



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 12 – NOVIEMBRE DE 2008

“LA ELABORACIÓN DE UNA WEBQUEST”

AUTORÍA JOSÉ MARÍA MUÑOZ VIDAL
TEMÁTICA ACTIVIDAD DE AULA
ETAPA EI, EP, ESO

Resumen

En este artículo se explica como elaborar una webquest. Su valor pedagógico es reconocido por muchos docentes alrededor del mundo. Las webquests son actividades de aprendizaje realizadas con recursos preseleccionados por el docente que se encuentran en la Red (Internet). El modelo de Webquest fue desarrollado por Bernie Dodge en 1995 que lo definió como una actividad orientada a la investigación donde toda o casi toda la información que se utiliza procede de recursos de la Web. Este modelo permite que el alumno elabore su propio conocimiento al tiempo que lleva a cabo la actividad. El alumno navega por la web con una tarea en mente. El objetivo es que emplee su tiempo de la forma más eficaz, usando y transformando la información y no buscándola.

Palabras clave

- Tarea, investigación, Trabajo cooperativo, tratamiento de información, documentación, internet, proceso, recursos, evaluación

1. QUÉ ES UNA WEBQUEST

Una webquest es una estructura de aprendizaje guiada que utiliza enlaces a recursos esenciales en la Web, una tarea auténtica para motivar la investigación por parte de los alumnos que consta de: una pregunta central, con un final abierto; el desarrollo de su conocimiento individual y la participación en un proceso final en grupo con la intención de transformar la información recién adquirida en un conocimiento más sofisticado.

Las webquests bien diseñadas hacen esto de una forma que inspira a los alumnos a ver relaciones temáticas más enriquecedoras, facilitan la contribución al mundo real del aprendizaje y reflexionan en sus propios procesos metacognitivos.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 12 – NOVIEMBRE DE 2008

2. ELEMENTOS DE UNA WEBQUEST

Introducción: Establece el marco y aporta alguna información antecedente.

Tarea: El resultado final de la actividad que los alumnos van a llevar a cabo.

Proceso: Descripción de los pasos a seguir para llevar a cabo la tarea. Incluye los recursos y el andamiaje.

Recursos: Selección de enlaces a los sitios de interés para encontrar la información relevante.

Evaluación: Explicación de cómo será evaluada la realización de la tarea.

Conclusión: Recuerda lo que se ha aprendido y anima a continuar con el aprendizaje.

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

La **TAREA** es una descripción formal de algo realizable e interesante que los estudiantes deberán haber llevado a cabo al final de la webquest. Esto podría ser un producto tal como una presentación multimedia, una exposición verbal, una cinta de video, construir una pagina Web o realizar una obra de teatro. Para ello puede verse la taxonomías de tareas (Dodge, 1999) en la que se describen los 12 tipos de tareas más comunes y se sugieren algunas formas para optimizar su utilización. Las mismas son las siguientes: Tareas de repetición, de compilación, de misterio, periodísticas, de diseño, de construcción de consenso, de persuasión, de autoreconocimiento, de producción creativa, analíticas, de juicio, científicas (ver gráfico).

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

Los **RECURSOS** consisten en una lista de sitios Web que el profesor ha localizado para ayudarle al estudiante a completar la tarea. Estos son seleccionados previamente para que el estudiante pueda enfocar su atención en el tema en lugar de navegar a la deriva. No necesariamente todos los Recursos



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 12 – NOVIEMBRE DE 2008

deben estar en Internet y la mayoría de las webquest más recientes incluyen los Recursos en la sección correspondiente al Proceso. Con frecuencia, tiene sentido dividir el listado de Recursos para que algunos sean examinados por todo el grupo, mientras que otros Recursos corresponden a los subgrupos de estudiantes que representarán un papel específico o tomarán una perspectiva en particular.

Algunos modelos para realizar WebQuests proponen en este punto la dirección o guía que el docente pueda brindar a sus estudiantes para explicarles la forma de administrar su tiempo a lo largo del desarrollo de la Tarea. Mediante la construcción de ayudas visuales como Mapas Conceptuales o diagramas que sirvan como bitácora, se muestra al estudiante la forma de conducir la realización de la tarea.

