



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 28 MARZO DE 2010

## “LA WEBQUEST COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN EL MARCO DE LA SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO”

AUTORÍA <b>FERNANDO BARBOSA GARCÍA</b>
TEMÁTICA <b>DIDÁCTICA</b>
ETAPA <b>EI, EP,ESO, BACHILLERATO, FP, UNIVERSIDAD</b>

### Resumen

Las Webquest constituyen una auténtica estrategia de aprendizaje. Por ello, en este artículo se pretende desarrollarlas como tal, enmarcándolas en el marco de la Sociedad del Conocimiento y haciendo referencia a su origen, notas más significativas y conceptualización como elemento de mejora de la praxis docente.

### Palabras clave

- Webquest
- Internet
- Red
- Web
- Estrategia de Aprendizaje
- Medio Educativo
- Capacidad.

### 1. INTRODUCCIÓN A LAS WEBQUEST

A lo largo de la Historia pocos inventos han tenido tanto impacto en la sociedad como Internet. Desde su nacimiento hasta la actualidad, ha tenido una rápida y espontánea difusión, de forma que hoy en día es inevitable observar como la red informática ha ido adquiriendo cada vez más presencia en la vida de casi todas las personas pertenecientes, sobre todo, a los países desarrollados. Por tanto, en un intervalo de 20 años se ha convertido en uno de los medios de expansión y obtención de la información con más presencia a escala mundial.

Internet también ofrece grandes posibilidades de uso en la educación.

La integración de las nuevas tecnologías por parte de los docentes en las actividades escolares, es un proceso que involucra, por un lado, el conocimiento de las distintas herramientas disponibles, y por otro lado, la reflexión en torno a la eficacia de las estrategias más adecuadas para abordar unas temáticas determinadas; además, han de tenerse en cuenta la disponibilidad de los recursos tecnológicos y el grado de manejo de estos por parte de los educandos.

El diseño de las actividades que se realizan en el aula se caracteriza por la conjunción de los contenidos curriculares con las distintas motivaciones de los alumnos/ as, de forma que se constituya un clima de aprendizaje adecuado. Para conseguir este propósito es necesario, antes de planificar, tener unos objetivos de aprendizaje bien delimitados, una adecuada selección de recursos y un correcto uso del tiempo y del espacio en el aula. También se requiere que el alumno/ a conozca cuáles son los objetivos que se persiguen y cómo va a ser evaluado (tanto individual como grupalmente)



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 28 MARZO DE 2010

Estos supuestos también son necesarios cuando se planifican actividades para las que se requieren recursos tecnológicos, ya que el riesgo de dispersión de los educandos en una clase con conexión a Internet, puede ser muy alto, si las actividades no están debidamente planificadas.

La Web se presenta como un espacio donde la información está disponible a todo aquel que tenga recursos técnicos para acceder; no obstante, esta tarea no es tan fácil como se presenta, ya que aún contando con buenos recursos tecnológicos, como navegadores o buscadores, los resultados no pueden ser los esperados sin un entrenamiento adecuado para la búsqueda de información y el seguimiento de criterios de validación de fuentes y análisis crítico de los datos presentados. Además, estas actividades pueden resultar muy frustrantes si, como se señaló anteriormente, los objetivos de la tarea no son explicados claramente desde el principio. En este sentido, las webquest pueden solucionar este tipo de problemáticas.

Las webquest suponen una nueva perspectiva referente al trabajo de los alumnos y alumnas en Internet. De forma, que constituyen una estrategia o modelo de aprendizaje que utiliza casi en su totalidad Internet como entorno y recurso. Son actividades estructuradas que proporcionan a los alumnos tareas y recursos bien definidos, así como las instrucciones que les permiten realizarlas.

Las webquest no sólo utilizan los recursos que ofrece la red, pudiéndose también utilizar otro tipo de recursos como las bibliotecas, la prensa, vídeos, etc.

La utilización de la Web bajo estas reglas estimula la colaboración y el debate entre los educandos. El profesor sugerirá un tema de exploración e indicará algunas direcciones de la Web donde el alumnado podrá encontrar la información que necesite. Se trabajará, por tanto, en grupos y se les asignarán roles diferentes cuya conjunción dará como resultado un producto final que puede ir desde una presentación en Power Point, la elaboración de un documento mediante un procesador de textos, de un mural, etc.

Las webquest permite que sean los propios alumnos (desde la mitad de la primaria hasta la Universidad) los que construyan los conocimientos que posteriormente aprenderán. Además, no constituye únicamente un medio para que el alumnado integre unos determinados contenidos, sino una nueva manera para los docentes a la hora de enseñar.

