolla actividades colaborativas y cooperativas.

- Genera habilidades para la discriminación de la información.
- Revalora el papel de los maestros como orientadores y mediadores.
- Potencia las habilidades comunicativas.

Formación del profesorado y las TIC.

Las nuevas tecnologías, permiten al profesor actuar como *instructor y guía* de los alumnos, en su trabajo individual y también en pequeño grupo. En este sentido, el profesor orientará la búsqueda de la información, aportará soluciones y ofrecerá perspectivas al alumno, de forma que resuelva sus dudas en un entorno motivador y dinámico. Por este motivo, el profesorado debe aprovechar las enormes posibilidades que le ofrece la incorporación de los recursos y avances tecnológicos y desarrollar un papel activo en el diseño de materiales educativos, que permitan trabajar con estos medios, materiales como las WebQuest.

Tal y como señala Gardner (2000), las nuevas tecnologías han revolucionado las escuelas y el profesorado debe actualizarse para incorporar estos medios a su práctica educativa y diseñar ambientes de aprendizaje personalizados. Por otro lado, es importante que el profesorado tenga presente la “pasividad confortable” que se produce en los alumnos ante la pantalla del ordenador. Esta actitud pasiva refuerza la soledad de los alumnos y la desvinculación afectiva del grupo, convirtiéndose en instrumentos que favorecen la diversión de solitarios (Marina,2003).

Tal y como señala Cabero (1998), la utilización de los medios y recursos tecnológicos por parte de los profesores, depende de una serie de variables:

1. Los Centros de Enseñanza, la estructura organizativa de los mismos.
2. Los profesores, es decir, sus actitudes, preferencias, ideología y formación.
3. Los medios, es decir, las características de los mismos y su presencia en los centros educativos.

La formación y el perfeccionamiento del profesorado de Nuevas Tecnologías, debe potenciar el desarrollo de actitudes, conocimientos y habilidades orientadas de manera que los profesores sean capaces de:

- Desarrollar actitudes positivas ante la integración de nuevos medios tecnológicos en los procesos de Enseñanza-Aprendizaje.
- Integrar los medios y tecnologías en sus prácticas y utilizarlas para la mejora profesional.

- Adaptar los medios y materiales a las necesidades de los alumnos.
- Seleccionar aplicaciones adaptadas al currículum y a la cultura.
- Desarrollar el aprendizaje cooperativo y colaborativo en torno al trabajo con los medios tecnológicos.

A partir del trabajo previo de preparación de una WebQuest o bien, mediante la selección de este material realizado por otras personas, el profesor podrá plantear unas clase más gratificantes en las que él mismo deje de ser la única fuente de datos.

II. MARCO CONCEPTUAL.

■ **La WebQuest como método de aprendizaje en Ed. Primaria.**

Internet se ha convertido en una poderosa herramienta de comunicación y de búsqueda, que permite la comunicación entre personas de cualquier lugar del mundo y trabajar la información de una manera divertida y motivante.

El profesorado de Primaria, en su práctica docente, debe considerar los medios tecnológicos como elementos didácticos y de comunicación; y plantearse el “*cómo*” y “*para quién*”, de manera que pueda favorecer el aprendizaje del alumno, convirtiéndolo en un procesador activo y consciente de la información que recibe.

Las WebQuests constituyen una manera de integrar las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el currículum de Primaria y permiten trabajar en esta etapa tres tipos de andamiaje (Dodge, 2000):

- Recepción:*** La Web nos ayuda a poner a los alumnos en contacto con recursos que probablemente no hayan visto antes.
- Transformación:*** La WebQuest requiere que los alumnos transformen lo que leen y lo reelaboren de una forma nueva.
- Producción:*** Favorece la producción de tareas de forma autónoma en los alumnos que puede que nunca hayan creado.

La WebQuest tiene un carácter interdisciplinar y esto nos permite trabajar en Primaria, los contenidos conceptuales y procedimentales de las distintas áreas(como Geografía, Arte, Historia, Ciencia...), de forma interrelacionada, así como los contenidos actitudinales, puesto que favorece la reflexión y el análisis crítico por parte de los alumnos.

