

WEBQUEST

UNA ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO BASADA EN
EL USO DE INTERNET

MANUEL AREA MOREIRA

El **Webquest** es la aplicación de una estrategia de aprendizaje por descubrimiento guiado a un proceso de trabajo desarrollado por los alumnos utilizando los recursos de la WWW.

Webquest significa indagación, investigación a través de la web.

Una Webquest consiste, básicamente, en presentarle al alumnado un problema, una guía del proceso de trabajo y un conjunto de recursos preestablecidos accesibles a través de la WWW. Dicho trabajo se aborda en pequeño grupo y deben elaborar un trabajo (bien en papel o en formato digital) utilizando los recursos ofrecidos de Internet.

Watson (1999)

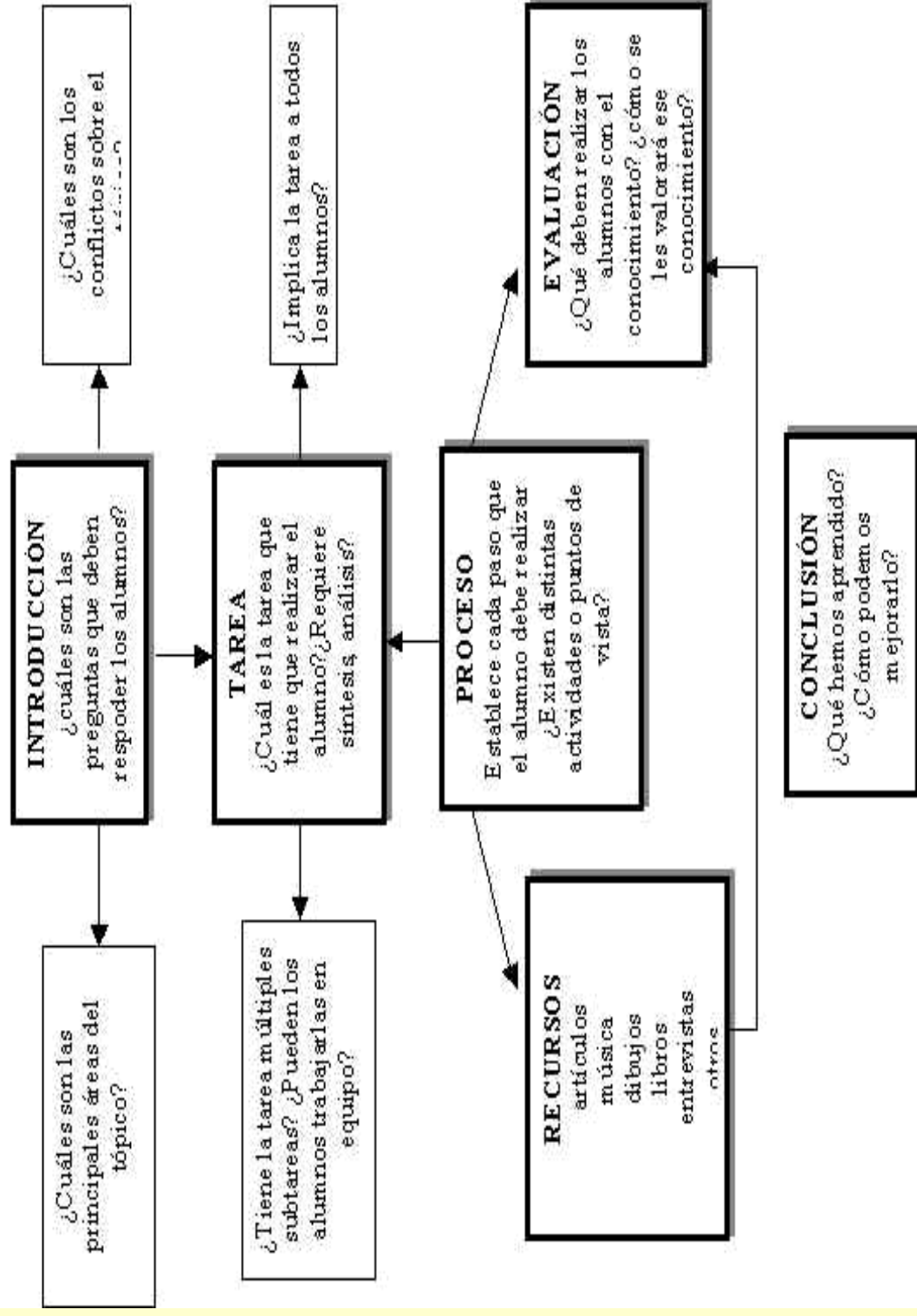
Rodríguez García define **Webquest**:

