



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 21 AGOSTO 2009

“WEBQUEST EN LA EDUCACIÓN”

AUTORÍA MARIA DEL MAR SANCHEZ PALOMEQUE
TEMÁTICA WEB,NNTT
ETAPA ESO, FP

Resumen

Un material curricular con internet como recurso, resulta motivador para los alumnos y para evitar que se pierdan ante tanta información surge la WebQuest. La WebQuest es una investigación guiada, en la que casi todos los recursos provienen de la web. Es un método pedagógico, utilizado cada vez más, pues ayuda a aprender a conocer, desarrolla procesos cognitivos de carácter superior (análisis, síntesis, evaluación, creación, etc). Integra internet en el aula.

Palabras clave

WebQuest, información, internet, web

1. INTRODUCCIÓN

A los alumnos les gusta buscar información en internet. Utilizan herramientas como Google, Yahoo, Alta Vista.

Dichas herramientas les proporcionan muchos enlaces donde buscar información. Estas búsquedas a través de internet les llevan mucho tiempo a los alumnos y pueden resultar frustrantes si al final no encuentran lo que estaban buscando, o se han perdido entre tanta información. Puede que no hayan buscado en las páginas correctas o que al final, hayan perdido el rumbo.

Por medio de las WebQuest, el profesor guía a los alumnos, les va indicando dónde deben buscar la información, les da los recursos y las consignas para interpretar la información. Pretende rentabilizar el tiempo de los estudiantes.

Pueden participar en las WebQuest tanto los expertos como los novatos en internet. Es una manera de integrar internet en el aula.

La idea de WebQuest desarrollada en 1995, en la Universidad Estatal de San Diego por Bernie Dodge y Tom March.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 21 AGOSTO 2009

2. QUÉ ES UNA WEBQUEST

“Es una actividad orientada a la investigación donde toda o casi toda la información que se utiliza procede de los recursos de la Web” Bernie Dodge, 1995.

El profesor sugiere un tema, una tarea, y apunta los sitios de la web donde el alumno debe buscar la información.

Se trata de hacer algo con la información de la que dispones. No ha de tratarse de simples preguntas que se contesten con lo que tienes en pantalla, sino preguntas que necesiten análisis, creatividad, crítica, investigación, síntesis.

Pretende ser una actividad alternativa. Los docentes pueden utilizarla como material curricular.

El alumno es protagonista en su aprendizaje, toma un papel activo, elabora su propio conocimiento.

Navega por la web buscando algo, con una tarea en mente. El alumno utiliza la información que encuentra.

Requiere mayor esfuerzo que la “Caza del Tesoro”, donde en la pantalla se encuentran las respuestas a las preguntas dadas.

Es un método pedagógico, utilizado cada vez más, pues ayuda a aprender a conocer, desarrolla procesos cognitivos de carácter superior (análisis, síntesis, evaluación, creación, etc). Enseñarles a saber hacer.

La WebQuest permite que el alumno elabore sus propios conocimientos a partir de los recursos que se le ofrecen y de su propio conocimiento previo.

Es una estrategia didáctica en la que los alumnos (desde mediados de primaria hasta universidad), construyen el conocimiento.

La WebQuest, fuerza a los alumnos a transformar la información y entenderla.

Suelen utilizarse en temas que inviten a la creatividad y con posibles soluciones alternativas.

3. COMPONENTES

Los componentes de la WebQuest son:

- Introducción:

Dado que la WebQuest será un material curricular, está dirigido a los alumnos, debe captar su atención, suscitar su interés. No es la introducción de un libro tradicional.

Con un párrafo corto debemos captar la atención.

Debemos introducir la actividad, orientarle sobre lo que se espera.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 21 AGOSTO 2009

Los proyectos han de ser visualmente interesantes y con una temática relevante para ellos, por sus experiencias pasadas o porque sea un tema de actualidad, que necesita solución o porque sea divertido, o de misterio...

- Tarea:

Para describir en detalle en qué consiste la actividad. Situar al alumno, indicarle claramente quien es, de qué medios dispone y qué debe conseguir ("The Big Question").

Son trabajos en grupo donde cada alumno adopta un rol distinto, siendo por tanto la aportación de cada uno crucial. Se trata de un trabajo cooperativo.

Las tareas pueden ser muy diversas, según el alumnado al que nos dirijamos y la materia en la que nos situemos.

La tarea debe estar muy clara.

Ejemplos de tarea pueden ser: diseñar un producto, tomar una decisión como político, como médico, crear un artículo, un video...

Deben ser tareas motivadoras, desafiantes. Es mejor si se corresponden con una situación que podría ser real. Tareas de misterio por ejemplo, pueden no corresponder a situación real pero también se incluyen porque suelen tener buena acogida.

Son actividades diseñadas para que el alumno aprenda a conocer, debe requerir que el alumno lea, analice, procese, investigue.

Como resultado de su trabajo, podrá contestar a la pregunta enunciada.

Debemos comunicar al alumno las herramientas a utilizar, como lo es, por ejemplo, la web.

La tarea es la parte más importante de la WebQuest.