La **EVALUACIÓN** es añadido reciente en el modelo de las webquest. Los criterios evaluativos deben ser precisos, claros, consistentes y específicos para el conjunto de Tareas. Una forma de evaluar el trabajo de los estudiantes es mediante una plantilla de evaluación. Este se puede construir tomando como base el "Boceto para evaluar WebQuests" de Bernie Dodge que permite a los profesores calificar una webquest determinada y ofrece retroalimentación específica y formativa a quien la diseñó. Muchas de las teorías sobre valoración, estándares y constructivismo se aplican a las webquest: metas claras, valoración acorde con Tareas específicas e involucrar a los estudiantes en el proceso de evaluación.

Por último, la **CONCLUSIÓN** resume la experiencia y estimula la reflexión acerca del proceso de tal manera que extienda y generalice lo aprendido. Con esta actividad se pretende que el profesor anime a los alumnos para que sugieran algunas formas diferentes de hacer las cosas con el fin de mejorar la actividad.

3. ASPECTOS CLAVE EN EL DISEÑO DE UNA WEBQUEST

1.- La tarea debe implicar transformación de la información. Es decir, una webquest no consiste en una simple "Caza del Tesoro" donde el alumno encuentra respuestas a preguntas dadas, sino que implica un proceso de investigación y transformación de la información obtenida.

La tarea debe ser motivadora y corresponder con alguna actividad que en un determinado contexto sería real, por ejemplo: un médico que toma una decisión, un político que propone soluciones, un consejo de alumnos, padres y profesores que analizan un problema, etc. (por tanto, se debe evitar pedir que hagan un simple trabajo y lo expongan como alumnos ante la clase).



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 12 – NOVIEMBRE DE 2008

La tarea es la parte más importante de la webquest: Una tarea bien diseñada debe ser atractiva y sobre todo debe provocar un tipo de pensamiento más allá de la simple comprensión. La Tarea enfoca al alumno a lo que debe realizar y se concreta en el producto final en el que se resume todo el aprendizaje que se lleva a cabo a lo largo de la webquest.

2.- Las webquests son actividades en grupo y por roles. Es decir, dentro de cada grupo cada alumno adopta un rol distinto al de sus compañeros de manera que se desarrolla un trabajo cooperativo en el que la aportación de cada parte es crucial. Se divide a los alumnos en grupos, se le asigna a cada uno un rol diferente y se les propone realizar conjuntamente una tarea, que culminará en un producto con características bien definidas.

Para ello, seguirán un proceso a través de varios pasos o fases, planificado previamente por el profesorado, durante el cual el alumnado realizará una amplia gama de actividades como leer, comprender y sintetizar información seleccionada de la Internet o de otras fuentes, organizar la información recopilada, elaborar hipótesis, valorar y enjuiciar ideas y conceptos, producir textos, dibujos, presentaciones multimedia, objetos físicos, manejar aparatos diversos, entrevistar a sus vecinos, etc. Además, durante el proceso, el profesorado les propondrá el uso de diversos recursos, generalmente accesibles a través de Internet, comunes a todos los miembros del grupo y/o específicos al rol desempeñado en el grupo y, cuando sea necesario, una serie de ayudas o andamios de recepción, transformación y producción de información que les ayudarán a asimilar y acomodar la nueva información y a elaborar el producto final. Incluso, el alumnado conocerá de antemano las pautas o rúbrica mediante la cual será evaluado su trabajo, tanto el producto final como el proceso de su elaboración.