- Modelo de aprendizaje simple y rico, basado en el aprendizaje cooperativo y en procesos de investigación para aprender.
- Actividad enfocada a la investigación, en la que la información es descargada de Internet. Es una exploración dirigida.
- Metodología de aprendizaje basado en los recursos que proporciona Internet que incitan a los alumnos a investigar, potencian el pensamiento crítico, la creatividad y la toma de decisiones.

La realización de una **Webquest** consiste en que el profesor identifica y plantea un tópico/problema y a partir de ahí crea una web en la que presenta la tarea al alumnado, les describe los pasos o actividades que tienen que realizar, les proporciona todos los recursos on-line necesarios y los criterios con los que serán evaluados.

COMPONENTES DE UNA WEBQUEST

<http://www.spa3.k12.sc.us/WebQuests.HTM>



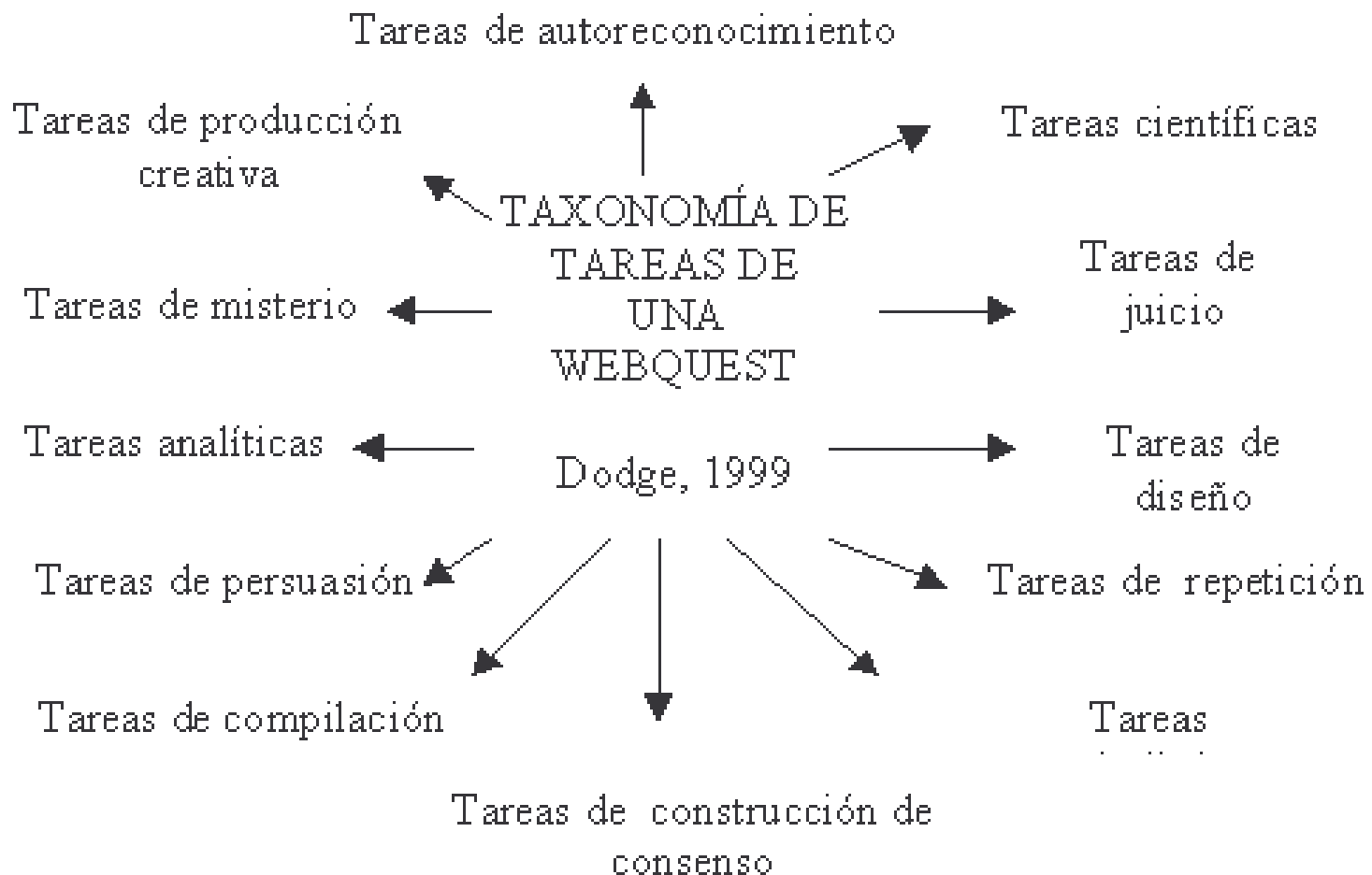
COMPONENTES DE UNA WEBQUEST:

