

La WebQuest y el uso de la Información en los Modelos de CMI

Por EDUTEKA · 2002-04-01

Documento sobre Uso de la Información empleando WebQuests (proyectos desarrollados con material proveniente de la Red suministrado por el maestro) que constituyen un modelo excelente de cómo utilizar la información de Internet para el aprendizaje y, que se enfocan más en este propósito que en buscarla.

Las WebQuest y el Uso de la Información

Por lo extenso del tema y con el fin de poder tratarlo en profundidad, hemos decidido dividir en tres entregas el cubrimiento de las etapas finales de los modelos diseñados para desarrollar la Competencia en el Manejo de la Información (CMI). Por lo tanto, la presente es la cuarta entrega de las siete que le dedicaremos a este importante "megatema". En esta ocasión nos enfocaremos en el uso de la información mediante la aplicación de las WebQuests. La próxima edición estará dedicada a las herramientas de aprendizaje visual y en junio nos referiremos a la síntesis y la evaluación para completar así el cubrimiento de todas las partes del modelo para CMI. La última entrega sobre CMI tratará los límites de Internet como fuente de información.

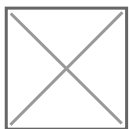
Los diferentes modelos existentes para CMI dividen sus procesos entre 6 y 16 pasos, pero independientemente del número de pasos podemos agruparlos en cuatro etapas: Prepararse para investigar, acceder a los recursos, procesar la información y transferir el aprendizaje (Ver el Comentario Editorial de la edición 8). El modelo Big 6, uno de los más utilizados actualmente, divide en seis pasos su proceso: Definición del trabajo, Estrategias para buscar la información, Localización y acceso, Uso de la información, Síntesis y por último Evaluación. En la edición anterior cubrimos los tres primeros

pasos de este modelo y la presente la dedicamos a las WebQuest, un tipo de Actividad de Aprendizaje Basado en Internet muy popular en el mundo y poco conocida en nuestro medio. Esta herramienta se utiliza para fortalecer las habilidades en el uso de la información que se encuentra en Internet.

El objetivo fundamental de las WebQuests es lograr que los estudiantes hagan buen uso del tiempo y se enfoquen en la utilización de la información más que en buscarla. Creemos que el material aportado en esta nota editorial unido a otros elementos complementarios como las ["Cinco Reglas para Escribir una Fabulosa WebQuest"](#) constituye un buen punto de partida para que los docentes empiecen a crear sus propias WebQuests.

Una forma de preparar a los estudiantes para el futuro es implementar el Aprendizaje Apoyado en Internet que utiliza con propósitos educativos la información publicada actualmente en la Red. 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. Esta situación contrasta con el uso de los libros de texto tradicionales que ofrecen solo la visión de su autor con sus posibles sesgos.

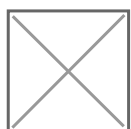
Las Actividades de Aprendizaje Basadas en la Red son una de las posibilidades que ofrece el Aprendizaje Apoyado en Internet y tienen tres características básicas. Primero, sus actividades pueden desarrollarse en el transcurso de una clase y cubrir un tema muy específico o desarrollar todo un modulo a lo largo de un tiempo mayor. Segundo, actividades de este tipo, bien diseñadas, permiten interesar al estudiante y mantener su interés a lo largo de toda la actividad logrando incrementar su comprensión 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 del currículo o de los estudiantes.



Las WebQuests fueron desarrolladas inicialmente en la Universidad de San Diego (1995) por Bernie Dodge con la colaboración de Tom March para ayudar a los profesores a integrar el poder de Internet con el aprendizaje de los estudiantes.

Usualmente involucran el trabajo en grupo con la división de labores entre los estudiantes, quienes deben tomar papeles específicos o puntos de vista. Además, se construyen con base en recursos preseleccionados por el profesor. De esta forma se asegura que los estudiantes invertirán su tiempo en usar la información, no en buscarla.

Una WebQuest se compone de seis partes esenciales: Introducción, Tarea, Proceso, Recursos, Evaluación y Conclusión.



La **INTRODUCCIÓN** provee al estudiante la información básica, lo orienta sobre lo que le espera y suscita su interés a través de una variedad de recursos. La meta de la introducción es hacer la actividad atractiva y divertida para los estudiantes de tal manera que los interese 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 página Web o realizar una obra de teatro. Una WebQuest exitosa se puede utilizar varias veces, bien sea en salones de clase 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.

La tarea es la parte más importante de una WebQuest y existen muchas maneras de asignarla, por ello publicamos en el Tema del Mes un documento creado por Bernie Dodge llamado ["Tareonomía del WebQuest: Una taxonomía de las Tareas"](#). En él se describen los 12 tipos de tareas más comunes y se sugieren algunas formas para

optimizar su utilización.

