

WEBQUEST

ORIGEN DE LAS WEBQUEST

La idea de WebQuest fue desarrollada en 1995, en la Universidad Estatal de San Diego, California. Desde entonces se ha constituido en una de las técnicas principales de uso e integración de Internet en la escuela.

La idea básica de la estructura de las WebQuest se le ocurrió a Bernie Dodge, casi por casualidad, al ver el resultado de las actividades que realizaron sus estudiantes de Magisterio de la San Diego State University al buscar, recopilar y reelaborar información sobre una aplicación informática para la que Dodge no disponía de presupuesto. Solo tenía un informe de evaluación de unas pocas páginas y un vídeo y conocía unos pocos sitios web que describían dicho software y la filosofía constructivista que había tras él. Sus alumnos también realizaron una videoconferencia con un maestro que había probado el programa y una especie de video-tele-conferencia (usando CUSee-Me y el teléfono convencional) con uno de los programadores que estaba en Nueva York. La tarea que tenían que realizar los estudiantes era decidir, en las dos horas que duraba la sesión, si dicho programa podía ser utilizado en la escuela en la que estaban haciendo las prácticas y cómo podían utilizarlo. Bernie Dodge había preparado de antemano todos los recursos disponibles¹, así que, durante las dos horas de la clase, apenas si habló y dejó que sus alumnos analizaran y valoraran la información disponible por sí mismos, formando grupos de trabajo. Como relata en una entrevista en Education World (Dodge, 2000), los resultados fueron espectaculares: surgieron aspectos y facetas que no había previsto y se trataron otros con una profundidad que le sorprendió. Esa misma tarde, el recuerdo de las conversaciones entre los estudiantes que trataban de llegar a una decisión respecto al software en cuestión, le llevaron a una intuición: estaba ante otra manera de enseñar, una metodología que estimulaba enormemente a los estudiantes y que promovía procesos cognitivos de alto nivel, una manera diferente de enseñar y aprender que le gustaba.

• ¹ Todavía puede verse esta primera WebQuest en <http://edweb.sdsu.edu/courses/edtec596/webquest1.html>. Y los resultados en <http://edweb.sdsu.edu/courses/edtec596/ArchResults/ArchResults.html>.

Unas semanas más tarde, Dodge formalizó el proceso en una plantilla en la que describía los pasos esenciales que aún hoy constituyen una WebQuest: introducir a la clase en la situación, organizar los grupos, ofrecer algunas fuentes relevantes de información, describir la tarea que tienen que resolver los estudiantes utilizando las fuentes de información disponibles, indicar los pasos del procedimiento a utilizar y ayudarles a llegar a una conclusión. Algo más tarde, Tom March utilizó la estructura ideada por Dodge para crear una de las primeras y más famosas WebQuest “Searching for China”². Desde entonces, miles de enseñantes han utilizado WebQuest en sus aulas para crear pequeños proyectos de aprendizaje para alumnos de todas las edades. Muchos de ellos, además, las han puesto en la Internet para compartirlas con cualquiera que esté interesado.

Concepto de Webquest.

El creador de las WebQuest, Bernie Dodge³, profesor de tecnología educativa de la San Diego State University, las define como “una actividad de investigación en la que la información con la que interactúan los alumnos proviene total o parcialmente de recursos de la Internet” (Dodge, 1995). Yoder (1999) afirma que es “un tipo de unidad didáctica... que incorpora vínculos a la World Wide Web. A los alumnos se les presenta un escenario y una tarea, normalmente un problema para resolver o un proyecto para realizar. Los alumnos disponen de recursos Internet y se les pide que analicen y sintetizen la información y lleguen a sus propias soluciones creativas”. Además, los alumnos resuelven la WebQuest formando grupos de trabajo y adoptando cada uno una perspectiva o rol determinado, para el que disponen de información específica.

Para **Jordi Adell**⁴ la WebQuest es una actividad didáctica que propone una tarea factible y atractiva para los estudiantes y un proceso para realizarla durante el cual, los alumnos harán cosas con información: analizar, sintetizar, comprender, transformar, crear, juzgar y valorar, crear nueva información, publicar, compartir, etc. La tarea debe ser algo más que simplemente contestar preguntas concretas sobre hechos o conceptos

² <http://www.kn.pacbell.com/wired/China/ChinaQuest.html>

³ La página personal de Bernie Dodge está en <http://edweb.sdsu.edu/people/bdodge/bdodge.html>

⁴ Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa. Núm. 17./Marzo 04

(como en una Caza del Tesoro) o copiar lo que aparece en la pantalla del ordenador a una ficha (“copiar y pegar” e “imprimir” son los peores enemigos de “comprender”).

