

PROBLEMÁTICA METODOLÓGICA EN LA ELABORACIÓN DE WEBQUEST

Con mayor frecuencia cada día, los estudiantes trabajan con Webquest para aprender contenidos de múltiples temas y materias, por lo que es primordial asegurarnos de que las que elaboremos sean realmente efectivas desde el punto de vista pedagógico. Las Webquest son actividades que se llevan a cabo utilizando recursos de Internet preseleccionados por el docente, de manera que el estudiante, para realizar la tarea, se enfoque en la utilización de los recursos y no en buscarlos. Están especialmente diseñadas para que el alumno desarrolle habilidades esenciales para utilizar apropiadamente la información que encuentra, es decir, para clasificarla, organizarla, analizarla y sintetizarla correctamente, con el objeto de generar con ella y apoyándose en herramientas informáticas y otros recursos, un producto nuevo. Para elaborarlas, el docente diseña una tarea, selecciona los recursos de Internet que considera más pertinentes para resolverla y la presenta al estudiante de manera interesante y fácil de entender. Se debe tener cuidado en que la actividad, en su totalidad, se ajuste al tiempo asignado para llevarla a cabo y cumpla los objetivos de aprendizaje planteados.

Las Webquest se componen, en su versión original, de seis partes esenciales: Introducción, Tarea, Proceso, Recursos, Evaluación y Conclusión. Aunque actualmente la tendencia sea a incluir solamente 5 de estas 6 etapas, las seguiremos estudiando por separado, ya que los contenidos de la página de recursos se incluyen según este nuevo modelo en la página de proceso. Su invención y difusión se le deben a Bernie Dodge, de la Universidad de S. Diego, y forman parte de las llamadas Actividades de Aprendizaje Basadas en la Red. Se caracterizan por que pueden llevarse a cabo en el transcurso de una clase -para cubrir un tema corto y muy específico-, o en un tiempo mayor, para desarrollar todo un módulo de aprendizaje. Además, son fáciles de actualizar o modificar de acuerdo a las necesidades del

currículo o de los estudiantes, y posibles de usar en otras aulas de clase o grados escolares.

Vale la pena aclarar que las Webquest promueven en los estudiantes el aprendizaje o la profundización de conocimientos en una materia o área específica, más que enfocarse en el desarrollo de competencias en el manejo de una herramienta informática particular.

En la actualidad, es posible encontrar en Internet numerosos artículos en los cuales se profundiza en estos aspectos y se explica con mayor detalle qué es una Webquest y cómo se construye. Además, es frecuente encontrar sitios con enlaces a Webquest creadas por docentes de diferentes nacionalidades y especialidades, disponibles para que otros las utilicen en sus clases. El objetivo fundamental de este artículo es, sin embargo, llamar la atención sobre la necesidad de evaluar críticamente la calidad de las Webquest que encuentran, y de preguntarse si existe una comprensión real de los aspectos fundamentales que las componen y son necesarios para elaborarlas y llevarlas a cabo adecuadamente.

A pesar de la cantidad de información disponible, no todos los contenidos de las Webquest son claros, y esto dificulta que se utilicen en otras aulas de clase. La principal complicación consiste en que la Tarea que se propone es demasiado compleja, lleva mucho tiempo realizarla, no cuenta con los Recursos de Internet necesarios y pertinentes, o no está planteada clara y explícitamente, de manera que otros docentes y estudiantes la puedan entender y utilizar.

Por otra parte, se evidencian grandes diferencias entre unas Webquest s y otras con respecto a la información que se suministra en cada una de las partes que las conforman (Introducción, Tarea, Proceso, Recursos, Evaluación, Conclusión). Al compararlas, parece como si los docentes entendieran de manera diferente cuál es el

objetivo o la función particular de cada una de ellas. Las distintas partes de una Webquest se han pensado para formar una secuencia lógica, y si alguna no ofrece la información correcta o no cumple un objetivo, es posible que se dificulte la comprensión de la actividad en general y, como consecuencia, se pierda el interés en ella y no se cumplan los objetivos que se desean alcanzar.

La falta de claridad de los docentes frente a cada una de las partes de la Webquest y la dificultad para proponer Tareas realmente efectivas atenta directamente contra los alcances pedagógicos de éstas y contra la posibilidad de ser utilizadas por profesores distintos de sus autores originales.

