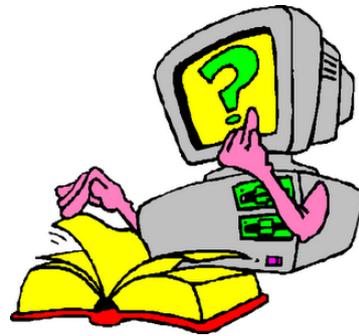


# WebQuest

---

Ángela Prieto Gil

**¿Cómo se puede combinar el aprendizaje informático y el curricular? ¿Cómo optimizar las posibilidades educativas de internet minimizando sus posibles defectos?**



Internet como recurso pedagógico tiene algunos **inconvenientes** derivados de la dificultad para encontrar la información deseada. Hay tanta cantidad de información en la Red a nuestra disposición que muchas veces resulta difícil encontrar realmente aquello que nos interesa. Otro inconveniente es la dificultad para distinguir la “buena” de la “mala” información, ya que nuestros alumnos no tienen unos criterios claros que les sirvan para filtrar toda esa cantidad material y discriminar entre la información de calidad y la acientífica.

Como respuesta a esta situación se encuentran los WebQuest, **actividades de investigación** en la que una gran parte de la transmisión de contenidos y procedimientos se efectúa por Internet, visitando determinadas páginas webs. Esta herramienta intenta producir aprendizajes al mismo tiempo que el alumno aprende a manejar las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación. Además se utiliza una metodología de **trabajo en grupo** y cooperativa donde predomina la actividad del alumno y el **aprendizaje significativo**.

El **profesor** que trabaja con WebQuest no tiene que ser un experto en navegación, sino ante todo debe conocer y escoger qué páginas web pueden resultar provechosas, por su adecuación curricular, precisión científica, posibilidad de ser comprendidas por el alumno y grado de interés. Puede utilizar una Webquest hecha ya o diseñarla él mismo.

La idea fue desarrollada por el profesor de la Universidad Estatal de San Diego **Bernie Dodge** (junto con **Tom Marchen**) en **1995**. Desde entonces ha llegado a ser la herramienta principal de uso e integración de Internet en el ámbito escolar, y está llamado a constituirse en el futuro como uno de los principales protocolos de enseñanza-aprendizaje en la red.

Se trata de un **protocolo**, es decir, una estructura cerrada con partes definidas. Responde así a un formato y características concretas.

Con esta tarea el alumno tiene que poner en marcha diversos **procesos psicológicos**, como: analizar, sintetizar, comprender, transformar, crear, juzgar y valorar, crear nueva información, publicar, compartir, etc. La tarea debe ser algo más que simplemente contestar preguntas concretas sobre hechos o conceptos o copiar lo que aparece en la pantalla del ordenador a una ficha.

## Partes de una Webquest:

### 1. INTRODUCCIÓN:

Proporciona a los alumnos la información básica sobre la actividad, les orienta sobre lo que les espera y suscita y mantiene su interés mediante una **formulación atractiva**. Los proyectos deben presentarse haciendo que los temas sean visualmente interesantes, relevantes para los alumnos en función de sus experiencias pasadas o de sus metas futuras, importantes por sus implicaciones globales, urgentes porque necesitan una pronta solución, o divertidos ya que ellos pueden realizar algo o desempeñar un papel.

### 2. TAREA:

En este apartado se debe describir de manera clara y concisa cuál será el **resultado final** de las actividades de aprendizaje. La tarea puede ser cualquier cosa que requiera que los estudiantes procesen y transformen la información que han reunido, como:

- ~ resolver un problema o misterio;
- ~ formular y defender una postura;
- ~ diseñar un producto;
- ~ analizar una realidad compleja;
- ~ articular una intuición personal;
- ~ crear un resumen;
- ~ producir un mensaje persuasivo o un tratamiento periodístico;
- ~ crear una obra de arte.

