

# Las WebQuest: una propuesta metodológica para el uso de las tecnologías de la información desde una perspectiva educativa

WEBQUEST: A METHODOLOGICAL SUGGESTION FOR THE USE OF INFORMATION TECHNOLOGIES  
FROM AN EDUCATIONAL PERSPECTIVE

GUSTAVO A. NOGUERA ALTUVE<sup>i</sup> • ESTELA GOTTBORG DE NOGUERA<sup>ii</sup>

<sup>i</sup>Cátedra de Dentaduras Totales. <sup>ii</sup>Cátedra de Cirugía Bucal. Universidad de Los Andes.  
Facultad de Odontología. Mérida-Venezuela. Email:gottbergestela@gmail.com

## RESUMEN

Entre las capacidades que los alumnos deben desarrollar, se encuentra la búsqueda y uso de la información. Para este propósito, se pueden emplear las tecnologías de la información y comunicación (TIC) y en particular, Internet. Se presenta una actividad muy útil para la enseñanza dedicada a la investigación: las WebQuest. Se expone su estructura y se indican algunas herramientas para su construcción. Para finalizar se mostrará un ejemplo de WebQuest sobre la Técnica de prótesis inmediata.

**Palabras clave:** WebQuest, prótesis inmediata, investigación, Internet.

## ABSTRACT

Some of the capabilities students must develop are searching and using information. To accomplish this, communication and information technologies (TIC) are used, and particularly the Internet. An activity is presented as handy for teaching dedicated to research: Webquests. A structure is presented and some tools are pointed out for its construction. Finally, an example of a Webquest is shown on the immediate prosthesis Technique.

**Key Words:** Webquest, TIC, immediate prosthesis technique.

## Introducción

Por WebQuest se entiende cualquier actividad de investigación en la que se usa la información disponible en Internet y que está estructurada y guiada para evitar los obstáculos que conlleva toda búsqueda en la red de información contrastada, de tal modo que se les proporciona a los alumnos una tarea bien definida, así como los recursos y las consignas que les permitan realizarlas (Area, 2004).

Dodge (1998a-1988b-2001a-2001b-2002), formula un modelo de enseñanza aprendizaje basado en actividades de investigación que se nutre de los recursos de la Web. Es un modelo constructivista, colaborativo, donde los alumnos adoptan roles diferentes y el aporte de cada uno es imprescindible para la elaboración del trabajo.

Las WebQuests son desarrolladas posteriormente por March (2000), quien resalta que en educación la Web no resulta sólo útil sino que, usada eficazmente, puede transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las WebQuests consisten básicamente, en presentarles a los alumnos un problema, una guía del proceso de trabajo y un conjunto de recursos preestablecidos accesibles a través de la web. La modalidad del trabajo encomendado es grupal y deben utilizar los recursos ofrecidos por Internet (Coquard, 1998 y Benz, 2000).

Como indica Adell (2002), una WebQuest es una actividad didáctica atractiva para los estudiantes y que les permite desarrollar un proceso de pensamiento de 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 hacen en el trabajo, fuera de los muros de la escuela.

Se deben desarrollar procesos cognitivos de carácter superior, tales como análisis, síntesis, evaluación, creación, entre otros.

Las WebQuests representan una estrategia didáctica en la que los alumnos construyen su propio conocimiento. Por ello, estas actividades no deben limitarse a cortar y pegar párrafos de diversos sitios web, sino que han de favorecer y estimular la búsqueda, procesamiento y comunicación de información. Para ello, puede asignarse un juego grupal a cada miembro del grupo. El modelo WebQuest permite planificar y estructurar creativamente roles la enseñanza dejando muy claras las tareas de cada uno (Garzo, 2004 y Muñoz, 2004).