Este artículo se divide en seis segmentos, correspondientes a cada una de las partes que conforman una Webquest (Introducción, Tarea, Proceso, Recursos, Evaluación y Conclusión). Cada segmento ofrece la siguiente información:

- a. Una definición detallada de la parte (segmento) de la Webquest que se está analizando, explicitando sus funciones y objetivos.
- b. Un listado de aspectos imprescindibles en la información que se debe suministrar al estudiante en esta parte de la Webquest.
- c. Una descripción de los errores frecuentes propios de este segmento, observables en muchas de las Webquest publicadas en la Red.
- d. Un listado de sugerencias para elaborar correctamente esta parte de la Webquest.

1. INTRODUCCIÓN

1.1 Definición

La introducción es la sección inicial de una Webquest. Consiste en un texto corto cuya función es proveer al estudiante información *básica* sobre el *tema*, el *objetivo* y el *contenido* de la actividad que se va a desarrollar, de manera que lo contextualice, lo oriente, y lo estimule a leer las demás secciones. Esta es la puerta de entrada a la Webquest y, por esta razón, su contenido debe ofrecer información suficientemente sencilla, clara, llamativa y motivadora, para enganchar el interés del estudiante durante el transcurso de la actividad. La introducción debe darle la bienvenida con un tema o problema importante que sea de su interés, frente al cual deberá desempeñar un papel central y desarrollar una actividad interesante.

1.2 Aspectos a incluir

Para que una Introducción sea efectiva y pertinente, debe incluir:

- Información general acerca del tema a trabajar.
- Información que llame la atención del estudiante, lo familiarice con la problemática de la Webquest y justifique la importancia del tema y de la actividad a desarrollar. Recursos como: noticias de actualidad, estadísticas, situaciones de la vida cotidiana relacionadas con el tema, etc. cumplen esos cometidos.
- Los objetivos que se desea que el estudiante alcance con el desarrollo de la Webquest.
- Un recuento breve de las actividades que el estudiante va a realizar durante el desarrollo de la Webquest.

- En algunas ocasiones, dependiendo de la complejidad del tema, es necesario ofrecer definiciones breves de los conceptos básicos que se van a manejar, para que el estudiante pueda comprender de qué se le está hablando.

1.3 Errores frecuentes

En la Introducción con frecuencia se cometen los siguientes errores:

- Se presenta únicamente la definición de los conceptos clave del tema que se va a desarrollar, de manera similar a un glosario.
- Se ofrecen párrafos de información acerca del tema, muchas veces copiados textualmente de alguno de los Recursos seleccionados por el docente. La Introducción parece el fragmento de un libro de texto, por lo general extenso y difícil de leer.
- Se plantea el problema o el tema de manera interesante, pero no se suministra información sobre los objetivos de la Webquest, ni sobre la actividad que se va a desarrollar.
- La información consignada en la Introducción se expresa con un lenguaje complicado y poco interesante. Muchas veces parece dirigida a otro profesor o a un experto en el tema, y no a un estudiante.
- Es muy larga y suministra mucha información irrelevante, lo que dificulta al estudiante comprender claramente cuál es la idea central del tema, los objetivos y la actividad que se van a desarrollar.

La Introducción pretende orientar al estudiante, motivarlo a continuar y mostrarle el objetivo general de la Webquest. Cuando se cometen los errores anteriores, esta orientación se pierde y, en consecuencia, el estudiante puede sentirse confundido, poco involucrado, no familiarizado con el tema (no le dice nada), o cansado de leer

párrafos complejos e incomprensibles. La consecuencia más grave es que el estudiante pierda interés por realizar la Webquest.

1.4 Sugerencias

Se proponen las siguientes sugerencias para elaborar una Introducción efectiva:

- Plantear el tema o la problemática que se va a tratar utilizando un lenguaje sencillo, creativo y familiar para el estudiante.
- Verificar que se expresa lo estrictamente necesario, de manera clara y comprensible. Los párrafos muy extensos y complejos hacen que el estudiante rápidamente pierda el interés.
- Involucrar al estudiante en el tema y presentarlo desde una perspectiva que resalte por qué es importante para él y cómo lo afecta directa o indirectamente. De esta manera, sentirá que juega un papel relevante en el problema y en las actividades que se van a realizar para abordarlo. Pueden utilizarse una serie de recursos como: datos curiosos e importantes sobre la problemática a manejar, preguntas interesantes, elementos gráficos que ayuden a su comprensión... entre otros.
- Comunique al estudiante los objetivos de aprendizaje que se quieren alcanzar con la Webquest, de manera que pueda saber hacia dónde debe dirigirse y qué se espera que aprenda, haga o desarrolle al realizar la actividad que se plantea.
- Al leer la Introducción, el estudiante debe obtener una idea general tanto de la actividad que va a realizar como del producto final que debe presentar; sin embargo, este aspecto no debe detallarse en la Introducción ya que esto se atiende en las secciones "Tarea" y "Proceso", que se tratarán más adelante.

