

Guía de desarrollo

WebQuest





Índice

1.	¿QUÉ ES UNA WEBQUEST?	3
1.1.	Introducción	3
1.2.	Definición	3
1.3.	Objetivos	4
1.4.	Historia	4
1.5.	Estructura	5
1.5.1.	Introducción	5
1.5.2.	Tarea	5
1.5.3.	Proceso	6
1.5.4.	Recursos	6
1.5.5.	Evaluación	7
1.5.6.	Conclusión	7
1.6.	Mapa conceptual de una WebQuest	8
2.	BIBLIOGRAFÍA	9
3.	ANEXOS	10
3.1.	Anexo I: Taxonomía de WebQuest	10
3.2.	Anexo II: Rúbrica para evaluar los trabajos	12
3.3.	Anexo III: Plantilla para desarrollar una WebQuest	13

1. ¿Qué es una WebQuest?

1.1. Introducción

En el ámbito de la educación, las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones están posibilitando la aparición de herramientas novedosas que facilitan el aprendizaje por parte de los estudiantes.

Cada vez existen más colegios conectados a Internet, lo que hace posible que tanto profesores como alumnos puedan utilizar esta herramienta como un medio para obtener todo tipo de información (datos, imágenes vía satélite, vídeos, programas, enciclopedias, documentos científicos, etc.) de una forma rápida, actualizada y sin necesidad de realizar desplazamientos ni atender a un horario específico.

Internet también facilita el acercamiento entre la Comunidad Educativa gracias a la gran variedad de herramientas de comunicación disponibles en la Red. En este sentido, permite que alumnos de colegios distantes puedan comunicarse para realizar tareas colectivas, acumular e intercambiar datos sobre aspectos diferentes de su entorno o estudiar las culturas de diferentes países, a través de la correspondencia electrónica con estudiantes de todas las partes del mundo.

Gracias a estas ventajas que nos ofrece la Red, cada vez es más frecuente la integración del uso de esta herramienta dentro del aula. Por ello, uno de los principales desafíos que deben afrontar los profesores es que sus alumnos sean capaces de transformar la información en conocimiento. Lo cual exige en el alumnado habilidades para buscar, obtener y procesar la información (seleccionando, organizando, analizando y sintentizando los resultados obtenidos) además de ser reflexivos y críticos con los datos y sus fuentes.

Una de las formas de desarrollar estas capacidades en el alumnado es utilizar técnicas como las WebQuest o las MiniQuest, donde se ven inmersos en un escenario en el que se identifican con un rol de investigador y tienen que resolver un problema o situación concreta similar a la vida real y en el que se ven obligados a usar su capacidad para analizar, resumir y evaluar la información encontrada.

1.2. Definición

Una WebQuest involucra a los alumnos en la construcción de su propio conocimiento, transformando a los profesores en orientadores y convirtiendo esta herramienta en un método activo de aprendizaje. De esta forma, se plantea un aprendizaje basado en la colaboración, animando así el compromiso personal con su trabajo y con el del grupo.

Según sus desarrolladores, Bernie Dodge y Tom March (1995), una WebQuest es una actividad orientada a la investigación en donde la fuente principal para la obtención de la información es Internet. Es un modelo que trata de reforzar sobre todo los procesos intelectuales del alumnado en los niveles de análisis, síntesis y evaluación. El resultado final será un trabajo (puede ser un informe, una página web, un vídeo, etc.).



1.3. Objetivos

El objetivo principal con el que se creó esta metodología de trabajo, fue poder desarrollar en los alumnos la capacidad de navegar por Internet, aprendiendo a seleccionar y manejar datos de múltiples fuentes y de esta forma, desarrollar su pensamiento crítico y constructivo.

La experiencia nos demuestra que son muchos más los beneficios que aporta, pudiendo sintetizarlos en tres apartados:

- @ Motivación: utilizan diversas tácticas para incrementar la motivación, el interés, la dedicación y, por tanto, los resultados del aprendizaje de los alumnos:
 - o Se desarrolla en un escenario de la vida real.
 - o Se trata un tema de interés para el alumnado.
 - o Se utilizan recursos reales de Internet.
 - o El resultado se presenta en público o en la Red.
- @ Desarrollo de habilidades constructivas: Cuando está bien diseñada, provocan procesos comprensión, comparación, elaboración y contraste de hipótesis, análisis-síntesis, creatividad, etc.
- @ Aprendizaje cooperativo: se contribuye a que los alumnos puedan realizar tareas que, individualmente, no serían capaces de hacer. Cada alumno desempeña un papel concreto en el grupo, que debe aunar sus esfuerzos para resolver la tarea propuesta. Entender algo para explicarlo a continuación a los compañeros y finalizar con algún tipo de prueba de evaluación, reforzando la autoestima de los alumnos por resolver una tarea en común.