■ **Definición, características y estructura de la WebQuest.**

La WebQuest fue definida por su creador **Bernie Dodge**, como *“una actividad de indagación/ investigación enfocada a que los estudiantes obtengan toda o la mayor parte de la información que van a utilizar de los recursos de Internet. Las WebQuests han sido ideadas para que los estudiantes hagan buen uso del tiempo, se enfoquen en utilizar información más que en buscarla, y en apoyar el desarrollo de su pensamiento en los niveles de análisis, síntesis y evaluación.”*

Las WebQuests son actividades orientadas a la investigación, en las que parte de la información que el alumno necesita proviene de los recursos disponibles en Internet que fomentan la utilización de habilidades cognitivas y permiten la transformación de la información. Se trata de un modelo de aprendizaje que propicia el uso educativo de Internet y se basa en el aprendizaje cooperativo y colaborativo, así como en procesos de investigación para aprender.

Son actividades creadas para facilitar el trabajo en grupo, aunque también se pueden utilizar para evaluar el trabajo individual.

Las WebQuests se componen de 6 partes esenciales:

1. **INTRODUCCIÓN:** Concreta la información y establece las orientaciones sobre el tema o problema que los alumnos van a trabajar.
2. **TAREA:** Descripción formal del producto que los alumnos van a llevar a cabo.
3. **PROCESO:** Pasos que los alumnos deben seguir para completar la tarea, concretando las subtareas a realizar.
4. **RECURSOS:** Lista de sitios Web y de referencias bibliográficas que el profesor ha seleccionado previamente para que el alumno realice su investigación.
5. **EVALUACIÓN:** Criterios de evaluación precisos y específicos que el profesor establece y que los alumnos pueden consultar.
6. **CONCLUSIÓN:** Permite la reflexión sobre la investigación realizada.

■ **Las Ciencias Sociales y la WebQuest.**

Las WebQuest son estrategias de aprendizaje, que potencian el desarrollo de las capacidades intelectuales de los alumnos, capacidades que a su vez, están muy relacionadas con el área de Ciencias Sociales:

- Comparar, identificar, establecer diferencias y semejanzas entre sí.
- Clasificar.
- Inducir.
- Deducir.
- Analizar errores.
- Construir ayuda.
- Abstraer.
- Analizar perspectivas.

El alumnado de Primaria, con su pensamiento concreto, tiene interés manifiesto por los conocimientos sociales y por este motivo, el profesorado debe reflexionar sobre los contenidos que se han de enseñar en el aula y también realizar una enseñanza globalizada del área.

El profesorado de Primaria, se centra en el estudio del Patrimonio como un recurso pedagógico y no como una fuente de conocimiento y un concepto dinámico y complejo, adecuado para el descubrimiento y la investigación.

En la Etapa de Primaria se pretende alcanzar el desarrollo integral del alumno, su identidad personal y social, su autonomía de acción en el medio y la adquisición de instrumentos básicos de Aprendizaje. La importancia que tiene el estudio del **Patrimonio** en esta etapa queda reflejado en el Decreto 20/1992, en el que se establecen los siguientes objetivos generales:

5. Analizar algunas manifestaciones de la Intervención humana en el medio, valorar críticamente la necesidad y el alcance de las mismas y adoptar un comportamiento en la vida cotidiana acorde con la postura de defensa y recuperación del equilibrio ecológico y de conservación del patrimonio cultural.

6. Reconocer en los elementos del medio socio-cultural, los cambios y transformaciones relacionadas con el paso del tiempo, indagar algunas relaciones de simultaneidad y sucesión de dichos cambios y aplicar estos conceptos al conocimiento de otros momentos históricos.

Estos objetivos nos demuestran que la incorporación de la enseñanza del Patrimonio en las aulas es trabajo de todos, y que en ese sentido el profesorado debe estar abierto a

nuevos métodos de enseñanza y a la utilización de las nuevas tecnologías para lograr estos objetivos

Uno de los principales objetivos que tiene el profesorado de Ciencias Sociales es lograr que los alumnos valoren su Historia y su Patrimonio, es decir, que sean capaces de establecer relaciones causales, de comprender el porqué de los hechos, de constatar los efectos de esos hechos pasados en su realidad presente y de comprender la evolución y el cambio histórico. También el Real Decreto 830/2003, establece la necesidad de educar a los niños en el conocimiento del patrimonio y estimularles para que lo disfruten.

El Patrimonio se convierte en un medio y en un recurso que nos permite conocer nuestra historia pasada, historia que necesitamos conocer, ya que sobre ella está construida toda nuestra realidad presente.

Desde las Ciencias Sociales y Las Nuevas Tecnologías, podemos trabajar el Patrimonio como un *conocimiento* y conservarlo, transmitirlo y reinterpretarlo desde nuestra sociedad actual.