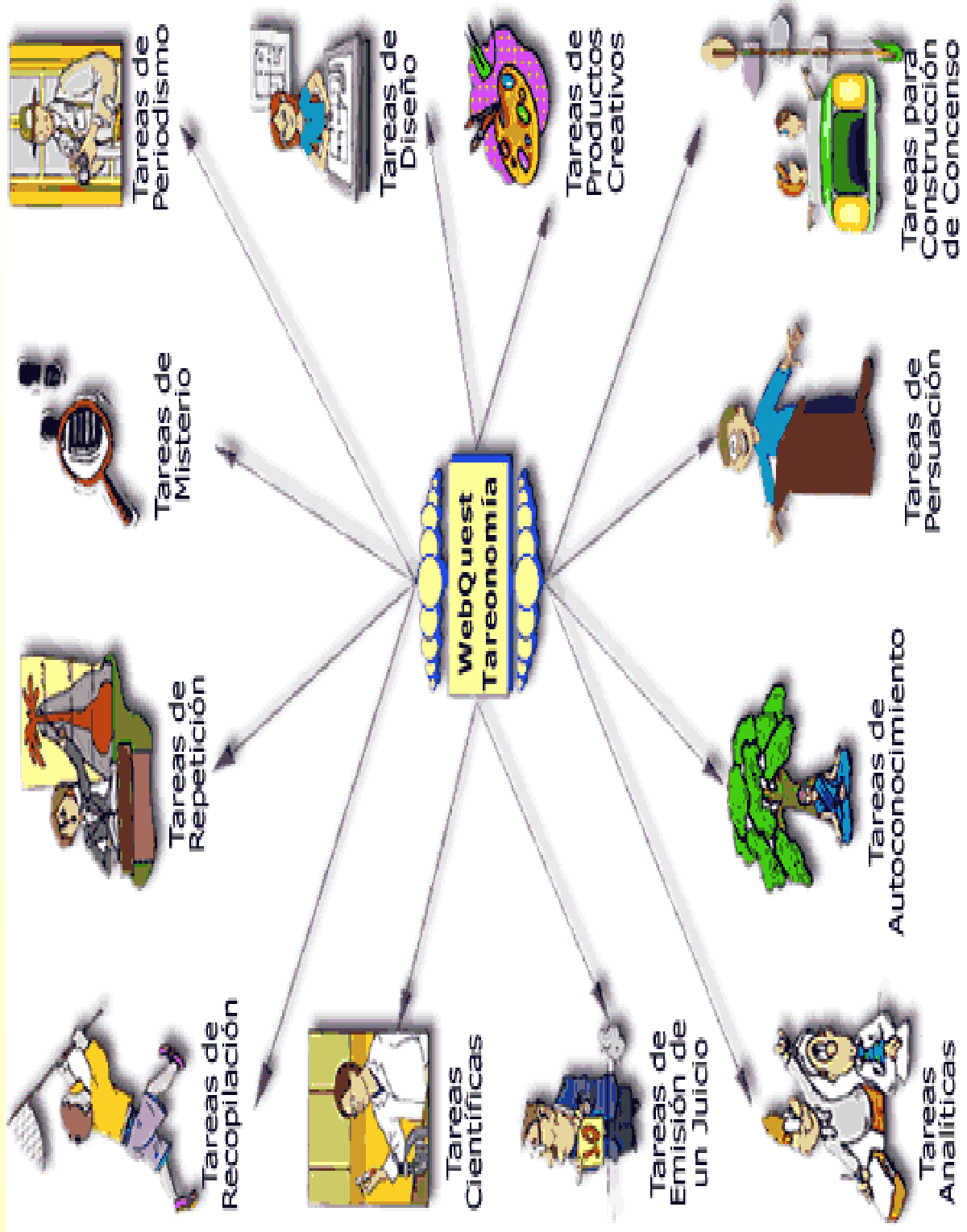
La **INTRODUCCIÓN** ofrece a los alumnos la información y orientaciones sobre el tema que tiene que trabajar. La meta es hacer la actividad atractiva y divertida, que motive y mantenga este interés. Los proyectos deben contarse haciendo que los temas sean atractivos, visualmente interesantes, sean relevantes para ellos, importantes por sus implicaciones globales, urgentes porque necesitan una pronta solución o divertidos ya que pueden desempeñar un papel o realizar algo.

