

Las WebQuest
Ma. Guadalupe Hernández Chávez
Marzo 2010

Introducción

Un buen inicio para comprender lo que son las WebQuest es remitirse a los vocablos que forman la palabra. Según García Aretio (2005), “Nos encontramos ante una expresión compuesta (Web - Quest) donde el término “quest” puede traducirse como *búsqueda o indagación*, por lo que estaríamos hablando de una búsqueda o investigación a través de la Red”.

Internet es una gran aportación de la tecnología en cuanto a que permite acceder a una gran cantidad de información, pero ésta en sí misma no implica conocimiento, éste tiene que surgir de transformar personalmente esa información y utilizarla para apoyar nuestro aprendizaje. Por eso, ante la cantidad de datos e información generada por la sociedad del conocimiento en la que actualmente viven nuestros estudiantes, es necesario que los docentes generen procesos educativos alternativos que permitan un desarrollo integral donde es indispensable fortalecer los procesos de acompañamiento personal, ya sea de manera presencial o virtual; que abran la posibilidad de diálogo entre estudiantes y profesores, donde el papel de éstos últimos tiene que ver con integrar metodologías didácticas centradas en el desarrollo de habilidades de los alumnos que le posibiliten nuevas formas de aprender, los profesores adquieren un papel importante donde las TIC (Tecnologías de Información y Comunicación) pueden ser un aliado para mantener comunicación permanente

La metodología WebQuest.

Uno de los retos que tiene la educación contemporánea es desarrollar en profesores y alumnos habilidades para que puedan buscar, organizar, aplicar, sintetizar y valorar esa enorme cantidad de información que se encuentra en Internet. Con la intención de que los estudiantes hagan buen uso de su tiempo y se dediquen a utilizar la información más que a buscarla, surge la llamada metodología WebQuest, que en palabras de García Aretio (2005),

“Es una actividad de aprendizaje basada en una búsqueda orientada en la cual la mayor parte o toda la información es extraída de la Web”. La clave aquí está en la orientación, por tanto, es el docente quien deberá buscar los recursos con información de calidad que proporcione a sus estudiantes, es decir, deberá buscar información que provenga de organismos e instituciones serias o tengan al menos el respaldo del autor, ya que a diferencia de sus estudiantes, el docente es el experto en el tema y tiene la capacidad de evaluar las páginas Web que contienen información relevante.

Una vez que se cuenta con esta información, el énfasis debe ponerse en la orientación para convertir esta información en conocimiento. Para esto se requiere que el docente diseñe actividades estructuradas y guiadas para que los alumnos puedan resolver una tarea que sea interesante, definida y realizable. Con la WebQuest el profesor propone un tema para investigar, un problema a resolver o un proyecto a elaborar y para esto selecciona y organiza varios recursos y propone algún producto. Este producto generado de manera grupal es la clave de la metodología de la WebQuest.

Es muy importante que este producto que propone el profesor sea suficientemente retador para atraer la atención del alumnado. Es indispensable proponer actividades o problemas que no tengan una respuesta única, obvia y fácil de encontrar.

Estas actividades podrían estar guiadas por preguntas que representen un reto para el alumno por ejemplo:

- ¿Serán los conceptos matemáticos inventos o descubrimientos?
- ¿Será la gravedad un hecho o una hipótesis?
- ¿En la historia reciente y relaciones exteriores de los EE.UU., ha resultado cierto que “el enemigo de mi enemigo es mi amigo”?
- ¿Es la luz una partícula o una onda?
- ¿Qué son el sarcasmo, la ironía y la sátira? ¿De qué forma nos permiten estos géneros comunicarnos sin decir lo que pretendemos?

Si analizamos estas preguntas, podemos darnos cuenta que el rol del docente se transforma de profesor a organizador, facilitador y mediador, es decir, se convierte en un guía para que el alumno desarrolle las capacidades

de análisis, síntesis y aplicación de la información que finalmente le permitirán transformarla en conocimiento.