III. OBJETIVO DE LA INVESTIGACIÓN.

Mediante nuestra WebQuest, le presentamos al alumno un problema y un conjunto de recursos, de manera que evitemos una navegación por la Red sin rumbo y logremos así los objetivos propuestos:

- ✓ Utilizar las nuevas tecnologías de la información y comunicación en el aula.
- ✓ Iniciarse en el manejo de fuentes documentales.
- ✓ Desarrollar capacidades asociadas al trabajo en grupo, tales como la cooperación, la responsabilidad individual y la toma de decisiones en los alumnos.
- ✓ Desarrollar la creatividad.
- ✓ Potenciar la capacidad crítica ante la conservación del Patrimonio Cultural.
- ✓ .Conocer la realidad presente y valorar la historia pasada.
- ✓ Descubrir los cambios producidos en el entorno a lo largo del tiempo.
- ✓ Incorporar el legado histórico al sentimiento vivencial de los alumnos.
- ✓ Conocer y apreciar el Castillo de Crevillent como un elemento básico del Patrimonio cultural e histórico de su localidad.

IV. METODOLOGÍA.

▪ **Alumnado objeto de estudio.**

Nuestro propósito ha sido la creación de un recurso educativo y tecnológico, para trabajar las Ciencias Sociales en el 3er. Ciclo de Primaria. Al trabajar el Patrimonio Histórico-Artístico de la localidad de Crevillent, nuestras investigaciones se centran en los alumnos, que forman parte de los centros educativos de dicha localidad.

También se ha concretado un Grupo de Control, formado por los alumnos de 5º de Primaria (valenciano y castellano) del Colegio Público Francesc Candela, en este grupo se trabajó el torbellino de ideas sobre el concepto “castillo” y se realizaron dibujos representativos del mismo, cuya muestra se puede observar en el apartado de Anexos.

Al analizar los libros de texto de Conocimiento del Medio, del grupo de control de 5º de Primaria, observamos una referencia directa sobre el tema de los castillos, en la Unidad 12, relativa a la Comunidad Valenciana en la Edad Media. En este tema se mencionan los castillos de Biar, Peñíscola, Morella y Villena, así como las murallas de Xàtiva, todo ello acompañado con fotografías. A partir de nuestra WebQuest, los alumnos podrán investigar y descubrir, las características que tenía el castillo de su localidad e imaginar cómo sería poder verlo en sus libros de texto.

Respecto al material didáctico de 6º de Primaria del mismo centro, no existe una unidad relativa a los castillos de la Comunidad Valenciana, sin embargo, consideramos que en ambos grupos nuestra WebQuest puede convertirse en un método de aprendizaje que permitirá al profesorado del 3er. Ciclo de Primaria, trabajar el Patrimonio Histórico-Artístico de la localidad, de forma amena, útil y motivadora.

▪ **Materiales recogidos.**

A partir de nuestra WebQuest, los alumnos realizan un trabajo sobre el *Patrimonio Cultural* de su localidad y también sobre el *Patrimonio Documental*, ya que la información necesaria para la investigación sobre el castillo de Crevillent, se ha recogido a partir de textos bibliográficos y documentales, facilitados por el Museo Arqueológico municipal, así como de revistas y artículos que se encuentran en la Biblioteca de la localidad. También se han realizado grabaciones de las entrevistas orales, que nos han facilitado los vecinos de la localidad, en cuyas memorias todavía se conservan los restos del castillo.

Para la elaboración de la WebQuest hemos utilizado el Programa informático *Macromedia Dreamweaver*. Este programa es un editor de código HTML para el diseño visual y la administración de sitios y páginas web. Incorpora la posibilidad de incorporar dicho código e incluye una gran cantidad de herramientas para realizar la página web que decidamos elaborar. Nos permite además, incorporar los elementos más habituales de una página web como texto, imágenes, tablas, sonidos, enlaces...

El grado de dificultad que tiene la utilización de este programa varía en función de la actividad que nos propongamos. Con este programa, podemos estructurar la WebQuest a partir de una serie de **marcos**, que podremos diseñar nosotros o seleccionar de forma predefinida.

En nuestra WebQuest, hemos elaborado un conjunto de marcos, concretando el marco de la izquierda que se mantiene fijo y que contiene el menú de navegación y el marco de la derecha que contiene cada una de las páginas que conforman la WebQuest. También hemos añadido una música de fondo y unas imágenes en movimiento, con la intención de provocar el interés de los alumnos.

