Las *WebQuest*: un modelo de aprendizaje constructivista en la red

Jorgelina Tallei
Universidad de São Paulo
Gregorio Pérez de Obanos Romero
Instituto Cervantes de Belo Horizonte

Buena enseñanza es buena enseñanza con o sin el uso de la tecnología. Utilizar un ordenador o la Internet no asegura per se el aprendizaje. Las buenas experiencias de aprendizaje desafían a los estudiantes a resolver problemas mediante la investigación de calidad, analizando información, sintetizando posibilidades, haciendo juicios y creando productos interesantes para comunicar sus resultados.

Rich Levine

1. INTRODUCCIÓN

La presente comunicación se propone como objetivo la presentación de una de las herramientas que más éxito ha alcanzado en el empleo de las Nuevas Tecnologías (NNTT) para la enseñanza-aprendizaje del español como lengua extranjera (E/LE): la *WebQuest*.

Esta herramienta permite alojar en la red una tarea lingüística atractiva y significativa en la que sus participantes llevan a cabo una investigación guiada y resuelta de un modo cooperativo con los recursos de Internet.

El propósito fundamental de este trabajo es la justificación de la pertinencia del uso de este tipo de actividades. En la primera parte del texto realizaremos un brevísimo repaso histórico sobre su origen y aplicación en el aprendizaje de las segundas lenguas, pretendemos mostrar las diferentes definiciones que se han dado de esta herramienta: qué es una *WebQuest*, qué componentes posee y qué características la conforman: las denominadas *tres erres*, reales, ricas y relevantes.

En la última parte del texto mostraremos cómo se da el proceso de creación y las claves que permiten el diseño y la elaboración de este tipo de actividades, dicho de otro modo, cuál es su estructura interna y qué características de orden metodológico deben cumplir.

2. DEFINICIÓN

El término *WebQuest* surge en el ámbito de la educación a mediados de los años 90 y el desarrollo de un método de aprendizaje basado en este concepto se debe al profesor de tecnología educativa de la universidad de San Diego en Estados Unidos, Bernie Dodge, que la definió del siguiente modo: «una actividad de investigación enfocada a que los estudiantes obtengan toda o la mayor parte de la información que van a utilizar de recursos existentes en Internet». El propio autor afirma que «las *WebQuest* 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» (Dodge,1995, en Valero y Muñoz de la Peña, 2005).

Podemos, por tanto, afirmar que este tipo de actividades están basadas en los presupuestos *constructivistas* de la enseñanza. Es decir: en técnicas de trabajo en grupo por proyectos y en la investigación utilizando los recursos de Internet como actividad básica de aprendizaje. Carme Barba (2002: 2) propone una definición que trata de reflejar ese carácter metodológico del constructivismo inherente a este tipo de actividades:

> Una *WebQuest* es una actividad de investigación guiada con recursos en Internet que tiene en cuenta el tiempo del alumno. Es un trabajo cooperativo en el que cada persona es responsable de una parte. Obliga a la utilización de habilidades cognitivas de alto nivel y prioriza la transformación de la información.

Observamos, pues, un triple componente en esta herramienta: como *modelo,* como *actividad* y como *método* de aprendizaje.

1. Como *modelo de aprendizaje* propicia el uso extremamente simple y rico de Internet, un modelo educativo basado en el aprendizaje cooperativo y en procesos de investigación para aprender.

2. Como *actividad de aprendizaje* supone básicamente una exploración dirigida, que culmina en la realización de un producto en una página web, donde se publica el resultado de esa investigación.

3. Como *metodología de aprendizaje* potencia el pensamiento crítico, la creatividad y la toma de decisiones, contribuyendo al desarrollo de capacidades cognitivas complejas, que les permiten la transformación de los conocimientos adquiridos.

Por todo lo comentado hasta ahora y, a modo de conclusión, podemos afirmar que en el área de la didáctica de segundas lenguas (L2) esta herra-

mienta responde al modelo del *enfoque comunicativo por tareas* trasladado al mundo virtual.

