

**WEBQUEST.  
UNA ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE POR  
DESCUBRIMIENTO BASADA EN EL USO DE INTERNET**

**Manuel Area Moreira**

Laboratorio de Educación y Nuevas Tecnologías  
Universidad de La Laguna

¿Es posible integrar los principios del aprendizaje constructivista, la metodología de enseñanza por proyectos y la navegación web para desarrollar el curriculum con un grupo de alumnos de una aula ordinaria?. La respuesta es afirmativa y se denomina WebQuest. El webquest 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 WWW. Webquest significa indagación, investigación a través de la web. Originariamente fue formulado a mediados de los años noventa por Bernie Dodge (1995; 1998; 1999) (Universidad de San Diego) y desarrollado por Tom March (1998; 2000).

La idea inicial con la que se creó la metodología de trabajo basada en WebQuest fue desarrollar en el alumnado la capacidad de navegar por Internet teniendo un objetivo claro, aprender a seleccionar y recuperar datos de múltiples fuentes y desarrollar las habilidades de pensamiento crítico (Dodge, 1998). Por ello una Webquest consiste, básicamente, en presentarle al alumnado un problema con un conjunto de recursos preestablecidos por el autor de la misma, que suele ser su profesor, de modo que evite la navegación simple y sin rumbo del alumnado a través de la WWW (Watson, 1999). Rodríguez García (s.f.) se define la webquest del siguiente modo:

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.

Un WebQuest es una actividad enfocada a la investigación, en la que la información usada por los alumnos es, en su mayor parte, descargada de Internet. Básicamente es una exploración dirigida, que culmina con la producción de una página Web, donde se publica el resultado de una investigación.

WebQuest es una metodología de aprendizaje basado fundamentalmente en los recursos que nos proporciona Internet que incitan a los alumnos a investigar, potencian el pensamiento crítico, la creatividad y la toma de decisiones, contribuyen a desarrollar diferentes capacidades llevando así a los alumnos a transformar los conocimientos adquiridos

Existen en la actualidad mucha información disponible en Internet destinada a docentes explicando el concepto, características, proceso de creación y aplicación de las webquest, así como ejemplos ya creados por los propios profesores. La

mayor parte de esta información está en inglés<sup>1</sup>, aunque ya empiezan a existir algunos documentos y unidades didácticas en español<sup>2</sup>.

## **EVALUACIÓN**

¿Qué deben realizar los alumnos con el conocimiento? ¿cómo se les valorará ese conocimiento?

**R  
E  
C  
U  
RS  
O  
S**  
artí  
cul  
os  
mú  
sic  
a  
dib  
ujo  
s  
libr  
os  
ent  
rev  
ista  
s  
otr  
os

## **PROCESO**

Establece cada paso que el alumno

debe  
realizar  
¿Existen  
distintas  
actividades  
o puntos de  
vista?

¿Cu  
áles  
son  
las  
prin  
cipa  
les  
área  
s  
del  
tópi  
co?

## **INTRODUCCIÓN**

¿cuáles son  
las  
preguntas  
que deben  
responder los  
alumnos?

¿Cuáles son  
los conflictos  
sobre el  
tópico?

## **TAREA**

¿Cuál es la  
tarea que  
tiene que  
realizar el  
alumno?  
¿Requiere  
síntesis,  
análisis?

¿Tiene la  
tarea

múltiples  
subtareas?  
¿Pueden  
los  
alumnos  
trabajarlas  
en equipo?

¿Implica la  
tarea a  
todos los  
alumnos?

### COMPONENTES DE UNA WEBQUEST

<http://www.spa3.k12.sc.us/WebQuests.HTM>

### CONCLUSIÓN

¿Qué  
hemos  
aprendido?  
¿Cómo  
podemos  
mejorarlo?

