

WebQuest

Extracto

Este trabajo ha sido presentado en el XI Seminario de Dificultades Específicas para la Enseñanza del Español a Lusohablantes el 25 de octubre de 2003, y será publicado próximamente en las *Actas*. Si quiere ver la presentación en *power point*, pinche [aquí](#). También fue presentado un ejemplo práctico de *Webquest* sobre [Manolito Gafotas](#).

Josep Ramon Vidal Colegio Miguel de Cervantes. São Paulo

INTRODUCCIÓN

En una jornada en la que hablamos del uso de Internet en el aula, resulta inevitable poner encima de la mesa el trabajo en *Webquest*. No porque sea de dominio general, sino por tratarse de un procedimiento que nos plantea una perspectiva nueva en lo que se refiere al trabajo en Internet con los alumnos.

Aunque observemos algunos ejemplos en la red, que encontraremos a través de cualquier buscador, la pregunta base que nos vendrá a la cabeza será la misma, base de ésta comunicación: ¿Qué es una *webquest*?

¿Qué es?

***Webquest* es un modelo de uso educativo de Internet basado en el aprendizaje cooperativo. En éste modelo de investigación la información proviene mayoritariamente de Internet y culmina con un producto final. La metodología de aprendizaje, basado en los recursos de Internet potencia el pensamiento crítico, la creatividad y la toma de decisiones que contribuyen en el desarrollo de capacidades para transformar los conocimientos adquiridos. Se destaca por ser un modelo extremadamente simple y rico para los usos educativos en la red.**

Según los autores hay varias formas de practicar ,de forma efectiva, el aprendizaje cooperativo; una de ellas es el uso de Internet y *WebQuest*. *WebQuest* usa el mundo real, y tareas auténticas para motivar a los alumnos; su estructura es constructivista y por tanto fuerza a los alumnos a transformar la información y entenderla; sus estrategias de aprendizaje cooperativo ayudan a los estudiantes a desarrollar habilidades y a contribuir al producto final del grupo.

Las *WebQuests* ofrecen un modelo ideal para los docentes que buscan la manera de integrar Internet en el aula. Cada *WebQuest* tiene una tarea clara o un problema específico con una gran cantidad de enlaces que se relacionan con un tópico o con el contenido del área de estudio de un curso determinado. [Tom March](#) y [Bernie Dodge](#) han creado un sitio informativo que se ocupa del uso de *WebQuests* para apoyar el proceso de aprendizaje, y también han diseñado unos excelentes ejemplos que podremos encontrar en [The WebQuest Page](#).

Actualmente cuenta con más de 20.000 páginas en Internet, con propuestas de educadores de muchos países del mundo (Estados Unidos, Canadá, Islandia, Australia, Inglaterra, Francia, Portugal, Brasil, Holanda, entre otros).

Características

Con las consideraciones expuestas hasta ahora, resumiremos las características de una *webquest* en tres apartados:

- a) Son actividades creadas fundamentalmente para que los alumnos trabajen en grupo.
- b) Se pueden añadir elementos de motivación a su estructura asignando a los alumnos un papel, personajes simulados, y un escenario para trabajar.
- c) Pueden ser para una única materia o interdisciplinares.

OBJETIVOS EDUCATIVOS

1. Modernizar la práctica educativa. Los informes de julio del 2.000 de la compañía *BrightPlanet* (y su autor, Michael K. Bergman) afirman que existía en aquél entonces más de 550.000 millones —medio billón— de documentos colgados en la red. Teniendo en cuenta que ésta cifra parece triplicarse cada año que transcurre y que la enseñanza debe ponerse al día también en éste aspecto, ¿cómo podemos renunciar a un medio que nos proporciona más información que la mayor de las bibliotecas inimaginadas?

2. Facilitar el acceso a documentos auténticos. Obviamente, y aunque la red amplía día a día su fondo, no podemos por ello considerar fiables todas las informaciones que encontramos. Una selección previa por parte del profesor ayudará a los alumnos a no perderse en un vasto océano. Sin impedir la posibilidad de una búsqueda, que en algunos casos puede llegar a ser de carácter científico, una preselección de *websites* orientará y motivará a los alumnos a encontrar informaciones y documentos realmente adecuados para su tarea.