El documento de Bernie Dodge "Taxonomía del WebQuest: una taxonomía de las tareas", se describen las doce tareas más comunes y cómo se podría optimizar su utilización.

(En el apartado 3.1 comentamos algunas de éstas tareas)

- Proceso:

Describe detalladamente lo que el alumno debe hacer, los pasos a seguir.

Es conveniente, para mayor claridad, enumerar los pasos a seguir

1. En primer lugar, el profesor te indicará el equipo y el rol que vas a asumir para ésta actividad
2. En segundo lugar, una vez conoces cual será tu rol...



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 21 AGOSTO 2009

3. Después...

4. ...

El alumno va avanzando, y va accediendo a diferente contenido on line.

El profesor puede dar también orientación sobre procesos de dinámica de grupo (cómo llevar a cabo una tormenta de ideas, por ejemplo).

Recursos: le proporcionamos los recursos para conseguir información de interés para llevar a cabo la tarea, entre ellos, direcciones web que el profesor ha escogido.

Es conveniente proporcionar una guía sobre cómo utilizar la información recogida. También podemos incluir pistas, ideas, preguntas, que sirvan para analizar la información.

Es útil incluir enlaces a la información general, a la pregunta final, al proceso, a lo largo del contenido on line.

El contenido on line, tiene a su vez enlaces de páginas web que le ayudan a poder avanzar.

- Evaluación:

Describe a los alumnos cómo se evaluará ésta actividad.

Según el detalle y la forma en que se contesta a la pregunta final, será evaluado desde “*necesita mejorar*” a “*Excelente*”.

Se expone en forma de matriz donde se concreta claramente los aspectos que se evalúan, cómo se evalúan, y se asignan valores en escala dependiendo del grado de cumplimiento de los objetivos.

- Conclusión:

Resume lo que el alumno habrá aprendido al completar la actividad. No se trata de poner la respuesta a la pregunta final, sino más bien, se trata de habilidades de búsqueda, investigación, análisis...

Anime a continuar en esta línea a sus alumnos, motívelos con nuevas preguntas o algún enlace...

Anímalos a continuar con su aprendizaje.

- Créditos y referencias:

Espacio para los agradecimientos, otros enlaces, bibliografías, direcciones web utilizadas...



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 21 AGOSTO 2009

3.1 Taxonomía del WebQuest

Tal y como comentábamos previamente, el documento de Bernie Dodge “Taxonomía del WebQuest: una taxonomía de las tareas”, se describen las doce tareas más comunes y cómo se podría optimizar su utilización.

Por ejemplo, a los alumnos, en una tarea de recopilación se les puede ofrecer material en distintos formatos que tengan que reescribir o reelaborar. Es importante no establecer totalmente el formato, la organización que debe tener el resultado de la recopilación, para valorar posteriormente la consistencia y pertinencia con que hicieron la tarea.

Una tarea de misterio suele ser atractiva y por ejemplo, pueden tener que recabar información mediante deducciones o eliminar falsas pistas que inicialmente parecían no serlo pero que cuando se analiza a fondo resultan ser falsas.

Si la tarea es periodística deben incorporar opiniones divergentes y examinar sus propios prejuicios.

En las tareas de diseño de productos y tareas creativas, la clave está en que tengan unas limitaciones, ya sea de presupuesto o de otro tipo como tamaño, usos...y para equilibrar las limitaciones, deben ser abiertas e incentivar la creatividad.

Las tareas de búsqueda de consenso involucran a los estudiantes en las distintas posturas, pueden estudiar distintas fuentes y preguntar a personas fuera de la escuela. Deben escribir una recomendación a una institución, un acuerdo...

Las tareas científicas pueden incluir por ejemplo, elaboración de hipótesis a partir de diferentes fuentes preseleccionadas, verificación de las mismas, descripción de resultados...la clave en estas tareas está en que las preguntas estén en el curriculum estándar de ciencias y sean lo suficientemente conocidas.

4. TIPOS

Fuente: <http://www.isabelperez.com/WebQuest/index.htm#clave> y <http://www.aula21.net/>

Tipo	Objetivo	Duración
MiniQuest	Introducción en el modelo de actividades de aprendizaje basadas en la red	Una sesión de 50 minutos
Corta duración	Adquisición y organización del conocimiento (observación,	De una a tres sesiones



ISSN 1988-6047

DEP. LEGAL: GR 2922/2007

Nº 21 AGOSTO 2009

	análisis y síntesis)	
Larga duración	Extensión y procesamiento del conocimiento (deducción, inducción, abstracción, etc)	Entre una semana y un mes de clase

Las miniQuest, “pueden ser construídas por educadores con experiencia en internet en 3 ó 4 horas” (Eduteka. Tecnologías de Información y Comunicaciones para Enseñanza Básica y Media. Construyendo una MiniQuest).

Son una forma de introducirnos en el aprendizaje a través de la red.

Según el sitio de la unidad curricular en la que se introduce la MiniQuest, se puede tratar de MiniQuests de Descubrimiento, de Exploración o de Culminación.