▪ **Diseño y planificación de la WebQuest realizada.**

Hemos realizado una WebQuest de corta duración, relativa al área de Ciencias Sociales y dirigida a los alumnos de 3º Ciclo de Primaria. Se trata de una WebQuest desarrollada en respuesta a las limitaciones de tiempo y a las dificultades prácticas que encuentra el profesorado, a la hora de trabajar una actividad de aprendizaje basada en la Red.

Respecto a su estructura, nuestra WebQuest consta de los siguientes apartados:

1. INICIO: Aparece un marco izquierdo fijo con los distintos apartados que forman la WebQuest y un marco derecho que empieza como si de un cuento se tratase, con la intención de despertar en los alumnos la curiosidad.
2. MISTERIO: Este apartado tiene una función motivadora y su propósito es que los alumnos sientan el deseo de descubrir e investigar.
3. AVENTURA: Con una función de preparación al aprendizaje, este apartado define la meta del trabajo, que será conocer el castillo de su localidad y despertar su imaginación, mediante la narración de historias fantásticas.
4. ACCIÓN: Se define la manera en que los alumnos podrán organizarse (grupos de tres), así como todas las subtarefas que van a realizar.

5. **MATERIALES:** Se concretan todos los recursos que los alumnos pueden utilizar para realizar la investigación, entre los que se encuentran el museo arqueológico, la biblioteca municipal, las entrevistas orales, y la dirección de Internet, que incluye la fotografía del puente situado junto al castillo.
6. **EVALUACIÓN:** Se proporcionan los criterios para evaluar el trabajo en grupo, a partir de una plantilla de evaluación. Dichos criterios hacen referencia a la organización del tiempo, el contenido, el reparto de tareas y la reflexión de los alumnos, así como los criterios para evaluar el trabajo individual.
7. **CONCLUSIONES:** Hemos concretado los objetivos generales del trabajo y nuestra intención a la hora de elaborar la WebQuest.
8. **BASE DE DATOS:** Este apartado resume algunas de las características que definen la localidad de Crevillent y en él se encuentran datos interesantes para la investigación.

La WebQuest está organizada en 4 sesiones, de 50 minutos cada una, repartidas a lo largo de una quincena y secuenciadas de la siguiente manera:

1ª Sesión: Los alumnos tendrán que formar grupos de tres y leer la WebQuest elaborada, formulando todas sus dudas y preguntas. También podrán imprimir los apartados que consideren necesarios para su investigación.

2ª Sesión: Los alumnos entrarán en Internet y buscarán la página que se les facilita como recurso, para realizar la tarea propuesta y buscar la fotografía del entorno del castillo.

Ambas sesiones se realizarán en el aula de informática.

3ª Sesión: Se realizará una puesta en común, de toda la información encontrada por los distintos grupos, analizando la situación actual. También se comentarán los elementos y personajes, que formarán parte de la historia o leyenda que los alumnos tendrán que inventar. Dicha sesión se realizará en el aula, sin embargo será necesario que los alumnos dediquen una parte de su trabajo en casa a elaborar, reunirse, redactar, etc.

4ª Sesión: Los alumnos escribirán la historia inventada en formato Word que tendrá una extensión máxima de 1 folio. En esta sesión podremos emplear los ordenadores de la sala de informática del centro.

Una vez realizada la investigación por los alumnos, el profesor evaluará tanto el trabajo individual como el de grupo y seleccionará la información que considere más

oportuna, con la intención de incluirla en la WebQuest, junto con las historias creadas por los alumnos.

Dentro de las **Taxonomías de tareas** de una WebQuest (Dodge,1999), hemos tratado de englobar distintos tipos para conseguir así que el producto final se convierta en una actividad realizable, interesante y motivadora para los alumnos. En este sentido, las tareas que hemos propuesto en nuestra WebQuest son:

