

Título: APORTACIONES A LA DIVULGACIÓN DE LAS WEBQUESTS DESDE AULA TECNOLÓGICA SIGLO XXI.

Autores: Alejandro Valero Fernández profesor de Inglés del I.E.S. María Guerrero de Collado Villalba (Madrid) y Francisco Muñoz de la Peña Castrillo profesor del Ámbito Científico-Tecnológico del I.E.S. Carolina Coronado de Almendralejo (Badajoz).

Resumen: En el presente artículo sus autores exponen las aportaciones que desde el Portal educativo "Aula Tecnológica Siglo XXI" (<http://www.aula21.net>) han realizado con objeto de difundir la utilización en el aula de un modelo de investigación basado en la Web denominado WebQuest, inspirado en el paradigma constructivista y que añade elementos de aprendizaje cooperativo. La llamativa ausencia de Internet en el aula, la falta de formación en Nuevas Tecnologías de una buena parte del profesorado o el estado de confusión en el que éste se encuentra al intentar poner orden en el caos de materiales que Internet ofrece, son sin duda aspectos que hacen sumamente interesante el empleo de esta metodología que resuelve muchos de estos problemas.

1.- ¿QUÉ ES UNA WEBQUEST?

La creación del término *Webquest* y el desarrollo de un método de aprendizaje basado en ese concepto se debe al profesor de la universidad de San Diego BERNIE DODGE, que elaboró una teoría de este nuevo sistema en 1995. Desde entonces, el modelo WebQuest es una de las herramientas principales de uso e integración de Internet en el ámbito escolar en muchos países, no así en el nuestro, creemos que por desconocimiento de muchos docentes. Sin embargo, también en España está llamado a constituirse en el futuro como uno de los principales y efectivos protocolos de enseñanza-aprendizaje en la Red. Ya cuenta con más de 20.000 páginas en Internet, con propuestas de educadores de muchos países del mundo

De acuerdo con su creador, una 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. Las WebQuests han sido ideadas para que los estudiantes hagan buen uso del tiempo, se centren en cómo utilizar la información más que en su búsqueda, y reciban apoyo en el desarrollo de su pensamiento en los niveles de análisis, síntesis y evaluación"*.

Una de las actividades más corrientes efectuadas por los alumnos en Internet es la búsqueda de información, a menudo con ayuda de motores de búsqueda como Google, Alta Vista o Yahoo. Sin embargo, estas investigaciones son actividades difíciles que

requieren mucho tiempo y que pueden resultar frustrantes si los objetivos no quedan explicados con claridad.

Las WebQuests son actividades estructuradas y guiadas que evitan estos obstáculos y que no son muy diferentes de cualquier clase de unidad didáctica. Proporcionan a los alumnos una tarea factible, interesante y bien definida, así como los recursos y las consignas que les permiten realizarlas. También describen cómo serán evaluados, y resume y "generaliza" la lección. En lugar de perder horas en busca de la información, los alumnos se apropian, interpretan y explotan las informaciones específicas que el profesor les asigna.

La de las WebQuests es una estrategia didáctica en la que los alumnos (desde mitad de primaria hasta la universidad) son los que realmente construyen el conocimiento que luego van a aprender. Las WebQuests suelen basarse en el trabajo en grupo y en ocasiones se enriquecen con sencillos juegos de rol con los que los alumnos desempeñan diferentes papeles (lo que genera discusiones muy ricas en el aula) y tienen que elaborar un producto que puede ser desde una presentación, o un documento, hasta una escenificación teatral o un guión radiofónico, entre otras muchas posibilidades. Este producto puede ser creado utilizando diferentes recursos informáticos tales como OpenOffice, PowerPoint, FrontPage, Mozilla Composer y otros.

En definitiva, la WebQuest es un diseño muy prometedor. No es solamente una nueva manera para que los profesores enseñen, también es una nueva manera para que los alumnos aprendan. La técnica de las WebQuest se adapta muy bien a problemas abiertos, poco definidos o que admiten varias soluciones, con lo que se proporciona a los alumnos la posibilidad de adquirir unos conocimientos que les resultarán muy útiles en su vida diaria.

2.- ORIGEN Y DESARROLLO DE LOS GENERADORES DE WEBQUESTS.

En Abril de 2002 comenzamos a interesarnos por las WebQuests en un momento en que esta actividad educativa era poco conocida en España, no así en el mundo anglosajón, donde llevaban años atrayendo la atención de muchas personas. Decidimos entonces que era hora de dar a conocer la técnica de las webquests para que se pudieran beneficiar los profesores de nuestro país que entonces comenzaban a asomarse a la Red de redes con mucha cautela. Sabíamos que la propuesta iba a ser pionera, al menos con la profundidad que queríamos desarrollarla, y por tanto teníamos por delante todo por hacer.