3. Potenciar el aprendizaje cooperativo. Disponer de conocimientos previos de estrategias de aprendizaje colaborativo es muy útil para los diseñadores de webquests. Según Johanson y Johnson (2000) las características de un ambiente de aprendizaje colaborativo incluyen:

- a) la interdependencia positiva: los alumnos deben estar convencidos de que no pueden triunfar si no es conjuntamente con los otros.
- b) Se debe fomentar la interacción, si es posible cara a cara. Si los alumnos se ven los unos a los otros, se estimulan y esfuerzan en hacer un trabajo auténtico, real. Lo podremos conseguir fácilmente con mesas redondas, por ejemplo.
- c) Responsabilidad individual y de grupo. Cada grupo es responsable de completar una tarea y cada individuo asume la responsabilidad de la parte que le corresponde en el proceso.
- d) Competencias interpersonales y de pequeños grupos. La mayoría de los niños (y muchos adultos) necesitan que se les enseñe a trabajar juntos.
- e) Proceso del grupo. La conversación sobre cómo mejorar la eficacia del grupo se construye de forma expresa durante el proceso. En la elaboración de una *webquest* se suele tener en cuenta que se aprende tanto delante del ordenador como cuando los alumnos muestran, discuten o elaboran las conceptualizaciones de los otros.
- f) ¿Cómo crear una interdependencia positiva? Si establecemos, por ejemplo, responsabilidades individuales diferenciadas cuando se les pide que busquen diferentes páginas *web* o que lean las mismas páginas web desde diferentes

perspectivas o puntos de vista. También se pueden repartir las responsabilidades de producción de forma similar a las tareas reales de la vida adulta. Lo que evitará una *webquest* es crear papeles separados que no sirvan para conseguir la información que todos los miembros del equipo necesitan para conseguir el objetivo final.

4. Desarrollar habilidades cognitivas. Las habilidades cognitivas son un conjunto de operaciones mentales, cuyo objetivo es que el alumno integre la información adquirida a través de los sentidos, en una estructura de conocimiento que tenga sentido para él. Formar y desarrollar éstas habilidades en el aprendiz es uno de los objetivos de una *webquest*. El concepto de habilidad cognitiva es una idea de la Psicología Cognitiva que enfatiza que el sujeto no sólo adquiere los contenidos mismos sino que también aprende el proceso que usó para hacerlo: aprende no solamente lo que aprendió sino como lo aprendió (*Chadwick y Rivera, 1991*).

5. Transformar activamente informaciones y reproducirlas. El trabajo final que realizan los alumnos tendrá una base teórica que sustentará la discusión en grupo y que dará origen a una producción propia que reproducirá con estilo propio las informaciones tratadas. Se dará el caso en que este trabajo final dará origen a conclusiones particulares y originales.

6. Incentivar la creatividad. Una *webquest* es una plataforma para la expresión creativa, es decir, es un lugar de despegue con el instrumental necesario para iniciar y continuar un viaje a las ideas, pero también deberá ser una plataforma con posibilidades de elegir el tipo de navegación. Para que potencie la creatividad tendrá las herramientas adecuadas para la expresión creativa, para la integración de información para observar o plantear un problema. Cuando estas herramientas son fáciles de manejar y no es necesario un entrenamiento para hacer uso de ellas es posible que se facilite el pensamiento divergente en usuarios no expertos en el uso de software. Cuando las herramientas del programa son complejas, es muy probable que el usuario se centre en la herramienta y no en la idea, es decir, pensará cómo la herramienta le indica pensar y se expresará como la herramienta le dice que se exprese.

7. Favorecer el trabajo de autoría de los profesores. Conocida es la facilidad de internet en la difusión de cualquier información para que sea divulgada de forma rápida y amplia. El colectivo de profesores está plagado de creadores y favorecer la autoría de los mismos interviene como elemento cada día más importante para mejorar y ampliar el horizonte educativo en todo el mundo.

HABILIDADES

Hoy en día los adultos necesitamos analizar y sintetizar información si queremos tener éxito en la mayoría de las profesiones. Una *webquest* puede proporcionar una base estimulante y compleja para introducir segmentos de conocimiento que presentados de otra forma parecerían estáticos e inertes.

