13 de enero de 2019 · Innovación educativa · Recursos educativos · Tecnología educativa

WebQuest: actividades de aprendizaje con apoyo de internet.



Por Emiliano Leal Sorriente

Un WebQuest es una actividad de aprendizaje, diseñada para que los estudiantes realicen un reto utilizando recursos y material que se encuentran en la red. Los WebQuest cuentan con una estructura ya determinada y la idea fue desarrollada por Bernie Dodge y Tom March de la Universidad Estatal de San Diego en 1995 (Argote, s/f) como una manera de ayudar a darle cierto orden al uso de internet en el aprendizaje.



Lo interesante de esta estrategia, es que estas actividades ya van encaminadas a que los estudiantes desarrollen un aprendizaje autónomo, generalmente en equipos, pues el rol de profesor se limita a establecer la actividad y a monitorear su desarrollo, cosa que a principios de este siglo era toda una novedad. De este modo, los WebQuest se componen de una estructura bastante ordenada, que contiene elementos que el profesor debe crear.

Los elementos de un WebQuest

1.- Introducción

Aquí se define el tema y se establece el objetivo de aprendizaje.

2. Tarea

En esta parte se señala de manera concreta cuál es el problema a resolver o el producto que deben generar.

3.- Proceso

En esta sección se establecen todos los pasos que se deben seguir para cumplir con el reto planteado, independientemente de si es la resolución de un problema o la creación de un

producto.

4.- Recursos

Esta es quizá una de las partes más importantes, ya que aquí el profesor coloca los materiales de consulta que se utilizarán y que deben ser digitales (al inicio se utilizaban únicamente textos, pues el video vía internet o streaming, todavía no era tan popular debido a que la velocidad de internet de esos años era limitada, además de la capacidad de almacenamiento) y de cualquier tipo. Estos recursos son en donde se encuentra la información necesaria para resolver el reto que se les colocó.

5.- Evaluación

Aquí se establece cómo se evaluará la actividad y generalmente se trataba de una rúbrica o una lista de cotejo. Lo interesante aquí también, es que se podía plantear una evaluación realizada por el profesor, una autoevaluación, o bien una evaluación realizada por el grupo.

6.- Conclusión

En ella se especificaba a los estudiantes cual debería haber sido su aprendizaje obtenido.

Un ejemplo de WebQuest

Este es un ejemplo de un WebQuest que realicé en 2015 para la Asignatura de radio que impartía a nivel licenciatura y que tenía como reto principal crear un programa radial. La página en la que hice este WebQuest ya no permite la creación de nuevos, sin embargo, afortunadamente aún tiene archivados los que se realizaron:

WebQuest: Creando un programa de radio

En caso de que el enlace ya no funcione, aquí coloco el WebQuest en PDF para su descarga:

Descargar

La importancia de estas estrategias en actualidad.

Pensemos que, a mediados de los 90 y en los inicios de siglo, el avance tecnológico de internet aún no estaba tan desarrollado como en nuestros días, lo cual hacía que este tipo de actividades fueran bastante innovadoras para su época. Hoy, algunos profesores la siguen

usando con éxito, pero también muchas de las nuevas estrategias que se están lanzando, plantean estructuras similares, como el Aula Invertida o el Aprendizaje Basado en Retos.

Sin embargo, los WebQuest fueron los primeros en darle cierta estructura al aprendizaje utilizando nuevas tecnologías, e incluso, podríamos decir que es el principio de la educación gamificada (con estructura de videojuego) pues contenía un reto a lograr mediante una ruta a seguir.



Herramientas para crear un WebQuest.

Por otro lado, en ese entonces crear una página de internet requería ciertos conocimientos técnicos, lo cual hoy en día está superado debido a las nuevas plataformas para la creación de sitios de internet. Es por ello que surgieron algunas páginas para ayudar a la creación de este tipo de actividades sin necesidad de tener conocimientos técnicos de internet. Hoy muchas de ellas ya desaparecieron (como la que yo utilizaba para realizarlos), aunque algunos aún sobreviven como las siguientes:

http://zunal.com/

http://questgarden.com/

También existen otras opciones para realizar WebQuest, como este sitio que permite crear uno para descargarlo y alojarlo en algún servidor de internet propio, lo cual ya requiere algunos conocimientos técnicos:

http://www.aula21.net/Wqfacil/webquest.htm

Otra opción es crear un WebQuest en Google Sites, utilizando la plantilla que propone este sitio:

https://sites.google.com/site/modelowqcastellano/home

Sin embargo, hoy hay muchas herramientas que nos permitirán crear uno incluso mucho más llamativo, como Wordpress.com, Blogger o Wix. Lo importante es seguir la estructura que plantea un Webquest.

Más allá de que hoy tenemos otras estrategias, recomiendo mucho hacer uno y probarlo en alguna o algunas de nuestras clases, pues la estructura de trabajo es bastante buena y generalmente se obtienen buenos resultados. Ojalá alguien que haya probado esta estrategia o que se decida a realizar uno nos los comparta en los comentarios.

Referencias

Argote J., Palomo R., Sánchez J., Ruiz J. (s/f). Curso de WebQuest: Un recurso educativo para su uso en el aula. Capítulo 1: Concepto y elementos de una WebQuest. Universidad de Alicante. Recuperado el 6 de enero de 2019, de http://tecnologiaedu.uma.es/index.php/materiales/23-curso-de-webquest-un-recurso-educativo-para-su-uso-en-el-aula

Fuente de imágenes:

Pixabay.com
https://pixabay.com/photo-467730/
https://pixabay.com/photo-99506/