

La WebQuest: Ventajas e inconvenientes como recurso educativo

M^a José Sosa Díaz

Facultad de Formación del Profesorado, Cáceres

mjosososa@unex.es

Resumen: El presente trabajo hace una revisión y análisis bibliográfico sobre estudios e investigaciones realizadas sobre la WebQuest. Para ello se ha realizado una búsqueda en las principales base de datos de los artículos publicado sobre este recurso educativo. El análisis de estos artículos más relevantes nos ha permitido aclarar tanto conceptos y elementos básicos como sus ventajas e inconvenientes que se producen en su utilización.

Palabras clave: Nuevas tecnologías, uso educativo de las TIC, WebQuest

Abstract: This work makes a literature review and analysis on studies and research done on the WebQuest. We have conducted a search on the main database of articles published on this educational resource. The analysis of these articles more relevant has enabled us to clarify both concepts and basic elements as its advantages and disadvantages that happened in their use.

Keyword: New Technologies, educational uses of TIC, WebQuest

1. Introducción

En la actualidad es innegable el fuerte impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en la sociedad, por lo que es incuestionable la necesidad de introducir las TIC en la escuela, ya que las TIC son una herramienta de gran utilidad en la labor docente e Internet se ha convertido en la mayor fuente de información que puede encontrar el alumno. Así pues, las escuelas deben aprender a poner en prácticas nuevos modos de aprendizajes que aprovechen de modo eficaz estos medios y recursos que nos proporcionan las nuevas tecnologías y que pueden mejorar sustancialmente la calidad de la educación. Estamos hablando por ejemplo de las WebQuest.

La WebQuest consiste básicamente en la presentación de un conjunto de actividades o problemas establecidos por el profesor, que guían al alumno en la búsqueda de información utilizando los recursos de Internet, y así desarrollar habilidades de manejo de la información y de pensamiento crítico, pues no todo lo que se encuentra en Internet es válido, científico y fiable.

2. Aproximación conceptual a las WebQuest

2.1 Definición de WebQuest

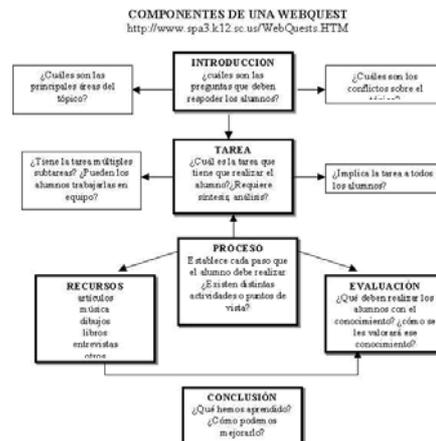
Bernie Dodge (1995; 1998; 1999) (Universidad de San Diego) en colaboración con Tom March (1998; 2000) desarrollaron las primeras WebQuest, definiéndola como “una actividad de indagación/investigación enfocada a que los estudiantes obtengan toda o la mayor parte de la información que van a utilizar de los recursos de Internet. Las WebQuests han sido ideadas para que los estudiantes hagan buen uso del tiempo, se enfoquen en utilizar información más que en buscarla, y en apoyar el desarrollo de su pensamiento en los niveles de análisis, síntesis y evaluación”

Area (2004) afirma que la 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. Por lo que WebQuest significa indagación, investigación a través de la Web”

Por otro lado Adell (2004) resumen el concepto en “es una actividad didáctica que propone una tarea factible y atractiva para los estudiantes y un proceso para realizarla durante el cual, los alumnos harán cosas con información: analizar, sintetizar, comprender, transformar, crear, juzgar y valorar, crear nueva información, publicar, compartir, etc.”

El modelo de las WebQuest está basado en el aprendizaje cooperativo y en el constructivismo.

2.2 Estructura y componentes



La WebQuest por tanto tiene seis partes principales:

Introducción: Este apartado es el encargado de proporcionar la información básica de la actividad, tanto sobre el tema a tratar como sobre lo que se espera de ella, con el fin de guiar y motivar al alumno. Para ello es importante que el tema esté centrado en los intereses del niño y que perciba el tema como relevante, además de atractivos y divertidos.

Tarea: En esta parte es la más importante y proporciona la descripción sobre lo que el alumno debe realizar al terminar la WebQuest. Puede ser una exposición verbal, una presentación multimedia, un debate, un mural, una obra de teatro, pagina Web... Bernie Dodge en el documento “Tareonomía del WebQuest: Una taxonomía de tareas” describe 12 tipos de tareas más comunes: tareas de repetición, recopilación, misterio, periodísticas, de diseño, creativas, de construcción de consenso, de persuasión, de autoconocimiento, analíticas, de emisión de un juicio y científicas.