En lo concerniente a la búsqueda de información, esta será asistida o dirigida por el docente, para lo cual deberá indicar algunos sitios web en los que realizar o comenzar, dicha búsqueda. La actividad puede terminar con un trabajo, exposición o cualquier otro formato (por ejemplo, un debate con posiciones enfrentadas). Investigar en la Red permite que los alumnos realicen tareas efectivas, además de estimular la colaboración y discusión. Además, fomenta el aprendizaje cooperativo, ya que el trabajo de cada alumno influye en el resultado final del grupo (Pérez, 2002).

Los estudiantes tienen hoy, como nunca antes, la posibilidad de consultar fuentes primarias de información y conocer diferentes puntos de vista sobre un mismo hecho.

Las Actividades de Aprendizaje Basadas en la Red se constituyen en una de las posibilidades que ofrece el Aprendizaje Apoyado en Internet y tienen tres características básicas. Primero, sus actividades pueden desarrollarse en el transcurso de una clase para cubrir un tema muy específico o desarrollar todo un módulo a lo largo de un tiempo mayor. Segundo, actividades de este tipo, bien diseñadas, permiten interesar al estudiante y mantener su motivación a lo largo de toda la actividad logrando incrementar su comprensión y aplicación sobre el tema tratado. Por último, una vez construida cualquier Actividad Basada en la Red es relativamente fácil actualizarla y darle una nueva connotación acorde con las necesidades cambiantes del currículo o de los estudiantes.

Esta herramienta se utiliza para fortalecer las habilidades en el uso inteligente (Fainholc, 2004) de la información que se encuentra en Internet. El objetivo fundamental de las WebQuests es lograr que los estudiantes hagan buen uso de los recursos, del tiempo y se enfoquen en la aplicación de la información más que en buscarla.

Una WebQuest está elaborada alrededor de una tarea atractiva y posible de realizar que promueve el pensamiento de orden superior de variado tipo y su respectiva aplicación. El pensamiento puede ser creativo o crítico y comprende solución de problemas, juicio, análisis o síntesis. La tarea debe ser algo más que simplemente contestar preguntas o repetir mecánicamente lo que se ve en la pantalla.

La posibilidad educativa en utilizar las WebQuests, es que incentiva la responsabilidad en los alumnos, para que la nueva información les produzca sentido, para analizar los datos que provienen de un sitio diferente al libro de texto, para acomodar las opiniones de otros y para auto-organizarse junto a los compañeros y producir algo de lo que se puedan sentirse satisfechos. Y además, porque permite descubrir y ampliar la nueva narrativa, dando lugar a una escritura reflexiva, intercultural y con gran participación emocional. Recordemos que cuando hablamos de representaciones lo hacemos desde una perspectiva psicosocial la cual apunta a ser un conjunto de conceptos, percepciones, significados y actitudes que los individuos de un grupo comparten en relación con ellos mismos y con los fenómenos del mundo circundante.

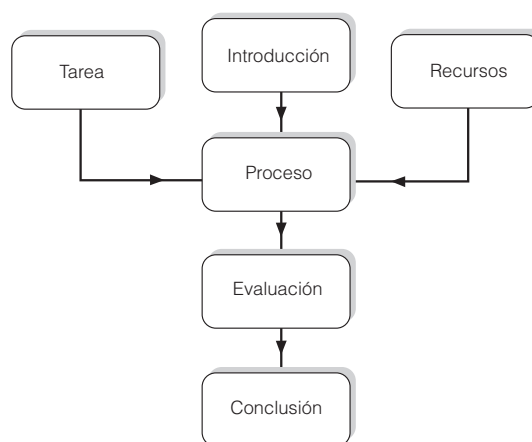
Esta mirada interdisciplinaria contempla al sujeto como un ser individual, a sus mecanismos cognitivos, sus percepciones personales e intuiciones pero no aisladamente, sino en interjuego con el medio social, pudiendo realizar una lectura parcial del mundo en el cual se encuentra inmerso el que demanda una constante interacción con los otros y con el ambiente que lo rodea.