1. Tareas de Repetición: Los alumnos seleccionarán la información a partir de los distintos materiales y desarrollarán las habilidades necesarias para resumirla y elaborarla.
2. Tareas de Recopilación: Los alumnos recogerán la información de varias fuentes (museo, biblioteca, base de datos, Internet, tradición oral...)y tratarán de organizarla en un formato común, información que podrá ser publicada en la Red.
3. Tareas de Misterio: Se convertirán en auténticos detectives y buscarán la información necesaria, descartando los datos que no son necesarios para la investigación, tal y como ocurre con la información relativa a Crevillent que aparece en la base de datos.
4. Tareas Periodísticas. En nuestra WebQuest, los alumnos tendrán que hacer una recolección y organización de los hechos, profundizando en su comprensión a partir de las fuentes de información.
5. Tareas de Diseño: Los alumnos crearán un producto, a partir de las limitaciones de recursos con las que se encontrarán respecto a la información sobre el castillo, dejando espacio para la creatividad.
6. Tareas de Productos Creativos: Producirán una historia fantástica sobre el castillo dejando volar su imaginación.
7. Tareas para la construcción de consenso: Nuestra WebQuest permite que se consideren los distintos puntos de vista y perspectivas, relativos a la destrucción del castillo, basados en los valores de la población.
8. Tareas de Persuasión: Los alumnos podrán desarrollar una argumentación convincente que se base en lo que han descubierto y aprendido sobre una parte de su Patrimonio.
9. Tareas de Autoconocimiento: El alumno podrá lograr un mayor conocimiento de sí mismo, así como descubrir todas sus potencialidades y recursos a partir de esta investigación guiada.

10. Tareas Analíticas: La información encontrada será analizada con el objeto de descubrir las implicaciones y las relaciones de causa-efecto del hecho histórico.
11. Tareas de Emisión de Juicio: Los alumnos podrán analizar los criterios del sistema de evaluación planteados en su trabajo individual y grupal, a partir de la página de Evaluación, la cual podrá ser debatida en el aula.
12. Tareas Científicas: En nuestra WebQuest se plantean las preguntas necesarias, para que los alumnos elaboren su hipótesis, sobre la existencia del castillo y sus leyendas y busquen las fuentes para describir los resultados.

V. CONCLUSIONES.

El propósito de nuestra WebQuest, es la presentación de una actividad educativa de investigación, dirigida a facilitar la integración del uso de Internet en el aula en la Etapa de Primaria, desde el aprendizaje cooperativo y el colaborativo.

Pero a pesar de todas las posibilidades que Internet nos ofrece, conviene recordar también sus límites, ya que no todo está en la Red. Entre los grandes inconvenientes que tiene Internet como recurso pedagógico, nos encontramos con la dificultad para encontrar la información deseada, puesto que todo lo que circula en la Red no es de calidad.

No se trata de desvirtuar a Internet como fuente de información, pero sí de analizar este medio e instruir a nuestros alumnos para que puedan decidir cuándo es adecuado su uso y cuándo conviene utilizar otros recursos como los museos, bibliotecas, archivos..etc.

Se trata de una nueva manera de que los alumnos aprendan y de que a su vez, los profesores no solo enseñen, sino también conozcan la manera de trabajar las Ciencias Sociales desde las Nuevas Tecnologías. En este sentido, el profesor se convierte en un mediador que guía la investigación y el alumno construye su propio conocimiento a partir del desarrollo de capacidades tales como el análisis, la indagación, la deducción y el razonamiento.

Hemos utilizado un entorno próximo al alumno, que forma parte de su mundo real, con la clara intención de retar a nuestros alumnos a descubrir, a disfrutar y también a pensar.

En mi opinión, los alumnos necesitan conocer que existió un castillo en su localidad, así como los motivos que llevaron a su destrucción, para que puedan reflexionar sobre este hecho y considerar el valor de este bien histórico y cultural, que tuvo una repercusión importante en el desarrollo social, cultural y económico de la ciudad, así como la importancia de haberlo conservado.

El Patrimonio es aquello que queda visible del pasado, lo único directamente observable de nuestra historia y lamentablemente parte del pasado de nuestra localidad no puede ser valorado ni observado por los alumnos. Tan sólo pueden conformarse con un fragmento de una reproducción del castillo, posterior a su derrumbe, ubicada en el mismo lugar o bien asistir a los actos de la festividad de Moros y Cristianos, en la que se realiza una batalla en un castillo ficticio, que ni por asomo se acerca al que tuvimos de verdad.

El Castillo de Crevillente se convierte así, en un elemento de la *cultura formal* de la localidad, puesto que los documentos encontrados en la investigación, dan fe de su importancia cultural e histórica y también en un elemento de la *cultura popular* ya que la población mantiene vivo su recuerdo mediante la tradición popular oral, convirtiéndose en una señal de identidad imprescindible para la localidad.

VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS Y DOCUMENTALES.

