

# CENTRO NACIONAL DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN EDUCATIVA

## II CONGRESO “La Educación en Internet e Internet en la Educación”

### COMUNICACIÓN: “La WebQuest una estrategia potente para integrar adecuadamente Internet en la Educación”

*por Sebastià Capella Priu y Carme Barba Corominas*

## 1-JUSTIFICACIÓN

Presentamos una estrategia que desde hace ya cierto tiempo viene siendo utilizada por una gran cantidad de maestros y profesores de todos los niveles educativos en casi todo el mundo: EE.UU., Australia, Canadá, Brasil... y que ya empieza a ser tenida en cuenta por los expertos en la introducción de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la escuela de nuestro país. Se trata de las WebQuest:

*“Actividades de investigación guiada con recursos 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” .*

Antes de entrar en el análisis a fondo de su estructura , vamos a considerar algunos de los aspectos más destacados de esta herramienta educativa:

### **1-Las WebQuest son una herramienta que posibilita el trabajo cooperativo, garantizando al mismo tiempo la responsabilidad de todos y cada uno de los alumnos.**

Muchos maestros y profesores cuando oyen hablar de actividades que los alumnos deben realizar en grupo fruncen el ceño y es natural, cualquiera de nosotros con experiencia en trabajar con otras personas sabe que invariablemente alguien del grupo consigue que los demás hagan parte de su tarea o incluso toda.

Las buenas WebQuest deben tener esto muy en cuenta y por lo tanto deben prevenir estas situaciones, que si bien en otros contextos se suelen tolerar, en el contexto escolar no solo son injustas sino imperdonables desde el punto de vista pedagógico.

Si no podemos garantizar que todos y cada uno de los alumnos cumplen su parte del trabajo no solo no educamos sino todo lo contrario.

Las WebQuest deben tener milimetrado el reparto equitativo del trabajo que debe realizar cada alumno y de **como** y **cuando** deberán rendir cuentas de él a sus compañeros, para demostrar que han trabajado correctamente y para poder construir correctamente entre todos el producto final.

Es por medio de personajes o roles de trabajo en equipo, combinados con otras actividades individuales que se deberán consensuar con el resto del grupo, que podremos garantizar este punto.

Según Einstein “*una cosa no la entiendes hasta que eres capaz de explicarla a tu abuela*” . Así pues si cada alumno debe hacerse comprender por sus compañeros y de esta comprensión debe surgir un producto conjunto, creemos que podemos tener una garantía bastante aceptable de la eficacia del trabajo cooperativo.

## **2-Las WebQuest ponen al alcance de los alumnos los mejores recursos Internet, los de mayor calidad, los mas actualizados y adecuados a los intereses y al nivel cognitivo de los alumnos.**

Este es un punto fundamental y uno de los que más trabajo ocasiona a los creadores de un buena WebQuest. Pero el profesor que domina un tema, una área, sabe muy bien lo que quiere y selecciona en Internet los mejores recursos respecto a sus objetivos de trabajo.

En nuestro país y en las lenguas oficiales del estado cada día van creciendo mas los recursos educativos elaborados por buenos maestros y profesores, aunque es preciso reconocer que aún estamos lejos de los recursos existentes en lengua inglesa.

## **3-Las WebQuest contribuyen a dar sentido al trabajo de los alumnos ya que prevén que sus esfuerzos lleguen a la sociedad y contribuyan a mejorarla en algunos aspectos.**

*Aquí nos referimos de forma más concreta al apartado de las conclusiones que no puede obviar tres aspectos clave:*

- Deben retomar la introducción para que los alumnos se den cuenta de lo que se les proponía y hasta donde han llegado , que incluso puede ser mucho más lejos o más a fondo de lo que los mismos profesores preveían al comienzo .
- Deben dar una salida al trabajo realizado por los alumnos, una finalidad fuera del ámbito del aula y de la escuela. El resultado de la investigación realizada debe llegar a la sociedad de alguna forma, por medio de una pagina web sencilla, a través de la web del centro educativo, a través de una institución, o bien hacerlo llegar a un experto o a un responsable del tema tratado, etc.
- Y en último lugar deberíamos saber provocar en los alumnos la necesidad de saber mas respecto al tema y aplicar los procedimientos que han desarrollado en esta investigación a otros ámbitos de su vida cotidiana.