En definitiva, no se trata tan sólo de que cada vez haya más centros educativos conectados a Internet, sino de que se cuente con un plan adecuado para integrar Internet en los planes de estudio. Las webquest sirven de gran ayuda con respecto a este propósito, ya que pueden ofrecer herramientas didácticas por medio de elementos web que, en un principio, no tenían una finalidad educativa.

## **2. ORIGEN DE LAS WEBQUEST**

La idea de las WEBQUEST fue desarrollada en 1995 por Bernie DODGE en la Universidad Estatal de San Diego, en California (Estados Unidos) En este proceso también participó Tom March. Desarrollaron una actividad de búsqueda guiada en la que los alumnos/ as usaban, en su mayoría, información extraída de la red.

Según relataba Dodge en una entrevista concedida a la revista "*Education World*" (2000), la idea de las webquest se le ocurrió casi por casualidad al buscar, recopilar y reelaborar información sobre una ampliación informática para la que no disponía de presupuesto.

Él quería enseñar a sus alumnos una simulación educativa llamada "Arquetipo", pero no podía encontrar el software ni los medios adecuados. Tan sólo tenía un informe de evaluación de unas pocas páginas y un vídeo, así como que conocía algunos sitios web que describían dicho software y la



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 28 MARZO DE 2010

filosofía constructivista en la que este basaba. Para solucionar este problema diseñó una experiencia donde los alumnos trabajasen revisando diversas fuentes relacionadas con el "Arquetipo" que previamente él había seleccionado (unas páginas de un informe de evaluación sobre dicho proyecto, un chat con uno de los precursores del proyecto, una videoconferencia con un profesor que había ensayado el programa, etc.)

A continuación repartió estas fuentes entre los educandos para que integrasen la información y decidiesen, en las dos horas que duraba la sesión, sobre si el proyecto era viable, así como era posible que pudiese utilizarse en el colegio donde los estudiantes estaban realizando las prácticas.

El propio Dodge se sorprendió de los resultados que esta nueva metodología de trabajo posibilitaba, ya que surgieron aspectos y facetas que él no había previsto y que fueron tratados con mucha profundidad. De esta manera, se dio cuenta de que estaba ante otra forma de enseñar, una metodología que estimulaba enormemente a los alumnos y que promovía procesos cognitivos de alto nivel; esto es, una manera diferente de enseñar y de aprender se estaba gestando.

Ante estos resultados, unas semanas después, decidió elaborar una matriz organizada de la misma forma que había desarrollado en la lección de "Arquetipo" y buscó un nombre para este tipo de enseñanza: WEBQUEST. Es decir, formalizó el proceso en una plantilla en la que describía los pasos esenciales que hoy en día constituyen las webquest; estos son:

- Introducir a la clase en situación
- Organizar los grupos
- Ofrecer algunas fuentes relevantes de información
- Describir la tarea que los educandos tienen que realizar utilizando las fuentes de información disponibles
- Indicar los pasos del procedimiento a utilizar
- Ayudar a los alumnos a llegar a una conclusión

En febrero de 1995 será cuando Tom March entre en escena cuando decidió utilizar la estructura de Dodge como parte de su trabajo para la iniciativa Pacific Bell "La educación Primero". Posteriormente, la idea de las webquests comenzó a desarrollarse mucho más y a prosperar a partir de la publicación por el propio Dodge de "*Pensamientos sobre Webquest*" (Some Thoughts about Webquest), un artículo para un boletín de educación a distancia.

Desde entonces, miles de docentes han utilizado las webquest en sus aulas para crear pequeños proyectos de aprendizaje, para los alumnos de todas las edades. Además, muchos de ellos las han dejado en Internet para compartirlas con todo aquel que esté interesado. Sin embargo, no todo lo que lleva la etiqueta de webquest es una auténtica webquest. La mera adquisición de información, las tareas de repetición o recolección de información no deberían considerarse como tales.

Tom March y Bernie Dodge han creado un punto de información que se ocupa del uso de las webquest para apoyar el aprendizaje, y también han diseñado diversos ejemplos de webquest que se pueden encontrar en la siguiente página: The WebQuest Page.

Actualmente hay más de 20.000 páginas de este tipo en Internet, con propuestas de educadores de una gran cantidad de países, tales como Estados Unidos, Canadá, Islandia, Australia, Inglaterra,



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 28 MARZO DE 2010

Francia, Portugal, Brasil y Holanda, entre otros. Es una metodología, por tanto, que ha sido acogida con gran entusiasmo por parte de muchos docentes y que ha alcanzado difusión internacional.