Ahora bien, no se trata de que el estudiante de respuesta a una serie de preguntas más o menos bien planteadas, se trata de construir en grupo una respuesta imaginativa y creativa al problema propuesto por el profesor, haciendo uso de todos los recursos que la tecnología le puede proporcionar, desarrollando por tanto las habilidades ya mencionadas, necesarias para transformar esa información en aprendizaje significativo.

Lectura complementaria: [Las WebQuest y el uso de información](#)

<http://www.eduteka.org/comenedit.php3?ComEdID=0010>.

Las etapas de la WebQuest.

Bernie Dodge, quien es profesor de tecnología educativa en la Universidad del Estado en San Diego, California, EE.UU. es considerado junto con Tom March el creador del modelo WebQuest.

De acuerdo con Bernie Dodge en la elaboración de una WebQuest se deberán considerar las siguientes etapas:

Introducción

Consiste en un texto corto que capte la atención de los alumnos y prepara el escenario para la tarea que deben realizar. Si la tarea lo requiere es en esta parte donde deberá indicarse el contexto donde se va a desarrollar, los roles que se jugaran, entre otros, es decir, en esta parte deben establecerse los detalles

Tarea

En esta parte se describe cuál será el resultado final de las actividades que van a realizar los alumnos. Por ejemplo diseñar un producto, defender una postura, analizar algún asunto complejo, elaborar un resumen, etc.

Proceso

Aquí se describen los pasos a seguir para alcanzar el resultado. Puede resultar conveniente numerarlos. Las indicaciones deberán ser claras, detalladas y precisas. En este apartado estarán los recursos que seleccionó para que los estudiantes los consulten. Si la tarea requiere que los alumnos jueguen diferentes roles, en este apartado deberá especificar las tareas de

cada uno de ellos. Aquí se hace evidente el andamiaje (soporte) que el profesor proporciona a los estudiantes para el desarrollo de la tarea.

Evaluación

La evaluación describe cómo se evaluará el resultado final. Se tendrá que especificar si hay calificación individual o en equipos

Conclusión

En este apartado se resume lo que los alumnos habrán aprendido con el desarrollo de la actividad que el profesor propuso.

Créditos

Es importante mencionar las fuentes que utilizó para la elaboración de la WebQuest, ya sean textos, imágenes, audios, videos, gráficos, así como otros recursos utilizados.

Sugerencias para crear una WebQuest.

Bernie Doge ha identificado 5 pasos para crear una WebQuest.

1.- Localizar sitios fabulosos.

Busque sitios que valga la pena leer, que sean de interés para sus alumnos, que estén actualizados y sean precisos y que se refieran a fuentes que ordinariamente no encuentren los estudiantes en la escuela.

2.- Administre aprendices y recursos.

Se trata de generar una interdependencia positiva entre los integrantes del equipo que esta trabajando en la WebQuest., La idea es que los estudiantes perciban que no pueden tener éxito si no trabajan en colaboración y que cada cual debe realizar su tarea con responsabilidad para tener éxito en el equipo.

3.- Motive a los estudiantes a pensar.

La idea de la Webquest no es hacer un listado de cosas o un resumen de algo , si no que los alumnos necesiten analizar y sintetizar información para lograr un producto. Las habilidades de análisis y síntesis así como alguna otra que usted trate de desarrollar en sus alumnos con la WebQuest son habilidades que seguramente requerirán como adultos.

4.- Utilice el medio.

Quiere decir que no se limite solo a proporcionar a sus estudiantes enlaces donde pueden obtener la información necesaria para realizar su tarea, sino que puede aprovechar otras características que proporciona Internet como estar en

línea con personas expertas mediante chats, foros de discusión o sitios de consulta a expertos, e inclusive proporcionales el correo de alguna persona experta que quiera colaborar con usted y que ellos puedan consultar.

