



UNIVERSITAT DE BARCELONA



Departamento de Didáctica de la Lengua y de la  
Literatura

Programa de Doctorado:  
Ensenyament de Llengües i Literatura  
Bienni 2001-2003

**Las Webquests como elemento de motivación  
para los alumnos de Educación Secundaria  
Obligatoria en la clase de lengua extranjera  
(Inglés)**

Tesis doctoral presentada por

**Eva María Pérez Puente**

para optar al título de Doctora en Filosofía y Ciencias de la Educación

Directora: Dra. Célia Romea Castro  
Departamento de Didáctica de la Lengua y la Literatura  
Universitat de Barcelona

**Barcelona, 2006**

## **CAPÍTULO CUARTO: LAS WEBQUESTS**

#### **4. Las WebQuests como forma de evocar realidades virtuales y el aprendizaje cooperativo**

Una **WebQuest** es un proyecto en el que se ofrece una situación emulando la realidad existente a los estudiantes y se les presenta un problema al cual deben hacer frente para llegar a una solución posible a través del uso de los diferentes recursos que posee Internet. . Tal y como Maureen Yoder en la revista Learning & Leading with Technology Volume 26 Number 7 opina, las *WebQuests* consiguen motivar tanto a alumnos como a profesores puesto que evocan a la realidad circundante y no a las situaciones hipotéticas e irreales de los libros de texto. Además, Internet cambia constantemente, adaptándose en cada momento a los hechos que van sucediendo; mientras que en el caso de los libros, debe agotarse una edición antes de que se retoque la siguiente edición o en su defecto, debe haber un cambio legislativo y político referente a Educación. Los primeros en utilizar este término fueron los americanos Bernie Dodge y Tom March en 1995 y a partir de entonces la aparición de páginas web que ofrecían *WebQuests* inventadas y creadas por profesores proliferaron por todo el mundo. Por ejemplo, Bernie Dodge y Tom March tienen excelentes páginas web con recursos para crear WebQuests. Asimismo, la página de

Kathy Schrock incluye una presentación con diapositivas que ayuda a profesores a diseñar WebQuests.

Los componentes básicos de un WebQuest son: una **introducción** clara que proporcione la información necesaria para iniciar la actividad; una **tarea** central interesante y concreta; una colección de **recursos** (sitios web fundamentalmente) donde encontrar la información necesaria; una descripción paso a paso del **proceso** que se utilizará para la tarea; pautas para organizar la información adquirida (preguntas que deben ser contestadas, etc.); ésta será la parte fundamental para los alumnos; la **evaluación** de la actividad; una lección de cierre, **conclusión**, que repase lo que han aprendido los alumnos y cómo puede ser aplicado en otros temas y por último la evaluación del trabajo de los alumnos.

**A) Introducción:** La introducción tiene dos objetivos: orientada al alumno sobre lo que va a encontrar e incrementar su interés por la actividad.

**B) Tarea:** En este apartado se proporciona al alumno una descripción sobre lo que tendrá que haber hecho al finalizar el ejercicio. Puede ser diseñar un página web, mostrar una presentación con PowerPoint, realizar un mural, redactar un documento en el que se defienda un punto de vista sobre un tema específico o una posible

solución a un problema, o tal vez ser capaz de explicar oralmente un tema específico.

**C) Proceso:** En este apartado se sugieren los pasos que los alumnos deben seguir para completar la tarea, y que pueden incluir estrategias para dividir las tareas en subtareas, descripción de los papeles o perspectivas que los alumnos deben adoptar...El profesor puede también añadir orientaciones sobre el aprendizaje, o sobre procesos de dinámica de grupos tales como la forma de llevar una sesión de tormenta de ideas (Brainstorming). La descripción del proceso debería ser breve y clara.