Para seguir definiendo cómo hacer que nuestras webquests sean cooperativas, nos puede ser útil partir de esta definición de aprendizaje cooperativo de Johnson y Johnson (1999): *El aprendizaje cooperativo es el empleo didáctico de grupos reducidos en los que los alumnos trabajan juntos para maximizar su propio aprendizaje y el de los demás.*

Resumiendo las dos anteriores: La tarea final implica una actividad cooperativa de manera que se desarrollen procesos cognitivos de carácter superior (análisis, síntesis, evaluación, creación, etc.) La evaluación se propone en forma de matriz y en ella se describe lo más concreta y claramente posible los aspectos que se evaluarán y de qué modo y se les asigna valores en escala dependiendo del grado de cumplimiento de los objetivos.

Existen numerosas maneras de asignar tareas, Bernie Dodge ha definido al menos **doce tipos de tareas** diferentes:



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 12 – NOVIEMBRE DE 2008

Tarea	Descripción	Condiciones
Repetición	Realizar un trabajo o informe sobre lo que han aprendido	Formato de presentación y texto diferentes de lo que leen (no corta-pegas). Se requieren habilidades de resumen, elaboración, etc.
Recopilación	Tomar la información de distintas fuentes y ponerlo en un formato común. El resultado podría ser publicado sobre el Web, o ser algún producto tangible no digital.	Debe existir alguna <i>transformación</i> de la información recopilada. Simplemente la puesta de una lista de sitios web o una colección de imágenes de web juntos arbitrariamente no es bastante.
Misterio	Se trata de presentar la tarea como un misterio a resolver (más útiles en primaria)	Esta tarea debe requerir que se busque la información de fuentes múltiples y eliminar los rastros falsos que podrían parecer ser respuestas probables al principio, pero que se descubre rápidamente que no lo son.
Periodísticas	Pedir a sus alumnos actuar como reporteros que cubren un acontecimiento.	La tarea implica hechos recientes y la organización de ellos en un documento dentro de los géneros habituales de la escritura de noticias. Investigación en varias fuentes. La exactitud es importante y la creatividad no lo es.
Diseño	Requiere que creen un producto o el plan de acción que logra un objetivo predeterminado y trabaja dentro de las normas especificadas.	Describe un producto que sinceramente es necesitado en algún sitio por alguien.
Producto Creativos	Conducen a la producción de algo dentro de un formato dado (ejemplo a la pintura, el juego, la parodia, el cartel, animación, el diario simulado o la canción) pero mucho más ampliables e imprevisibles que las tareas de diseño.	Debe exigirse: Exactitud histórica; Adhesión a un estilo particular artístico; Empleo de las convenciones de un formato particular; Consistencia interna; Limitaciones sobre longitud, tamaño, o alcance.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 12 – NOVIEMBRE DE 2008

Acuerdo general	Algunos temas van de la mano con la controversia. La gente discrepa debido a diferencias de sus sistemas de valores, de lo que ellos aceptan como objetivamente correcto. En este mundo imperfecto, es útil exponer a adultos futuros a tales diferencias y darles la práctica como la resolución de ellas	Implicar a los estudiantes para que vean perspectivas diferentes, estudiando diferentes recursos. Deben basarse en diferencias auténticas de opinión que son expresadas por alguien en algún sitio fuera de paredes del aula. Desarrollar un informe común hacia una audiencia específica (verdadera o simulada) y creado en un formato de los usados fuera del aula (por ejemplo, un libro blanco de política, una recomendación a algún organismo administrativo, etc...
Persuasión	Hay la gente en el mundo que discrepa con Ud. Ellos se equivocan, desde luego, entonces es útil desarrollar habilidades de persuasión.	Se debe identificar una audiencia para el mensaje cuyo punto de vista es diferente o al menos neutro o apático. Una tarea de persuasión va más allá de volver a contar un caso convincente basado en lo que se ha aprendido.
Conocimiento de sí mismo	El objetivo de esta webquest es un entendimiento más gran de uno mismo, un entendimiento que puede ser desarrollado por la exploración dirigida sobre recursos autónomos.	Tales tareas podrían ser desarrolladas alrededor de: Objetivos de largo plazo; cuestiones éticas y morales; perfeccionamiento personal; apreciación de arte; respuestas personales a literatura.
Analíticas	Piden a los estudiantes mirar estrechamente a una o más cosas, encontrar semejanzas y diferencias, entender las implicaciones entre ellas. Podrían buscar las relaciones de causa y explicar su significado.	Van más allá del análisis simple de las implicaciones encontradas. Un diagrama de Venn que compara Italia con Inglaterra incluiría alguna exigencia para especular o deducir lo que las diferencias y semejanzas entre las dos naciones significan.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 12 – NOVIEMBRE DE 2008