Una *webquest* larga requiere, entre otras, las siguientes habilidades (*Marzano, 1992*):

a) Comparar: identificar, establecer diferencias y semejanzas.

b) Clasificar: Agrupar en categorías definibles en base a sus características o atributos.

- c) Inducir: Inferir generalizaciones o principios desconocidos a partir de observaciones o análisis.**
- d) Deducir: Inferir consecuencias y condiciones no explicitadas a partir de datos, principios o generalizaciones**
- e) Analizar errores: Construir un sistema de sustentar o probar una afirmación**
- f) Construir: A partir de la información recogida, elaborar un nuevo documento con aportaciones propias.**
- g) Abstracción: Llegar a conclusiones prescindiendo de la realidad exterior.**
- h) Analizar perspectivas.**

COMPONENTES Y ESTRUCTURA DE UNA WEBQUEST

1. Introducción (al tema).Tiene dos objetivos:

- a) Orientar al alumno sobre lo que se va a encontrar**
- b) Incrementar su interés por la actividad**

2. Tarea (para que el alumno realice).

Se proporciona una descripción clara de lo que tendrá que haber hecho al finalizar la actividad. Se puede efectuar a través de una o varias páginas web, un redactado en word, una presentación en power point... O incluso a través de una presentación oral, un debate, etc.

3. Recursos (disponibles).

La descripción del proceso debe ser breve y clara. Se sugieren los pasos que se deben seguir para completar la tarea.Se podrán añadir aquí las orientaciones sobre el aprendizaje, la división de tareas en subtareas.

4. Proceso (una secuencia predefinida).

Se compondrá de una serie de páginas web previamente seleccionadas por el profesor relacionadas con la tarea a realizar. Ésta preselección evita que los alumnos se pierdan en la red. Los recursos no tienen por qué estar exclusivamente en la red.

5. Evaluación (Evaluación de la rúbrica).

Se proporciona una orientación de cómo será evaluado el producto final. Ésta evaluación podrá ser evaluada con la rúbrica para que sean los mismos alumnos los que se evalúen.

6. Conclusión

Con la finalidad de resumir la experiencia, animar a la reflexión y generalizar lo aprendido. Lejos de convertirse en una crítica, suele generar una discusión gracias al conocimiento adquirido durante la actividad.

7. Pistas y orientaciones

8. Créditos y referencias

APRENDIZAJE ACTIVO

Según el esquema inventado por Bernie Dodge:



Esquema del Aprendizaje Activo en la Web presentado por Dodge

La información extraída por los alumnos a través de Internet, o de cualquier otra fuente, sufre una transformación al realizar la tarea, producto de esa adquisición de conocimiento. Esta transformación la podríamos definir como no estática, puesto que la doble vía de interrelación que origina el intercambio de información entre los componentes del grupo hace modificar durante el proceso de elaboración de la tarea el resultado final del grupo.

RESUMIENDO

A modo de resumen, veamos cuáles son las ventajas que nos proporciona el trabajo de webquest con los alumnos:

- **Motivación**
- **Autenticidad (estrategias diversificadas y contenidos auténticos)**
- **Aprendizaje cooperativo**
- **Desarrollo del pensamiento en nivel elevado (conocimiento, comprensión, aplicación, análisis, síntesis y evaluación)**

Además de tener como aliados:

las nuevas tecnologías y en particular una Web.

CONSIDERACIONES Y DECLARACIONES

Según March (1999) "... una *webquest* es por elección una actividad en la *Web* más rica desde el punto de vista del desarrollo del pensamiento y raciocinio, ya que se diferencia de las restantes por:

- a) envolver a los alumnos en la resolución de problemas;
- b) propiciar un trabajo de colaboración sobre una tarea real, interpretando papeles reales
- c) utilizar internet como uno de los posibles recursos y como medio de compartir conocimiento."

De acuerdo con **Seabra** (2001) "la gran ventaja de una *Webquest* es que da otro enfoque a la búsqueda en Internet. Los alumnos entran en la red buscando temas definidos, con tareas específicas. Acaba con el sistema de copiar y enganchar." Completa aún que "el objetivo de ésta nueva metodología no es restringir la visita de los alumnos a otros *sites*, sino evitar que se pierdan (...). Es un planteamiento más dirigido, pero que genera una dinámica muy buena. Coloca al profesor como facilitador, como un mediador."