



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 12 – NOVIEMBRE DE 2008

“LAS WEBQUEST EN LA EDUCACIÓN”

AUTORÍA Mª ÁNGELES SOTO GUERRERO
TEMÁTICA NNTT
ETAPA EI, EP, ESO

Resumen

En este documento vamos a hacer un recorrido de que son las webquest y cuáles son los tipos de webquest más relevantes que podemos utilizar en la educación, además propondremos el modo de realizar las webquest y algunos recursos para poder crear webquest o utilizar algunas que ya estén realizadas.

Palabras clave

Webquest

Tipos

Estructura

Creación

Enlaces

Tareas

1. ¿QUÉ ES UNA WEBQUEST?

Una webquest es una metodología de búsqueda orientada, en la que casi todos los recursos utilizados provienen de la [Web](#). Fue propuesta por el profesor [Bernie Dodge](#), de la [Universidad de San Diego](#), en [1995](#). En decir, WebQuest es un nuevo método pedagógico para la investigación donde la mayoría de la información que se utiliza procede de recursos de la Web.

Una webquest se construye alrededor de una tarea atractiva, que hace que en el discente se despierte el interés hacia dicha tarea. Se trata de jugar con la información. En este tipo de tareas habrá



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

que hacer algo más que contestar preguntas sencillas; los discentes deberán de ser creativos o críticos e implicar la resolución de problemas, enunciación de juicios, análisis o síntesis.

2. TIPOS DE WEBQUEST

2.1 WebQuests a corto plazo:

Es diseñada para ser terminada de una a tres clases, y con ella se pretende la adquisición e integración del conocimiento de un determinado contenido de una o varias materias.

2.2 WebQuests a largo plazo

Es diseñada para una semana o un mes de clase. Las tareas que se realizan en este tipo son más profundas y elaboradas y suelen terminar con presentaciones tipo Power Point.

2.3 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.

3. ESTRUCTURA DE LA WEBQUEST

Una WebQuest tiene la siguiente estructura:

- **Introducción:** es un documento con la información básica sobre la actividad, que orienta a los alumnos y alumnas sobre lo que tienen que hacer. El propósito de esta sección es preparar y despertar el interés de los discentes por esta tarea.
- **Tarea:** en este apartado se describirá de manera clara y precisa cuál será el resultado final de las actividades que se realicen. Si el producto final implica la utilización de alguna herramienta tipo powerpoint, un video, etc., se deberá de mencionar en este apartado. Las tareas que se pueden realizar son muy diversas.
- **Proceso:** en esta sección se ayudará a los alumnos y alumnas a entender que es lo que hay que hacer para realizar esta tarea y en que orden deben de realizarla. Además deberá de incluir los recursos que tienen que utilizar los alumnos para que realicen cada paso. También



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

podemos incluir en este apartado algunos consejos y ayudas para saber que hacer con la información que se les da a los discentes.

- Evaluación: en este apartado mencionaremos cuales son las reglas que seguiremos para evaluar la webquest.
- Conclusión: antes de terminar haremos una conclusión en la que se podrá ver cuales son los objetivos que se querían conseguir con las webquest, y se puede proponer a los estudiantes que den su valoración sobre que les ha parecido la actividad y que propondrían ellos para mejorarla.
- Autores: para terminar sería conveniente hacer mención a los autores que han realizado las webquest y de los autores de los recursos utilizados para realizarla.

4. PROCESO DE CREACIÓN DE UNA WEBQUEST

Para la realización de una WebQuest, el docente en primer lugar debe de identificar y plantear un problema o tópico que sea de interés para el alumnado y a partir de ahí crea una Web en la que presenta la tarea al alumnado, le describe los pasos y actividades que tienen que realizar, le proporcionan los recursos necesarios para que estos desarrollen la actividad, y también se presentará a los alumnos y alumnas el proceso de evaluación que se va a seguir una vez terminada la tarea

El proceso de elaboración de una webquest consta de cinco pasos:

1. Seleccionar un tópico, tema o problema que sea de gran interés y que motive al alumnado.
2. Analizar dicho problema y descomponerlo en partes que constituirán el modelo de diseño.
3. Establecer las características del producto final que se espera realicen los alumnos y los criterios de evaluación del mismo.
4. Desarrollar la webquests con sus recursos on line.
5. Revisar que todos los enlaces funcionan y que dicho diseño es comprensible por los alumnos.

Lo más interesante de este modelo o estrategia es que el profesorado no tendrá grandes costes económicos para la realización de materiales de aprendizaje destinados a los alumnos y alumnas, utilizando la información y servicios disponibles de Internet...