La tarea debe exigir transformación de la información y ponga en juego habilidades cognitivas como: clasificar, comparar, analizar, sacar conclusiones, aplicar, sintetizar, evaluar, etc. Además de concebirse la tarea como un trabajo en grupo en el que cada alumno tiene distintas responsabilidades (aprendizaje cooperativo). Y por ultimo, y no menos importante debe ser realizable e interesante y además de describirse de manera clara y concisa.

Proceso: Esta parte incluye los pasos que han de seguir para resolver la tarea final, concretando así: las subtareas que han de realizar, los papeles que han de ser representados y las perspectivas que han de tener cada alumno. Al igual que en la tarea el proceso se debe formular de modo breve, claro y bien estructurado, adaptado a las necesidades cognitivas del discente y siempre desde la perspectiva de un aprendizaje cooperativo. La mayoría de las WebQuest sitúan aquí sus recursos: enlaces a otras páginas Web donde encontrar la información que se necesita.

Recursos: Es la relación de direcciones de Internet a donde el alumno deberá acceder a la información, para evitar que el alumno navegue a la deriva por la red. El profesor seleccionará previamente todas y cada una de las direcciones Web, pues estos enlaces deben ser adecuados a su edad, actuales, contrastados, seguros y pertinentes.

Evaluación: Este apartado establece los criterios de evaluación precisos y específicos que el profesor establece y que los alumnos pueden consultar y verificar así si su trabajo va por buen camino. Los criterios de evaluación serán claros, justos y consistentes. Una forma de evaluar el trabajo es a través de una plantilla de evaluación (Rubric en inglés). Esta se puede construir tomando como base el “boceto para evaluar WebQuest” de Bernie Dodge que permite a los profesores calificar una WebQuest determinada y ofrece información, de retorno sobre el resultado específica y formativa a quien la diseñó.

Conclusión: En este apartado se realiza el resumen de la experiencia, la reflexión sobre la investigación realizada y se dan nuevas pautas para continuar el trabajo de otras maneras. La conclusión, por tanto, debe animar al alumno a seguir investigando.

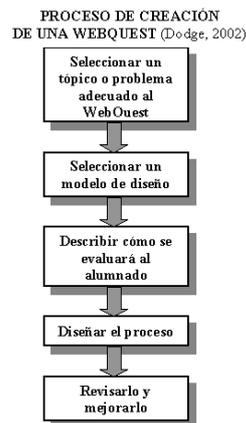
También encontramos otros apartados que muchas WebQuest incluyen, por ejemplo:

Guía didáctica: En esta parte de la WebQuest podemos encontrar las orientaciones pedagógicas, así como los consejos dirigidos a los docentes, para buen desarrollo de la WQ. En ella se especifican aspectos como: tiempo de realización, objetivos, competencias y/o contenidos que trabaja, área o áreas curriculares implicadas e incluso modo de aplicación.

Créditos: En este apartado se realiza, a modo de bibliografía y agradecimiento, de todo el material utilizado a modo de referencia para otros futuros creadores de WebQuest

2.3 Crear una página WebQuest

B. Dodge (2002) realizó una guía para el diseño de WebQuest que se muestra en el gráfico.



Por tanto como nos describe Area en la creación de una WebQuest podemos distinguir de cinco pasos:

- 1- Seleccionar un tópico, tema o problema que tenga interés para el alumnado
- 2- Analizar dicho problema y descomponerlo en partes que constituirán el modelo de diseño.
- 3- Se establecerá las características del producto final que se espera realicen los alumnos y los criterios de evaluación del mismo.
- 4- Desarrollar la WebQuest con sus recursos on-line.
- 5- Revisar que todos los enlaces funcionan y que dicho diseño es comprensible por los alumnos.