## **4-Una buena WebQuest permite al alumno saber en todo momento lo que se espera de él**

El alumno debe tener una orientación correcta, concreta y continuada de lo que debe hacer. Desde la introducción, donde una pregunta bien formulada puede darle ya muchas pistas, siguiendo con una tarea muy clara, un proceso bien estructurado que incluya los recursos adecuados y todas las ayudas en el momento preciso, hasta el apartado de las conclusiones que reflexiona sobre lo que deberían haber conseguido al final del trabajo.

Pero es en el apartado de la evaluación donde se informa con más detalle de lo que esperamos de cada uno de los alumnos, de como queremos que trabaje y de todos los aspectos que son considerados más importantes para realizarlo satisfactoriamente.

La WebQuest es una actividad en la cual cada uno de los apartados es como una pieza de un puzzle que debe encajar perfectamente con las demás, sin dejar ningún agujero. En una buena WebQuest no podemos dejar ningún aspecto impreciso. Es preciso que les facilitemos “in situ” el nombre y la ubicación de los recursos donde nosotros consideramos que encontraran la mejor información, porque nosotros los diseñadores, los profesores habremos “rastreado” con anterioridad la red para asegurarnos de seleccionar los mejores y más adecuados sitios web.

### **5-La WebQuest permite ampliar la autonomía de trabajo en cuanto a espacio y tiempo**

La utilización del TIC en general ya nos facilita esta autonomía y los profesores debemos aprovechar y potenciar esta posibilidad. Además del horario escolar, si los alumnos no tienen conexión a Internet desde su casa, debemos invitarles a conectarse desde la biblioteca del barrio, desde un centro cívico y también facilitarles el acceso a los ordenadores de la escuela en horario extraescolar, etc..

También deberíamos facilitarles que nos puedan hacer llegar sus consultas a través del correo electrónico, se trata de empezar a llevar a la práctica esta nueva concepción de cybermaestro.

## **2-LA WEBQUEST: HISTORIA Y ESTRUCTURA**

### **ORIGEN DEL CONCEPTO**

El concepto WebQuest fue propuesto por Bernie Dodge para ayudar a identificar el nuevo tipo de actividades que estaba llevando a cabo para el uso de Internet en el ámbito educativo

Navegar por Internet, en el ámbito educativo puede ser, debe ser, un proceso de búsqueda de informaciones valiosas y significativas para la construcción del pensamiento. En Internet los alumnos encuentran un ambiente atractivo, interactivo y muy rico, pero también un ambiente propicio a la dispersión donde el alumno puede perderse en un mar de datos sin ninguna relevancia que no añaden calidad pedagógica, ni justifican el uso de Internet en el aula.

Los contenidos publicados en Internet, producidos por profesionales de la educación, instituciones educativas, asociaciones de maestros o pedagogos etc. son generalmente el reflejo de investigaciones, y conocimientos actualizados, las informaciones son recientes y de calidad.

Por el contrario algunos materiales didácticos están a mucha distancia de las publicaciones científicas. En algunos libros de texto los conocimientos pre-digeridos, fragmentados, se presentan de manera que supuestamente facilitan los aprendizajes, pero si lo que queremos es que los alumnos entiendan el mundo real, debemos ponerlos en contacto, cuanto antes mejor, con fuentes de información auténticas, en entornos complejos y significativos.

Las buenas WebQuest han sido diseñadas con la convicción de que se aprende más y mejor cuando se aprende con los demás, que los aprendizajes más significativos son el resultado de actividades de cooperación entre iguales.

Las WebQuests deben ser producidas por los mismos profesores y maestros y deben ser presentadas como cualquier otro sitio web: abiertas, de libre acceso y gratuitas.

Par crear WebQuest no necesitamos mas software específico de los que acostumbramos a utilizar para producir paginas web, con lo cual su creación está al alcance de todos los educadores. Además existen plantillas creadas por Bernie Dodge traducidas al español y también algunos buenos generadores de WebQuest .

## EL TEMA

Antes de empezar a crear una WebQuest es importante someter el tema que nos venga a la mente por unos determinados filtros a fin de comprobar si es adecuado para diseñar una buena WebQuest:

- Debe ser un tema o proyecto mediante el cual podamos alcanzar objetivos curriculares.
- Debe reemplazar una unidad didáctica o lección, de la cual no estamos completamente satisfechos. La WebQuest que vamos a diseñar debe sustituir otra actividad para mejorarla.
- Debe permitirnos una óptima utilización de los recursos de Internet, es interesante escoger un tema que generalmente nos era muy difícil o imposible de llevar a buen término con los anteriores recursos habituales.
- Debe ser un tema que requiera, por parte del alumno, un grado de comprensión que vaya más lejos de la simple memorización. Debemos seleccionar un tema que exija una transformación significativa de la información por parte del estudiante. Un tema que requiera ser: analizado, clasificado, sintetizado, contrastado , etc...