La **TAREA** es la parte más importante de una WebQuest. Es una descripción de algo que los alumnos deberán haber llevado a cabo al final de la WebQuest. Podría ser: presentación multimedia, exposición verbal, cinta de video, página Web o obra de teatro.

Una WebQuest se puede utilizar varias veces. La actividad puede ser modificada y se puede desafiar a los estudiantes para que propongan algo que vaya más lejos que las anteriores.

TAXONOMÍA DE TAREAS (DODGE 1999)





DESCRIPCIÓN DE LAS TAREAS

TAREA	DESCRIPCIÓN	CONDICIONES
Volver a contar	Realizar un trabajo sobre lo que han aprendido.	Formato de presentación y texto diferentes de lo que leen. Habilidades de resumen, elaboración, etc.
Recopilación	Información de distintas fuentes y ponerlo en un formato en común. Resultado sobre el Web.	Transformación de la información recopilada. La puesta de una lista de sitios Web o una colección de imágenes no es suficiente.
Misterio	Tarea como un misterio a resolver (primaria)	Búsqueda de la información de fuentes múltiples. Eliminación de rastros falsos que parecían respuestas al principio, pero que no lo son.
Periodísticas	Actuar como reporteros que cubren un acontecimiento.	Implica hechos recientes y su organización en un documento dentro de el género de la noticia. Investigación. Exactitud importante, creatividad no.

Diseño	Crear un producto con un objetivo, dentro de unas normas especificadas.	Describe un producto necesitado en algún sitio por alguien.
Producto Creativas	Producción de algo dentro de un formato pero más ampliable e imprevisible que las tareas de diseño.	Debe exigirse: exactitud histórica; adhesión a un estilo particular artístico; empleo de las convenciones de un formato; consistencia interna; limitaciones sobre longitud, tamaño o alcance.
Acuerdo General	La gente discrepa debido a diferencias en sistemas de valores. Exponer a adultos futuros tales diferencias y dar la práctica como la resolución de ellas.	Implicarles para que vean perspectivas distintas, estudiando recursos. Auténticas diferencias de opinión. Informe común hacia una audiencia (verdadera o no) y creado en un formato de fuera del aula.
Persuasión	Hay gente en el mundo que discrepa con Ud. Es útil desarrollar habilidades de persuasión.	Identificar una audiencia para el mensaje neutro o apático. Una tarea de persuasión va más allá de volver a contar un caso convincente.

Conocimiento de Sí Mismo	El objetivo es un entendimiento de uno mismo, que puede ser desarrollado por la exploración sobre recursos autónomos.	Objetivos de largo plazo; cuestiones éticas y morales; perfeccionamiento personal; apreciación del arte; respuestas personales a literatura.
Analíticas	Mirar una o más cosas y encontrar semejanzas y diferencias, entender las implicaciones entre ellas. Buscar las relaciones de causa y explicar su significado.	Más allá del análisis simple de las implicaciones encontradas.
Juicio – Evaluación	Conocer un sistema de juzgar. Presentan artículos y piden una clasificación o una decisión entre un número de opciones.	Proporcionar una tabla o criterio para hacer el juicio, o un apoyo en la creación de sus criterios para evaluar.
Científicas	Cómo se realizan los trabajos científicos. Preguntar para resolver con datos interesantes.	Fabricación, pruebas y comprobación de hipótesis basadas en una información y descripción de los resultados, en la forma de un informe científico.