Juicio Evaluación	- Evaluar algo requiere un conocer algún sistema de juzgar. Las tareas de juicio presentan unos artículos al estudiante y les piden clasificarlos, o tomar una decisión informada entre un número limitado de opciones.	Debe proporcionar una tabla u otro juego de criterios para hacer el juicio, o apoyar a los estudiantes en la creación de sus propios criterios para la evaluación.
Científicas	La ciencia impregna nuestra sociedad y es importante que niños de hoy entienden como se realizan los trabajos científicos. El Web trae datos al minuto a nuestras puertas, y ello puede proporcionar hacer la ciencia verdadera. Se deben encontrar preguntas para resolver con datos en línea más interesantes que los manejados habitualmente en las aulas.	Fabricación de hipótesis basadas en una información proporcionada por fuentes autónomas; pruebas de las hipótesis para datos de fuentes preseleccionadas; comprobación de si las hipótesis se han cumplido y la descripción de los resultados y sus implicaciones en la forma estándar de un informe científico.

4. PROCESO DE CREACIÓN

La realización de una webquest consiste básicamente 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, le describe los pasos o actividades que tienen que realizar, les proporciona los recursos on line necesarios para que los alumnos por sí mismos desarrollen ese tópico, así como los criterios con los que serán evaluados.

El proceso de elaboración de una webquest consta de cinco pasos: seleccionar un tópico, tema o problema que tenga interés para el alumnado. A partir de ahí analizar dicho problema y descomponerlo en partes que constituirán el modelo de diseño. En tercer lugar se establecerá las características del producto final que se espera realicen los alumnos y los criterios de evaluación del mismo. En cuarto lugar desarrollar la webquests con sus recursos on line. Y finalmente revisar que todos los enlaces funcionan y que dicho diseño es comprensible por los alumnos.

Quizás lo más interesante de este modelo o estrategia es que el profesorado puede asumir sin grandes costes ni económicos ni de recursos ni de tiempo la generación de materiales de aprendizaje



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 12 – NOVIEMBRE DE 2008

destinados a sus alumnos utilizando la información y servicios disponibles en Internet. Las webquest no requieren la utilización de software complejo ni especializado de creación de programas multimedia.

Para que un docente o grupo de profesores estén en condiciones de crear una webquest necesita simplemente tener los siguientes conocimientos y habilidades: saber navegar por la WWW, manejar adecuadamente los motores de búsqueda de información, dominar el contenido o materia que se enseña, y conocimientos básicos del diseño HTML para la creación de documentos hipertextuales.

5. TIPOS DE WEBQUEST

Corta duración

Objetivo: adquisición y organización del conocimiento (observación, análisis y síntesis).

Duración: De una a tres sesiones

Larga duración

Objetivo: extensión y procesamiento del conocimiento (deducción, inducción, clasificación abstracción, etc...)

Duración: Entre una semana y un mes de clase.

6. BIBLIOGRAFÍA

- <http://www.webquest.org/index.php>
- Dodge, B. (2004). "Four NETS for better searching". <http://webquest.sdsu.edu/searching/fournets.htm>.
- <http://www.webquest.es/>
- <http://www.phpwebquest.org/>
- <http://www.aula21.net/index.htm>
- <http://www.isabelperez.com/webquest/index.htm>
- <http://webquestcat.cat/>
- <http://biblioteca.universia.net/ficha.do?id=32122678>

Autoría

- Nombre y Apellidos: José María Muñoz Vidal
- Centro, localidad, provincia: Córdoba
- E-mail: jmmvidal@hotmail.com