- Apuntes del curso (2004): “Una propuesta metodológica para usar Internet en el aula. WebQuest. Área de Ciencias sociales. C. P. Villar Palasí. Cefire de Orihuela.
- ÁVILA, P. (1999). En <http://investigación.ilce.edu.mx/dice/artículos/artículos.htm>.
- BALLESTEROS, E. y otros (2003): “El Patrimonio y la Didáctica de las Ciencias Sociales”. Asociación Universitaria de Profesores de Didáctica de las Ciencias Sociales. Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha. Cuenca.
- BARROSO, J. (2003): “Las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación y la Formación del Profesorado Universitario”. En <http://www.CiberEduca.com>. III Congreso Internacional virtual de Educación.

- CABERO, J. (1998): “Los usos de los medios audiovisuales, informáticos y nuevas tecnologías en los centros andaluces”. Huelva. Junta de Andalucía.
- CABERO, J. (2001): “Tecnología educativa. Diseño y utilización de medios en la enseñanza”. Barcelona . Paidós.
- CANDELA, F. (1997): “Crevillente y su castillo a mediados del siglo XIV” En Revista Moros y Cristianos. Año 1997, p.176.
- CELEBRIÁN de la serna, M. (1999). “La formación del profesorado en el uso de medios y recursos didácticos”. En CABERO, J.(Ed.): “Tecnología Educativa.” Síntesis. Madrid, pp.131-149.
- Decreto 20/1992, de 17 de febrero, del gobierno valenciano, por el que se establece el currículo de la Ed. Primaria en la Comunidad Valenciana.
- DODGE, B. (2000): “Thinking visually with WebQuests”. Atlanta.
- GARDNER, H. (2000): “Technology Remakes the Schools.” Futurist. Vol.34, nº 2.
- GONZALVEZ, V. (1983): “Crevillente. Estudio urbano, demográfico e industrial. Crevillente. Alicante.
- JOHNSON, D. W.,& JOHNSON, R. (2000) :” Cooperative learning”.
- LATORRE, F. (1999): “Breves apuntes sobre una supuesta fotografía del Castillo de Crevillente”. En Revista de Semana Santa. Federación de Cofradías y Hermandades de Semana Santa. Año 1999, pp.138-139.
- Ley Orgánica 10/2002, de 23 de diciembre de Calidad de la Educación.
- Libros de texto de Conocimiento del Medio de 5º y 6º de Primaria: “Proyecto: Un mundo para todos”. S.M. 2002.
- MARINA, J.A. (2003): “*Amb entusiasme, vers un projecte de futur*”. En Revista *Escola Catalana. Delegació d 'Ensenyament Càtala*. Nº 403. Octubre 2003.
- MENARGUES, J. (2001): “El Castell de Crevillent al llarg de la Historia”. En Revista de Semana Santa. Federación de Cofradías y Hermandades de Semana Santa. Año 2001, pp. 129-134.
- Real Decreto 830/2003, de 27 de junio, por el que se establecen las enseñanzas comunes de la Ed. Primaria.
- Revista del Vinalopó. 2.(1999). *Dossier: Toponímia. Centre d'Estudis Locals de Petrer.*, pp. 43-58.
- SALINAS, J. (2000): “El rol del profesorado en el mundo digital”.En del Carmen, L.(Ed.): “Simposio sobre la formación inicial de los profesores de la educación”. Universidad de Girona, 305-320.

- SEMPERE, J. (1990): “El Castillo de Crevillente”. En Revista de Semana Santa. Federación de Cofradías y Hermandades de Semana Santa. Año 1990, pp.85-86.
- SEMPERE, J. (2003): “El municipio de Crevillente en el siglo XX”. Ayuntamiento de Crevillente.
- VERA, M. I., PEREZ, D. y MURCIA, J.(2004): “Las WebQuests y la enseñanza de las Ciencias Sociales”. En Revista Comunicación y Pedagogía., 190, pp.65-67.
- “Las WebQuest y el uso de la Información”. “ Internet: Oportunidades, Límites y la Necesidad del Respeto”. “Cinco reglas para escribir una fabulosa WebQuest” .Bernie Dodge. En : <http://www.eduteka.org>
- PÁGINAS WEB :
 - <http://www.eduteka.org>
 - [Banco de sonidos.](#)
 - <http://www.gifmania.com>
 - <http://www.google.es>
 - <http://edWeb.sdsu.edu/Webquest/tv/>
 - <http://edWeb.sdsu.edu/Webquest/taskonomy.html>
 - <http://www.clcr.com/pages/cl.html>
 - <http://www.altavista.es>
 - <http://www.aula21.net/tallerwq/fundamentos/queson.htm>
 - <http://WebQuest.sdsu.edu/WebQuest.html>
- WEBQUEST:
 - “Cartagena 3000”.

ANEXOS.