



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 –DICIEMBRE DE 2008

“LAS WEBQUESTS COMO MÉTODO DE APLICACIÓN EN LA EDUCACIÓN”

AUTORÍA MANUEL MUÑOZ LORES
TEMÁTICA NNTT
ETAPA EP

Resumen

Una de las actividades más corrientes efectuadas por los alumnos en Internet es la búsqueda de información, a menudo con ayuda de los motores de búsqueda como Google, AltaVista, Excite, Lycos o Yahoo. Sin embargo, estas investigaciones son actividades difíciles que toman mucho tiempo y que pueden resultar frustrantes si los objetivos no son reflejados claramente y explicados al principio.

Palabras clave

Webquest

Concepto

Estructura

Tipos

Características

Ejemplos

1. DESCRIPCIÓN

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. Las WebQuests se pueden diseñar para una única materia o puede ser interdisciplinarias.

Normalmente, se trabaja en grupo realizando una división de tareas y responsabilidades entre los alumnos, quienes deben tomar papeles específicos o puntos de vista. Además, se construyen con base



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 –DICIEMBRE DE 2008

en recursos preseleccionados por el profesor. Es un modelo que pretende rentabilizar el tiempo de los estudiantes: en lugar de perder horas en busca de la información, los alumnos se apropian, interpretan y explotan las informaciones específicas que el profesor les asigna. Por otra parte, debe centrarse en el uso de la información más que en su búsqueda y reforzar los procesos intelectuales en los niveles de análisis, síntesis y evaluación. El mejor uso de las WebQuests se aplica a temas que no estén muy bien definidos, tareas que invitan a la creatividad y problemas con varias posibles soluciones.

Investigar en la Web es sencillo y de simple aplicación, ya que es fácil de realizar y permite que tanto novatos como expertos en Internet participen. Investigando en la web se incorpora a los estudiantes en tareas efectivas, estimula a la colaboración y discusión, y es de fácil integración en el currículo escolar.

2. TIPOS DE WEBQUESTS

Principalmente hay Webquests de tres clases:

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.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 –DICIEMBRE DE 2008

3. CARÁCTERÍSTICAS DE LAS WEBQUESTS.

Este modelo de aprendizaje dota a los profesores de las herramientas necesarias para usar las tecnologías de la información desde una perspectiva educativa, desarrollando sus propias ideas en relación con el tema que estén enseñando. El modelo WebQuest ayuda al profesor a planear y a estructurar la enseñanza de una manera creativa donde estén claras las tareas.

- Una característica esencial de este modelo es que el trabajo elaborado por los alumnos puede ser transmitido y compartido, generando algo útil para otros.
- Son actividades creadas fundamentalmente para el trabajo en grupo.
- Se pueden realizar añadiendo elementos de motivación a su estructura básica, asignando a los alumnos un papel específico (por ejemplo el de reportero).
- Se puede diseñar para una única área ó puede ser interdisciplinares.
- Aportan al alumnado el desarrollo de muchas capacidades:
 - a) Comparar, identificar, establecer semejanzas y diferencias.
 - b) Clasificar o agrupar cosas en categorías.
 - c) Analizar errores.
 - d) Identificar y asumir el tema general de la información.

El principal problema para diseñar una webquest (si no se trata de un experto), consiste en encontrar el tiempo necesario para realizarla. Como primera medida , requiere aprender a utilizar algunas nuevas herramientas y los docentes no tiene tiempo suficiente para concluirarla. Sin embargo, lo motivador es que una vez realizada, la mayor parte del trabajo esta realizado y el docente es relevado para pasar a ser la principal fuente de información en la clase y se puede dedicar a ayudar y orientar a los alumnos

4. ESTRUCTURA

Una WebQuest tiene la siguiente estructura:

4.1 Introducción.

4.2 Tarea.

4.3 Proceso.

4.4 Recursos.

4.5 Evaluación.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 –DICIEMBRE DE 2008

4.6 Conclusión.

La **INTRODUCCIÓN** ofrece a los alumnos, generalmente mediante un texto no muy extenso, la información y orientaciones básicas acerca del objetivo, contenido y metodología de trabajo a desarrollar en la Webquest. 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 todo el proceso.

La introducción debe “enganchar” a los alumnos haciendo ver que el tema sea atractivo, visualmente interesante, parezca relevante para ellos debido a sus experiencias pasadas o metas futuras, importante por sus implicaciones globales, urgente porque necesitan una pronta solución o divertido 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, la realización de un video, construir una página Web o realizar una obra de teatro. Las tareas pueden y deben ser de diferente tipo para estimular eficazmente al estudiante, así podremos usar 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, etc.

Unas buenas recomendaciones a la hora de plantear la tarea son:

- a) Establecer objetivos de aprendizaje claros y concretos.
- b) Pensar en una actividad con la que se puedan alcanzar los objetivos de aprendizaje planteados.
- c) Verificar que la tarea se ajuste al tiempo y a los recursos tecnológicos disponibles,
- d) Una tarea debe ser interesante, clara, comprensible, significativa para el estudiante y favorezca la interacción grupal.
- e) La actividad debe estimular la creatividad del estudiante y permitir varias posibilidades de solución, sin salirse de los objetivos propios de la tarea.