La tarea es la parte más importante de una WebQuest. Da un objetivo, centra las energías del estudiante y concretiza las intenciones curriculares del diseñador. Hay muchos tipos de tareas, un Webquest puede que combine elementos de dos o más de estas **categorías** de tareas:

- **Tareas de exposición o repetición:** en ellas se pide a los alumnos que asimilen determinada información y que después demuestren que la han entendido. Son las Webquests más abundantes y menos desafiantes. Para que realmente se pueda considerar una Webquest, hay que dar libertad a los estudiantes sobre qué exponer y cómo organizar las conclusiones, solicitándoles habilidades de recopilación, resumen y de elaboración. No valdrían las tareas que solo requieran buscar respuestas sencillas y seguras a preguntas predeterminadas.
- **Tareas de recopilación:** Se trata de tomar información de diversas fuentes y formas y adecuarla a un formato común. Lo ideal sería que familiarice a los estudiantes con un bloque de contenidos y les lleve a transformar la información obtenida, de forma que la organicen, seleccionen y parafraseen la información.

- **Tareas de misterio:** una buena forma de atraer a los estudiantes hacia un tema es encubrirlo dentro de un acertijo o historia de detectives, de forma que el alumno tenga que sintetizar la información de varias fuentes. Para ello debe de recabar información, agruparla mediante deducciones o generalizaciones y eliminar las pistas falsas.



- **Tareas periodísticas:** Una forma para enseñar un evento específico es pedir a los estudiantes que actúen como reporteros cubriendo un suceso. La tarea supone recoger información y organizarla, usar los géneros de noticias o reportajes, teniendo en cuenta la escritura y la precisión. Una tarea periodística bien diseñada requerirá que el alumnado trabaje con múltiples fuentes y opiniones divergentes, de forma que profundicen sus conocimientos y examinen sus prejuicios, para disminuir su influencia en los escritos.
- **Tareas de diseño:** Los estudiantes deben crear un producto o un plan de acción que alcance un objetivo predeterminado, dentro de unos límites especificados. Una tarea de diseño bien elaborada: describe un producto que realmente sea necesario, describe las limitaciones de recursos o de otro tipo, deja espacio para la creatividad y la promueve dentro de esas limitaciones.
- **Tareas creativas:** Las tareas creativas llevan a que los alumnos produzcan algo con un formato determinado. Deben enfatizar la creatividad y la expresión propia, así como criterios específicos del género elegido.
- **Tareas de persuasión:** Demanda que los estudiantes desarrollen un caso de forma convincente basándose en aquello que han aprendido.
- **Tareas autoconocimiento:** Buscan promover un mayor conocimiento de uno mismo. Hay pocos ejemplos de este tipo. Ejemplo: [WebQuest Roles\Webquest roles \(autoconocimiento\).pdf](#)
- **Otras tareas: Científicas, de Juicio, Analíticas.**

### 3. PROCESO:

Se trata de los pasos, detallados, que tiene que seguir los alumnos para resolver la tarea propuesta. Esto les ayudara a entender lo que hay **que hacer** y **en qué orden** hacerlo.

### 4. RECURSOS:

Direcciones web de apoyo.

## 5. CONCLUSIÓN:

En la conclusión podemos escribir una serie de frases que resuman **lo que han conseguido o aprendido** los estudiantes completando la WebQuest. Puede incluir algunas cuestiones retóricas o vínculos adicionales para animarles a ampliar sus conocimientos. En esta sección, el profesor puede animar a los estudiantes a que sugieran algunas formas diferentes de hacer las cosas con el fin de mejorar la actividad.

## 6. EVALUACIÓN:

En este apartado debe describirse lo más concreta y claramente posible a los alumnos cómo será evaluado su rendimiento.

## 7. GUÍA DIDÁCTICA:

Se indican los aspectos didácticos, como: los objetivos, los contenidos, el nivel de los alumnos a los que va dirigido, los conocimientos previos necesarios para resolver las tareas, el autor, etc.

*“Podemos conectarnos con mucha facilidad y vagar perezosamente por la red, pero de ese vagabundeo extraeremos poco aprendizaje si no somos capaces de organizar nuestra ruta. Mientras que el aprendizaje de la cultura impresa suele ser un viaje organizado por quien produce el conocimiento (por ej. este libro tiene un guión, un orden deliberado, que por supuesto el lector puede saltarse pero tiene su lógica, que se explica en la introducción), en la sociedad de la información es el consumidor quien debe organizar o dar significado a su viaje.*

*Es la cultura del zapping informativo, una cultura hecha de retazos del conocimiento, un collage que es necesario recomponer para obtener un significado. Para ello se necesitan estrategias para buscar, seleccionar y reelaborar la información y también conocimientos con los que relacionar y dar significado a esa información.”*

*Pozo (2008: 107)*