1.4. Historia

Su comienzo fue en febrero de 1995, cuando el profesor Bernie Dodge estaba impartiendo un curso de Tecnología Educativa en la Universidad de San Diego, California. Dodge quería enseñar a sus alumnos una simulación educativa llamada «Arquetipo», pero no contaba con una copia del programa. En su lugar, realizó una práctica donde trabajando en grupos deberían encontrar toda la información posible relacionada con «Arquetipo», que él previamente había conseguido. La tarea consistió en repartir todos los recursos disponibles que Bernie Dodge había preparado de antemano, así que, durante las dos horas de la clase, apenas si habló y dejó que sus alumnos analizaran y valoraran la información disponible por sí mismos.

Los resultados fueron espectaculares: surgieron aspectos y facetas que no había previsto y se trataron otros con una profundidad que le sorprendió. Esa misma tarde, el recuerdo de las conversaciones entre los estudiantes que trataban de llegar a una decisión respecto al *software* en cuestión, le llevaron a una intuición: estaba ante otra manera de enseñar, una metodología que estimulaba enormemente a los estudiantes y que promovía procesos cognitivos de alto nivel, una manera diferente de enseñar y aprender que le gustaba.

Unas semanas más tarde, Dodge formalizó el proceso en una plantilla en la que describía los pasos esenciales que aún hoy constituyen una WebQuest.

1.5. Estructura

Una WebQuest se compone de 6 partes esenciales: introducción, tarea, proceso, recursos, evaluación y conclusión. A continuación, se desarrolla la información más relevante de cada una de ellas.

1.5.1. Introducción

Se trata de ofrecer a los alumnos un escenario cercano a la realidad en el que se ofrezcan los datos y las orientaciones necesarias sobre el tema o problema a trabajar. La meta de la introducción es describir de forma atractiva la actividad y despertar el interés del alumnado hacia la misma, de tal manera que los motive y mantenga ese interés a lo largo de la actividad.



Motivar y orientar sobre la tarea a realizar

1.5.2. Tarea

Es una descripción clara y precisa del trabajo final que los estudiantes deberán presentar, publicar o entregar. Puede adoptar diferentes formas:

- @ Resolver un problema o misterio
- @ Defender una postura
- @ Diseñar un producto
- @ Analizar una realidad
- @ Realizar un resumen
- @ Crear una obra de arte
- @ Escribir un artículo periodístico

A continuación, se proponen una serie de ejemplos de trabajos que pueden realizar los alumnos: una presentación multimedia, una exposición verbal, una cinta de vídeo, construir una página web, un informe o artículo, etc.

La tarea es la parte más importante de una WebQuest y existen muchas maneras de asignarla. Para ello, puede verse las taxonomías de tareas (Dodge, 1999) en la que se describen los 12 tipos de tareas más comunes y se sugieren algunas formas para optimizar su utilización (ver Anexo I).



Descripción clara y precisa del trabajo a presentar al finalizar la WebQuest

1.5.3. Proceso

En este apartado se debe explicar a los alumnos cuándo, cómo y qué deben hacer, para llevar a cabo la tarea con los enlaces, recursos y ayudas que pueden utilizar para conseguir los objetivos propuestos en la actividad.

Esto puede contemplar estrategias para dividir las tareas en subtarear 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. Para diseñar el proceso, es necesario tener en cuenta dos puntos:

- @ Las características de los alumnos: edad, culturas diferentes, participación, etc.
- @ El tipo de tema seleccionado: dificultad, conocimientos previos, etc.

Estas dos consideraciones son importantes a la hora de diseñar este punto ya que nos dará pistas para poder adaptar el desarrollo de la actividad a las necesidades específicas de nuestro alumnado (por ejemplo, ofrecer explicaciones más sencillas y detalladas a alumnos de menor edad o en temas nuevos, crear los roles y los grupos en función de las características concretas del alumnado, etc.).