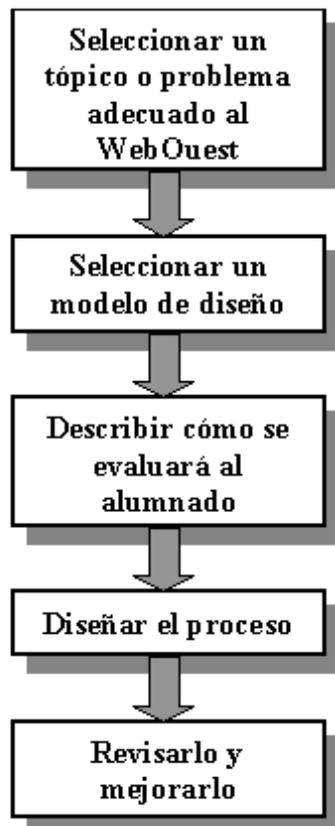
**D) Recursos:** En esta sección se proporcionan una lista de páginas web que el profesor ha localizado previamente, y que ayudará a los alumnos a realizar la tarea; la preselección de este tipo de recursos permite que los alumnos se centren en el tema, el lugar de navegar por la red "sin rumbo". Los recursos no tienen porqué estar retringidos a internet.

**E) Evaluación:** Dependiendo del nivel de los alumnos y del tipo de actividad se hará una descripción de lo que se va a evaluar y de cómo se hará.

**F) Conclusión:** Esta sección proporciona la oportunidad de resumir la experiencia, animar a la reflexión sobre el proceso y

generalizar lo que se ha aprendido. No es una parte crítica de todo el conjunto, pero proporciona un broche (mecanismo de cierre) a la actividad. Puede ser interesante, en esta sección, sugerir preguntas que un profesor podría hacer en una discusión abierta con toda la clase.

**PROCESO DE CREACIÓN  
DE UNA WEBQUEST (Dodge, 2002)**



## **4.1 Historia de las *WebQuests***

En cualquier escuela de formación de profesores en los últimos diez años, se han ido incorporando cada vez más las palabras: trabajo colaborativo, integración de las nuevas tecnologías y pensamiento crítico del alumnado. La introducción de la red de Internet ha significado un gran avance para la enseñanza de lenguas extranjeras como Maureen Brown Yoder afirma: "WebQuests can invigorate a currículum and enliven a class. The Internet is becoming an increasingly important and useful resource, and teachers can harness its potential rather than be overwhelmed and discouraged by its enormous size. With careful planning WebQuests can allow both students and teachers to be creative and productive, using this powerful medium to spark the imagination, solve problems, and promote discussion about important issues."

Pero a la vez ha presentado algunas dificultades como por ejemplo, la falta de autoría clara de algunos links o la falta de valía educativa de algunas páginas que les aparecen a nuestros alumnos cuando consultan Internet en casa o en el colegio. Con la idea de solucionar este problema nació la WebQuest del Dr. Bernie Dodge.

Bernie Dodge es profesor de tecnología educativa en la Universidad del Estado en San Diego, California, EE.UU. Se interesa

fundamentalmente en el diseño, implementación y evaluación de ambientes de aprendizaje basados en la Red, y en este campo tiene una amplia experiencia docente. En el presente trabajo se analizan las extraordinarias posibilidades que ofrece el modelo *WebQuest*, del cual es uno de los autores, para estructurar procesos de aprendizaje utilizando eficientemente la información que se encuentra en Internet. Desde 1995, cuando Bernie Dodge y Tom March lo desarrollaron por primera vez, el modelo *WebQuest* ha sido incorporado en centenares de cursos de educación y en los esfuerzos de formación de personal administrativo a nivel mundial (Dodge, 1995).