3. ESTRUCTURA Y CARACTERÍSTICAS DE LAS *WEBQUEST*

Tal como acabamos de señalar, dos de las principales características de estas actividades son: a) que se centran más en el uso de la información que en su búsqueda, y b) que refuerzan el uso por parte de sus participantes de procesos cognitivos como el análisis, la síntesis y la evaluación, más que otros más simples, como puedan ser responder a preguntas, por ejemplo. Adell (2004: 2-3) afirma en este sentido que:

> es una actividad didáctica que propone una tarea factible y atractiva para los estudiantes y un proceso para realizarla durante el cual, los alumnos *harán cosas* con la información: analizar, sintetizar, comprender, transformar, crear, juzgar y valorar, crear nueva información, publicar, compartir, etc. La tarea debe ser algo más que simplemente contestar preguntas concretas sobre hechos o conceptos (como en una *Caza del Tesoro*) o copiar lo que aparece en la pantalla del ordenador a una ficha (*copiar y pegar* e *imprimir* son los peores enemigos de *comprender*).

Según Tom March (2000: 1), una *WebQuest* debe poseer una triple característica, denominada de *las tres erres*, es decir: que sea *real*, *rica* y *relevante*. Real, en la medida en que el producto final, fruto del objetivo planteado en la tarea, lo sea. Rica, en la medida en que la realización de la actividad suponga la oportunidad de acceder a otras experiencias de aprendizaje. Y relevante, en la medida en que el tema propuesto se encuentre cercano a sus intereses y motivaciones.

Dodge y March (en Area Moreira, 2004: 3), señalan que la estructura de una WebQuest se compone de seis fases: *Introducción, Tarea, Proceso, Evaluación y Conclusión*. En otras palabras, su realización consiste fundamentalmente en que el profesor identifica y plantea un tema o problema y a partir de ahí crea una página en Internet en la que presenta la actividad, describiéndoles los pasos a realizar, proporcionándoles los recursos en la red necesarios a fin de que estos por sí mismos desarrollen este tema, así como los criterios con los que serán evaluados. A continuación, vamos a centrarnos en cada una de estas seis partes.

1. La INTRODUCCIÓN es un texto corto que contextualiza la información y las orientaciones necesarias sobre el tema o problema sobre el que se ha de trabajar. La principal característica de esta parte es la *motivación*. Los proyectos deben ser visualmente atractivos y centrarse en los aprendices:

el texto de introducción debe ir dirigido a estos, ser 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.

2. La TAREA es una descripción formal de algo realizable e interesante que los estudiantes deberán haber llevado a cabo al final de la *WebQuest*. Es la fase más importante y su principal característica es la *autenticidad*, pues sugiere la creación de un evento o producto, similar a los que los hablantes de una lengua realizamos en el día a día del mundo en que vivimos.

3. El PROCESO describe los pasos que los alumnos deben recorrer para obtener un buen resultado en la ejecución de 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 principal característica de esta descripción del Proceso debe ser su brevedad y claridad. Dentro de la perspectiva metodológica del *constructivismo*, que inspira el modelo *WebQuest*, este se concibe como un andamiaje que proporciona seguridad a los aprendices para que estos superen sus propios límites cognitivos y elaboren un conocimiento capaz de resolver el problema propuesto por la tarea. Su diseño exige de los autores una pericia en la elaboración de instrucciones claras, bien estructuradas y adecuadas a las necesidades cognitivas de los alumnos. Además, su redacción exige también la incorporación de otro principio central del *constructivismo*: el *aprendizaje cooperativo*.

4. Los RECURSOS los conforman una lista de sitios en la red que el profesor ha localizado para ayudar a los aprendices a ejecutar la tarea. Como hemos comentado antes, se seleccionan previamente para que estos puedan centrarse en la transformación de la información en lugar de desperdiciar esfuerzos en su búsqueda. En principio, estos deben estar en Internet y las *WebQuest* más recientes incluyen estos en la sección correspondiente al Proceso. Es decir, Los Recursos deben estar integrados al Proceso y deben indicarse en el momento en que los alumnos los precisen.