Describe todos los pasos necesarios para la organización del trabajo

1.5.4. Recursos

Los recursos pueden ser de todo tipo (enciclopedias, mapas, revistas, libros, incluso visitas a instituciones o entrevistas con expertos) aunque la fuente principal de la información se basa en Internet. El profesor deberá seleccionar previamente una lista de sitios Web que considere relevantes para resolver la tarea propuesta. Es importante tener en cuenta los siguientes criterios a la hora de elegir un sitio u otro:

- @ ¿Es adecuado para la edad del alumno? (el texto, el aspecto, las imágenes, la publicidad que aparece, etc.)
- @ ¿Es una página accesible? (Pasar el test de accesibilidad Web)
- @ ¿Es relevante para lograr el objetivo de la tarea?
- @ ¿La fuente es fiable?
- @ ¿La información está actualizada?

Por último, se recomienda completar con una breve descripción cada uno de los sitios para que el alumno localice rápidamente el recurso que necesita en cada momento.



Listado de recursos (principalmente Web) que guiarán la búsqueda de información

1.5.5. Evaluación

Los alumnos deben conocer cómo se evaluará su rendimiento antes de iniciar el trabajo con el fin de orientarles y motivarles en el desarrollo de la tarea. Por ese motivo, este componente debe ser diseñado con especial precisión. Los criterios de evaluación deben ser precisos, claros, consistentes y específicos para el conjunto de Tareas.

Las WebQuest utilizan rúbricas de evaluación como sistema de puntuación que guía el trabajo de los alumnos en función de criterios preestablecidos. El profesor puede decidir crear una rúbrica para cada uno de los apartados o un global. Una rúbrica debe ser diseñada con especial precisión, pero dispone de grandes ventajas:

- @ Permite que la evaluación sea más objetiva y consistente.
- @ Obliga al profesor a clarificar los criterios en términos específicos.
- @ Muestra claramente al estudiante qué se espera de él y cómo será evaluado.
- @ Hace que el estudiante sea consciente de los criterios para valorar el rendimiento general.
- @ Proporciona indicadores para evaluar el progreso de los estudiantes.

A modo de ejemplo, en el Anexo II se adjunta un modelo de rúbrica desarrollada.



Se pretende que los alumnos conozcan de antemano cómo se les va a evaluar

1.5.6. Conclusión

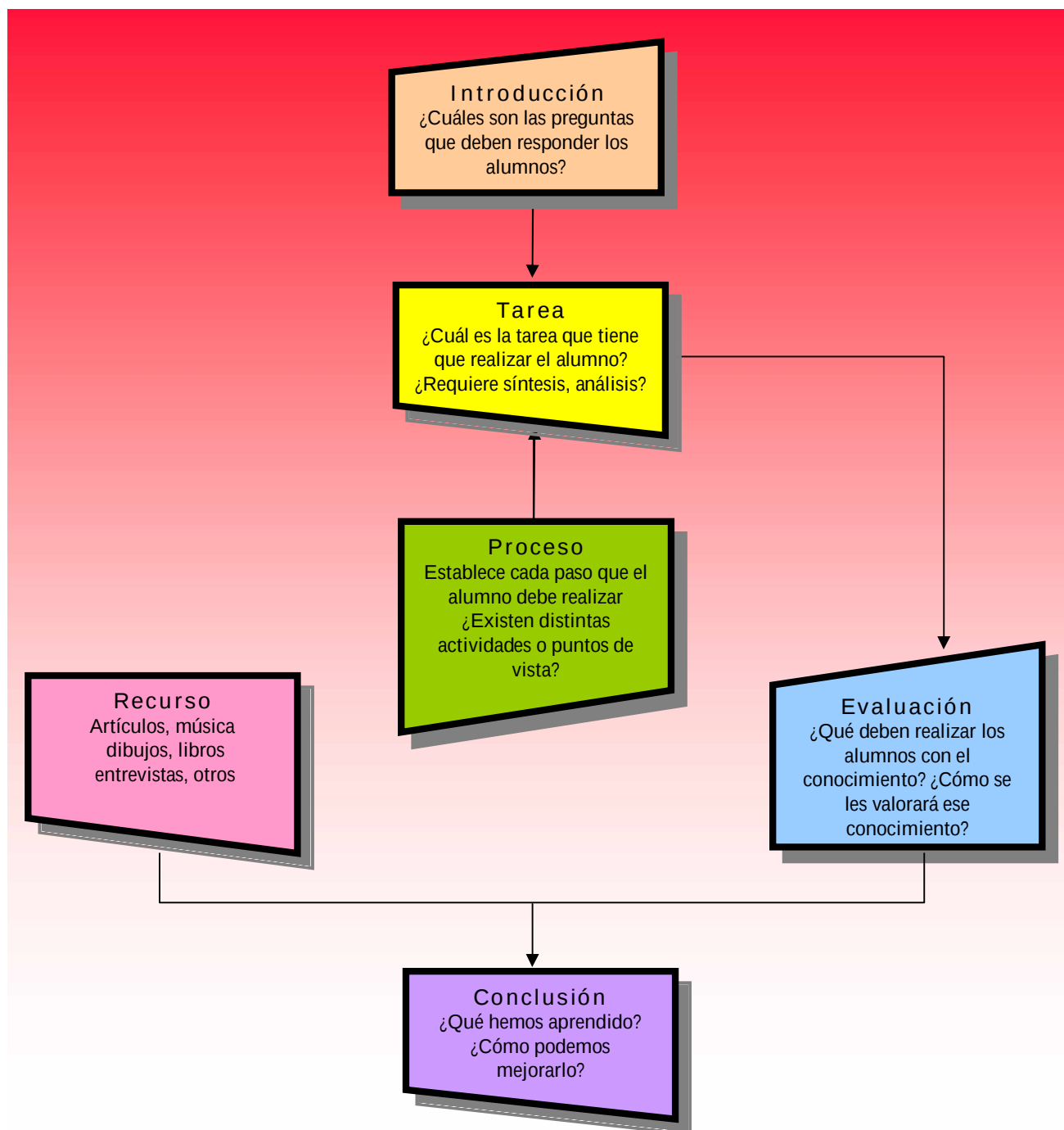
En este apartado los alumnos deben reflexionar sobre lo que han aprendido, incitar a los mismos a continuar la investigación y concretar el destino del producto final creado (colgarlo en Internet, dirigirlo a las autoridades pertinentes, etc.).