El **PROCESO** describe los pasos que se debe seguir para llevar a cabo la Tarea, con los enlaces incluidos en cada paso. Puede contemplar estrategias para dividir las Tareas en Subtareas y describir los papeles o las perspectivas a tomar. La descripción del proceso debe ser corta y clara.

Los **RECURSOS** son una lista de sitios Web que el profesor ha localizado para ayudar a completar la tarea. Son seleccionados para que el estudiante pueda enfocar su atención en el tema. No todos los Recursos deben estar en Internet y las WebQuest recientes los incluyen en la sección de Proceso.

Tiene sentido dividir el listado para que algunos sean examinados por todo el grupo, mientras que otros corresponden a los subgrupos de estudiantes que representarán un papel específico o tomarán una perspectiva en particular.

Algunos modelos proponen la guía que el docente pueda brindar para explicar la forma de administrar el tiempo a lo largo de la Tarea. Mediante ayudas visuales, Mapas Conceptuales o diagramas se muestra la forma de conducir la tarea.

La **EVALUACIÓN**. Los criterios deben ser precisos, claros, consistentes y específicos. Una forma de evaluar es una plantilla de evaluación.

Muchas de las teorías sobre valoración, estándares y constructivismo se aplican a las WebQuests: metas claras, valoración acorde con Tareas específicas e involucrar a los estudiantes en el proceso de evaluación.

La **CONCLUSIÓN** resume la experiencia y estimula la reflexión acerca del proceso de tal manera que extienda y generalice lo aprendido.

Se pretende que el profesor anime a los alumnos para que sugieran e formas diferentes de hacer las cosas con el fin de mejorar la actividad

APRENDIZAJE COLABORATIVO

Los elementos básicos que caracterizan el aprendizaje colaborativo:

- Responsabilidad individual: todos los miembros del grupo son responsables de su desempeño individual dentro del grupo.
- Interdependencia positiva: los miembros deben lograr una meta común.
- Habilidades de colaboración: las habilidades necesarias para que el grupo funcione de forma efectiva, como el trabajo en equipo, la solución de conflictos, el liderazgo, etc.
- Interacción promotora: los miembros del grupo interactúan para desarrollar relaciones interpersonales y establecer estrategias efectivas de aprendizaje.
- Proceso de grupo: el grupo reflexiona en forma periódica y evalúa su funcionamiento, efectuando los cambios necesarios para incrementar su efectividad.