El concepto de WebQuest y toda su filosofía se remonta a 1995, cuando Bernie Dodge y Tom March, profesores de la Universidad Estatal de San Diego, decidieron implantar Internet en el aula como una

herramienta de trabajo más con los alumnos. Se plantearon que los alumnos realizaran tareas de investigación sacando la información de Internet principalmente. De este modo, los estudiantes centrarían su tiempo de trabajo en el manejo y transformación de la información, desarrollando aquellos procesos intelectuales que se sustentan en el análisis, síntesis y evaluación (Starr, 2000).

Dodge (1998) y March (2000), definen como elementos de una WebQuest: (Figura 1. Partes esenciales de una WebQuest).

- **Introducción:** establece el marco y aporta alguna información antecedente.
- **Tarea:** el resultado final de la actividad que los alumnos van a llevar a cabo.
- **Proceso:** descripción de los pasos a seguir para llevar a cabo las tareas.
- **Recursos:** selección de enlaces a los sitios de interés para encontrar la información relevante. Este elemento forma parte del apartado del proceso.
- **Evaluación:** explicación de cómo será evaluada la realización de la tarea.
- **Conclusión:** recuerda lo que se ha aprendido y anima a continuar con el aprendizaje.



**Figura 1.** Partes esenciales de una WebQuest

De la misma forma, se ha incorporado otro aparte llamado **Guía del Profesor** que le ofrece al docente una serie de orientaciones de la WebQuest, para su correcta usabilidad.

Existen dos tipos de WebQuest de acuerdo a su duración y objetivos (Summerville, 2000). (Tabla 1. Tipos de WebQuest )

**Tabla 1.** Tipos de WebQuest

Duración	Objetivo	Tiempo
Corta	Adquisición y organización del conocimiento (observación, análisis y síntesis)	1 a 3 clases
Larga	Extensión y procesamiento del conocimiento (deducción, inducción, clasificación, abstracción, entre otros)	De una semana a un mes de clases

Por lo anteriormente expuesto, se puede decir que la tarea final implica una actividad cooperativa de manera que se desarrollen procesos cognitivos de carácter superior (análisis, síntesis, evaluación, creación y otros)

Toda buena WebQuest debe satisfacer cinco reglas básicas para considerar que está bien diseñada. Estas reglas son las que se indican a continuación (March 2003):

**1. Buscar buenos sitios web:** el docente debe restringir la búsqueda que puedan hacer los alumnos con un motor de búsqueda, ya que pueden salir miles de páginas sin relevancia o de escaso rigor. Por tanto, el docente ha de proveer de suficientes páginas web de calidad para que los alumnos realicen su tarea.

**2. Organizar a los estudiantes y los cursos:** cada ordenador debe estar siendo usado correctamente en cada instante y todos los alumnos han de estar realizando una actividad significativa en relación con la tarea de la WebQuest. Por tanto, la realización de la actividad debe estructurarse en función de estos objetivos.

**3. Retar a los alumnos a pensar:** Internet no debe verse como una gigantesca base de datos de tal modo que toda la tarea del alumno se limite a realizar resúmenes de textos existentes en la red. Se debe perseguir que los alumnos desarrollen las habilidades de resolución de problemas, razonamiento y comunicación. La actividad debe conllevar una asimilación de

la información encontrada, con su posterior procesamiento y la comunicación de dicha información a terceros y de modo que se adecúe a lo que se pregunta.

**4. Usar los medios:** la tarea a realizar con una WebQuest debe hacer uso de los medios de que disponen los alumnos en el centro, como pueden ser los diversos paquetes de software informático.

**5. Refuerzo para el éxito:** las tareas encomendadas en una WebQuest suelen salirse de lo que los alumnos pueden esperarse, por lo que debe incidirse en determinados aspectos claves que les permitan trabajar autónomamente. Debe prepararse para recibir, procesar y comunicar la información que se encuentra en la red, adecuándola a la tarea que se les ha asignado. Estas son habilidades que los alumnos reforzarán al realizar la tarea encomendada en la WebQuest.