<sup>1</sup> En inglés existen infinidad de sitios dedicados a las webquests. Algunas de las más destacados son la WebQuest Page de la Universidad de San Diego (<http://webquest.sdsu.edu/>); el Workshop WebQuest de Disney Learned Partnership (<http://www.thirteen.org/edonline/concept2class/month8/index.html>); Ozline.com (<http://www.ozline.com/learning/index.htm>). Ejemplos de websquest en inglés se pueden encontrar en Matrix of webquest examples (<http://webquest.sdsu.edu/matrix.html>); y Biopoint ([http://www.biopoint.com/online\\_gallery/Welcome.html](http://www.biopoint.com/online_gallery/Welcome.html))

<sup>2</sup> Puede verse en español los documentos hipertextuales sobre webquest elaborados por Rodríguez García, E. (s.f.), S. Blanco (s.f.) . También es interesante consultar el monográfico de Eduteka (2002) sobre “La webquest y el uso de información” en <http://www.eduteka.org/comenedit.php3?ComEdID=0010>. Por su parte Adell (2002) ha elaborado una ponencia completa sobre las características, tipos y proceso de creación de estas unidades didácticas distribuidas a través de Internet. Ejemplos de webquest elaborados por docentes en español pueden verse en <http://www.eduteka.org/webquest.php3>; en <http://nogal.cnice.mecd.es/~lbag0000/html/ejemplos.html>; y en <http://platea.pntic.mec.es/~erodri1/EJEMPLOS.htm>

La realización de una WebQuest consiste básicamente en que el profesor identifica y plantea un tópico/problema y a partir de ahí crea una web en la que presenta la tarea al alumnado, le describe los pasos o actividades que tienen que realizar, les proporciona los recursos on line necesarios para que los alumnos por sí mismos desarrollen ese tópico, así como los criterios con los que serán evaluados. Una WebQuest, según B. Dodge y T. March, se compone de seis partes

esenciales: Introducción, Tarea, Proceso, Recursos, Evaluación y Conclusión (ver gráfico).

La INTRODUCCIÓN provee a los alumnos la información y orientaciones necesarias sobre el tema o problema sobre el que tiene que trabajar. 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 la actividad. Los proyectos deben contarse a los estudiantes haciendo que los temas sean atractivos, visualmente interesantes, parezcan relevantes para ellos debido a sus experiencias pasadas o metas futuras, importantes por sus implicaciones globales, urgentes porque necesitan una pronta solución o divertidos 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, una cinta de video, construir una pagina Web o realizar una obra de teatro. Una WebQuest exitosa se puede utilizar varias veces, bien en clases diferentes o en diferentes años escolares. Cada vez la actividad puede ser modificada o redefinida y se puede desafiar a los estudiantes para que propongan algo que vaya más lejos, de tal manera, que sea más profunda que las anteriores.

TAXON  
OMÍA  
DE  
TAREAS  
DE UNA  
WEBQU  
EST  
Dodge,  
1999

Tareas de  
producción  
creativa

Tareas  
científica

s

T  
a  
r  
e  
a

s  
d  
e  
j  
u  
ic  
i  
o

Tareas  
analíticas

Tareas de  
persuasión

Tareas de  
construcción de  
consenso

T  
ar  
ea  
s  
d  
e  
d  
i  
se  
ñ  
o

Tareas  
periodística  
s

Tareas de  
compilación

Tareas de  
repetición

Tareas de  
misterio

Tareas de  
autoreconocimiento

<sup>3</sup> Esta síntesis está tomada del monográfico de Eduteka (2002) sobre “Las webquest y el uso de información” en <http://www.eduteka.org/comenedit.php3?ComEdID=0010>

La tarea es la parte más importante de una WebQuest y existen muchas maneras de asignarla. Para ello puede verse la taxonomías de tareas (Dodge, 1999)<sup>4</sup> en la que se describen los 12 tipos de tareas más comunes y se sugieren algunas formas para optimizar su utilización. Las mismas son las siguientes: 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 (ver gráfico).

El PROCESO describe los pasos que el estudiante debe seguir para llevar a cabo la Tarea, con los enlaces incluidos en cada paso. 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.