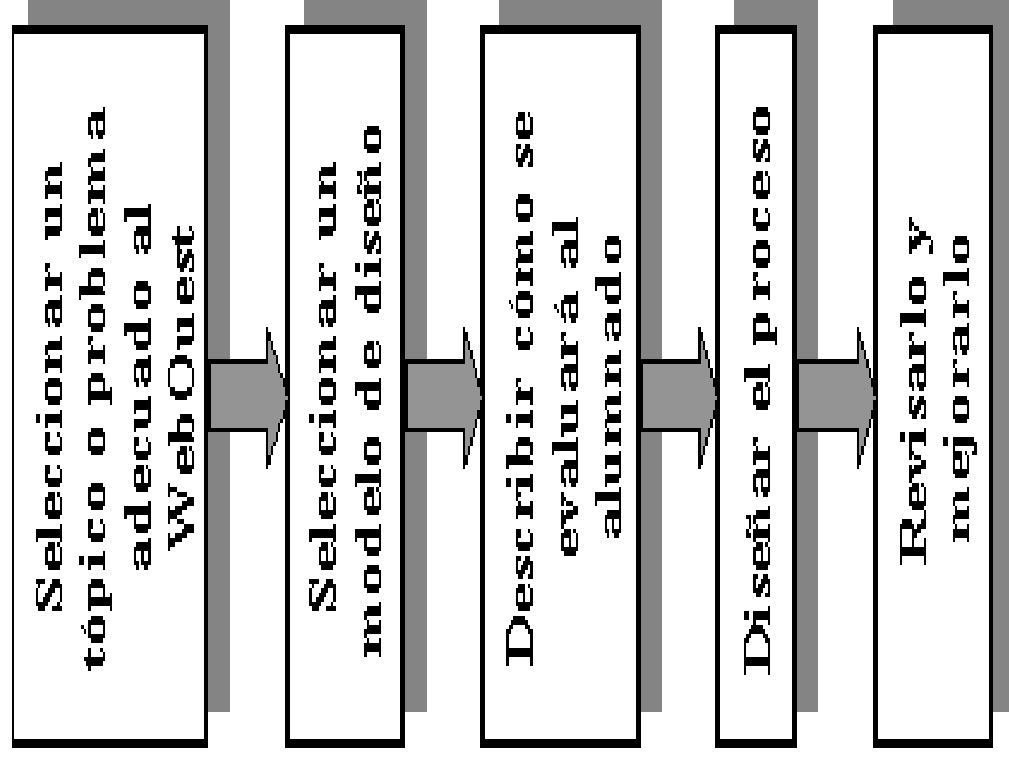
Una WebQuest bien diseñada y bien gestionada responde perfectamente a estas características. Los buenos diseñadores reconocen que en gran medida el aprendizaje de WebQuest ocurre fuera del ordenador, cuando los alumnos enseñan, discuten y resuelven o elaboran las conceptualizaciones de los otros. La orientación sobre cómo trabajar juntos, debe ser un elemento del proceso

Tipos de Webquets

Respecto a qué tipo de WQ se pueden generar y experimentar son:

1. WQs elaboradas por el profesorado y/o alumnado; para trabajo en grupo o individuales.
2. WQs con texto, imágenes y/o sonido.
3. WQs para cualquier nivel educativo y área; adaptadas para ACNEE.
4. WQs de búsqueda de información para la toma de decisiones en acerca de itinerarios educativos o inserción laboral.

PROCESO DE CREACIÓN DE UNA WEBQUEST (Dodge, 2002)



POSIBILIDADES EDUCATIVAS DE LA WEBQUEST

- Potencia el trabajo colaborativo de profesores-alumnos y alumnos-alumnos.
- Facilita el uso de estrategias que difícilmente surgirían espontáneamente
- Desarrolla hábitos de atención y concentración en alumnos que como estrategia de aprendizaje practican la de ensayo-error.
- Respeta el ritmo de aprendizaje y por tanto favorecen respuestas adaptativas a la diversidad y mecanismos de inclusión para todos.
- Requiere un esquema previo de los profesores acerca de la teoría del aprendizaje subyacente.
- Es una herramienta muy útil y de amplia adaptabilidad para alumnos con discapacidad; problemas de retraso escolar; desmotivación; con rechazo a las actividades habituales de lápiz y papel; compensación educativa y con necesidad de rápida alfabetización digital por proceder de otras culturas.
- Integración de las TIC en el currículo de los alumnos, pudiendo sustituir o complementar otras metodologías en relación a algunos temas.
- Motivación más fácil por parte del profesorado de cara a algunos temas más difíciles de abordar
- Posibilidad de crear materiales propios en función de los intereses del profesor y del alumnado.
- Facilitan un modelo para el acceso a la información de una forma más rigurosa que “por libre”

Lo más interesante de es que el profesor puede asumir la **generación de materiales de aprendizaje** destinados a sus alumnos, utilizando la información y servicios de Internet.

Para que un docente pueda **crear una Webquest** necesita tener los siguientes conocimientos y habilidades:

- **saber navegar por la WWW,**
- **manejar los motores de búsqueda de información,**
- **dominar el contenido que enseña**
- **conocimientos básicos del diseño HTML para la creación de documentos hipertextuales.**

“Se trata de hacer algo con información: analizar, sintetizar, comprender, transformar, crear, juzgar, valorar, etc. La tarea debe ser algo más que simplemente contestar preguntas concretas sobre hechos o conceptos o copiar lo que aparece en la pantalla del ordenador en una ficha.