Se realizan seminarios, congresos y existen foros para el intercambio de experiencias de uso. También existen repositorios de webquest en diferentes idiomas donde los docentes comparten las actividades que diseñaron para sus alumnos.

### 3. LAS WEBQUEST COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE.

Las definiciones de webquest, como fenómeno de gran difusión en la actualidad, son muchas y muy diversas; a continuación se resaltarán algunas de las más relevantes. No obstante, sería preciso comenzar por cómo el precursor de las webquest, Bernie Dodge las definió en la década de los 90, así como en saber cuáles son las principales notas definitorias de estas:

“Una WebQuest es una actividad orientada a la investigación en la cual, la mayor parte de la información que se debe usar está en la Web. Es un modelo que busca rentabilizar el tiempo de los estudiantes, centrarse en el uso de la información más que en su búsqueda y que pretende reforzar los procesos intelectuales en los niveles de análisis, síntesis y evaluación. Se construye alrededor de una tarea interesante para los alumnos, atractiva y realizable que involucra algunas habilidades cognitivas de alto nivel” (*Bernie Dodge, 1995*)

Según Bernie Dodge la fundamentación de las webquest es constructivista, ya que el alumnado debe entender y transformar la información. Fomentan, además, el aprendizaje cooperativo, ayudando a los estudiantes a desarrollar habilidades de cooperación y trabajo grupal, pues todos trabajan para un producto final común. También constituyen un instrumento para que el profesorado integre Internet en el aula y motive a sus alumnos/ as, proponiéndoles tareas pertenecientes a la realidad cotidiana.

Hay varias formas de practicar, de forma efectiva, el aprendizaje cooperativo, una de ellas es el uso conjunto de Internet y las Webquest. Estas últimas usan el mundo real y tareas auténticas para motivar a los educandos. Cada webquest tiene una tarea clara o un problema específico con una gran cantidad de enlaces que se relacionan con el contenido del área de estudio de un curso determinado.

Por último, referente a este autor y precursor de las webquest, señalar las capacidades que se pretenden desarrollar mediante éstas:

- La capacidad para comparar, identificar y establecer diferencias y semejanzas entre distintas situaciones, hechos, etc.
- La habilidad para clasificar elementos en función de sus atributos.
- Ser capaz de realizar inducciones.
- Poder deducir consecuencias y condiciones.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 28 MARZO DE 2010

- Analizar errores que se identifiquen tanto en el propio pensamiento como en el de los demás compañeros.
- Capacidad para constituir un sistema de ayuda con el propósito de comprender conceptos.
- Realizar abstracciones, identificando y articulando el tema subyacente o el modelo general de información.
- Ser capaz de analizar perspectivas personales.

Aparte de Bernie Dodge, sería preciso señalar con cierta profundidad a otros autores, como es el caso de Jordi Adell, del Centro de Educación de Nuevas Tecnologías, quien en el artículo “Internet en el aula: las Webquest” publicado en la revista Cuaderns Digitals coincide con Dodge en señalar a las webquest como un tipo de actividad didáctica basada en el constructivismo. Las webquests se basan en técnicas de trabajo grupal por proyectos y en la investigación como actividades básicas de enseñanza-aprendizaje. Los alumnos seguirán un proceso a través de varias fases, planificadas de antemano por el profesor, durante las cuales los alumnos realizan una serie de actividades, tales como leer, comprender y sintetizar información obtenida de Internet o de otras fuentes, organizar la información recopilada, valorar ideas, elaborar hipótesis, producir presentaciones multimedia, etc. Durante todo este proceso el profesor propondrá a los educandos el uso de diversos recursos, generalmente accesibles a través de Internet, y les informará acerca de cuáles son las pautas de evaluación, tanto del producto final como del proceso seguido.

Del mismo modo, destaca Josep Ramón Vidal del Colegio Miguel de Cervantes de Sao Paulo, el cual centra su atención en las Webquest como medio de introducir Internet en las aulas. Su definición es la siguiente.

“Webquest es un modelo de uso educativo de Internet basado en el aprendizaje cooperativo. En éste modelo de investigación la información proviene mayoritariamente de Internet y culmina con un producto final. La metodología de aprendizaje, basado en los recursos de Internet potencia el pensamiento crítico, la creatividad y la toma de decisiones que contribuyen en el desarrollo de capacidades para transformar los conocimientos adquiridos. Se destaca por ser un modelo extremadamente simple y rico para los usos educativos en la red”. (Josep Ramón Vidal)

En el siguiente cuadro se ofrecen otras definiciones interesantes de Webquest de ciertos autores reconocidos en esta temática; en concreto se trata de una definición de Carmen Barba, Manuel Área y otras tantas de Rodríguez García.