## LA INTRODUCCIÓN

Cuando ya hemos decidido el tema debemos redactar la introducción que debe ser: breve, clara, y que plantee un reto, una pregunta o un problema que deba ser resuelto. Debemos redactar dirigiéndonos directamente a nuestros alumnos, en segunda persona del singular o del plural “*debéis hacer*” “*tendréis que clasificar*”. Aunque también tenemos que tener en cuenta que posiblemente nuestra WQ será utilizada por otros profesores en sus clases, con sus respectivos alumnos, así pues indicaremos el nivel y el área a la que corresponda.

## LA TAREA

La tarea es una de las partes más importantes de una WQ porque nos ayuda a concretar los objetivos. Una tarea bien diseñada contribuye a desarrollar habilidades de pensamiento que van más allá de la comprensión y la memoria

Las tareas más utilizadas las encontraremos en este listado de categorías, no están en ningún orden determinado excepto las llamadas de tareas de repetición que son las primeras por su simplicidad y por su papel de tarea frontera entre lo que se puede considerar una WebQuest o no. Entre las once restantes podemos escoger las que más se adecuen a nuestros objetivos.

- **Tarea de repetición** (seleccionar, resumir , reelaborar)
- **Tarea de persuasión** (influir en la opinión de alguien)
- **Tarea de compilación** (seleccionar, ordenar, clasificar)
- **Tarea de creación** (de un producto artístico en un formato dado)

- **Tarea de consenso**(contrastar opiniones)
- **Tarea de análisis** (establecer relaciones de causa-efecto entre dos cuestiones)
- **Tarea de periodista** (procesar información de unos hechos de manera objetiva)
- **Tarea científica** (elaborar hipótesis a partir de la comprensión de una información )
- **Tarea de emitir un juicio**(tomar una decisión entre un limitado número de opciones)
- **Tarea de detective** (discriminar la información cierta de la falsa)
- **Tarea de diseño** (planear un objetivo en unas condiciones determinadas)
- **Tarea de auto-conocimiento** (formularse preguntas sobre uno mismo....)

...

La forma de organizar la Tarea y el Proceso de una WQ nos ofrece la posibilidad de desarrollar las habilidades de conocimiento que más favorezcan el acto de aprender. Lo importante es comprender y transformar las informaciones teniendo en cuenta una necesidad, problema u objetivo significativo. Si la tarea está bien concebida obliga a los alumnos a realizar investigaciones que favorecen la capacidad de análisis, síntesis, creatividad...

## EL PROCESO

Es en la sección correspondiente al Proceso donde debe explicarse a los alumnos de forma exacta lo que deben hacer, cuando y como. También es en esta sección donde debemos incluir los recursos específicos que ellos deberán examinar en cada actividad del proyecto y cualquier otro tipo de ayuda necesaria para poder realizar el trabajo de manera óptima.

Respecto al diseño del proceso, debemos tener en cuenta tanto la complejidad del tema, como la maduración de los alumnos, los hábitos que tengan en trabajar de manera cooperativa y también sus conocimientos y experiencias previas en trabajos de investigación en Internet.

Por ejemplo si respecto al tema que hemos escogido hay en la sociedad opiniones controvertidas, antagónicas y hasta conflictivas podemos asignar roles según los diferentes puntos de vista. Cada alumno debe tener acceso al material y recursos específicos que le puedan ayudar a comprender y a interiorizar el punto de vista que después deberá contrastar con los puntos de vista de los compañeros.

En cambio si se trata de un tema que puede analizarse desde puntos de vista complementarios que contribuyan a ampliar la visión de conjunto, entonces asignaremos roles en función de diferentes especialidades que puedan sumar sus visiones.

Cuando los alumnos son lo suficientemente maduros y tienen experiencia en el trabajo cooperativo, podemos dejar que ellos mismos se organicen, no les asignaremos roles, pero les proporcionaremos un conjunto común de recursos que todos deberán leer con el propósito de que todos tengan el mismo punto de partida en la comprensión del tema antes de que adopten sus roles específicos.

