



## WEBQUEST, ESTRATEGIA DIDACTICA BASADA EN EL INTERNET

Julio César Antolín Larios



*La WebQuest, es una estrategia didáctica de enseñanza basada en el uso del internet, creada en el año de 1995 por Bernie Dodge en la Universidad de San Diego, California, EE.UU.*

### ANTECEDENTE DE LAS WEBQUEST

Entre sus características destaca que es un trabajo destinado a un grupo de alumnos, que propone una actividad con información proveniente en casi su totalidad de internet; entre las consignas no se encuentra la búsqueda de información: en el diseño de la WebQuest ya están previstas las fuentes de información evaluadas por el docente; la WebQuest como actividad se focaliza en que los alumnos trabajen en la gestión de la información que se propone; las consignas apuntan a que los estudiantes transformen la información; se busca evitar la copia directa de los sitios (copy paste), vicio habitual del trabajo con internet; el trabajo de transformación de la información se enmarca en un juego de roles o en la simulación de una situación profesional; permiten realizarse para desarrollar un tema único o ser transversales.



### DESARROLLO

El uso de las nuevas tecnologías de la información, llaman a los docentes a utilizar estrategias didácticas que faciliten el aprendizaje de los alumnos y a su vez, desarrollar oportunidades de aprendizaje en los campos donde se desempeña la comunidad educativa.

En la Escuela Secundaria Mixta No. 44, de Guadalajara, México, se decidió utilizar esta estrategia en el desarrollo de temáticas delicadas, donde el aspecto de la confidencialidad era vital: la educación sexual de los adolescentes. Así el uso cotidiano de estas tecnologías de la información, hacen imprescindible el uso de estrategias que permitan, por un lado, el uso de estas tecnologías con fines educativos, y por otro, que sean verdaderos espacios de expresión educativa.

En el desarrollo de la webquest específica, la publicamos en el portal de la institución, e invitamos a un grupo de 150 alumnos de los segundos y terceros grados de educación secundaria, a trabajar mediante esta estrategia. Para iniciar programamos la siguiente Webquest:

<http://www.calidadpp.com/secundariamixta44/institucional/0708/eventos/webquest.htm>

Las webquest son una perspectiva nueva en lo que hace referencia al trabajo áulico con los alumnos; modernizan las prácticas educativas y logran, entre otras actitudes, que el alumno sea el que *gestiona la información*.

La información proviene de internet, pero en el desarrollo de las webquest debe haber *transformación* de la información (no cortar y pegar). Deben realizarse en un ambiente de *trabajo cooperativo*, ya que son actividades creadas fundamentalmente para que los alumnos trabajen en grupos.

Siempre tienen *un reto*, una *tarea auténtica*, los alumnos deben *crear un producto* que tenga repercusión en el mundo real fuera del aula.

En este sentido encontramos una excelente aportación de los estudiantes, donde en el ámbito de su confidencialidad, se logro un aporte importante de participaciones orales y escritas alrededor de la temática particular.

Debidamente organizadas, las WebQuest, brindan actividades motivadoras, creativas, con la *Red como recurso esencial*; generalmente estimulan a los alumnos asignándoles *un rol y un escenario*; permiten que el alumno *elabore su propio conocimiento*, donde los alumnos navegan por la Web sin vagabundear, sin realizar búsquedas de información, ya que el objetivo principal de las webquest es *gestionar la información y no buscarla*.



En su diseño, pueden ser para un tema específico del currículo o de una materia, o interdisciplinares.

La propuesta del WebQuest, cumple con varios de los objetivos de la tecnología en la educación: *aprender a aprender*, el lugar del profesor como *guía*, la capacitación en procedimientos de *transformar* la información.

Una WebQuest apunta a desarrollar competencias de lectura y comprensión de textos; la buena gestión de la información; la escritura y la comunicación a través de textos escritos; la creatividad; el aprendizaje en grupo; y si se diseña adecuadamente, mediante la socialización del conocimiento colectivo.

### PROPUESTA DE DESARROLLO

La propuesta va encaminada a ofrecer mayores espacios de expresión didáctica, donde el docente pueda encontrar opciones de creatividad y desarrollo de espacios de aprendizaje colectivo, que permitan la consolidación de conocimiento basado en propuestas didácticas efectivas.

Los docentes que hemos conocido las WebQuest, hemos creado espacios de expresión donde podamos compartir estas nuevas estrategias didácticas, que con el acompañamiento del docente, pueden ser efectivas y trascendentales para los propios alumnos.

Comparto con ustedes algunos sitios:

1. [EduBlogger Argentino](http://edubloggerargentino.ning.com/)  
<http://edubloggerargentino.ning.com/>
2. EduBlog Mexico  
<http://edublogmexicano.ning.com/>
3. Escuela Secundaria Mixta No. 44  
[www.secundariamixta44.calidadpp.com](http://www.secundariamixta44.calidadpp.com)

PROFR. JULIO CESAR ANTOLIN LARIOS  
Maestro Catedrático de Enseñanza Secundaria (Área Matemáticas)  
Diplomado en Comunicación y Expresión Educativa, SEJ  
[antolinjc@yahoo.com.mx](mailto:antolinjc@yahoo.com.mx)

*Esta obra está bajo una licencia Atribución-No comercial-No Derivadas 2.5 México de Creative Commons. Para ver una copia de esta licencia, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/mx/> o envíe una carta a Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California 94105, USA.*