AUTOR	DEFINICIÓN
Carmen Barba	“Es una actividad de investigación guiada con recursos de Internet que tiene en cuenta el tiempo del alumno. Es un trabajo cooperativo en el que cada persona es responsable de una parte. Obliga a la utilización de habilidades cognitivas de alto nivel y prioriza la transformación de la información”.



ISSN 1988-6047

DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 28 MARZO DE 2010

Manuel Área	“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 W.W.W.”.
Rodríguez García	“Webquest es un modelo de aprendizaje extremadamente simple y rico para propiciar el uso educativo de Internet, basado en el aprendizaje cooperativo y en procesos de investigación para aprender”.
Rodríguez García	“Actividad enfocada a la investigación en la que la información usada por los alumnos es descargada, en su mayor parte de Internet”.
Rodríguez García	“Webquest es una metodología de aprendizaje basada fundamentalmente en los recursos que proporciona Internet que incitan a los alumnos a investigar, potencian el pensamiento crítico y la toma de decisiones, contribuye a desarrollar diferentes capacidades llevando así a los alumnos a transformar los conocimientos adquiridos”.

#### 4. CONCLUSIÓN

El diseño y aplicación de las Webquest nos permiten tomar conciencia de la Sociedad del Conocimiento en la que nos hayamos. Pues, hoy en día, lo importante no es la información por sí sola, sino la capacidad de transformar esa información en conocimiento. Nuestras mentes están abarrotadas de contenidos que no podemos manejar, son mentes más analíticas que sintéticas. En una sociedad como la nuestra, lo importante es el desarrollo sistemático de capacidades y valores y ello, podemos conseguirlo a través de las Webquest. No obstante, para eso, es imprescindible respetar los principios de diseño de entornos y actividades de enseñanza/ aprendizaje que emergen del conjunto de presupuestos filosóficos, epistemológicos, psicológicos y pedagógicos que denominamos constructivismo.

#### 5. BIBLIOGRAFÍA Y DOCUMENTACIÓN

Para la elaboración del artículo, además de las entrevistas realizadas, se han revisado y analizado las siguientes fuentes:

- Adell, J. (2004). “Internet en el aula: las WebQuest”. Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, 17.<[http://www.uib.es/depart/gte/edutece/revelec17/adell\\_16a.htm](http://www.uib.es/depart/gte/edutece/revelec17/adell_16a.htm)>. [Consulta 05/06/2004].



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 28 MARZO DE 2010

- Area Moreira, M. (2004). "WebQuest. Una estrategia de aprendizaje por descubrimiento basada en el uso de Internet". Quaderns Digitals, 33 <<http://webpages.ull.es/users/manarea/webquest/webquest.pdf>. [Consulta 05/06/2004].
- Barba, C. (2002). "La investigación en Internet con las WebQuest". Comunicación y Pedagogía, 185: 62-66.
- Barba, C. (2003). "WebQuest. Una investigación guiada con recursos Internet". Comunicación presentada en el III Congreso Internacional Virtual de Educación CIVE 2003, Universidad de las Islas Baleares, 1-11 de abril de 2003.
- Benz, P. (2000). "What is a WebQuests?". <<http://www.ardecol.ac-grenoble.fr/english/tice/oldtice/entice6a.htm>>. [Consulta 05/06/2004].
- Benz, P. (2001) "WebQuests for Language Learning" <<http://www.ardecol.ac-grenoble.fr/english/tice/enwebquest2.htm>>. [Consulta 05/06/2004].
- Blanco Suárez, S. (2001). "Estudio de caso: uso de WebQuest en educación secundaria". En La novedad pedagógica de Internet. I Congreso Internacional de Educared, Madrid, 18-20 de enero de 2001. [CD ROM].
- Cabero, J. (1999). La aplicación de las TIC, ¿esnobismo o necesidad educativa?[Online] 12/09/2003 <<http://tecnologiaedu.us.es/bibliovir/pdf/red1.pdf>
- Dodge, B. (1995). *Some Thoughts About WebQuest*. [Online] 11 de septiembre de 2003 <[http://edweb.sdsu.edu/courses/edtec596/about\\_webquest.html](http://edweb.sdsu.edu/courses/edtec596/about_webquest.html)>
- Dodge, B. (1997). *Building Blocks of a WebQuest*. [Online] 11 de septiembre de 2003 <<http://projects.edtech.sandi.net/staffdev/buildingblocks/p-index.htm>>
- Dodge, B. (2001). *The WebQuest Page:Matrix*. [Online] 11 de septiembre de 2003. <<http://webquest.org/matrix3.php>>.
- Dodge, B. (2001b). *A Rubric for Evaluating WebQuest*. [Online] 11 de septiembre de 2003. <<http://webquest.sdsu.edu/webquestrubric.html>>.
- Muñoz De la Peña Castrillo, F. y Valero Fernández, A. (2004). "Aportaciones a la divulgación de las WebQuests desde aula tecnológica siglo XXI". Quaderns Digitals, 33. <[http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo\\_id=7362](http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo_id=7362)>. [Consulta 05/06/2004].
- Novelino Barato, J. (2004). "El alma de la WebQuest". Quaderns Digitals. 33. <[http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo\\_id=7360](http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo_id=7360)>. [Consulta 05/06/2004].
- Pérez Torres, I. (2002). "Instructional Design and Web-based activities development" en A, Méndez Vilas. y. J. A Mesa Gonzalez (eds.). Educational Technology. Badajoz: Serie Sociedad de la Información; 1545-1548.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 28 MARZO DE 2010

