

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 módulo 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, si 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 último, 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.