También 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.



Debe recoger la experiencia que los alumnos han vivido trabajando en la WebQuest

1.6. Mapa conceptual de una WebQuest





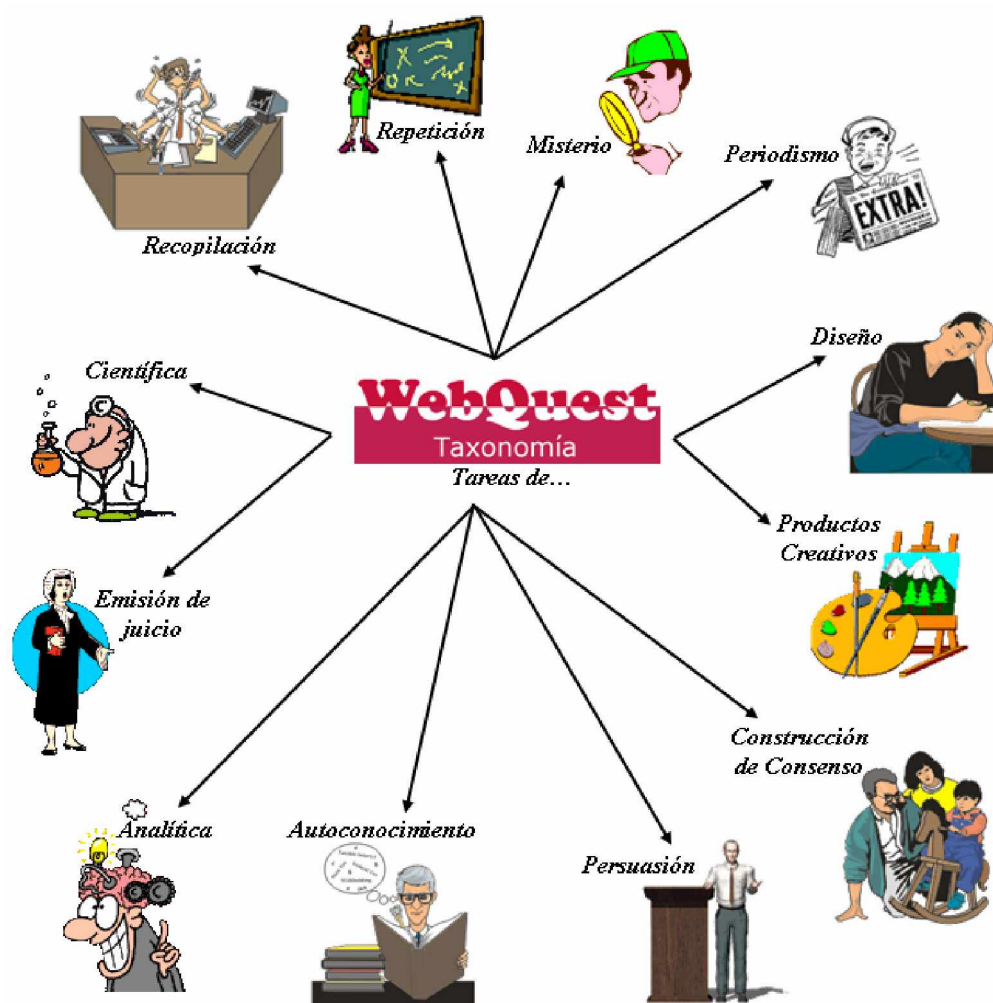
2. Bibliografía

Web de Bernie Doge ----- <http://webquest.org/index.php>
Web de Tom March ----- www.ozline.com/learning/
Aula tecnológica siglo XXI ----- www.aula21.net/
EduTEKA. Proyectos de Integración ----- www.eduteka.org/webquest.php3
Qué son Webquest ----- www.isabelperez.com/webquest/
WebQuest en Catalán ----- www.xtec.es/recursos/webquests/
EduTEC Revista Electrónica --- www.uib.es/depart/gte/edutec-e/revelec17/adell_16a.htm
WebQuest educativas ----- www.proarabatic.org/webquest/
Orientación y acción tutorial ----- www4.ujaen.es/~apantoja/webquest.htm
Aprendiendo en Internet ----- www.cyta.com.ar/elearn/wq/wq.htm
J. Ignacio Argote -- <http://personal.telefonica.terra.es/web/tecnologiaweb/miniquest.htm>
Batiburrillo.net ----- www.batiburrillo.net/webquest/webquest.php

3. Anexos

3.1. Anexo I: Taxonomía de WebQuest

De acuerdo con lo anterior, Bernie Dodge clasifica las tareas según el esquema siguiente:



1. Tareas de autoconocimiento.

El estudiante debe responder preguntas sobre sí mismo. Los temas pueden ser sobre ética, apreciación del arte, metas a largo plazo, etc.

2. Tareas científicas.

Realización de hipótesis a partir del entendimiento de información de las fuentes, con la finalidad de realizar un acercamiento al método científico.

3. Tareas de juicio.

Los alumnos deciden o valoran determinados temas, adoptando roles diferentes para emitir su juicio. Proporcionarles criterios de valoración, pero permitirles que desarrollen los suyos propios.



4. Tareas de diseño.