Bernie Dodge (2002) además identifica cinco puntos imprescindibles para la creación de su WebQuest, y de los que dependerá la calidad de este recurso. Estos cinco principios guías se pueden incluir en la palabra FOCUS:

- **F**ind great sites. (Localice sitios fabulosos):
- **O**rchestrate your learners and resources. (Organiza bien los recursos disponibles y los alumnos)
- **C**hallenge your learners to think. (Motiva a tus alumnos a pensar)
- **U**se the medium. (Utiliza el medio)
- **S**caffold high expectations. (Construya un andamiaje para lograr expectativas elevadas)

3. Metodología de trabajo

Hemos realizado un análisis bibliográfico de los artículos relacionados con la WebQuest encontrados en diferentes bases de datos:

- <http://dialnet.unirioja.es/>
- <http://europa.sim.ucm.es/compludoc/>
- <http://www.cindoc.csic.es/> (sumarios ISOC-Educación)
- <http://teseo.mec.es/teseo/jsp/teseo.jsp>

En la búsqueda realizada hemos encontrado una relación de 91 artículos con el término WebQuest en la base de datos de DIALNET. Otros términos utilizados son:

- Experiencias con WebQuest: 4 artículos
- Ventajas con WebQuest: 2 artículos
- Prácticas con WebQuest: 4 artículos

Por otro lado, encontramos 38 artículos en la base de datos de ISOC con la búsqueda del término WebQuest y otros 37 en COMPLUDOC. Por último tan sólo hallamos una tesis relacionada con este tema en la bases de datos TESEO.

En total son 97 artículos diferentes sobre la WebQuest, los cuales he procedido a su análisis para extraer las ideas principales y concretar las ventajas e inconvenientes que señalan dichos artículos.

También se ha realizado un análisis sobre contenidos relacionados con las WebQuest en páginas encontradas en el buscador GOOGLE introduciendo la palabra WebQuest. Algunas de estas páginas son:

- <http://www.eduteka.org/>
- <http://www.cnice.mec.es/>
- <http://www.isabelperez.com/webquest/>
- <http://www.aula21.net/>

4. Conclusiones

Según el análisis que hemos realizado de los diferentes artículos y paginas Web hemos llegado a la conclusión que las WebQuest originan las siguientes ventajas e inconvenientes.

4.1. Ventajas

4.1.1. Ventajas que se producen en el alumno

- El alumno es el protagonista absoluto del proceso de aprendizaje.

- Las WebQuest tienen una gran posibilidad de adaptabilidad del grado de dificultad de las tareas a las capacidades de los alumnos.
- Las WebQuest es un recurso muy motivador ya que provoca curiosidad por conocer el final de la aventura que se le propone.
- Con el uso de las WebQuest, el alumno desarrolla su capacidad de resolución de problemas, así como las de análisis, síntesis y selección, porque la respuesta no hay que buscarla simplemente en la red, hay que “fabricarla”.
- Con las buenas WebQuest se ponen en juego todos los procesos cognitivos superiores: transformación de información de fuentes y formatos diversos, comprensión, comparación, elaboración y contraste de hipótesis, análisis-síntesis, creatividad, etc.
- Las WebQuest provocan en el alumno una actitud positiva hacia la materia que se esté tratando, fomentando la curiosidad, la creatividad y el gusto por el trabajo. Este recurso educativo invita a descubrir, disfrutar y pensar.
- Se incrementa también su espíritu crítico y su capacidad de extraer sus propias conclusiones y desarrollar un pensamiento individual. Aprenden a implicarse, a mirar y actuar de manera crítica y a valorar la realidad del mundo donde se desarrollan.
- Con la WebQuest los estudiantes sienten una predisposición al trabajo en grupo, el docente se convierte en un mediador y además aumenta el grado de cooperación y ayuda entre los estudiantes frente al aportado por el profesor.
- Las WebQuest refuerzan la autoestima de los estudiantes porque promueven la cooperación y la colaboración entre ellos, ya que cada estudiante desempeña un rol específico en el seno del grupo para resolver una tarea común. Además al trabajar en equipos cooperativos se desarrolla la interacción social.
- Al desempeñar los alumnos sus respectivos roles tal vez descubran vocaciones, habilidades o potencialidades. Eso les acerca a esas profesiones y a esas disciplinas y en ese acercamiento los alumnos descubren sus propias motivaciones intelectuales o sus inquietudes profesionales.
- Mayor énfasis en el aprendizaje autónomo de los estudiantes, incorporando diferentes actividades tanto individuales como grupales en las que el estudiante debe asumir una parte importante de la responsabilidad en el desarrollo de su proceso autoformativo.
- Las experiencias de aprendizaje de las WebQuest preparan a los alumnos para experiencias similares y reales y eso les proporciona mayores y mejores recursos para integrarse en sociedad y desarrollarse con éxito. Un éxito por otra parte porque lo que han aprendido, no lo han aprendido solos sino por aprendizaje cooperativo.
- Las WebQuest proporcionan actividades bien estructuradas y comprensibles para los alumnos, además de ofrecer claridad en los

procedimientos necesarios para el desarrollo de la tarea y los criterios de evaluación, que hace más claro y fácil el aprendizaje.