Para que un docente o grupo de profesores puedan crear una webquest necesita simplemente tener los siguientes conocimientos y habilidades:

-saber navegar por Internet

C/ Recogidas Nº 45 - 6ºA 18005 Granada csifrevistad@gmail.com



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

- manejar adecuadamente los motores de búsqueda de información
- dominar el contenido o materia que se enseña
- conocimientos básicos del diseño HTML para la creación de documentos hipertextuales.

5. TIPOS DE TAREAS DE UNA WEBQUEST

A continuación vamos a ver los tipos de tarea que según Bernie Dodge podríamos realizar con las webquest:

5.1 Tareas de repetición:

Este tipo de tareas están destinadas a que los discentes adquieran algún tipo de información. Después de haber adquirido dicha información el alumnado tendrá que ser capaz de haberla entendido y representar la información que han adquirido mediante presentaciones de PowerPoint, HiperStudio, afiches o informes cortos.

Para que una webquest pueda basarse en la repetición debe tener las siguientes características:

- 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)
- A los estudiantes se les da margen sobre lo que deben informar y sobre la manera de organizar sus hallazgos.
- Solicitar y apoyar en los estudiantes habilidades para resumir, extraer y elaborar.

5.2 Tareas de recopilación:

Es una tarea sencilla para los estudiantes que consiste en tomar información de varias fuentes y ponerlas en un formato en común. El documento final donde se encuentre la información puesta en común puede publicarse en la red o en un formato no digital.

Este tipo de tareas permite al discente ser crítico a la hora de seleccionar información de diversos medios, dividirla y exponerla de manera diferente a la encontrada.

Para la realización de estas tareas necesitamos que el alumnado tenga las siguientes habilidades de pensamiento:

- Utilizar recursos de información que se encuentran en formatos diferentes y pedir que sean re-escritos o reformateados para crear la recopilación.
- Determinar estándares para la organización de la recopilación cuidándose de no tomar todas las decisiones sobre organización y reformateo. Se les debe dejar parte de ese



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 12 – NOVIEMBRE DE 2008

trabajo y evaluar el producto resultante en base a la consistencia y lo razonable de la organización que ellos presenten.

- Solicitar a los estudiantes el desarrollo de criterios propios para seleccionar los elementos que agrupan y articulan sus criterios.

5.3 Tareas de misterio:

Este tipo de tareas es muy bueno para el alumnado de primaria sobre todo, puesto que encubre el contenido de la tarea a través de historias de detectives o de acertijos.

Para un buen diseño de una tarea de misterio es necesario resumir la información que obtendremos de varias fuentes. También habrá que elaborar un acertijo que no pueda ser resuelto simplemente encontrando la respuesta en una página determinada.

Una tarea de diseño debe requerir que el discente:

- Absorba la información proveniente de varias fuentes.
- Agrupe la información haciendo interferencias o generalizaciones cruzando varias fuentes de información.
- Elimine las pistas falsas que podrían parecer inicialmente posibles respuestas pero que se desbaratan con un examen más detenido.

5.4 Tareas periodísticas:

Este tipo de tareas hacen que los alumnos y alumnas aprendan a partir de algún evento, haciendo que el alumnado actúe como reportero. Esta 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.

Este tipo de tarea requerirá que el alumnado:

- Maximicen la exactitud utilizando múltiples versiones de un evento.
- Amplíen su comprensión incorporando opiniones divergentes dentro de su relato.
- Profundicen su comprensión utilizando fuentes de información básicas.
- Examinen sus propios prejuicios y disminuyan su impacto en sus escritos.

5.5 Tareas de diseño:

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. Una tarea de diseño tiene que involucrar al alumnado.



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

Una tarea de diseño bien elaborada:

- Describe un producto que realmente necesita alguien en algún sitio.
- Describe las limitaciones de recursos o de otro tipo que no se diferencian mucho de aquellas que enfrentan los diseñadores reales de esos productos.
- Deja espacio para la creatividad y la promueve dentro de esas limitaciones.

5.6 Tareas de productos creativos

Las tareas creativas de las WebQuests se centran en que los discentes produzcan algo dentro de un formato determinado, en este tipo de tareas las respuestas son mucho menos predecibles y sus resultados finales más indefinidos que las tareas de diseño. Los criterios de evaluación para estas tareas deben tener en cuenta la creatividad y auto expresión así como la satisfacción de los criterios específicos para el género elegido.