5. La EVALUACIÓN determina el nivel de desempeño que pueden alcanzar los alumnos en cada uno de los aspectos importantes del producto elaborado. Su principal característica es que debe ser *auténtica,* al dirigirse a la verificación de las capacidades de los alumnos en la producción de respuestas bien acabadas, completas y basadas en una manifestación de buenos desempeños, o en la confección de productos. Por ello, normalmente se presenta mediante una plantilla de evaluación y su forma ha de ser precisa, clara, consistente y específica para cada una de las cuestiones planteadas.

6. La CONCLUSIÓN cumple una triple función: a) reitera aspectos abordados en la Introducción y, como esta, busca estimular el interés de los alumnos

por el tema, b) resume la experiencia planteada y c) estimula la reflexión por parte de los aprendices acerca del Proceso, de tal manera que los anime a ofrecer sugerencias de mejora al profesor.

4. POR QUÉ USAR *WEBQUEST* EN LAS CLASES DE ELE

En líneas generales, cuatro son los motivos que justifican el empleo de este tipo de actividades en la didáctica de la enseñanza y aprendizaje de las segundas lenguas:

a) por su autenticidad temática y la motivación que los aprendices sienten,

b) por los procesos cognitivos complejos que los aprendices activan,

c) por el aprendizaje cooperativo que genera,

d) por el tipo de interacciones verbales que sus integrantes producen en su resolución.

Estas actividades atesoran una serie de estrategias que redundan en el incremento de la motivación, el interés y la dedicación a la tarea y, por tanto, en el resultado del aprendizaje de los estudiantes. En el momento en que se les pide que ejecuten una tarea, es decir, que comprendan, elaboren hipótesis o solucionen un problema, se les está pidiendo que utilicen la segunda lengua en contextos de aprendizaje auténticos o similares a los del mundo fuera del espacio del aula. Tal como señala Adell (2004: 10):

> Si está bien diseñada, debe despertar interés inmediato, pues los alumnos utilizan recursos reales de la Internet: periódicos, revistas, artículos científicos, museos virtuales, enciclopedias y, en general, cualquier fuente de información que el profesor juzgue adecuada. En las *WebQuest* la respuesta no «está» en la red, hay que buscarla. La respuesta hay que «fabricarla» utilizando fuentes diversas de información (la mayoría *online*, aunque no exclusivamente) y las capacidades cognitivas de los alumnos trabajando en equipo.

Además, Tom March (en Adell, 2004: 10) propone que con el producto de la tarea los estudiantes lo publiquen en la red para que otras personas puedan conocerla, o lo envíen a personas reales para que den su opinión y lo evalúen, etc. Se trata, en suma, de no quedarse en el ámbito del aula, y dar sentido y finalidad al esfuerzo de los alumnos.

Del mismo modo que en las tareas convencionales las buenas *WebQuest* provocan procesos cognitivos de orden superior que ya hemos mencionado: transformación de la información, comprensión, comparación, elaboración y contraste de hipótesis, análisis y síntesis, etc. Del mismo modo, es-

tas actividades en red *se sirven de* «andamios cognitivos» (*scaffolding*), un concepto basado en el de *Zona Próxima de Desarrollo* de Vigoyski. Las instrucciones y herramientas ofrecidas en el apartado de Proceso y el trabajo en equipo contribuyen a que los aprendices puedan realizar tareas que, en solitario, no serían capaces de hacer. Se trata, ya lo hemos comentado, de ayudarles con subtareas específicas guiadas por el profesor (los *andamios*) para adquirir, procesar y producir información. En las «buenas» *WebQuest*, de acuerdo con las estrategias empleadas en la metodología del *constructivismo*, se le da más importancia al descubrimiento y a la elaboración de la información por parte del alumno que a la intervención del profesor, ausente prácticamente en todo el proceso. Su función no es proporcionar conocimientos, los conocimientos los adquieren los alumnos, sino ayudar a buscar, seleccionar, comprender, elaborar, sintetizar, etc. la información.