Pero cuando los alumnos no son lo suficientemente maduros y necesitan la presencia continuada del docente, será preciso que cada grupo defienda un único punto de vista en un debate, delante del resto de la clase al completo, dirigido por el profesor, que les ayudará a llegar a una síntesis.

Durante el proceso, los alumnos deberán realizar diferentes actividades para las cuales les podemos proporcionar diferentes tipos de ayudas o soportes tanto en el momento de la recepción de la información, como durante el proceso de transformación y en la construcción del producto final. Estos soportes les ayudaran a centrar la atención, a registrar correctamente los datos, organizarlos, estructurarlos, presentarlos en un determinado formato etc.

## **LA EVALUACIÓN**

Las buenas WebQuest tienen muy bien estructurada la forma de evaluar y es requisito indispensable que esta evaluación sea conocida por los alumnos antes de empezar su trabajo porque este conocimiento les orienta y les motiva en todo su trabajo.

La rúbrica es la herramienta más utilizada para diseñar el apartado de la evaluación de una WebQuest, nos sirve para medir el trabajo de los alumnos y también para observar mejor su funcionamiento durante el proceso y porque nos proporciona una gran diversidad de criterios. Podemos crear una rúbrica para cada apartado, o una rúbrica que lo englobe todo.

La rúbrica tanto puede ser utilizada por el profesor como por los propios alumnos para autoevaluarse de forma individual o en grupo. Decidiremos que tipo de rúbrica y quien la utiliza según la maduración de los alumnos, la dificultad de la tarea o los objetivos que necesitamos evaluar (1)

## **LAS CONCLUSIONES**

En el apartado de las conclusiones debemos retomar el proyecto inicial e invitar a los alumnos a reflexionar a cerca de todo lo que han aprendido en la realización de la WQ. También es donde debemos concretar el destino del producto creado por los alumnos: colgarlo en Internet, remitirlo a las autoridades pertinentes, etc. Y por último debemos sugerir alguna idea sobre la continuidad de la investigación o bien como aplicar las estrategias aprendidas en el desarrollo de otros proyectos de investigación.

## **LA GUIA DIDÁCTICA**

En algunas WebQuest encontraremos un apartado de orientaciones o guía didáctica para los profesores, en algunos casos estas orientaciones constituyen una WebQuest completa con todos sus apartados, en otras WebQuest, la guía didáctica es un apartado añadido a la WebQuest de los alumnos.

Cualquiera que sea la forma que adopte, la Guía Didáctica debe informar o ampliar la información a propósito de:

- Los objetivos de la área o áreas curriculares implicadas
- Los distintos tipos de contenidos: procedimientos, conceptos y actitudes.
- Las competencias básicas en TIC que tenemos previsto trabajar en la WebQuest.
- Los conocimientos previos que los alumnos deben tener respecto al tema y respecto a las TIC.
- El nivel educativo más adecuado para el cual ha sido diseñada.
- Los profesores u otras personas con los cuales se deberá colaborar.
- La organización de los alumnos: los roles, la formación de los grupos, los cambios de grupos.
- El tiempo previsto para la realización de las sesiones y la duración total prevista.

- El material previsto: ordenadores, periféricos, programas, bibliografía, etc.
- La organización más adecuada del espacio.
- También podemos hacer sugerencias respecto a adaptaciones o variaciones según las características de los alumnos, etc.

## CRÉDITOS Y REFERENCIAS

En primer lugar podemos enlazar con la web de Bernie Dodge(2 ) y hacer referencia a su papel de creador de las WebQuest.

Agradeceremos todos los asesoramientos y colaboraciones.

Haremos referencia a la procedencia del material y de toda la información utilizada, tanto de Internet como de cualquier otra clase: CD-Roms, Bibliografía etc...

### NOTAS

(1)<http://www.eduteka.org/MatrizValoracion.php3>

(2)<http://webquest.sdsu.edu/>

## 3- WEBQUESTCAT: LA COMUNITAT CATALANA DE WEBQUEST

Con la finalidad de facilitar toda la información posible sobre las WebQuest y sus bases teóricas, hemos creado la Comunitat Catalana de WebQuest en cuyo portal podemos encontrar un listado de la mayoría de WQ en catalán y castellano así como muchos enlaces a páginas web elaboradas por maestros, que nos ofrecen recursos adecuados y de calidad. También desde nuestro portal se puede acceder a la mayor parte de portales WebQuest en lengua española, catalana, y algunas en inglés, francés y portugués .

COMUNITAT CATALANA DE WEBQUEST



<http://www.webquestcat.org/>