Para la realización de este tipo de tareas tenemos que tener en cuenta los siguientes criterios.

- Precisión histórica.
- Adherencia a un estilo artístico particular.
- Uso de las convenciones de un formato particular.
- Consistencia interna.
- Limitaciones en extensión, tamaño o alcance.

5.7 Tareas para construcción de consenso

En este tipo de tareas se requiere que, en la medida de lo posible, se articulen, consideren y acomoden los diferentes puntos de vista, sobre algunos hechos que son relevantes para el alumnado y que tienen importancia en nuestra sociedad.

Una tarea para construcción de consenso bien diseñada debe:

- Involucrar a los estudiantes en la obtención de diferentes perspectivas mediante el estudio de diferentes grupos de recursos.
- Basarse en diferencias de opinión auténticas, expresadas en la realidad por alguien en alguna parte, fuera de los muros del salón de clase.
- Basarse en asuntos de opinión y en hechos, no solamente dirigida a los hechos.
- 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).

5.8 Tareas de persuasión

C/ Recogidas Nº 45 - 6ºA 18005 Granada csifrevistad@gmail.com



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 12 – NOVIEMBRE DE 2008

Este tipo de tareas están encaminadas a que el alumnado a través de distintos medios convenza a otra persona de que su opinión es la más acertada. 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.

La clave para una tarea de persuasión bien realizada es:

- Identificar una audiencia verosímil para dirigir el mensaje, audiencia que tenga un punto de vista sea diferente, neutral o que sea apática.

5.9 Tareas de autoconocimiento

Algunas veces las webquest están desarrolladas para 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.

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:

- Metas a largo plazo.
- Temas éticos y morales.
- Auto mejoramiento.
- Apreciación del arte.
- Respuestas personales a la literatura.

5.10 Tareas analíticas

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.

5.11 Tareas de emisión de un juicio

En este tipo de tareas se presenta al alumnado una cantidad de temas y se les solicita que la clasifiquen o la valoren.

Una tarea de este tipo bien diseñada ofrece:

- Un "Rubric" (plantilla de evaluación) u otro conjunto de criterios para emitir el juicio,



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 12 – NOVIEMBRE DE 2008

- Requiere y apoya a los estudiantes en la creación de sus propios criterios de evaluación.

5.12 Tareas científicas

Este tipo de tareas están encaminadas a que los niños y niñas entiendan cómo funciona la ciencia.

¿Cuál es el aspecto de una tarea científica? Ésta debe incluir:

- Realizar hipótesis basadas en el entendimiento de la información básica que ofrecen las fuentes en línea y fuera de ella.
- Poner a prueba las hipótesis recopilando datos de fuentes pre-seleccionadas.
- Determinar si las hipótesis fueron sustentadas y describir los resultados y sus implicaciones en el formato estándar de un reporte científico.

6. ENLACES DE INTERES

A continuación citare algunos enlaces en los que podemos encontrar webquest listas para utilizar en nuestras clases o para poder crear nosotros mismos nuestra propia webquest .

6.1 Creación de webquest:

<http://phpwebquest.org/wq25/index.php>

http://catedu.es/crear_wq/z_usuarios/ingreso_usuarios.php

<http://www.aula21.net/Wqfacil/webquest.htm>

<http://ilearn.senecac.on.ca/elc/wqg/index.html>

6.2 Webquest:

<http://www.eduteka.org/ProyectosWebquest.php?catx=7&codMx=200>

<http://www.batiburrillo.net/webquest/webquest.php>

<http://www.aula21.net/tercera/listado.htm>

<http://platea.pntic.mec.es/erodri1/BIBLIOTECA.htm>

C/ Recogidas N° 45 - 6ªA 18005 Granada csifrevistad@gmail.com



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

7. CONCLUSIONES FINALES

Después de haber visto como se puede desarrollar una webquest y cuales son los tipos de webquest que podemos encontrar, me resulta importante resaltar que las webquest son un tipo de tareas muy novedosas y que despiertan el interés del alumnado por trabajar en dichas tareas.

El problema que se puede encontrar para la realización de este tipo de tareas es que, si el docente no es lo suficientemente hábil con las herramientas de la Web, puede necesitar bastante tiempo para la realización de este tipo de tareas, por eso sería conveniente que este tipo de tareas fueran realizadas entre el equipo docente y que luego sean difundidas para que los demás docentes puedan hacer uso de ellas.

Autoría

- M^a Ángeles Soto Guerrero
- Saira02@hotmail.com