- Si el tema es muy complejo, no se debe dudar en suministrar las definiciones de los conceptos básicos que requiere el estudiante para comprenderlo. Sin embargo, es preciso ser breve y comunicar lo estrictamente necesario, dejando de lado ideas secundarias o complementarias que puedan abordarse en otro momento.

2. TAREAS

2.1 Definición

La Tarea, independientemente de la materia o área del conocimiento que deseamos tratar, consiste en una actividad diseñada especialmente para que el estudiante utilice y sintetice la información que ofrecen los Recursos de Internet seleccionados por el docente para desarrollar la Webquest. Utilizar y sintetizar la información implica saber clasificarla, organizarla, analizarla y *transformarla*, con el fin de resolver una situación problemática o responder interrogante(s) planteado(s) al estudiante con la Tarea; por ejemplo, determinar cuáles son las principales diferencias entre una cultura y otra, asumir una posición crítica frente a una situación determinada, analizar las ventajas y desventajas de llevar a cabo un proyecto, etc. Estas situaciones problemáticas o interrogantes exigen al estudiante ir más allá de la simple repetición de la información proveniente de los Recursos, de manera que tenga que darle un manejo más profundo (hacer una reflexión, sacar una conclusión, expresar una opinión).

2.2 Aspectos a incluir

En la Tarea se debe solicitar al estudiante presentar los resultados de su investigación mediante un producto concreto que debe generar con la ayuda de diferentes Herramientas Informáticas o de otros recursos. El producto puede ser, entre otros, una presentación multimedia, un informe escrito, o un Mapa Conceptual, que le exija hacer algo con la información que consultó y aplicarla de alguna manera. En este punto, las herramientas informáticas juegan un papel fundamental, puesto que le ayudan a procesar y sintetizar la información, y a potenciar la construcción de conocimiento nuevo.

Resumiendo, para diseñar una Tarea realmente efectiva, el docente debe asegurarse por una parte, que la pregunta o el problema en que se basa la actividad sea realmente retadora y exija al estudiante ir más allá de la simple repetición de información; y por la otra, pedirle que produzca algo nuevo con la información que consultó, apoyándose en las herramientas informáticas.

Después de diseñar la Tarea, el docente debe comunicarla al estudiante de manera clara y comprensible. Para ello, es necesario que el segmento correspondiente a la Tarea, incluya la siguiente información:

- Una descripción detallada de la actividad que incluya una definición clara y minuciosa de la pregunta o problema que el estudiante debe resolver.
- No es necesario describir los pasos que debe seguir el estudiante para resolver la Tarea. Esta información se suministra en la parte correspondiente al Proceso, que se tratará más adelante. En la sección Tarea sólo es necesario describir en qué consiste la actividad, en forma tan detallada como sea posible para facilitar su comprensión.

- Una descripción del producto final que debe elaborar y de la manera como debe presentarlo.
- Las herramientas informáticas que se van a utilizar para elaborar el producto final y la especificación de las condiciones o parámetros que el estudiante debe seguir para ello.

La Tarea es la parte más importante de una Webquest, y existen muchas maneras de plantearla. En el documento de Bernie Dodge "Tareonomía de Webquest: Una taxonomía de las Tareas" se describen 12 tipos de las más comunes y se sugieren maneras de optimizar su utilización.

La garantía de una buena Tarea y de una Webquest exitosa radica en que pueda utilizarse varias veces, bien sea en diferentes aulas de clase o en distintos grados escolares. Por esta razón, las Tareas deben ser diseñadas con base en unos objetivos de aprendizaje bien definidos, y deben ser concretas, claras y comprensibles tanto para los estudiantes como para otros profesores o maestros que quieran utilizarlas.

