

WebQuest: Un recurso educativo para su uso en el aula.

Capítulo 1: Concepto y elementos de una WQ



[Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 2.5 España](#)

Realizado por:

- Juan Alberto Argote Martín: jaargote@wanadoo.es
- Rafael Palomo López: rafaelpalomo@wanadoo.es
- José Sánchez Rodríguez: josesanchez@uma.es
- Julio Ruiz Palmero: julioruiz@uma.es

Usted es libre de:

- copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra
- hacer obras derivadas

Bajo las condiciones siguientes:



Reconocimiento - No comercial - Compartir igual: El material creado por un artista puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros si se muestra en los créditos. No se puede obtener ningún beneficio comercial y las obras derivadas tienen que estar bajo los mismos términos de licencia que el trabajo original.

1. INTRODUCCIÓN

Es obvio que para tratar temas relacionados con informática (independientemente que se refiera o no a la educación) hay que dominar un vocabulario mínimo y básico. A veces surge un vocablo nuevo y, en ocasiones, parece que dicho término encierra una actividad innovadora, que va a suponer un antes y un después en el mundo educativo, que rompe esquemas, que te hace sentir que te has quedado “obsoleto” como los equipos cuando pasan por ellos algunos años. Y resulta que no se está inventando nada especial, sino que lo que se hace es utilizar “nuevos” recursos para realizar “viejas” tareas, nuevos vocablos (casi siempre en inglés, como si el castellano fuese incapaz de sustantivizar “nuevas” tareas) para denominar trabajos que podríamos bautizar con palabras que no nos produjeran un choque.

Este es el caso de WebQuest (literalmente “búsquedas en Internet”), que a nuestros oídos llegó por primera vez hace “poco tiempo” y que se trata de una actividad de búsqueda de información guiada en la que la mayor parte de la información que van a utilizar los alumnos está extraída de la Red.

Es cierto que el profesorado, en multitud de ocasiones, ha llevado a los alumnos a la biblioteca del centro (o a la de la localidad o barrio si la tenemos cercana) para buscar información en grupo sobre un tema de interés, dándoles para ello nociones de búsqueda e indicaciones sobre dónde buscar. A veces, incluso, se indica la conveniencia de utilizar unos libros específicos para la tarea de elaboración de un trabajo concreto. Obviamente a los alumnos se les indicaba qué debían hacer con la información encontrada y cómo se evaluaría su trabajo, primando el trabajo colaborativo y la cooperación entre los miembros de los grupos.

Estas “búsquedas en la biblioteca” ahora las podemos realizar en Internet (teniendo en cuenta que en la actualidad representa la mayor fuente de información existente).

2. ¿QUÉ ES UNA WEBQUEST?

Bernie Dodge en 1995 la definió como una “actividad orientada a la investigación donde toda o casi toda la información que se utiliza procede de recursos de la Web”.

La idea original se comenzó a desarrollar en 1995 en la Universidad Estatal de San Diego por Bernie Dodge¹ y Tom March².

Dicho concepto queda reflejado en *Some Thoughts About WebQuest*³ (Dodge 1997) y desde entonces se ha constituido en una de las técnicas principales de uso e integración de Internet en la escuela.

Según palabras del autor en una entrevista realizada por Educational World⁴ nos describe cómo y por qué desarrolló el modelo de las WebQuest:

“Empezó durante un curso de Tecnología Educativa en el que, entre otras cosas, pretendía que mis

1 <http://edweb.sdsu.edu/people/bdodge/bdodge.html>

2 <http://www.tommarth.com/ozblog/>

3 http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html

4 http://www.education-world.com/a_tech/tech020.shtml

<http://nogal.mentor.mec.es/~lbag0000/html/entrevista.html>

alumnos conocieran un programa de simulación educativa denominado Archaeotype, pero del que no tenía ninguna copia ni otro medio para mostrarlo. Entonces puse en juego una experiencia en la que los alumnos tenían que trabajar en grupo atacando un conjunto de diferentes fuentes de información sobre dicho programa, que previamente yo había seleccionado: unas cuantas páginas de un informe de evaluación del proyecto, unas pocas páginas web (1995) que describían el software y la filosofía constructivista que había detrás, un chat con uno de los desarrolladores, y una videoconferencia con uno de los profesores que había probado el programa. La tarea que tenían que realizar era profundizar en dichas fuentes de datos, integrar la información y decidir y el programa Archaeotype podía ser usado y cómo en una escuela en la que ellos estuvieran enseñando.”