- Entre los aprendizajes que promueve figuran aspectos relacionados con la alfabetización informacional, con la investigación y relacionados con los usos de la información.
- Permiten crear un clima de trabajo permanente, en el que los grupos están concentrados.

4.1.2. Ventajas para el profesor

- Las WebQuest abren extraordinarios espacios de creación para maestros/as y profesores/as pudiendo conjugar su capacidad creativa con la inmensa riqueza de los recursos informáticos. Por tanto, la WebQuest le permite a los docentes crear, crecer y conocer.
- Las Webs una estrategia versátil adaptable a cualquier contenido académico.
- Las WebQuest se adapta muy bien a problemas abiertos que admiten varias soluciones, y en el que se interrelacionan varias áreas, o temáticas.
- Pueden canalizar sus propuestas didácticas a través de las TIC y diseñar experiencias de aprendizaje significativas de manera atractiva.
- Pueden sorprender a los alumnos/as con una visión, organización y filosofía del trabajo nueva y distinta.
- Ensanchan su conocimiento sobre los recursos disponibles para ejercer su profesión, ganan en opciones, son más plurales y mejoran su capacidad comunicativa.
- Todo el material diseñado en el espacio virtual ABRE-WQ es público y de él se puede beneficiar todo el mundo. Por lo que pueden compartir su trabajo con otros compañeros, extender sus proyectos y llevarlos más allá de su grupo-clase y a la vez pueden disfrutar del trabajo de otros. Se puede trabajar en red de manera eficaz, rápida y enriquecedora.
- Educan en valores: cooperación, responsabilidad, sensibilidad, trabajo bien hecho, implicación, comunicación, etc.
- Las WebQuest constituyen una excelente vía para canalizar los procesos creativos en el marco de experiencias significativas de aprendizajes.

4.1.3. Ventajas para la evaluación (utilización de rúbricas)

El uso de rúbricas de evaluación en las WebQuest tienen según Dodge (1997) las siguientes ventajas:

- Permite que la evaluación sea más objetiva y consistente.
- Obliga al profesor a clarificar sus criterios en términos específicos.

- Muestra claramente al estudiante qué se espera de él y cómo será evaluado su trabajo.
- Hace que el estudiante sea consciente de los criterios para valorar el rendimiento de sus compañeros.
- Proporciona retroalimentación útil sobre el efecto de la enseñanza.
- Proporciona indicadores para evaluar y documentar el progreso de los estudiantes.

4.2. Inconvenientes

- Pero Internet tiene sus límites, ya que no todo está en la red y todo lo que circula por la red es de calidad por lo que se encuentran dificultades para encontrar la información deseada.
- Internet no es la panacea, se debe educar a los alumnos para que puedan decidir cuando es adecuado su uso y cuando es más adecuado utilizar otros recursos como los museos, bibliotecas, archivos...etc.
- Una WebQuest no es válida en absoluto, sino que habrá que pensar siempre en el público al que va dirigido y analizarla a la luz de ese condicionante.
- La carencia de Internet en las aulas, o las dificultades de conexión que tienen muchos centros, dificulta la utilización de este recurso como es la WebQuest.
- También la falta de formación en nuevas tecnologías de una buena parte del profesorado y el estado de confusión en el que se encuentran cuando intenta poner en orden los recursos que ofrecen Internet, es uno de los obstáculos que más se encuentra en nuestro profesorado.
- La falta de tiempo es uno de los aspectos que más inquietan a los docentes. Para diseñar una WebQuest se necesita encontrar el tiempo para realizarla. Puesto que se necesita tiempo para aprender a utilizar algunas nuevas herramientas, investigación previa y formación teórica, para la preparación de las actividades, por eso algunas ocasiones algunos docentes no disponen del suficiente tiempo libre para concluirla.
- Para crear una WebQuest se necesitan conocimientos y habilidades de 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. Además en ocasiones la elaboración de este tipo de recursos educativo presenta considerables dificultades desde el punto de vista técnico, ya que es necesario saber utilizar un editor Web, usar con fluidez el lenguaje, programas de edición de documentos Web así como editores de imágenes, y otros programas.
- Popham (1997) alerta sobre los peligros de utilizar las rúbricas, sobre todo cuando no están directamente relacionadas con la capacidad o

habilidad que pretenden medir y solo se fijan en los aspectos más visibles y, por tanto, más fácilmente valorables del producto final.