La decisión la tomó Francisco Muñoz de la Peña, que había dedicado mucho tiempo a la investigación teórica de las WebQuests, llegando a comunicarse con Bernie Dodge. Se le ocurrió que podía crearse un generador para que los profesores elaboraran sus propias actividades con la mayor facilidad posible. No tuvo que esperar mucho tiempo porque, mediante una feliz casualidad, contactó con su amigo de la infancia, Alejandro Valero, a quien propuso la construcción de dicho generador cuando vio los ejercicios interactivos que había creado para su página "Aula de Inglés" (<http://fresno.cnice.mecd.es/~avaler3>)

Desde entonces, el trabajo en colaboración entre nosotros ha sido continuo a pesar de la distancia que separa nuestras localidades. Poco a poco hemos ido construyendo el generador de webquests (además de otro generador de Caza Tesoros o *Treasure Hunt*). Desde el primer momento quisimos llegar al mayor número posible de profesores y para ello procuramos hacer un generador sencillo pero completo, acompañado de un archivo de ayuda con imágenes que aclarase la creación de las webquests. El generador en sí es una página web en forma de plantilla en la que el usuario tiene que escribir solamente el contenido de la actividad apoyado por comentarios de ejemplo. Una vez elegidas las muchas opciones de diseño, el usuario aprieta un botón y, mediante lenguaje JavaScript, se crea otro documento que contiene la nueva actividad de WebQuest lista para ser impresa o publicada en la web. De esta forma, hemos creado una herramienta muy útil para el trabajo cotidiano de los profesores, que además beneficia a sus alumnos proponiéndoles una actividad novedosa y atractiva.

Otro aspecto interesante de nuestro generador es su traducción a varios idiomas. Inicialmente fue elaborado en español y en inglés, pero pronto entró en contacto con nosotros el profesor italiano Marco Guastavigna, experto en asuntos educativos relacionados con Internet, y se ofreció para traducir el generador a su idioma. La idea nos pareció estupenda no sólo por el hecho de que nuestro generador podría ser utilizado por profesores italianos, sino también porque la intervención de este profesor abría nuestro trabajo a la colaboración de más personas esparcidas por el mundo.

Y así fue, porque enseguida Amador Loureiro de Ciberlingua (<http://www.ciberlingua.org>) nos propuso traducir el generador al gallego, trabajo que fue llevado a cabo por Xaquín López, Xaime Lis e Roberto Rielo, becarios del Departamento de Lengua Gallega del Concello de Santiago. También está en marcha la traducción al vasco en colaboración con HABE, Instituto para la Euskaldunización y Alfabetización de Adultos, ente autónomo adscrito al Departamento de Cultura del Gobierno Vasco. Asimismo se ha ofrecido a traducirlo al catalán nuestra admirada Carmen Barba Corominas

(<http://www.xtec.es/~cbarba1/>), una de las personas que con más eficacia y dedicación ha contribuido a la difusión de las WebQuests en nuestro país.

Así pues, pronto tendremos unos generadores que se podrán utilizar en seis idiomas (si algún políglota lector de este artículo se anima a traducir el generador a algún otro idioma, no dude en ponerse en contacto con nosotros). Es de destacar que a través de la Red, sin más herramientas que un sencillo programa de correo electrónico, seis profesores llevaremos a buen puerto este magnífico ejemplo de trabajo colaborativo.

3.- LAS WEBQUESTS EN AULA TECNOLÓGICA SIGLO XXI. UN EJEMPLO

El fruto de todo nuestro trabajo está recogido en la sección que a ellas dedica el Portal "Aula Tecnológica Siglo XXI", (<http://www.aula21.net>) En dicha sección podemos encontrar, además de los fundamentos teóricos, junto a ejemplos y enlaces de interés, un taller de WebQuest donde cualquier docente aprenderá a diseñar sus propias WebQuests de un forma guiada y sencilla. ¿Y qué mejor método para ello que seguir el propuesto por Bernie Dodge? La WebQuest titulada "*Una WebQuest para diseñar WebQuest*" le será de gran ayuda. Y como colofón a este taller, se encuentra la utilidad "1,2,3, tu WebQuest", de la que hemos hablado en la sección anterior, que permite a cualquier persona, sin más conocimientos que saber utilizar el navegador, elaborar on-line su propia WebQuest en forma de página web.

Pero la mejor forma de saber qué es una WebQuest consiste en ver un ejemplo de esta actividad, que se puede leer en Aula Tecnológica Siglo XXI: "Es tu vida... un viaje a tu futuro inmediato", WebQuest diseñada para ser utilizada en las Tutorías con alumnos de 2º de Bachillerato.