De acuerdo a su creador, un *WebQuest* es una actividad de indagación/investigación enfocada a que los estudiantes obtengan toda o la mayor parte de la información que van a utilizar de recursos existentes en Internet. *WebQuest* es un modelo para enseñar por medio de Internet; es decir, con base en los documentos HTML que se encuentran en la Red, en servidores del mundo entero. Inicialmente se le asignó este término a la actividad de búsqueda de información que conduce a los aprendices a interactuar total o parcialmente con recursos de Internet. En una primera etapa de desarrollo del modelo, con una duración de tres períodos de clase, una *WebQuest* le permite al aprendiz apropiarse de una cantidad significativa de nueva información y asimilar su sentido. Luego, en otro período de una semana o un mes de clases, el aprendiz deberá

analizar a fondo un dominio de conocimiento, transformarlo de alguna forma, y demostrar una comprensión del material en una producción comunicativa en línea o fuera de línea. Hay una página sobre la comunidad, los materiales de formación, novedades, ejemplos, etc., en [WebQuest](#). Para tener una visión general sobre *WebQuest*, ver el artículo de Bernie Dodge ["Some Thoughts About Webquest"](#) que se encuentra en su propia página web indicada como nota al pie de página<sup>35</sup>. 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. Las *WebQuests* despiertan interés porque organizan y orientan el trabajo de estudiantes y profesores. En Internet se pueden encontrar miles de ejemplos con diferente calidad. Muchas *WebQuests* se crearon rápidamente para completar una tarea de clase. Otras parecen haber sido desarrolladas con más tiempo y se fueron refinando cuidadosamente en la medida en que se implementaban cada año. Algunas lecciones que se autodenominan *WebQuests* no representan para nada el modelo, y son simples hojas de trabajo elaboradas de acuerdo con los estándares URL.

Al analizar de cerca lo existente, Bernie Dodge ha señalado estos cinco principios que se pueden incluir en la palabra **FOCUS**:

---

<sup>35</sup> BernieDodge(<http://edweb.sdsu.edu/webquest/webquest.html>)

**F**ind great sites. (Localice sitios fabulosos)

**O**rchestrate your learners and resources. (Administre aprendices y recursos)

**C**hallenge your learners to think. (Motive a sus aprendices a pensar)

**U**se the medium. (Utilice el medio)

**S**caffold high expectations. (Edifique un andamiaje para lograr expectativas elevadas)

### **LOCALIZAR SITIOS FABULOSOS**

De acuerdo con las edades de los aprendices, el tema de la "WebQuest", y el aprendizaje específico que se espera obtener, se recomendarán unas u otras páginas web de consulta. por tanto, según Dodge "se usarán sitios que valga la pena leer, que sean de interés para sus alumnos, que estén actualizados y sean precisos, y que se refieran a fuentes que ordinariamente no encuentren los estudiantes en la escuela."

**DOMINAR UN BUSCADOR.** Los buscadores más conocidos en España parecen ser Google, Yahoo y Altavista. Simplemente tecleando una o unas palabras en la barra nos aparecen diferentes páginas web relacionadas con el tema que nos interesa. Sin embargo,

es mucho mejor aprender las técnicas de **búsqueda avanzada** y las **características específicas** de los grandes buscadores, para obtener más rápidamente aquello que nos interesa.

**SONDEAR EN PROFUNDIDAD LA WEB.** De acuerdo al informe Bergman 2000, actualmente existen más de 550 mil millones de páginas, pero solamente mil millones de ellas son localizadas por los motores de búsqueda convencionales. Lo que queda de lado es el fondo oculto de la red que incluye archivos de periódicos y artículos de revistas; bases de datos, de imágenes y documentos; directorios de patrimonios de museos, y otros más. Aunque una parte de esta información puede ser confusa, se pueden encontrar items que aportan un toque único e interesante a una WebQuest.

**NO PERDER LO QUE SE ENCUENTRA.** La mayoría de los profesores trabajan en más de un ordenador; así pues, para poder encontrar en cualquier momento la información deseada deben marcar en la sección "favoritos" aquellas páginas que sean interesantes. Una vez adquirida una cuenta gratuita, se puede conectar desde cualquier ordenador y buscar o agregar sitios a su lista de favoritos. Una ventaja especialmente importante es que se

pueden organizar por categorías y subcategorías, y colocar cada favorito en el lugar adecuado para encontrarlo.