Otra característica que permite identificar rápidamente una WebQuest y diferenciarla de otras estrategias didácticas es su estructura. Una WebQuest se concreta siempre en un documento para los alumnos, normalmente accesible a través de la web, dividido en apartados como introducción, descripción de la tarea, del proceso para llevarla a cabo y de cómo será evaluada y una especie de conclusión. Cuando se quiere compartir una WebQuest con otros profesores, por ejemplo publicándola por Internet, también se elabora una guía didáctica para los colegas con algunas indicaciones sobre los objetivos curriculares perseguidos, una temporalización, qué medios son necesarios, consejos útiles para su aplicación, etc.

TIPOS DE WEBQUEST:

- **WebQuests a corto plazo:**

La meta educacional de un WebQuest a corto plazo es la adquisición e integración del conocimiento de un determinado contenido de una o varias materias.

Un WebQuest a corto plazo se diseña para ser terminado de uno a tres períodos de clase.

- **WebQuests a largo plazo:**

La meta educacional de un WebQuest se diseña para realizarlo en una semana o un mes de clase. Implica mayor número de tareas, más profundas y elaboradas; suelen culminar con la realización de una presentación con una herramienta informática de presentación (Power Point, página web,..).

- **Miniquest:**

Consisten en una versión reducida de las WebQuests, en las que sólo se consideran tres pasos: escenario, tarea y producto. Pueden ser construidas por docentes experimentados en el uso de Internet en 3 ó 4 horas y los alumnos las realizan completamente en el transcurso de una o dos clases a lo sumo. Pueden ser utilizadas por profesores que no cuentan con mucho tiempo o que apenas se inician en la creación y aplicación de las WebQuests.

ESTRUCTURA DE LAS WEBQUEST

Introducción

Este apartado está dirigido a los estudiantes. Proporciona a los alumnos la información básica sobre la actividad, les orienta sobre lo que les espera y suscita y mantiene su interés mediante una formulación atractiva. Los proyectos deben presentarse haciendo que los temas sean atractivos, visualmente interesantes, relevantes para los alumnos en función de sus experiencias pasadas o de sus metas futuras, importantes por sus implicaciones globales, urgentes porque necesitan una pronta solución, o divertidos ya que ellos pueden realizar algo o desempeñar un papel. 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.

Tarea

La tarea se constituye en la parte más importante de una WebQuest. Le ofrece al estudiante una meta y un enfoque, y concreta las intenciones curriculares del diseñador. Una tarea bien diseñada es atractiva, posible de realizar y fomenta entre los estudiantes el pensamiento más allá de la comprensión mecánica.

En el apartado de la tarea se debe describir de manera clara y concisa cuál será el resultado final de las actividades de aprendizaje. La tarea puede ser:

- **Tareas de repetición:** Algunas veces, lo único que usted solicita a los estudiantes es que absorban algún tipo de información y que demuestren luego haberla entendido. Los informes de investigación de este tipo son actividades muy fáciles que no generan mucho avance en la práctica educativa, pero que pueden ofrecer una introducción fácil al uso de la Red como fuente de información.

Los estudiantes pueden reportar lo que han aprendido a través de presentaciones en PowerPoint o HyperStudio, afiches o informes cortos. Estos son los WebQuest que se encuentran con mayor frecuencia y los menos retadores (o interesantes), pero pueden servir un propósito.

Aunque hay que tener en cuenta, que sólo podría basarse en la repetición si:

1. El formato y el vocabulario del informe difiere significativamente de lo leído por los estudiantes (es decir, el informe no fue hecho cortando y pegando)
 2. A los estudiantes se les da margen sobre lo que deben informar y sobre la manera de organizar sus hallazgos.
 3. Solicitar y apoyar en los estudiantes habilidades para resumir, extraer y elaborar.
- **Tareas de recopilación:** Una tarea sencilla para los estudiantes consiste en tomar información de varias fuentes y ponerla en un formato común. La recopilación resultante podría publicarse en la Red, o podría ser algún producto tangible no digital.