El más popular. Los alumnos deben crear su propio producto considerando una meta predeterminada, fomentando la creatividad de los alumnos.

5. Tareas de repetición.

Este tipo de tareas introduce a los alumnos en Internet, como fuente de información. Los estudiantes pueden recoger lo que han aprendido a través de informes cortos o presentaciones en PowerPoint.

6. Tareas periodísticas.

Recopilar y organizar hechos utilizando los géneros habituales de los reportajes y noticias, que amplíen la comprensión de unos hechos incorporando versiones diferentes sobre los mismos

7. Tareas de construcción de consenso.

Los estudiantes deben buscar opiniones reales fuera del aula y analizar recursos diferentes y acoplar, en la medida de lo posible, sus diferentes opiniones sobre un tema para dirigirse, finalmente, a un público real o simulado.

8. Tareas de recopilación.

Recoger información de varias fuentes y plasmarla en un formato común. Este tipo de tareas desarrolla las capacidades de selección y organización.

9. Tareas de persuasión.

Argumentar una serie de ideas ante un público externo para convencerlos sobre una determinada cuestión.

10. Tareas analíticas.

En este tipo de tareas los estudiantes deben observar una o más cosas y encontrar las similitudes y diferencias entre ambas.

11. Tareas de misterio.

Crear un acertijo que los estudiantes deben resolver investigando en varias fuentes, con el objetivo de que los alumnos agrupen y asimilen información, a la vez que eliminan pistas falsas.

12. Tareas de producción creativa.

Producir algo dentro de un formato determinado (una obra de teatro, un juego, una canción, etc.). En este tipo de tareas las restricciones ejercen un papel importante pues son la clave del producto a crear.