Podemos decir, sin lugar a equivocarnos, que una WebQuest es la realización de una unidad didáctica a través de Internet, partiendo de unas indicaciones previas por parte del profesor para la localización de los recursos, ya que de otro modo la tarea que tendría que realizar el alumno/a sería ardua y laboriosa, invirtiendo una cantidad de tiempo innecesario en la búsqueda de dicha información.

3. ¿PARA QUÉ LAS WEBQUEST?

En resumen, para rentabilizar el trabajo de los alumnos con Internet en las aulas. Es tal la cantidad de información la que existe en la Red que se tiene que emplear un tiempo considerable, tanto por parte de los alumnos como por parte de los profesores, en llegar a la información que nos va a resultar útil en un momento determinado. Si en el entorno escolar esa navegación por los millones de páginas existentes lleva a los alumnos a encontrar la información que necesitan para una tarea, es probable que a lo más que lleguen sea a copiar y a pegar la información encontrada, hecho que no les llevará a aprender gran cosa. No podemos ni debemos “malgastar” el tiempo de los alumnos (una vez que se conoce cómo localizar datos en Internet) en repetidas búsquedas de información si queremos utilizar la Red como una verdadera herramienta didáctica.

Por consiguiente, como se ha indicado con anterioridad, las WebQuest se diseñan para optimizar el trabajo de los alumnos, centrándolos en el procesamiento de la información en lugar de su búsqueda. Se proporciona a los alumnos una tarea bien definida, así como los recursos y las indicaciones que les permiten realizarla.

Dicho trabajo toma como punto de partida una tarea atractiva y motivadora, extraída del mundo real, y persigue un aprendizaje colaborativo (que ayuda a los alumnos al desarrollo de habilidades sociales y a contribuir al producto final del grupo) y un tratamiento y entendimiento de la información.

Las WebQuest son una estrategia didáctica en la que los alumnos de cualquier nivel educativo pasan a desempeñar un papel activo en su formación, dejan de ser meros receptores de información y se convierten en constructores de conocimiento. Y el rol del maestro también cambia considerablemente, ya que su labor será de guía, apoyo, orientación, etc.

Una característica esencial de este modelo es que el trabajo elaborado por los alumnos puede ser transmitido y compartido, generando algo útil para otros.

Una WebQuest aporta a los alumnos el desarrollo de muchas capacidades:

1. Comparar, identificar, establecer diferencias y semejanzas entre si con relación a hechos, situaciones, etc.

2. Clasificar: Agrupar cosas en categorías definibles en base de sus atributos.
3. Inducir: Deducción de generalizaciones o de principios desconocidos de observaciones o del análisis.
4. Deducción: Deducción de consecuencias y de condiciones sin especificar de principios y de generalizaciones dados.
5. Analizar errores: Errores que identifican y de articulaciones en su propio pensamiento o en el de otro.
6. Construir la ayuda: Construir un sistema de la ayuda o de la prueba para una aserción.
7. Abstracción: Identificando y articulando el tema subyacente o el modelo general de la información.
8. Analizar perspectivas: Perspectivas personales que identifican y de articulaciones sobre ediciones.

4. HERRAMIENTAS NECESARIAS

Así planteadas, las WebQuest pueden ser una excelente excusa para introducir la Red en las aulas, sobre todo si los docentes están atentos a los temas que puedan despertar interés en los alumnos.

Como una ventaja a su favor está el hecho que los docentes no necesitan dominar complicadas herramientas informáticas para la creación de una WebQuest, sino simplemente un programa de edición de páginas Web (que dentro del mundo informático no son unas herramientas difíciles de manejar). Como requisitos previos se pide:

- Saber navegar por Internet.
- Desenvolverse con soltura en el manejo de “buscadores” (Google, Yahoo, etc.)
- Conocer a fondo los contenidos o materias que se quiere trabajar (obviamente no hay nadie mejor que el profesorado para esto).

Con estos requisitos previos y un poco de motivación, cualquier docente se encuentra capacitado para realizar una WebQuest, que se convertirá seguramente en un recurso inmejorable para sus alumnos, pues parte de unos intereses concretos, de una realidad determinada, de una problemática a la que se va a dar un tratamiento y una respuesta adecuada.

El profesor a la hora de navegar por la Red tendrá muy en cuenta la selección de las páginas Web que el alumnado visitará, en función de criterios como la adecuación curricular al tema que se pretende desarrollar, la precisión científica, la posibilidad de ser comprendidas por el alumno, el grado de interés o motivación, etc. Ante todo debe conocer qué páginas Web pueden resultar provechosas para que el alumnado aprenda.