Idealmente, una tarea de recopilación familiariza a los estudiantes con un cuerpo de contenido y les permite practicar la toma de decisiones de selección práctica y explicarlas, así como también organizar, dividir y parafrasear la información tomada de varias fuentes en diversidad de formas.

- **Tareas de misterio:** Todos aman los misterios. Algunas veces, una buena forma de atraer a sus estudiantes hacia un tema es encubrirlo dentro de un acertijo o historia de detectives. Esto funciona bien en los grados escolares elementales, pero puede extenderse también hasta los estudiantes adultos.

Para el buen diseño de una tarea de misterio es necesario resumir la información proveniente de varias fuentes. Elabore un acertijo que no pueda ser resuelto simplemente encontrando la respuesta en una página determinada. Más bien, diseñe un misterio que requiera que la persona:

1. Absorber la información proveniente de varias fuentes.
2. Agrupar la información haciendo interferencias o generalizaciones cruzando varias fuentes de información.
3. Eliminar las pistas falsas que podrían parecer inicialmente posibles respuestas pero que se desbaratan con un examen más detenido.

- **Tareas periodísticas:** Una forma de moldear su WebQuest es solicitando a sus estudiantes que actúen como reporteros para cubrir el evento. La tarea incluye la recolección de hechos y la organización de estos, en un recuento que encaje dentro de uno de los géneros tradicionales de noticias o reportajes. Cuando se evalué el desempeño de los estudiantes tenga en cuenta que la precisión es importante y la creatividad no.

Aunque, hay que tener en cuenta que algunas personas se encuentran ya en una etapa avanzada de su edad adulta, antes de darse cuenta de la posibilidad que todos los informes pueden estar prejuiciados (sesgados), de que todos tenemos filtros que afectan nuestra manera de ver las cosas y que elegimos observar.

Una tarea periodística bien diseñada, requerirá que los estudiantes: (Mexico City EarthQuake) pone a los estudiantes a leer versiones de primera mano sobre el terremoto. La WebQuest

1. Maximicen la exactitud utilizando múltiples versiones de un evento.
 2. Amplíen su comprensión incorporando opiniones divergentes dentro de su relato.
 3. Profundicen su comprensión utilizando fuentes de información básicas.
 4. Examinen sus propios prejuicios y disminuyan su impacto en sus escritos.
- **Tareas de diseño:** De acuerdo con la definición del diccionario Webster, el diseño es "un plan o protocolo para llevar a cabo o lograr algo". Una tarea de diseño de WebQuest requiere que los estudiantes creen un producto o plan de acción que cumpla con una meta pre-determinada y funcione dentro de restricciones pre-establecidas.

El elemento clave en una tarea de diseño es el que esta involucre, tenga limitaciones auténticas. No se enseña mucho a los estudiantes si se les solicita hacer un diseño ideal X, sin exigirles igualmente que lo hagan dentro de un presupuesto y ajustado a un marco de restricciones legales o de otro tipo. De hecho, una tarea de diseño sin restricciones promueve el desarrollo de una actitud ilusoria de que "todo funciona", la cual no encaja dentro del mundo real.

Una tarea de diseño bien elaborada:

1. Describe un producto que realmente necesita alguien en algún sitio.
 2. Describe las limitaciones de recursos o de otro tipo que no se diferencian mucho de aquellas que enfrentan los diseñadores reales de esos productos.
 3. Deja espacio para la creatividad y la promueve dentro de esas limitaciones.
- **Tareas de productos creativos:** Las tareas creativas de las WebQuests se centran en que los estudiantes produzcan algo dentro de un formato determinado (eje. Una pintura, una obra de teatro, una obra satírica, un afiche, un juego, un diario personal simulado o una canción), estas tareas son mucho menos predecibles y sus resultados finales más indefinidos que las tareas de diseño. Los criterios de evaluación para estas tareas deben enfatizar la creatividad y auto expresión así como la satisfacción de los criterios específicos para el género elegido.

Al igual que con las tareas de diseño, las restricciones son la clave y van a diferir dependiendo del producto creativo y del tópico en el que se va a trabajar. Tales restricciones pueden incluir requisitos como:

1. Precisión histórica.
2. Adherencia a un estilo artístico particular.
3. Uso de las convenciones de un formato particular.
4. Consistencia interna.
5. Limitaciones en extensión, tamaño o alcance.