### Introducción

Ofrece 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.

**Tarea**

En esta página se presenta una descripción formal de la actividad a realizar por los estudiantes la cual presentarán al final de la WebQuest

**Proceso**

En esta página se describen los pasos que el estudiante debe seguir para llevar a cabo la Tarea, con los enlaces incluidos en cada paso y describe los papeles a ser representados o las perspectivas que debe tomar cada estudiante.

**Recursos**

En esta página el alumno encontrará enlaces a los sitios de interés para encontrar la información relevante.

**Evaluación**

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.

**Conclusión**

En esta página se resume la experiencia y se 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.

**Guía del profesor**

En esta página se ofrece al docente una serie de orientaciones de la WebQuest, para su correcto uso por parte de cualquier persona que este interesada en utilizarla como herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

**Conclusiones**

Las instituciones educativas, particularmente las universidades, están siendo presionadas para dar respuestas a las necesidades de aprendizaje permanente, el desarrollo de nuevas habilidades y competencias, nuevos planteamientos pedagógicos, y nuevas estrategias educativas (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura-UNESCO, 1998).

Ante estas exigencias las universidades venezolanas se están planteando el deber ser de la educación universitaria fundamentada originalmente en la actividad de enseñar, a otra que contenga estrategias para aprender; de una educación centrada en el profesor, a otra centrada en el estudiante; de una educación presencial a una educación asincrónica, colaborativa, en diferentes espacios, desde diferentes ambientes, apoyada en las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), con mayor pertinencia social. (Consejo Nacional de Universidades (CNU), 2001). Es por todo esto que surgen las WebQuests como una metodología de enseñanza que estimula a los alumnos no solo a adquirir información nueva, sino también a integrarla con la que ya poseen y a coordinarla con la conseguida por los compañeros para elaborar un producto o solucionar un problema. Las WebQuests son cada vez más populares entre los docentes que utilizan la Internet en el aula porque son actividades relativamente sencillas de planificar (ya que "estrategias" parecidas a las WebQuests, se usan desde hace años), interesantes para los alumnos, fáciles de adaptar a nuestras necesidades y que producen resultados muy positivos.

Hay que hacer notar, que las universidades venezolanas están comprometidas para elevar la calidad del proceso educativo y utilizar los nuevos ambientes tecnológicos para hacer accesible la educación a todos los ciudadanos. En este sentido se deben seguir haciendo esfuerzos para fortalecer las investigaciones y aplicaciones en el campo de la informática educativa de manera de incrementar la participación crítica en su desarrollo.

Tomando en consideración lo anteriormente expuesto, podemos concluir que en las WebQuests se utilizan las tecnologías de la información y la co-

municación (TIC) de múltiples formas: para obtener información, para organizarla, para trasformarla y producir nueva información, etc. Durante la realización de las actividades no es extraño que los alumnos busquen y analicen páginas web de la Internet, escriban mediante un procesador de textos, usen una hoja de cálculo, hagan mapas conceptuales o esquemas en papel o con el ordenador, envíen y reciban correo electrónico o dibujen un gráfico con el *software* apropiado. Al mismo tiempo, el uso de este tipo de recursos se complementa con otras formas de obtener y organizar información como es la con-

sulta de libros en la biblioteca, etc. Por lo tanto, entre los aprendizajes que promueven las WebQuests también figuran aspectos relacionados con la alfabetización informacional y con la investigación, relacionados con el uso de las tecnologías de la información, nuevas o tradicionales, como herramienta de aprendizaje, creación, comunicación y colaboración.

En resumen, la WebQuest es una estrategia didáctica que se está popularizando en todo el mundo para integrar la Internet y las nuevas tecnologías en el currículum.