El **PROCESO** describe los pasos que el estudiante debe seguir para llevar a cabo la tarea. 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. En muchas ocasiones, en esta parte de proceso, se incluyen enlaces o vínculos a páginas Web. Esto es más propio de la sección de recursos pero se hace así para proporcionar una presentación mucho más guiada, sobre todo en los niveles inferiores.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 –DICIEMBRE DE 2008

Los **RECURSOS** consisten en una lista de enlaces o vínculos a páginas y sitios Web que el profesor ha localizado para ayudar 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 deben estar en Internet y, como hemos comentado anteriormente, algunas WebQuest, incluyen los recursos o parte de ellos en la sección correspondiente al proceso.

La **EVALUACIÓN** es un añadido reciente en el modelo de las WebQuests. Los criterios de evaluación 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 WebQuests: 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 mejorarla.

5. CONSEJOS

Bernie Dodge, como profesor de tecnología educativa y creador de las Webquest nos ofrece en sus estudios una serie de consejos o directrices a la hora de elaborar Webquest.

En primer lugar nos aconseja localizar buenos sitios y páginas Web. Lo que distingue una buena "WebQuest" de una que es estupenda, es la calidad de los sitios de la red utilizados. ¿Qué hace que un sitio sea estupendo? La respuesta varía de acuerdo con las edades de los aprendices, el tema de la "WebQuest", y el aprendizaje específico que se espera obtener.

Para esto, se hace necesario conocer y desenvolvemos bien con algún buscador. ¿Cómo encontrar estos sitios especiales? Ante todo, ayuda el hecho de dominar completamente el funcionamiento de alguno de los más importantes buscadores. Es mucho mejor aprender las técnicas de búsqueda avanzada y las características específicas de los grandes buscadores, para obtener más rápidamente aquello que nos interesa.

Otro factor a tener en cuenta es que existen miles de millones de páginas en la red pero sólo una parte muy pequeña es localizada por los buscadores. A esta parte invisible de Internet se le denomina Internet oculta, profunda o invisible. Se trata de sitios que no son indexados por los buscadores (ni siquiera Google, puede llegar a tener todos los sitios bajo su paraguas); páginas excluidas a propósito de los resultados de búsqueda; otras que no están basadas en el formato html; aquellas a las que se debe pagar para poder entrar; bases de datos (generalmente gratuitas) con información para negocios,



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 –DICIEMBRE DE 2008

universidades, agencias gubernamentales y otras organizaciones. Aunque existen una serie de buscadores especializados.

La administración de los recursos y la organización del alumnado es otro factor determinante para lograr el éxito de nuestra actividad. Aprovechar al máximo las aulas informáticas, los tiempos, el material, etc.; así como crear grupos de trabajo adecuados y asignar papeles o roles a cada uno de nuestros alumnos, contribuyen a crear un clima de trabajo y motivación imprescindible a la hora de trabajar con Webquest.

Por norma general, una WebQuest pide a los estudiantes hagan cosas que ordinariamente no esperarían hacer, sin embargo, pueden sorprendernos cuando se les proporciona la ayuda requerida. Muchas veces necesitan de un pequeño empujón para seguir avanzando y una referencia para no perder el rumbo, es decir, que ayudemos a nuestros alumnos. Al hacer parte del trabajo de los estudiantes, les permitimos que hagan más de lo que podrían hacer por sí mismos. En un cierto plazo, es de esperar que se apropien de las estructuras que les proporcionamos hasta que puedan trabajar de manera autónoma.

6. HERRAMIENTAS DE CREACIÓN

Adicionalmente a la elaboración de WebQuest diseñando nosotros mismos las páginas web, a continuación presentamos un par de herramientas que facilitan la publicación de WebQuests en Internet.

6.1 PHP WEBQUEST

Php WebQuest es una herramienta gratuita, creada por el profesor español Antonio Temprano, para elaborar y publicar WebQuests muy fácilmente. Para esto, el docente debe proporcionar los datos generales de la WebQuest (nombre, autor, tema o materia) y seleccionar, entre varias opciones, la apariencia, los colores y tipos de letra que desea utilizar. A continuación, se debe introducir en los espacios que se proveen para ello, la información correspondiente a cada una de las 6 partes de la WebQuest que desea publicar (Introducción, Tarea, Proceso, Recursos, Evaluación y Conclusión). Cada espacio permite incluir imágenes y dar formato al texto como en un Procesador de Texto; además, el docente puede editar o modificar los contenidos cuantas veces sea necesario. Como ventajas especiales destacamos, el espacio diseñado para los Recursos que permite describir cada uno de los Sitios Web seleccionados y, el espacio de la Evaluación, que posibilita la creación de una Matriz de Valoración. Cuando se termina de crear la WebQuest, esta se aloja automática y gratuitamente en un servidor y proporciona la dirección (URL) con la cual se puede acceder.