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 ayudarle 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 una adición nueva en el modelo de las WebQuests. Los estándares deben ser justos, claros, consistentes y específicos para el conjunto de Tareas. Una forma de evaluar el trabajo de los estudiantes es mediante una plantilla de evaluación (Rubric en inglés). 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.

Por último, la **CONCLUSIÓN** resume la experiencia y estimula la reflexión acerca del proceso de tal manera que extienda y generalice lo aprendido. Tal como se menciona en un artículo de la sección 'Ed Online' del sitio Web ['Thirteen'](#) "Se aprende haciendo, pero se aprende mejor hablando acerca de lo que se ha hecho". En esta sección, el profesor puede animar a los estudiantes para que sugieran algunas formas diferentes de hacer las cosas con el fin de mejorar la actividad.

Las WebQuests pueden aplicarse a un amplio rango de temas, pero ellas no son igualmente apropiadas para todo. No se debería utilizar una WebQuest para enseñar diferencias de hora entre países, símbolos químicos de la tabla periódica o las banderas de los departamentos de Colombia. En otras palabras, no deben usarse para enseñar temas cuya información se base en datos puntuales; incluso, sí fuera posible localizar páginas Web que cubran esos temas.

El mejor uso de las WebQuests se aplica a temas que no estén muy bien definidos, tareas que invitan a la creatividad y problemas con varias posibles soluciones. Son ideales para temas como:

- [¿Cuáles son la principales diferencias culturales entre dos países?](#)
- [¿Qué acciones se pueden adelantar para conservar el agua?](#)
- [¿Qué debería hacerse para proteger un determinado ecosistema?](#)

El principal obstáculo para diseñar una WebQuest consiste en encontrar el tiempo necesario para realizarla. Como primera medida, requiere aprender a utilizar algunas nuevas herramientas y algunos docentes no disponen del suficiente tiempo libre para concluirla. Sin embargo, lo alentador es que una vez realizada, la mayor parte del trabajo está hecho y relevado el profesor de ser la principal fuente de nueva información en la clase, puede dedicarse a trabajar con los estudiantes a manera de entrenador. Muchos profesores se sienten más a gusto con este papel que siendo el "sabio en el centro del escenario".

Otras propuestas de Actividades de Aprendizaje Basadas en la Red incluyen modelos similares que consumen un tiempo menor para construirlas; incluso, plantean sus propias versiones reducidas de las WebQuests. Un ejemplo de ellas son las [MiniQuests](#) que se reducen a Escenario, Tarea y Producto, simplificando la estructura en estos tres pasos. En EDUTEKA creemos que las MiniQuests pueden ser utilizadas por los maestros que apenas se inician en la creación o aplicación de las WebQuests. Como Recomendado en esta edición presentamos una [guía de las diferencias entre una WebQuest y una MiniQuest](#). También ofrecemos una [lista de enlaces](#) muy útil para localizar la información necesaria cuando se desea construir su propio WebQuest o MiniQuest.

Muchos Proyectos de Clase utilizan la Red como principal fuente de información. Tal es el caso de los proyectos ["El Salón de la Fama"](#), ["ADN y Tecnología"](#) y ["Cómo escoger información relevante de la Red para desarrollar Proyectos"](#). Todos ellos utilizan la red como principal fuente de información. Puede ver más proyectos haciendo [clic aquí](#).

En países donde los estándares educativos están oficialmente establecidos, se ha desarrollado otro tipo de Actividad de Aprendizaje Basada en la Red como las llamadas ["CyberGuides"](#) que se aplican al estudio de la literatura. Por ultimo, Filamentality consiste en un sitio Web interactivo que ayuda a dar forma a las ideas en torno a un tema específico que se desee estudiar. El sitio de [Pacific Bell](#) ofrece plantillas y recursos que permiten a los profesores crear su propia Actividad Basada en la Red o buscar una ya creada y adaptarla.

Esperamos que el contenido de la presente edición pueda servir de base para que los educadores se inicien en la aplicación de las WebQuests y fortalezcan en los estudiantes las habilidades necesarias para usar adecuadamente la información, uno de los puntos más importantes de los modelos para CMI. Invitamos a toda la comunidad educativa hispanoamericana para que construyan sus propias WebQuests y compartan sus experiencias. Ponemos el Foro de Discusión de Eduteka para todos aquellos que deseen realizar alguna contribución al respecto.

Fecha de publicación en EDUTEKA: Abril 13 de 2002.

Fecha de la última actualización: Abril 13 de 2002.