5. CARACTERÍSTICAS

Tendremos que tener muy en cuenta, a la hora de elaborar un trabajo de este tipo, que las páginas Web que los alumnos visiten deben estar previamente seleccionadas por el profesor, asegurando que se trata de contenidos motivantes, comprensibles para el alumno, suficientemente relacionados con los contenidos curriculares que se pretende desarrollar, etc.

La actividad debe estar diseñada de tal forma que los alumnos conozcan exactamente qué se espera de ellos, qué tipo de trabajo van a elaborar, cómo van a organizarse para trabajar en grupo, etc. Debe estar claro qué conocimientos relacionados con las TIC exigen las tareas que se proponen, y que éstos sean de dificultad accesible teniendo en cuenta los conocimientos previos. Además, la consulta de páginas Web tiene necesariamente que ir acompañada de un conjunto de actividades que sean motivantes, que compendien los distintos aspectos del tema curricular que se está desarrollando, y que lo haga de una forma que tenga sentido e interés para los alumnos, huyendo del predominio de las visiones epistemológicas para apostar por estructuras lógicas que inciten al alumno a trabajar: por ejemplo, tareas de investigación, casos-problema, etc.

Una de las características principales que acarrea el trabajar este modelo propuesto es la ventaja de usar las nuevas tecnologías, generar un trabajo, transmitirlo a los demás y modificarlo/ampliarlo cuanto se quiera. Es por tanto, un trabajo colaborativo y compartido a la comunidad escolar a través de la red.

Otras características que podemos enumerar de una WebQuest:

1. Son actividades enfocadas al trabajo en pequeño y mediano grupo y aunque, menos enriquecedor, se puede enfocar como trabajo individual.
2. Genera aprendizaje de TIC en contextos reales.
3. Es una herramienta altamente motivadora para los alumnos, ya que podemos cambiar el rol del los sujetos que vayan a trabajar. Así pues, se les puede asignar papeles ficticios como detectives, reporteros, investigadores, agentes secretos, etc. que tienen misiones concretas para diversos organismos e instituciones (agencias de seguridad, periódicos, etc.) y que desarrollan su trabajo en escenarios fuera del entorno del aula (en una excavación arqueológica, embajadas, etc.).
4. Se pueden combinar fácilmente materias diferentes haciendo la actividad interdisciplinar, enriqueciendo los aportes del grupo al trabajo y fomentando la globalización de las materias como un conjunto relacionado y no asignaturas independientes.
5. Estructura los contenidos de forma comprensible para los alumnos.
6. Genera, por parte de los que lo trabajan, sus propias conclusiones; es decir, permite “aprender a aprender”.

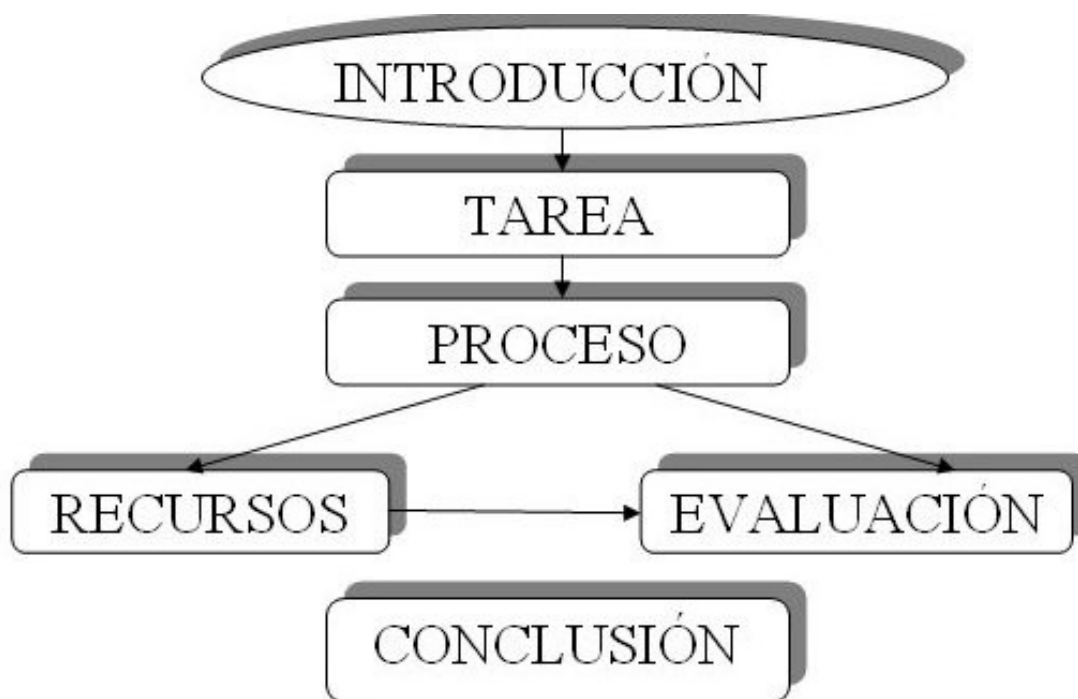
La WebQuest debe llevar a un tratamiento de la información que se obtiene, a un contraste de datos, a una comparación de fuentes, etc. No se deben quedar los alumnos en la documentación de una única fuente que pueda darles datos sesgados e interesados; una actividad de este tipo no debe ser únicamente una búsqueda simple de información, sino que debe inducir a contrastar los datos encontrados.