## **ADMINISTRAR APRENDICES Y RECURSOS**

Una gran *WebQuest* es aquella en la que cada ordenador se está utilizando bien, y cada quién está haciendo algo significativo en cada momento.

### *a .La organización de los recursos*

Estas son algunas de las posibilidades para utilizar los ordenadores sacándoles el mayor provecho:

- Un solo computador puede utilizarse para orientar la discusión y la exploración de toda la clase, y es el profesor, no los estudiantes, quien debe controlar el ritmo.
- De uno a 10 computadores pueden utilizarse como estaciones de aprendizaje para un grupo de estudiantes, mientras que otros trabajan fuera de línea.

- Si los estudiantes tienen un acceso programado (y limitado) a Internet entonces se debe administrar bien la lección para poder sacar el mayor provecho
- Si los computadores no tienen acceso a Internet, pero están interconectados, entonces los estudiantes pueden acceder a archivos Web que estén en otro computador y guardar la información en sus discos duros.

#### *b. La organización de las personas*

El diseño de una gran *WebQuest* también incluye la cuestión de cómo organizar a sus estudiantes. Aunque organizar grupos y asignar funciones a los estudiantes no es un atributo esencial de una *WebQuest*, en la práctica lo más frecuente es que el trabajo se realice en grupo. Disponer de conocimiento previo en estrategias de aprendizaje colaborativo, ha probado ser muy útil para los diseñadores de *WebQuests*. Según Johnson y Johnson (2000), los atributos críticos de un ambiente exitoso de aprendizaje colaborativo, incluyen:

- *Interdependencia positiva*: Los aprendices perciben que no pueden tener éxito sin los otros.

- *Promover la Interacción* (en lo posible cara a cara): Los estudiantes se enseñan unos a otros y se estimulan mientras se esfuerzan en un trabajo auténtico, real.
- *Responsabilidad individual y de grupo*: El grupo es responsable de completar la tarea, y cada individuo asume su responsabilidad por la parte que le corresponde en el proceso.
- *Competencias interpersonales y de grupos pequeños*: La mayoría de los niños (incluyendo muchos adultos) necesitan que se les enseñe cómo trabajar juntos.
- *Proceso del grupo*: La conversación sobre cómo mejorar la eficacia del grupo se construye deliberadamente en el proceso.

Una *WebQuest* bien administrada tiene igualmente estas cualidades. Los buenos diseñadores reconocen que, en gran medida, el aprendizaje de *WebQuest* ocurre fuera del computador, cuando los alumnos enseñan,

discuten y resuelven o elaboran las conceptualizaciones de los otros. La orientación sobre cómo trabajar juntos debe ser un elemento integral del proceso de *WebQuest*. Se establecen responsabilidades individuales diferenciadas cuando se pide a los aprendices que busquen diferentes páginas en la Web, o cuando leen las mismas páginas Web desde distintas perspectivas. También se pueden dividir las responsabilidades de producción en forma similar a como se hace en las carreras productivas de la vida adulta (por ejemplo, el guionista, el artista gráfico, el productor). El problema que se debe evitar es crear roles separados que no den lugar a la

información que todos los miembros del equipo necesitan para lograr el objetivo final.

### **MOTIVAR A LOS APRENDICES A PENSAR**

Estamos atravesando por un periodo en el cual el direccionamiento de lo que ocurre en las escuelas depende en gran parte de los resultados de la aplicación de pruebas estandarizadas. Al mismo tiempo, a nuestro alrededor todo indica que los adultos del mañana necesitarán analizar y sintetizar información para tener éxito en la mayoría de las profesiones y para ejercer plenamente su participación como ciudadanos.