- Pérez Torres, I. (2002). "Estrategias de aprendizaje a través de la Red: WebQuests y otros proyectos interactivos y de colaboración". Educared.  
<[http://www.educared.net/congresoi/comunicaciones/44\\_Webquest/ficha.doc](http://www.educared.net/congresoi/comunicaciones/44_Webquest/ficha.doc)>. [Consulta 05/06/2004].
- Pérez Torres, I. (2003). "La selección de recursos online para un enfoque constructivista de la enseñanza del inglés". En J. Piqué-Angordans, M. J. Esteve y M. L. Gea-Valor (eds.). Internet in Language for Specific Purposes and Foreign Language Teaching. Castelló de la Plana: Universitat Jaume I; 269-285.
- Pérez Torres, I. (2003), "Diseño de actividades de investigación orientada en la web y su Integración en el proceso de enseñanza de lenguas". En G. Lúque Agullo, A. Bueno González y G. Tejada Molina (eds.). Las lenguas en un mundo global / Languages in a global world. Jaén: Servicio de publicaciones de la Universidad; 337 [CD-ROM: 53-60].
- Pérez Torres, I. (2004). "Diseño y puesta en práctica de una WebQuest en una aula de secundaria", Quaderns Digitals, Monográfico sobre WebQuests, 33.  
[http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaNumeroRevistaIU.visualiza&numeroRevista\\_id=527](http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaNumeroRevistaIU.visualiza&numeroRevista_id=527).
- Pérez Torres, I. (2001). "Internet como recurso para el aula de inglés: e-mail, publicación de proyectos y creación de materiales". en CD ROM de La novedad pedagógica de Internet. I Congreso Internacional de Educared (Madrid, 18, 19 y 20 de enero de 2001). Madrid: Educared.

### Sitios Web

- Entrevista de Education World "Conozcan a Bernie Dodge, el Frank Lloyd Wright(1) de los Ambientes de Aprendizaje!".  
<http://www.eduteka.org/modulos.php?catx=7&idSubX=225&ida=63&art=1>
- **WebQuest**. *Aprendiendo en Internet*.  
<<http://www.cyta.com.ar/elearn/wq/wq.htm>>
- "Cómo crear una **WebQuest**", en CyTA  
<<http://www.cyta.com.ar/elearn/wq/comocrear.htm>>
- "Proceso de creación de una **WebQuest**", en Edullab  
<<http://webpages.ull.es/users/manarea/webquest/creacion.htm>>
- "Partes de una **WebQuest**", en Edutic  
<[http://www.edutic.ua.es/ayuda/partes\\_wq.asp](http://www.edutic.ua.es/ayuda/partes_wq.asp)>
- "Componentes de una Webquest" en Edullab  
<<http://webpages.ull.es/users/manarea/webquest/componentes.htm>>
- Modelos de rúbricas para evaluación de webquests y de alumnos.  
<<http://webpages.ull.es/users/manarea/webquest/>>



ISSN 1988-6047    DEP. LEGAL: GR 2922/2007    Nº 28 MARZO DE 2010

Rubistar. Generador de rúbricas.

<<http://rubistar.4teachers.org/index.php?&skin=es&lang=es&>>

1, 2, 3, Tu **WebQuest**. Herramienta para generar **WebQuest** online.

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

Autoría

- 
- Nombre y Apellidos: FERNANDO BARBOSA GARCÍA
  - Centro, localidad, provincia: CÓRDOBA
  - E-mail: fernan\_barbosa@hotmail.com