En su **Introducción** podemos leer: "*Tu vida es como un viaje, a lo largo del cual has de tomar importantes decisiones, una de ellas ha sido elegir una carrera. El próximo curso tu vida toma un nuevo rumbo, te irás a estudiar a una ciudad distinta de tu residencia habitual en la que estudiar la carrera de tus sueños y en cierta medida te independizarás de tus padres. Se te plantean muchos interrogantes: ¿como buscar un piso donde vivir?, ¿con quien lo compartiré? ¿qué trámites he de seguir para realizar la matrícula?, ¿como será mi nueva ciudad?, a contestar estas preguntas y muchas mas por ti mismo pretende ayudarte esta WebQuest*".

La tarea que se propone a los alumnos es: *vas a ser autor@ de un documento sobre múltiples aspectos que te serán de utilidad a partir del momento que obtengas tu*

ansiado título de Bachillerato. Para ello necesitarás sintetizar mucha información que recogerás de tus experiencias en línea y off-line. Formarás un grupo con otros dos compañeros que vayan a estudiar en la misma localidad que tu y elaborareis la "Guía de Supervivencia de un estudiante novato" en dicha localidad Cada miembro del grupo adquirirá un papel, como se detalla en el apartado "proceso". Una vez que cada miembro del grupo haya terminado su tarea os volveréis a agrupar para elaborar el producto final que consistirá en (a elegir):

- Una presentación en Power Point.
- Un documento elaborado con un procesador de texto.
- Un documento en forma de páginas Web. Si lo hacemos de esta forma dejaremos disponible en línea para uso de otros estudiantes.

Los alumnos han de elegir entre los siguientes roles:

A.-"El Gestor Administrativo" del piso a compartir que se encargará de buscar información acerca de los siguientes intereses comunes:

- Proceso de inscripción en la Universidad, plazos, costes, notas de corte y trámites
- Información acerca de las posibles Becas a solicitar.
- Salidas profesionales de las carreras elegidas.

B.-"El Gestor Doméstico" del piso a compartir que se encargará de:

- Encontrar un piso para alquilar.
- Informarse sobre los tipos de contrato de alquiler.
- Elaborar un borrador de "Las normas de convivencia del piso".
- Hacer un planning del reparto de tareas en el piso.
- Buscar recetas de cocina sencillas y "nutritivas" que proporcionen una alimentación equilibrada.

C.-"El Gestor Socio-Cultural" del piso que a compartir que se encargará de:

- Elaborar una Guía para una visita interesante y variada de la ciudad con los principales monumentos y centros culturales.
- Localizar las Bibliotecas, centros deportivos y principales sitios de ocio (¿donde está la movida?).
- Informarse de los medios de locomoción dentro de la ciudad, metro, bus...
- Informarse de los medios de transporte (tren, autobús) entre la localidad de origen y la ciudad donde vais a residir.

El ejemplo de WebQuest descrito nos da idea de las posibilidades que esta estrategia de utilizar Internet en el aula tiene para ser utilizada por los tutores. Pensemos en la utilidad de este modelo para tratar en las sesiones de tutoría temas como el sida, las drogas, educación afectivo sexual, el consumo, trastornos alimentarios, la paz, la tolerancia y tantos otros. El problema con el que podemos encontrarnos es la reticencia de muchos Tutores a utilizar las nuevas tecnologías en el aula pero eso es un handicap con el que hemos de contar de antemano, pensamos que es un problema generacional y el cambio efectivo en la forma de enseñar no tendrá lugar hasta que nuestros hijos sean los tutores del mañana. Ellos que han "mamado" Internet desde la infancia sabrán sacarle provecho y de momento nosotros hemos de conformarnos con ir abriendo la brecha y a los Tutores hemos de facilitarles WebQuests ya elaboradas pues pocos serán los que elaboren las suyas propias.

Esperamos que la idea de las WebQuests tenga una buena aceptación entre los docentes. Sería deseable que a medio plazo tuviéramos publicadas una amplia colección de ellas.

4.- BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS EN LA WEB.

- DODGE, B.; "Some Thoughts About WebQuests".
http://edweb.sdsu.edu/courses/EdTec596/About_WebQuests.html
- March, T. Why WebQuest. An introduction.
<http://www.ozline.com/webquests/intro.html>.
- Estudio de caso: "*Uso de WebQuest en Educación secundaria*". Ponencia presentada al congreso de Educared por Santiago Blanco Suárez, Asesor de Tecnologías de la Información, Centro de Profesores y Recursos nº 2, Valladolid.
- Brulacher, B. & Gimbert, B. Role-Playing Software and WebQuest: What's Possible with Cooperative Learning and Computers. *Computers in the Schools*, Vol. 15(2) 1999.
- "Las WebQuest y el uso de la información", en Eduteka
<http://www.eduteka.org/comenedit.php3?ComEdID=0010>