#### *a. Conseguir que sus alumnos hagan las tareas*

El elemento básico de una gran *WebQuest* es realizar una gran tarea para solucionar problemas a través de la creatividad, el diseño y el razonamiento. Este tipo de tareas y ejemplos se pueden encontrar en la página de *WebQuest Taskonomy* (<http://taskonomy.net>). Esta página se ha mostrado útil para ayudar a otros a ver formas alternativas de idear lo que requieren de sus

alumnos. En *EDUTEKA*([www.eduteka.org](http://www.eduteka.org)) han publicado una [versión en español](#) de esta página.

### *b. Diseño*

El tema de Canadá, por ejemplo, se manejó como la tarea de diseñar una *WebQuest* sobre el tema de "*Unas Vacaciones Canadienses*" (Design a Canadian Vacation). La tarea dada a los estudiantes era crear un itinerario a través de Canadá que conviniera a cierta familia de cuatro personas, cada una de ellas con intereses diferentes. Trabajando en equipos, los estudiantes investigan posibles destinos y se ponen de acuerdo en la forma de incorporarlos dentro de un viaje razonable. Cabe imaginar que los informes presentados por cada equipo también comprometerían al resto de la clase, porque cada diseño de vacaciones representaría un conjunto diverso de transacciones y descubrimientos. No solamente es probable que los estudiantes recuerden más cosas sobre el Canadá, sino que tengan también la experiencia de las concesiones e intercambios que hacen sus padres en circunstancias similares.

### *c. Tareas periódicas*

También se han creado *WebQuests* basadas en un enfoque periodístico, en el cual los alumnos emplean a un personaje ficticio

para crear un relato noticioso o simular un diario como si estuvieran presentes en determinado momento y lugar.

#### *d. Persuasión en medio de la controversia*

Otro enfoque es buscar controversias existentes en el mundo actual como instrumento para organizar el estudio de un tema. En *Un bosque para siempre (A Forest Forever)*, los estudiantes consideran los usos controvertidos de los bosques nacionales.

### **UTILIZAR EL MEDIO**

Éstas son sólo algunas de las posibles maneras en que se pueden diseñar tareas para promover el pensamiento y la energía que lo motiva. Una estupenda *WebQuest* va más allá de la repetición. La estructura pedagógica de una *WebQuest* no se limita al uso de la Web. Se pueden fotocopiar algunas páginas y darlas a leer a los alumnos en clase.

#### *a. Personas*

Primero, tenga en cuenta que Internet no es solamente una red de computadores; también es una red de personas. Según Dodge “además de seleccionar en la Web páginas interesantes y apropiadas

para que las lean sus estudiantes, conéctelos en línea con personas expertas que compartan sus experiencias.”

#### *b. Conversación.*

Otra propiedad característica de Internet es el hecho de que las conversaciones se pueden capturar y utilizar como materia prima para aprender. La acción de escribir nuestras ideas, ayuda a darles claridad y les permite ser refinadas y enmendadas por otros.

#### *c. Impresiones selectivas*

La Web se está convirtiendo en un ambiente multimedia. En la próxima década, comenzará a parecerse menos a una revista complicada y más a la televisión. Aunque es muy importante evitar distraer a los alumnos con recursos deslumbrantes y ruidosos que no contribuyen a un propósito educativo, también es importante aprovechar, cada vez que convenga, las ventajas de la Red en audio, vídeo, e imagen. El sitio FindSounds permite buscar sonidos usando palabras claves tales como tranvía, lobo, o águila.

**EDIFICAR UN ANDAMIAJE PARA LOGRAR EXPECTATIVAS ELEVADAS.**

Una gran *WebQuest* pide a los estudiantes hagan cosas que ordinariamente no esperarían hacer. Un andamiaje es una estructura temporal que se usa para ayudar a que los principiantes actúen con mayor destreza de la que realmente poseen. Una gran *WebQuest* construye el andamiaje en el proceso, de acuerdo con la necesidad de ir subiendo los alcances de lo que los estudiantes pueden producir. En una *WebQuest* hay tres tipos de andamiaje (Dodge, 2000):

- Recepción,
- Transformación
- Producción.