Los RECURSOS consisten en una lista de sitios Web que el profesor ha localizado para ayudarlo 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 la mayoría de las WebQuest más recientes incluyen los Recursos en la sección correspondiente al Proceso. Con frecuencia, tiene sentido dividir el listado de Recursos para que algunos sean examinados por todo el grupo, mientras que otros Recursos corresponden a los subgrupos de estudiantes que representarán un papel específico o tomarán una perspectiva en particular.

Algunos modelos para realizar WebQuests proponen en este punto la dirección o guía que el docente pueda brindar a sus estudiantes para explicarles la forma de administrar su tiempo a lo largo del desarrollo de la Tarea. Mediante la construcción de ayudas visuales como Mapas Conceptuales o diagramas que sirvan como bitácora, se muestra al estudiante la forma de conducir la realización de la tarea.

La EVALUACIÓN es añadido reciente en el modelo de las WebQuests. Los criterios evaluativos 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.

<sup>4</sup> Este documento también puede consultarse en español con el título de “Taxonomía del WebQuest. Taxonomía de tareas” en [http://www.eduteka.org/tema\\_mes.php3?TemaID=0011](http://www.eduteka.org/tema_mes.php3?TemaID=0011). Adell (2002) también incorpora un anexo con su traducción al español.

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 mejorar la actividad.

Quizás lo más interesante de este modelo o estrategia es que el profesorado puede asumir sin grandes costes ni económicos ni de recursos ni de tiempo la generación de materiales de aprendizaje destinados a sus alumnos utilizando la información y servicios disponibles en Internet. Las webquest no requieren la utilización de software complejo ni especializado de creación de programas multimedia. Para que un docente o grupo de profesores estén en condiciones de crear una webquest necesita simplemente tener los siguientes conocimientos y habilidades: saber navegar por la WWW, manejar adecuadamente los motores de búsqueda de información, dominar el contenido o materia que se enseña, y conocimientos básicos del diseño HTML para la creación de documentos hipertextuales. B. Dodge (2002) ha creado una guía para el diseño de webquest<sup>5</sup> que se muestra en el gráfico. En **Seleccionar un tópico o problema adecuado al WebQuest Revisarlo y mejorarlo Seleccionar un modelo de diseño Describir cómo se evaluará al alumnado Diseñar el proceso PROCESO DE CREACIÓN DE UNA WEBQUEST** (Dodge, 2002) este sentido es de destacar que ya existen plantillas o formatos tipos según el modelo de webquest que se quiera realizar: proponer alternativas a los hechos históricos, indagar los sesgos publicitarios, proponer cambios de modelos sociales, aprender a resolver conflictos grupales, realizar análisis de género, etc.

Hemos de indicar que existen dos grandes tipos de webquest: en función de su destinatario (webquest para el alumnado frente webquest para el profesorado), y en función de su amplitud o duración (webquest que duran una o varias semanas frente a miniquest<sup>7</sup> de duración de una o dos clases).

Como indica J. Adell (2002) una WebQuest es una actividad didáctica atractiva para los estudiantes y que les permite desarrollar un proceso de pensamiento de

<sup>5</sup> Tom March también ofrece una guía similar del proceso de creación de una webquest en <http://www.ozline.com/webquests/design.html>

<sup>6</sup> Estas plantillas pueden obtenerse en <http://webquest.sdsu.edu/designpatterns/all.htm>

<sup>7</sup> El concepto de miniquest es una webquest de corta duración que se compone de tres pasos: escenario, tarea y producto. Más información se puede encontrar en <http://www.biopoint.com/miniquests/miniquests.html>

alto nivel. “Se trata de hacer algo con información: analizar, sintetizar, comprender, transformar, crear, juzgar, valorar, 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 en una ficha. Idealmente, la tarea central de una WebQuest es una versión reducida de lo que las personas adultas hace en el trabajo, fuera de los muros de la escuela” (p.2)