Otra idea, es que capturen las conversaciones que se llevan a cabo mediante el Chat ya que estas pueden servirles como materia prima de aprendizaje. Procure incluir también recursos de audio y video El sitio "FindSounds" (<http://www.findsounds.com>) le permite buscar sonidos usando palabras claves tales como tranvía, lobo, o águila. Incorporarle una imagen de cámara digital Webcam a su lección (por ejemplo, una escena de la calle Londres, o una vista en vivo del tanque del delfín) puede agregarle mucho interés. El sitio "Earthcam" (<http://www.earthcam.com/>) le ayudará a encontrar este tipo de imágenes para casi cualquier tema.

5.- Utilice el andamiaje para lograr expectativas elevadas.

El punto de vista de Vygotsky es que el desarrollo cognoscitivo se basa en la interacción social y el desarrollo del lenguaje. Como un ejemplo describe el papel de la plática del niño con él mismo al guiar y supervisar el pensamiento y la solución de problemas. Vigotsky propuso el concepto de una zona de desarrollo proximal, en la cual, los alumnos en situaciones desafiantes pueden desarrollar sus propias habilidades de pensamiento mediante la guía y el apoyo oportuno y apropiado por parte de profesores y compañeros, a este apoyo lo llamo andamiaje, por tanto, un andamiaje sería una estructura temporal que el profesor utiliza para ayudar a que los estudiantes actúen con mayor destreza de la que realmente poseen (Wolfolk, 1996). Una WebQuest debe proporcionar dentro de su proceso de elaboración un andamiaje, para que los alumnos vayan subiendo el nivel de lo que pueden producir.

Según Bernie Dodge, en una WebQuest hay 3 tipos de andamiaje: **Recepción, Transformación y Producción.**

Recepción.

Es probable que los estudiantes encuentren el la Web recursos que no hayan visto con anterioridad y deben estar preparados para extraer la información importante de ese recurso para que la taraea en general tenga sentido. Un andamiaje de recepción proporciona orientación para aprender de

un recurso dado y retener aquello que se aprendió. Ejemplos de andamiajes de recepción son entre otros las guías de observación, los consejos sobre cómo adelantar entrevistas, y los glosarios y diccionarios en línea.

Transformación.

Las WebQuests requieren que los aprendices transformen lo que leen en una forma nueva. Ya que ellos comúnmente no han tenido esta experiencia en su educación anterior, pueden beneficiarse de ayuda explícita en procesos tales como comparar y contrastar, encontrar patrones entre un cierto número de objetos de estudio similares, producir una lluvia de ideas, razonamiento inductivo y toma de decisiones.

Producción.

Las WebQuests usualmente requieren que los estudiantes produzcan cosas que nunca antes han creado. Los aspectos de la producción de la tarea pueden ayudarse con andamiajes que proporcionen a los estudiantes plantillas, guías llamativas para escribir y elementos y estructuras de multimedia. 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.

Para profundizar esta información consultar: [Reglas para crear una Fabulosa WebQuest.](#)

<http://www.eduteka.org/profeinvidad.php3?ProfInvID=0010>

En el siguiente enlace encontrará [Ejemplos de Webquest](#) de diferentes materias que puede revisar para tener un panorama más amplio sobre el tema.

<http://www.eduteka.org/ProyectosWebquest.php?tipox=1>

Referencias

Debbie Candau, Jennifer Doherty, Judi Post, Paige Kuni. *InTel Educar para el futuro*. Intel, SEP, 2001

Dodge Bernie. *Cinco Reglas para escribir una fabulosa WebQuest*. Consultado en la World Wide Web en:

<http://www.eduteka.org/profeinvitad.php3?ProfInvID=0010>

García Aretio, L. (2005). *WebQuest*. Editorial BENED, Octubre

La WebQuest y el uso de información. Comentario Editorial consultado en la World Wide Web el 28 de Septiembre de 2005 en:

<http://www.eduteka.org/comenedit.php3?ComEdID=0010>

Wolfolk Anita E. *Psicología Educativa* 6. edición. Editoial Printice Hall.

México 1996