



Por María Luján Morfi

Cada vez son más los docentes que desconfían del material de estudio “servido en bandeja” y apuestan por trabajar a partir de **WebQuests**, instancias en que el aprendiz debe procurar su propio contenido.

Para aquellos que no están familiarizados con el término, comencemos por lo básico: ¿qué es una WebQuest? El concepto fue ideado por el profesor de Tecnología Educativa **Bernie Dodge** en 1995, y su definición nos habla de una "actividad orientada a la investigación donde toda o casi toda la información que se utiliza procede de recursos de la Web".

Sin embargo, no se trata de cualquier tipo de búsqueda en Internet ni realizada de cualquier modo. El objetivo de fondo de una WebQuest es lograr que el alumno aprenda a medida que busca, apropiándose de la información recabada e interpretándola de acuerdo a una guía proporcionada por el docente. De allí la importancia de previamente estructurar la actividad, para evitar la pérdida de tiempo en búsquedas inadecuadas y poco útiles. A través de una serie de tareas realizadas de manera autónoma y a la vez colaborativa, los alumnos estarán construyendo su propio conocimiento. Estas herramientas "configuran espacios creativos virtuales para el aprendizaje y la ejercitación de competencias tecnológicas coadyuvantes al desarrollo de diferentes tipos de pensamiento"[1].

Existe una categorización muy amplia que divide a las WBQST en dos tipos: de corto y de largo plazo. Las primeras se limitan a proponer la adquisición y organización del conocimiento a través de pasos como la observación, análisis y síntesis; mientras que las segundas abarcan también una etapa de procesamiento a partir de métodos como la deducción, inducción y abstracción.

"A través de una serie de tareas realizadas de manera autónoma y a la vez colaborativa, los alumnos estarán construyendo su propio conocimiento."

Según plantea Dodge, una WebQuest debe seguir una estructura de seis etapas: **Introducción, Tarea, Proceso, Recursos, Evaluación y Conclusión**

. De acuerdo a este recorrido se comienza por establecer las pautas de trabajo y brindar algo de información inicial, luego se plantea la tarea y el resultado final esperado, se determinan los pasos a seguir, se seleccionan direcciones de sitios web recomendados para obtener la información, se evalúa la realización de la tarea a partir de la asignación de valores de acuerdo al grado de cumplimiento de los objetivos, y finalmente se vuelve sobre lo aprendido para poder fijarlo.

Todo el trabajo se realiza en grupo y de manera cooperativa a partir de la asignación de roles y la división de tareas. Los roles asumidos por los miembros del grupo reflejan situaciones de la vida real a resolver en contexto. Este grado de acercamiento a la realidad marca la diferencia entre una actividad como "La búsqueda del tesoro" (que sólo consiste en encontrar las respuestas a una serie de preguntas) y una WebQuest, tarea de interpretación y transformación de la información obtenida donde se ponen en juego procesos cognitivos de carácter superior.

¿Por dónde empezar?

Existen miles de páginas web con ejemplos que pueden resultar útiles para darse una mejor idea de cómo comenzar a armar una WebQuest. Además de recursos tales como plantillas, fonts, listados de tareas y cuadrillas de evaluación, muchos sitios también brindan una galería o buscador de WBQST por título o temática, para que otros docentes puedan descargarlas y adaptarlas a sus necesidades.

¿Qué mejor manera de comprender y poner a prueba el concepto que realizando una WebQuest sobre WebQuests? Para ello, aquí van algunos links que funcionan como puntos de partida para la investigación:

www.webquest.org.ar

www.webquest.es

www.phpwebquest.org

www.webquest.org

[1]¿Por qué las WebQuests ayudan a crear conocimiento?, Sitio Argentino de WebQuests. www.webquest.org.ar/porq.html