#### *a. Recepción*

La Web permite que pongamos a los estudiantes en contacto con recursos que probablemente no hayan visto antes. Si los aprendices no están completamente preparados para extraer la información importante o pertinente de ese recurso, todo el resto de la lección quedará sin fundamento. Un andamiaje de recepción proporciona orientación para aprender de un recurso dado y retener aquello que se aprendió. Ejemplos de andamiajes de recepción son entre otros las guías de observación, los consejos sobre cómo adelantar entrevistas, y los glosarios y diccionarios en línea.

## b. Transformación

Las *WebQuests* requieren que los aprendices transformen lo que leen en una forma nueva. Ya que ellos comúnmente no han tenido esta experiencia en su educación anterior, pueden beneficiarse de ayuda explícita en procesos tales como comparar y contrastar, encontrar patrones entre un cierto número de objetos de estudio similares, producir una lluvia de ideas, razonamiento inductivo y toma de decisiones.

## c. Producción

Las *WebQuests* usualmente requieren que los estudiantes produzcan cosas que nunca antes han creado. Los aspectos de la producción de la tarea pueden ayudarse con andamios (scaffolds) que proporcionen a los estudiantes plantillas, guías llamativas para escribir y elementos y estructuras de multimedia. Al hacer parte del trabajo de los estudiantes, les permitimos que hagan más de lo que podrían hacer por sí mismos. En un cierto plazo, es de esperar que se apropien de las estructuras que les proporcionamos hasta que puedan trabajar de manera autónoma.

Aquí hemos decidido hacer hincapié en la conclusión de Bernie Dodge porque coincide exactamente con nuestra opinión. El modelo *WebQuest* continúa desarrollándose. Con el tiempo

aumentará el número disponible de *WebQuests* de alta calidad. Siguiendo los cinco principios FOCUS de Bernie Dodge, los creadores de nuevos *WebQuests* pueden aprovechar lo que hemos aprendido como comunidad y darle un mejor punto de partida a la siguiente generación de profesores.



## RECURSOS:

### Las páginas WebQuest de Bernie Dodge:

- FOUR NETS FOR BETTER SEARCHING

<http://webquest.sdsu.edu/searching/fournets.htm>

- SPECIALIZED SEARCH ENGINES AND DIRECTORIES  
<http://edweb.sdsu.edu/Webquest/searching/specialized.html>
- TASKONOMY  
<http://edweb.sdsu.edu/Webquest/searching/taskonomy.html>
- SITIO "WEBQUEST"  
<http://edweb.sdsu.edu/Webquest>

### **Otras páginas WebQuest:**

- "A FOREST FOREVER"  
<http://www.teachtheteachers.org/projects/Mbergay/index.htm>
- "DESIGN A CANADIAN VACATION"  
<http://www.cesa8.k12.wi.us/teares/it/webquests/canada/index.html>
- "WITCHCRAFT OR WITCHHUNT"  
<http://www.teachtheteachers.org/projects/Djacobs/index.htm>

### **Herramientas de búsqueda:**

- [www.altavista.com](http://www.altavista.com)
- [www.google.com](http://www.google.com)
- [www.yahoo.com](http://www.yahoo.com)
- [www.dogpile.com](http://www.dogpile.com)
- [www.northernlight.com](http://www.northernlight.com)
- INTERNET MOVIE DATABASE:  
[www.imdb.com](http://www.imdb.com)
- TV EPISODE GUIDE:  
<http://epguides.master.com/texis/master/search/mysite.html>

### **Herramientas de Andamiaje:**

- RECEPCIÓN:  
<http://projects.edtech.sandi.net/staffdev/patterns2000/reception.html>

- TRANSFORMACIÓN:

<http://projects.edtech.sandi.net/staffdev/patterns2000/transformation.html>

- PRODUCCIÓN:

<http://projects.edtech.sandi.net/staffdev/patterns2000/production.html>