Balanceando el peso que pueden tener las limitaciones, una tarea de este tipo debería invitar a la creatividad, por tener en cierta forma, un resultado final menos definido. La asignación debe ofrecer el espacio suficiente para que el estudiante o el grupo de estudiantes pueda dejar su huella particular en la tarea que usted ha solicitado.

- **Tareas para construcción de consenso:** Algunos temas van de la mano con la controversia. Las personas están en desacuerdo debido a las diferencias que tienen en sus sistemas de valores, a lo que aceptan como un hecho real y en relación a las experiencias que han tenido, o en relación con sus metas esenciales. En este mundo imperfecto es útil exponer a los futuros adultos a esas diferencias y ofrecerles oportunidad de realizar prácticas tendientes a resolverlas. La esencia de la tarea de construcción de consenso requiere que, en la medida de lo posible, se articulen, consideren y acomoden los diferentes puntos de vista. Para bien o para mal, los eventos actuales y la historia reciente presentan muchas oportunidades para practicarla. Una tarea para construcción de consenso bien diseñada debe:
 1. Involucrar a los estudiantes en la obtención de diferentes perspectivas mediante el estudio de diferentes grupos de recursos.
 2. Basarse en diferencias de opinión auténticas, expresadas en la realidad por alguien en alguna parte, fuera de los muros del salón de clase.
 3. Basarse en asuntos de opinión y en hechos, no solamente dirigida a los hechos.
 4. Culminar en el desarrollo de un reporte conjunto dirigido a una audiencia específica (real o simulada), realizado en formato análogo a alguno utilizado en el mundo real, fuera del salón de clase (eje. El documento que contenga una política, la recomendación a un cuerpo gubernamental, el memorando de un acuerdo).

- **Tareas de persuasión:** Una tarea de persuasión va más allá de la simple repetición cuando se solicita a los estudiantes desarrollar una argumentación convincente que se base en lo que han aprendido. Las tareas de persuasión pueden incluir la presentación ficticia ante una audiencia del consejo de la ciudad o ante un tribunal; escribir una carta, editorial o informe de prensa; producir un afiche o un video diseñado expresamente para influenciar las opiniones.

- **Tareas de auto conocimiento:** Algunas veces la meta de una WebQuest es lograr un mayor conocimiento de si mismo, conocimiento que pueda ser desarrollado por medio de una exploración guiada de recursos en línea y fuera

de ella. Existen pocos ejemplos de este tipo, quizás debido a que el conocimiento propio no tiene mayor representación en el currículo actual. Una tarea de auto conocimiento bien diseñada comprometerá al estudiante a responder preguntas sobre si mismo que no tienen respuestas cortas. Estas tareas podrían desarrollarse alrededor de:

1. Metas a largo plazo.
 2. Temas éticos y morales.
 3. Auto mejoramiento.
 4. Apreciación del arte.
 5. Respuestas personales a la literatura.
- **Tareas analíticas:** Una tarea analítica ofrece una forma de desarrollar ese conocimiento. En las tareas analíticas, se solicita a los estudiantes observar cuidadosamente una o más cosas y encontrar similitudes y diferencias con el objeto de descubrir las implicaciones que tienen esas similitudes y diferencias. Podrían buscar las relaciones de causa y efecto entre variables y se les solicitaría discutir su significado.
 - **Tareas de emisión de un juicio:** Las tareas de emisión de un juicio presentan al estudiante una cantidad de temas y se le solicita clasificarlas o valorarlas, o tomar una decisión informada entre un número limitado de opciones.
 - **Tareas científicas:** El método científico condujo a la tecnología que le ha permitido a usted leer estas palabras. La ciencia permea nuestra sociedad y es vital que los niños de hoy entiendan cómo funciona la ciencia, aunque nunca vayan a usar una bata blanca o a llevar un maletín.

La Red trae a nuestras puertas no sólo los datos históricos sino los más actualizados y algunos de ellos pueden ofrecer práctica en ciencia real. ¿Cuál es el aspecto de una tarea científica? Ésta debe incluir:

1. Realizar hipótesis basadas en el entendimiento de la información básica que ofrecen las fuentes en línea y fuera de ella.