Idealmente, la tarea central de una **Webquest** es una versión reducida de lo que las personas adultas hace en el trabajo, fuera de los muros de la escuela”

Auxiliadora Garzo:

Desde mi punto de vista la metodología webquest tiene una serie de ventajas importantes:

- **Integración de las TIC en el currículo de los alumnos, pudiendo sustituir o complementar otras metodologías en relación a algunos temas.**
- **Motivación más fácil por parte del profesorado de cara a algunos temas más difíciles de abordar**
- **Posibilidad de crear materiales propios en función de los intereses del profesorado y del alumnado**
- **Permiten respetar diferentes ritmos de trabajo por parte del alumnado**
- **Facilitan el acceso a la información de una forma más rigurosa que la búsqueda “por libre”**
- **Permiten seleccionar el nivel de dificultad del trabajo y la complejidad del mismo**
- **Facilitan la puesta en común de las conclusiones a las que han llegado los alumnos**

Pero también dificultades :

- **Necesidades materiales de ordenadores suficientes y de buena conectividad por parte de los centros**
- **Necesidad de un profesorado formado en la utilización de estos tipos de recursos y en la creación de los mismos**
- **Organización de los recursos y el tiempo necesarios para llevar a cabo estas actividades**
- **Limitación en la cantidad de webquest publicadas actualmente en lengua castellana**
- **Trabajo previo y a lo largo de la actividad con el alumnado, sobre selección de información relevante y organización de la misma**
- **Revisión y actualización de los materiales disponibles en la red**

Algunos recursos relacionados con WEBQUEST

CINCO REGLAS PARA ESCRIBIR UNA BUENA WEBQUEST:

<http://www.eduteka.org/profeinvitad.php3?ProfInvID=0010>

EJEMPLOS DE WEBQUEST

- **Castellano** <http://www.aula21.net/tallerwq/fundamentos/ejemplos.htm>
- **Català** http://www.xtec.es/~cbarba1/MATRIX_WEBQUESTCAT.htm

COMUNITAT CATALANA DE WEBQUEST: <http://www.webquestcat.org/>

QUADERNS DIGITALS: [Monográfico sobre WEBQUEST](#)

Algunos recursos relacionados con WEBQUEST

EDUTIC UNIVERSIDAD ALICANTE	http://www.edutic.ua.es/
COMUNITAT CATALANA DE WEBQUEST	http://www.webquestcat.org/
THE WEBQUEST PAGE	http://webquest.sdsu.edu/
XARXA TELEMÀTICA DE CATALUNYA	http://www.xtec.es/recursos/webquests/
AULA DE TECNOLOGIA DEL SIGLO XXI	http://www.aula21.net/
EDULAB UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA	http://webpages.ull.es/users/manarea/webquest/
WEBQUEST EN ESPAÑOL	http://www.eduteka.org/webquest.php3
USO DIDACTICO DE INTERNET (S BLANCO)	http://nogal.cnice.mecd.es/~lbag0000/
THE WEBQUEST PORTAL (INGLES)	http://webquest.org/
BIOPOINT	http://www.biopoint.com/online_gallery/Welcome.html
MONOGRAFICO DEDICADO A WEBQUEST	http://www.quadernsdigitals.net/
PORTAL WEBQUEST UNIV. DE SAO PAULO.	http://www.webquest.futuro.usp.br/
TLTC (INGLES)	http://www.ouc.bc.ca/tltc/tr/webquest/
WEBQUEST AND MORE	http://www.ozline.com/learning/index.htm
ARAWEBQUEST (ARAGON)	http://www.educa.aragob.es/catedu/araquest/index.html
EDUC@RE	http://www.educare-br.hpg.ig.com.br/ed380000.html
COLEGIO CERVANTES SAO PAULO	http://www.sgci.mec.es/br/cv/webquest/index.html
BIBLIOTECA DE WEBQUEST	http://www.cpr2valladolid.com:8080/BDWQ/Biblio.aspx
ISABEL PEREZ	http://www.isabelperez.com/webquest/index.htm
4 TOURS AROUND CASTELLÓN	http://es.geocities.com/touristwebquest/index.htm