Aunque la utilización de esta herramienta es muy sencilla, se ofrecen tutoriales interactivos para aprender manejarla. Además, se puede descargar para instalarla en un computador y poder utilizarla sin necesidad de conexión a Internet.

6.2 INSTANT WEBQUEST



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 –DICIEMBRE DE 2008

Herramienta para elaborar y publicar en línea WebQuests, de forma rápida y gratuita aunque sólo disponible en inglés. Con Instant WebQuest los docentes no necesitan escribir código en html ni pagar por un servidor, para publicar sus WebQuests. La herramienta genera, a partir de la información que ingresa el docente, para cada una de las secciones que componen una WebQuest, todos los archivos necesarios y los aloja automáticamente en un servidor Web gratuito.

La herramienta requiere que los docentes se registren y que cuando terminen de montar las WebQuests envíen un correo electrónico al Webmaster para que las clasifique como finalizada.

7. RECURSOS Y EJEMPLOS DE WEBQUEST

A continuación se muestran numerosos enlaces a Webquest de diferente temática, clasificados por etapa. Se hace evidente que, debido a la naturaleza del Webquest, la complejidad de estos aumenta en función del nivel y etapa a la que se dirigen, partiendo de los primeros cursos de primaria hasta el bachillerato. Se ha incluido al final la sección "Varios" con diferentes enlaces que pueden ser perfectamente ser usados por los docentes.

PRIMARIA

<ul style="list-style-type: none"> ✚ ¿Qué pasó el día que nació? ✚ Web Tour Multicolor. ✚ Los Volcanes. ✚ Microorganismos (mortales y necesarios) Conocimiento del medio. 3er ciclo primaria. ✚ El ciclo del agua ✚ Estudiemos una civilización. Los Moai, un pueblo de la Isla de Pascua. En Español y en Catalán. 3er ciclo primaria 1er ciclo de ESO. ✚ WebQuests del C.P.Miguel Angel Artazos. Ocho WebQuests para Primaria. ✚ ¡Cuéntame un cuento! Una WebQuest para el área de Lengua del Ciclo Superior de Primaria diseñada por Carme Barba. ✚ Las rapaces nocturnas de la CC.AA de Madrid. 6º de Primaria, conocimiento del 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Colegio Jaime Balmes. colección de 14 WebQuest. ✚ Agua y Vida ✚ LAS MÁQUINAS ✚ Actividades Tic ✚ Viva la hoja Conocimiento del medio. ✚ Webquest para 3º ciclo de Educación Primaria. La construcción de un molino de viento incita a la lectura de un episodio de "El Quijote" ✚ Un paseo por el Cómic. Alumnos de 5º y 6º de Primaria. ✚ El Nuevo Mundo. 6º de Primaria. ✚ La digestión humana últimos niveles de la Educación Primaria y primeros de Secundaria Obligatoria (alumnado de 11 a 14 años).
---	--



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 –DICIEMBRE DE 2008

<p>medio.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✦ Viajaremos al espacio . Área: Conocimiento del Medio.Nivel: 2º Ciclo de Primaria. ✦ Prehistoria Conocimiento del Medio, 3º de Primaria. ✦ Los ríos de la península Ibérica 3er ciclo de Primaria. ✦ Conozcamos la cultura de nuestro amigo Omar Área: Conocimiento del medio Social y cultural. Educación para la paz y la convivencia. Nivel: 2º Educación Primaria. ✦ Conocer la interculturalidad. ✦ ¡PELIGRO ! ¡Bacterias! ✦ Tiro con arco. Educación Física. ✦ Halterofilia. Educación Física. ✦ Deportistas famosos. Educación Física. ✦ WebQuests CEIP San Walabonso. 	<ul style="list-style-type: none"> ✦ Charlie y la fábrica de chocolate ✦ El mundo de los animales ✦ Los personales del Quijote 5º de Primaria. ✦ ¿Quién dijo que el burro era perro? Ed. Física y C. del Medio para el segundo y Tercer Ciclo de Primaria ✦ Webquest Mozart. ✦ MozartQuest. ✦ Platero Quest ✦ La Conquista de Madrid. 6º de Primaria. ✦ ¡Toma vitaminas!. Lengua. ✦ Va de reto. Lengua. ✦ Lugares olímpicos. Educación Física. ✦ Deportes extraños. Educación Física. ✦ Deportes de vela. Educación Física.
---	--

8. BIBLIOGRAFÍA

- Antúnez, S. (2002). *Dinámicas Colaborativas en el Trabajo del Profesorado. El paso del yo a nosotros*. Barcelona: Graó.
- Monereo, C. (2005). *Aprender a colaborar, a comunicarse, a participar, a aprender*. Barcelona: Graó

Autoría

- Nombre y Apellidos: Manuel Muñoz Lores
- Centro, localidad, provincia: Avda. Constitución, 27, El Puerto de Santa María, Cádiz
- E-mail: : lmlores@hotmail.com