Bibliografía

1. ADELL, J. (marzo, 2004): "Internet en el aula: las WebQuest", *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 17. Versión en línea: http://www.uib.es/depart/gte/edutec-e/revelec17/adell_16a.htm [consulta 15-5-08].
2. AREA MOREIRA, M. (2004a): "WebQuest. Una estrategia de aprendizaje por descubrimiento", *Quaderns Digitals*, Monográfico WebQuest. Versión en línea: <http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.Visualiza>
3. [ArticuloIU.visualiza&articulo_id=7374](#) [consulta 15-5-08].
4. AREA MOREIRA, M. (2004b): Sociedad de la Información, Tecnologías digitales y educación: luces y sombras de una relación problemática. En García-Vera, B. *Las nuevas tecnologías en la enseñanza* (pp. 193-224). Madrid: Universidad Internacional de Andalucía & Akal.
5. BARBA, C. (2002). La investigación en Internet con las WebQuest, *Comunicación y Pedagogía*, 2002; n°. 185, pp. 62-66.
6. BARROSO, J. (2003). "Las nuevas Tecnologías de la Información y la comunicación y la formación del Profesorado Universitario". En <http://www.CiberEduca.com>. III Congreso Internacional virtual de Educación.
7. DÍAZ GUTIÉRREZ, E. J. (2006). El uso de WebQuest en la docencia universitaria: el aprendizaje colaborativo en red – Entorno WQ. *Revista latinoamericana de Tecnología Educativa*, 5 (2), 397-407.
8. DODGE, B. J. (1995): "Some thoughts about *WebQuests*". Versión en línea: http://edWeb.sdsu.edu/courses/edtec596/about_WebQuests.html [consulta 15-5-08].
9. DODGE, B. "Las WebQuest y el uso de la Información" "Internet: oportunidades, Límites y la Necesidad del Respeto", "Cinco reglas para escribir una fabulosa WebQuest". En: <http://www.eduteka.org>
10. FERNÁNDEZ ABUÍN, J. P. (2007) La aplicación de las TIC en el área de Educación Física a través del modelo didáctico de la WebQuest. *Revista Iberoamericana de Educación*, 44/5, 1-9
11. FIERRO MONTEAGUDO, J. L. (2005) La oportunidad WebQuest. *Revista DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, N° 2.
12. GARCIA BERMEJO, M. L., SORDO JUANENA, J. M., BARRERO DÍAZ, B., BRAVO SANZ, C., SARCIADA PALENCIA, C. y HERNANDEZ, M. (2005) Aplicaciones e-learning para la enseñanza de la lengua y la literatura: una WebQuest sobre El Quijote. *Didáctica (lengua y literatura)*, 17, 99-117.
13. HERNANDEZ MERCEDES, M. P. (2007) Aula de español, enfoque por tareas y tic. Algunas reflexiones sobre las WebQuest en la enseñanza de ELE. *Revista de didáctica ELE*, 5, 2-19
14. HUERTAS FERNANDEZ, J. M. y TENORIO VILLALÓN, A. F. (2006) WebQuest, Matemáticas y Educación de género. *Revista Iberoamericana de Educación Matemática*, 6, 81-94
15. LEON, W. y GOMEZ-CHACÓN, I. M. (2007) Usos matemáticos de Internet para la enseñanza secundaria. Una investigación sobre WebQuests de Geometría. *Revista Iberoamericana de Educación Matemáticas*, 9, 17-34.
16. MARCH, T.: "Why *WebQuests*?, an introduction". Versión en línea: <http://www.ozline.com/WebQuests/intro.html> [consulta 15-5-08].

17. MORAL PÉREZ, M. E y VILLALUSTRE MARTÍNEZ, L. (2007) Ruralnet: prácticas virtuales de aprendizaje colaborativo a través de WebQuest. *Píxel-Bit: Revista de medios y educación*, 29, 25-35
18. PEREZ CASTILLO, T. D. (2004) La WebQuest como recurso educativo de Ciencias Sociales en educación primaria: el castillo de Crevillente. *Formación de la ciudadanía: las TICs y los nuevos problemas*. 1-16
19. ROIG VILA, R.I. (2005) Diseño de materiales curriculares electrónicos a través de Objetos de Aprendizaje. *Red: Revista de Educación a Distancia*, 4, 2-9.
20. POPHAM, W.J. (1997). What's Wrong--and What's Right--with Rubrics. *Educational Leadership*, 55 (2). [Online] 11 de septiembre de 2003. <http://www.ascd.org/publications/ed_lead/199710/popham.html>
21. TORTAJADA, J. (2005). Las WebQuest y el modelo CAIT, como modelos de enseñanza aprendizaje en la red Internet. *RIED*, 1 y 2, 195-208.