Las de Exploración, se desarrollan en el transcurso de la unidad, y ayudan en el aprendizaje de conceptos y las de Culminación, se desarrollan al final de la unidad y para completarlas con éxito los estudiantes requieren una base de conocimientos propios de la unidad.

Las WebQuest están diseñadas para el trabajo en grupo, pero se pueden crear también para el trabajo individual.

Pueden no ser una sólo materia, sino ser interdisciplinar.

5. QUÉ APORTA A LOS ALUMNOS

Aporta motivación y el desarrollo de capacidades como comparaciones (semejanza de productos, de situaciones...), clasificaciones, análisis, observación, inducción, deducción de consecuencias, análisis de errores, creatividad, crítica, perspectiva.

Según la tarea, hará unas aportaciones u otras, por ejemplo, las tareas periodísticas hacen ver al alumno que todos establecemos filtros que influyen en cómo vemos las cosas y qué cosas seleccionamos. Hay que destacarles a los alumnos en estas WebQuest la importancia de la imparcialidad y exactitud.

Tareas de diseño de productos y tareas creativas, estimulan la creatividad. Tareas de persuasión, la persuasión. Las tareas de autoconocimiento, hace que intenten conocerse mejor así mismos. Las tareas analíticas señalan cómo las cosas se relacionan entre sí, y con otras cosas, buscan similitudes, diferencias, causas-efecto...



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 21 AGOSTO 2009

Cómo comentábamos previamente, el alumno se convierte en personaje activo, es el protagonista, construye su conocimiento y el profesor le guía.

Trabajan en grupo y el éxito, lo será del grupo. A su vez, los alumnos se enseñan mutuamente, hay responsabilidad individual y grupal.

6. EJEMPLOS DE WEBQUEST

- Hello Doli. Una WebQuest. Tarea de búsqueda de consenso
http://www.bioxeo.com/Hello_Dolly/index.htm
- 1960's Museum: Tarea: seleccionar recursos en la red para organizar una exhibición virtual. Tarea de recopilación de material.
<http://school.discoveryeducation.com/schrockguide/museum/webquest.html>
- Vietnam Memorial. Tarea periodística: pone a los alumnos en una controversia entre un monumento y la guerra.
<http://www.plainfield.k12.in.us/hschool/webq/webq4/vietwa~l.htm>
- Art WebQuest: Tarea creativa: los alumnos tienen el rol de un pintor y han de ponerse en su lugar y pintar como lo haría el artista.
<http://php.indiana.edu/~lkopitzk/lkopitzkwebquest.html>
- Rock the vote: Tarea de persuasión: los alumnos deben convencer a los jóvenes para que voten
<http://projects.edtech.sandi.net/lewis/rock/>
- San Diego- Biarritz Comparison. Tarea analítica: comparación de varias áreas costeras.
<http://edweb.sdsu.edu/triton/SDBiarritz/SDBiarritzUnit.html>
- ¿Cómo nos ven los hijos de la Gran Bretaña?. Noticias en inglés para finalmente hacer un documento o un powerpoint.
<http://www.aula21.net/Wqfacil/ejemplos/prensa.htm>



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 21 AGOSTO 2009

- WebQuest sobre arte en Canarias.
<http://www.elrebumbio.org/materialasist/cursointernet/webquest%20sobre%20arte%20canario.htm>
- El ciclo del agua (para primaria): http://www.eduteka.org/WQ_cie0001.php3
- La Gravedad (secundaria, ciencias): <http://www.xtec.cat/~jgarc322/lagravedad.htm>
- Parque Nacional de Doñana.
http://www.juntadeandalucia.es/averroes/manuales/wq_donana/castellano/index.htm
- WebQuest de matemáticas:
<http://www.pnte.cfnavarra.es/~iesozizu/departamentos/matematicas/recursos/infos/index1.html#14>
- Lista de Webquest del IES El Tablero, en Córdoba:
http://www.ieseltablero.org/phpwebquest/procesa_index_fecha.php

7. BIBLIOGRAFÍA

Isabel's Site. Traducción basada en Dodge. Extraído el 15 de junio desde:

<http://www.isabelperez.com/WebQuest/index.htm#all>

Francisco Muñoz de la Peña Castillo. WebQuest: investigar en la web. Extraído el 16 de junio desde:

<http://www.aula21.net/>

Eductic. Extraído el 16 de junio desde:

http://www.edutic.ua.es/visualiza_wq/contenido.asp?opt=introduccion&id=195

Ejemplo de MiniQuest. Extraído el 23 de junio desde:

<http://www.juntadeandalucia.es/averroes/cppfelipe/investiga/peso/peso.htm>



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 21 AGOSTO 2009

Plantillas para crear WebQuest. Extraído el 15 de junio desde:

<http://www.juntadeandalucia.es/averroes/manuelperez/profesores/WebQuests/plantillawq.htm>

EduTEKA. (2002) Construyendo una MiniQuest. Extraído el 18 de junio desde

<http://www.eduteka.org/pdfdir/DiferenciasMiniquest.pdf>

Autoría

- Nombre y Apellidos: Maria del Mar Sánchez Palomeque
- Centro, localidad, provincia: CSIF-Jaén
- E-mail: mariasanchezpa@gmail.com