6. COMPONENTES

Antes de pasar a exponer dichos puntos es necesario hacer hincapié en la forma de buscar la información. Los pasos a seguir por parte del profesor los podemos resumir así:

- Identificar una idea/concepto que queremos reforzar o introducir.
- Buscar en la Web sitios que refuercen/introduzcan el concepto.
- Elaborar cuestiones cuya respuesta el alumno encontrará en dichos sitios.
- Elaborar una hoja de trabajo en formato HTML y ponerla en un servidor, en el disco duro de los ordenadores del aula o bien entregarles una hoja impresa.

Una WebQuest, según B. Dodge y T. March, se compone de seis partes esenciales: Introducción, Tarea, Proceso, Recursos, Evaluación y Conclusión.



- **Introducción.** En esta fase se orienta a los alumnos sobre lo que se espera de ellos y se suscita su interés por el tema haciendo uso de cualquier estrategia: generándoles expectativas, basándose en sus vivencias y experiencias, dar la impresión de que son ellos los únicos que pueden resolver el tema por la dejadez de instancias oficiales, la necesidad de una rápida solución a un problema, el hecho de desempeñar un papel motivador o divertido, etc.
- **Tarea.** Consiste en la descripción de lo que deberán haber realizado al final del proceso, que puede ser tan diverso como: la redacción de un informe por escrito, una presentación multimedia, la realización de una página Web, hacer una excursión, llevar a la práctica unas jornadas específicas, etc. Esta es la parte más importante de una WebQuest y existen muchos formatos; citar por ejemplo la clasificación de tareas realizada por Bernie Dodge⁵, donde describe los 12 tipos de tareas más comunes para la optimización del trabajo. Se les denomina tareonomía del WebQuest y que describiremos más adelante.
- **Proceso.** Aquí se describen los pasos que deben seguir los alumnos para llevar a cabo el trabajo, descripción que debe ser relativamente concisa y clara. Puede ser conveniente la división de la tarea en subtareas que ayuden a la planificación de la actividad.
- **Recursos.** Consiste en una relación de sitios Web localizados por el profesor con objeto de evitar esfuerzos y tiempo en su localización. Así, los alumnos se dedican al tratamiento de los datos en lugar de a su búsqueda. No necesariamente los recursos necesarios tienen que ser páginas Web, sino que pueden ser de otro tipo: libros y enciclopedias, folletos, vídeos, aplicaciones informáticas educativas, etc.
- **Evaluación.** Aquí se especifica claramente cuáles son los criterios de valoración y los criterios con los que se van a calificar el trabajo encomendado.
- **Conclusión.** Sirve para resumir la experiencia, animar a la reflexión sobre el proceso y generalizar lo aprendido⁶. Puede ser interesante en este apartado aportar sugerencias sobre la actividad, preguntas que induzcan a otras tareas futuras, etc. porque se aprende haciendo, pero también se aprende hablando sobre lo que se ha hecho.

5 <http://WebQuest.sdsu.edu/taskonomy.html> Traducción de Nuria Abalde del documento de Bernie Dodge: <http://www.bioxeo.com/wq/tareonomia.htm>

6 En <http://www.eduteka.org/MatrizValoracion.php3> se trata el tema del empleo de “plantillas de evaluación”. En <http://www.eduteka.org/MatrizEjemplos.php3> hay útiles ejemplos.