2. Poner a prueba las hipótesis recopilando datos de fuentes pre-seleccionadas.
3. Determinar si las hipótesis fueron sustentadas y describir los resultados y sus implicaciones en el formato estándar de un reporte científico.

La clave para elaborar una WebQuest exitosa de este tipo es encontrar las preguntas que pueden ser exploradas con el tipo de datos disponibles en línea, que no sean tan obsoletos, que no puedan relacionarse con el plan estándar del currículo y no sean tan conocidos de tal forma que el manejo de los números no se convierta en un simple ejercicio mecánico.

Si el producto final implica el uso de alguna herramienta (i.e., la web, un video, PowerPoint, etc.), se debe incluir aquí. En la tarea no deben incluirse todos los pasos que los estudiantes deben seguir para llegar al punto final. Eso pertenece a la siguiente sección, dedicada al Proceso. La tarea es la parte más importante de una WebQuest y existen muchas maneras de asignarla. (Ver Tareonomía de la Webquest)

Proceso

¿Qué pasos debe dar el alumno para realizar la tarea propuesta? Una lista numerada de pasos ayudará a comunicar la idea de una secuencia ordenada de pasos. Esta sección ayudará a los alumnos a entender “qué hay que hacer” y en qué orden. A otros profesores que quiera utilizar la WebQuest les ayudará a ver el decurso de la actividad y cómo pueden adaptarla para su propio uso. Así pues, cuanto más detalle, mejor. Recuerde que este documento va dirigido al alumno, sin embargo, describa los pasos utilizando la segunda persona.

- Primero, serás asignado a un grupo de 4 estudiantes...
- Una vez escogido el rol que desempeñarás...
- y así sucesivamente...

En el proceso deben incluirse los recursos online y offline que se utilizarán en cada paso. Se puede hacer de varias formas. Si se plantean varias tareas comunes a todos los miembros del grupo, cada tarea incluirá los correspondientes recursos. Si hay recursos diferenciados por roles, se deben describir los pasos del proceso de cada rol e incluir aquí los recursos correspondientes. En el caso de que algunos recursos sean comunes,

para adquirir un conocimiento común antes de trabajar en función de cada rol, debe indicarse explícitamente. En la sección dedicada al Proceso se pueden incluir algunos consejos sobre qué hacer con la información reunida (véase más adelante el concepto de andamio cognitivo). Esta ayuda puede incluir consejos sobre como utilizar diagramas de flujo, tablas-resumen, mapas conceptuales u otras estructuras organizativas. La ayuda puede adoptar la forma de una lista de comprobación de cuestiones a analizar con la información, o cosas en las que fijarse o sobre las que pensar. Si ha identificado o preparado documentación accesible en la web que cubre destrezas específicas necesarias en la sesión (i.e., cómo hacer una tormenta de ideas, como preparar una entrevista a un experto), vincúlela a esta sección.

Evaluación

En el apartado de evaluación debe describirse lo más concreta y claramente posible a los alumnos cómo será evaluado su rendimiento... si habrá una nota común para el grupo o calificaciones individuales. Se debe incluir la rúbrica de evaluación si se va a utilizar este método (más adelante se explica brevemente).

Conclusión

En la conclusión podemos escribir una serie de frases que resuman lo que han conseguido o aprendido los estudiantes completando la WebQuest. Puede incluir algunas cuestiones retóricas o vínculos adicionales para animarles a ampliar sus conocimientos. No es una parte crítica en el conjunto, pero proporciona un broche (mecanismo de cierre) a la actividad. Debe resumir lo aprendido y estimular la reflexión acerca del proceso, de tal manera que anime a extender la experiencia a otros dominios. En esta sección, el profesor puede animar a los estudiantes a que sugieran algunas formas diferentes de hacer las cosas con el fin de mejorar la actividad.

Créditos y Referencias

Es conveniente incluir mención a las fuentes de todas las imágenes, música o textos que se han utilizado incluyendo vínculos a las fuentes originales. También deberíamos agradecer la ayuda que hayamos recibido en forma de otras WebQuest en las que nos hemos inspirado, páginas web de especial relevancia para la tarea, libros consultados, etc.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- <http://www.webquest.es/introduccion-las-webquest>
- <http://vence.obolog.com/tipos-webquest-12840>
- <http://vence.obolog.com/origen-webquest-12837>
- <http://webquestjvv.blogspot.com.es/2012/04/tipos.html>