En las *WebQuest* cada estudiante desempeña un papel específico en el seno de un grupo que debe coordinar sus esfuerzos para resolver la tarea y realizar un producto. Y en ese grupo todos sus miembros son necesarios: estas actividades refuerzan la autoestima de los estudiantes porque promueven la cooperación y la colaboración entre ellos para resolver una tarea común. Como destaca Cabero (1999, en Adell 2004: 13):

> Lo significativo en el trabajo colaborativo no es la simple existencia de interacción e intercambio de información entre los miembros del grupo, sino su naturaleza. En el aprendizaje cooperativo debe tenerse en cuenta el principio general de intervención, que consiste en que un individuo solamente adquiere sus objetivos si el resto de los participantes adquiere los suyos. No se refiere, por tanto, al simple «sumatorio» de intervenciones, sino a la interacción conjunta para alcanzar objetivos previamente determinados.

Asimismo, también, como en las tareas convencionales, en las interacciones verbales pueden distinguirse *elementos conceptuales* —los referidos a los contenidos lingüísticos objeto de aprendizaje— y *elementos de procedimiento* («*procedurales*») —los relacionados con «cómo hay que hacer las cosas» en este tipo de actividades—.

5. CONCLUSIONES

Con esta comunicación hemos pretendido mostrar de manera muy breve una de las herramientas de aprendizaje con más futuro en el empleo de las Nuevas Tecnologías para el aprendizaje de E/LE. Hemos presentado una serie de definiciones a fin de poder analizar el fenómeno desde una triple vertiente: como actividad, como modelo y como metodología de aprendi-

zaje. Desde este último punto de vista, hemos analizado las características comunes que comparten con los principios constructivistas del enfoque comunicativo por tareas. Finalmente, hemos mencionado las seis fases que según los especialistas conforman su estructura y las razones que justifican su uso.

Muchos son aún los temas objeto de interés que no se han podido abordar en este trabajo. Destacaremos dos: de un lado, la elaboración de una taxonomía de las diferentes tareas comunicativas que pueden darse en formato de *WebQuest*, y de otro, aspectos de orden más práctico, como son el diseño y el proceso de creación de las mismas. Esperamos poder dar cuenta de ellos en próximos trabajos.

Deseamos finalizar con una última reflexión. Consideramos que la *WebQuest* es la estrategia didáctica más idónea para poder integrar el uso de las Nuevas Tecnologías en la enseñanza-aprendizaje de las segundas lenguas y del español como lengua extranjera, en particular, puesto que estimulan a los alumnos no solo a adquirir información nueva, sino también a integrarla con la que ya poseen y a coordinarla con la conseguida por los compañeros para elaborar un producto o solucionar un problema. Las *WebQuest* son cada vez más populares entre los docentes que utilizamos Internet para la enseñanza de E/LE porque son actividades relativamente sencillas de planificar, motivadoras para los aprendices, fáciles de adaptar a nuestras y a sus necesidades, y que producen, por todo ello, resultados muy positivos.

BIBLIOGRAFÍA

Adell, J., 2004, «Internet en el Aula: las *WebQuest*», *Revista electrónica de Tecnología Educativa*, 17. Disponible en: http://edutec.rediris.es/Revelec2/revelec.htm.

Area Moreira, M., 2004, *Webquest. Una estrategia de aprendizaje por descubrimiento*. Disponible en: http://wwwquadernsdigital.net/index.php?accionMENU=hemeroteca.visualizaARTICULOIU.visualiza&articulo_id=7374.

Barba, C., 2002, *La investigación en Internet con las webquest*. Disponible en: http://www.quadernsdigitals.net/hemeroteca/carmenbarba.

March, T., 2000, *Why webquest? An introduction*. Disponible en http://online.com/WebQuest/intro.html.

Valero, A. y Muñoz de la Peña, F., 2005, *Webquest: investigar en la web. Una propuesta metodológica para usar Internet en el aula*. Disponible en: http://www.aula21.net.