3.2. Anexo II: Rúbrica para evaluar los trabajos

RÚBRICA PARA EVALUAR LOS TRABAJOS DE LOS ALUMNOS COMO RESULTADO DE UNA WEBQUEST

Se refiere al trabajo en sí mismo, no a los recursos externos ligados a él

	0 puntos	2 puntos	4 puntos	
Aspecto visual Total	Hay pocos o ningún elemento gráfico. Ninguna variación en la disposición o la tipografía. El color es chillón y/o las variaciones tipográficas son usadas con exceso, es poco legible. El fondo interfiere con la legibilidad.	Los elementos gráficos a veces, pero no siempre, contribuyen a la comprensión de conceptos, de ideas y de relaciones. Hay una cierta variación de tamaño de tipo, color, y la disposición.	Los elementos gráficos apropiados y temáticos se utilizan para hacer las conexiones visuales que contribuyen a la comprensión de conceptos, de ideas y de relaciones.	
Navegación Y Flujo	El conseguir con la lección es confuso y poco convencional. Las páginas no pueden ser encontradas fácilmente y/o la manera detrás no está clara.	Hay algunos lugares donde el alumno no saber adónde ir.	La navegación es completa. Está siempre clara al principiante cuáles todos los pedazos son y cómo conseguirles.	
Aspectos Mecánicos	Hay más de 5 imágenes colocadas mal o que faltan quebradas de los acoplamientos, tablas gravemente clasificadas, faltas de ortografía y/o errores gramaticales.	Hay algunas imágenes colocadas mal o que faltan quebradas de los acoplamientos, tablas gravemente clasificadas, faltas de ortografía y/o errores gramaticales.	Ningunos problemas mecánicos observaron.	

Total (Máximo 10)

.... / 10



3.3. Anexo III: Plantilla para desarrollar una WebQuest

PRESENTACIÓN			
Título:			
Curso:		Asignatura:	
Correo Electrónico:			

- Consideraciones con la información y las orientaciones necesarias sobre el tema para captar el interés del alumno.

INTRODUCCIÓN	
Escribir un texto corto para presentar la actividad:	
Rol del alumno: (periodista, medico, deportista...)	
Pregunta principal de la WebQuest:	

- Actividades que los alumnos van a llevar a cabo, sin detallar los pasos a seguir.

LA TAREA	
Tipo de tarea: (diseñar, analizar, resolver, elaborar...)	
Herramientas necesarias: (Word, MP3, Vídeo...)	

- Pasos que debe seguir el alumno para organizar el trabajo.

EL PROCESO y LOS RECURSOS	
Enlaces comunes a todos los alumnos	
1.	7.
2.	8.
3.	9.
4.	10.
5.	11.
6.	12.
Enlaces dependiendo del rol adoptado	
Rol_1 tipo:	Rol_2 tipo:
1.	1.
2.	2.
3.	3.
4.	4.
5.	5.
6.	6.
Organizar la información recogida	
Sugerencias para analizar la información	Enlaces para las sugerencias
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	

- Los criterios deben ser precisos, claros, consistentes y específicos para el conjunto de Tareas.



EVALUACIÓN			
	MAL	BIEN	EXCELENTE
Aspecto visual Total	puntos Hay pocos o ningún elemento gráfico. Ninguna variación en la disposición o la tipografía. El color es chillón y/o las variaciones tipográficas son usadas con exceso, es poco legible. El fondo interfiere con la legibilidad.	puntos Los elementos gráficos a veces, pero no siempre, contribuyen a la comprensión de conceptos, de ideas y de relaciones. Hay una cierta variación de tamaño de tipo, color, y la disposición.	puntos Los elementos gráficos apropiados y temáticos se utilizan para hacer las conexiones visuales que contribuyen a la comprensión de conceptos, de ideas y de relaciones.
Navegación y Flujo	puntos El conseguir con la lección es confuso y poco convencional. Las páginas no pueden ser encontradas fácilmente y/o la manera detrás no está clara.	puntos Hay algunos lugares donde el alumno no saber adónde ir.	puntos La navegación es completa. Está siempre clara al principiante cuáles todos los pedazos son y cómo conseguirlos.
Aspectos Mecánicos	puntos Hay más de 5 imágenes colocadas mal o que faltan quebradas de los acoplamientos, tablas gravemente clasificadas, faltas de ortografía y/o errores gramaticales.	punto Hay algunas imágenes colocadas mal o que faltan quebradas de los acoplamientos, tablas gravemente clasificadas, faltas de ortografía y/o errores gramaticales.	puntos Ningunos problemas mecánicos observaron.

- *Frases que resuman lo que los alumnos habrán asimilado al completar esta actividad.*

CONCLUSIÓN	
Frases que resuman los objetivos de la actividad:	• • • • •
Enlaces secundarios para ampliar un poco más los conocimientos adquiridos:	• • • • •

- *Referencias bibliográficas de medios que hayan sido utilizado como fuente de información.*

BIBLIOGRAFÍA
• • • • • • • •