---

## Referencias

- Adell, J. (2002). Internet en el aula: las WebQuests. *Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 17. <[http://www.uib.es/depart/gte/edutece/revelec17/adell\\_16a.htm](http://www.uib.es/depart/gte/edutece/revelec17/adell_16a.htm)>. [Consulta 30/01/2007].
- Area, M. (2004). WebQuest. Una estrategia de aprendizaje por descubrimiento basada en el uso de Internet. *Quaderns Digitals*, 33 <<http://webpages.ull.es/users/manarea/webquest/webquest.pdf>>. [Consulta 30/01/2007].
- Benz, P. (2000). *What is a WebQuests?* <<http://www.ar.decol.ac-grenoble.fr/english/tice/oldtice/entice6a.htm>>. [30/01/2007].
- Coquard, N. (1998). *WebQuests and second language learning*. <[http://rkenner.concordia.ca/Teslpapers/N\\_Coquard/index555.html](http://rkenner.concordia.ca/Teslpapers/N_Coquard/index555.html)>. [30/01/2007].
- CNU (2001). *Documento final del taller La universidad que queremos*. Núcleo de Vicerrectores Académicos. Consejo Nacional de Universidades. Mimeo. Caracas. Venezuela.
- Dodge, B. (1998a). *WebQuests: a strategy for scaffolding higher level learning*. Comunicación presentada en National Educational Computing Conference, San Diego, 22-24 de junio de 1998. <<http://webquest.sdsu.edu/necc98.htm>>. [Consulta 30/01/2007].
- ———. (1998b). *Building blocks of a WebQuest*. <<http://projects.edtech.sandi.net/staffdev/buildingblocks/p-index.htm>>. [Consulta 30/01/2007].
- ———. (2001a). FOCUS: Five rules for writing a great WebQuest. *Learning & Leading with Technology*, 28(8), 6-9. <<http://babylon.k12.ny.us/usconstitution/focus-5%20rules.pdf>>. [Consulta 30/01/2007].
- ———. (2001b). *Creating a rubric for a given task*. <<http://webquest.sdsu.edu/rubrics/rubrics.html>>. [Consulta 05/06/2004].
- ———. (2002). *WebQuest design process*. <<http://webquest.sdsu.edu/designsteps/index.html>>. [Consulta 30/01/2007].

- 
- Fainholc, B. (2004). La lectura crítica en Internet. *Cap. Las nuevas Narrativas*. p. 43. Edit. Homo Sapiens.
  - Garzo, A. (2004). Las WebQuests. Aplicaciones didácticas. *Quaderns Digitals*, 33. <[http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo\\_id=7361](http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo_id=7361)>. [30/01/2007].
  - March, T. (2000). WebQuests 101. *Multimedia Schools*, 7(5), 55-58. <<http://www.infotoday.com/MMSchools/oct00/march.htm>>. [Consulta 30/01/2007].
  - ———. (2003). The learning power of WebQuests. *Educational Leadership*, 61(4), 42-47.
  - Muñoz, C. y Valero, F. (2004). Aportaciones a la divulgación de las WebQuests desde aula tecnológica siglo XXI. *Quaderns Digitals*, 33. <[http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo\\_id=7362](http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo_id=7362)>. [30/01/2007].
  - Pérez, T. (2002). Estrategias de aprendizaje a través de la Red: WebQuests y otros proyectos interactivos y de colaboración. *Educared*. <[http://www.educared.net/congresoii/comunicaciones/44\\_Webquest/ficha.doc](http://www.educared.net/congresoii/comunicaciones/44_Webquest/ficha.doc)>. [Consulta 30/01/2007].
  - Starr, L. (2000). Meet Bernie Dodge -the Frank Lloyd Wright of learning environments!. *Education World*. <[http://www.education-world.com/a\\_tech/tech020.shtml](http://www.education-world.com/a_tech/tech020.shtml)>. [30/01/2007].
  - Summerville, J. (2000). WebQuests: an aspect of technology integration for training pre-service teachers. *TechTrends*, 44(2), 31-35.
  - UNESCO (1998). *Educación Superior en el siglo XXI*. UNESCO, 9-10.