2.3 Errores frecuentes

En las Tareas, tanto en su diseño y contenido, como en la forma en que se describen y comunican en la Webquest, se cometen con frecuencia los siguientes errores:

Diseño y Contenido de Tareas:

1. Demasiado extensa, su desarrollo implica mucho tiempo.
2. Pide al estudiante elaborar más de dos o más productos, muchas veces muy diferentes entre sí o sin relación lógica entre ellos. Por ejemplo: crear al mismo tiempo una presentación multimedia, un mural para el colegio y un cuento en el que se incluyan elementos del tema que se está trabajando. Esto

hace que la Webquest se vuelva extensa, poco focalizada, difícil de aplicar, y difícil de replicar.

3. La actividad consiste en *averiguar información* sobre algo. Este es un error grave si se considera que el objetivo de las Webquest es utilizar la información que se suministra y no buscarla.
4. La actividad que propone la Tarea es muy simple y se puede resolver simplemente copiando información de los Recursos.
5. La actividad que propone la Tarea se basa únicamente en definir conceptos y en organizarlos con el Procesador de Texto. No exige al estudiante producir algo con estos conceptos, y las herramientas informáticas se utilizan únicamente para presentar información y no para ayudar a procesarla o sintetizarla.
6. La pregunta o problema de la Tarea no exige al estudiante pensamiento crítico frente a un hecho o concepto.
7. La Tarea pide al estudiante que aborde múltiples perspectivas de un tema complejo y extenso, sin puntualizar los aspectos concretos en los que debe enfocarse y orientar su atención. Esto trae como consecuencia que el estudiante se abrume con la complejidad del tema, se rinda fácilmente por no saber como aproximarse a este o no pueda, en el tiempo disponible, resolver la Tarea.

Descripción y Comunicación de Tareas:

1. No se describe clara y completamente en qué consiste la actividad solicitada en la Tarea. Se omiten las especificaciones de lo que el maestro quiere que el alumno haga, el tipo de herramientas informáticas que debe utilizar para generar el producto final, y los aspectos del tema que se deben tener en cuenta para resolver la Tarea.

2. No se especifica si los estudiantes deben trabajar individualmente o en grupo, o si se deben repartirse roles específicos.
3. Se describen las actitudes que el estudiante debe asumir para resolver la Tarea o cómo debe presentarse el trabajo, pero no se describe claramente en qué consiste la Tarea.
4. No hay una descripción de la Tarea como tal dentro de la Webquest. El estudiante se basa en el Proceso para realizarla, pero nunca se describe en detalle la actividad en general ni el producto que se debe elaborar.

Todas estas fallas, ya sea en el Contenido o en la Descripción de la Tarea, traen como consecuencia que el estudiante no entienda bien qué tiene que hacer y por lo tanto se le dificulte alcanzar los objetivos de aprendizaje que se pretenden conseguir. Por este motivo, se espera que el docente sea muy cuidadoso y crítico al diseñar el contenido de la Tarea y al comunicarla al estudiante, con el fin de evitar confusiones o inconvenientes para desarrollarla.

2.4 Sugerencias

Las siguientes sugerencias permitirán plantear una Tarea efectiva:

Diseño y Contenido de Tareas:

1. Establecer objetivos de aprendizaje claros y concretos tanto para contenidos como para competencias.
2. Pensar en una actividad con la que se puedan alcanzar los objetivos de aprendizaje planteados. Ponerse en el lugar del estudiante e imaginar todos los pasos que éste debe seguir para resolverla. Tener en cuenta lo que cada objetivo exige en cuanto al uso de competencias en el manejo de información y en el nivel de comprensión del tema a tratar.

3. Pensar en una Tarea que exija al estudiante construir conocimiento nuevo a partir del que ya tiene agregando la información que se le va a dar. Por ejemplo: si se le pide que compare las características ambientales de la Luna con las de la Tierra, el estudiante debe utilizar la información que posee sobre la Luna y la información que tiene sobre la Tierra, para establecer una comparación y concluir por sí mismo cuáles son las principales diferencias. De esta manera, puede construir en forma independiente conocimiento que no tenía, ni estaba disponible de manera directa en los Recursos que se le dieron.
4. Verificar que la Tarea se ajuste al tiempo y a los recursos tecnológicos disponibles. Tener en cuenta que siempre es mejor proponer una Tarea corta con características y objetivos concretos que se ajusten al tiempo y a los Recursos disponibles, que una Tarea muy larga y ambiciosa en sus objetivos, que presente dificultades durante su realización.
5. Utilizar Tareas que promuevan el uso de herramientas de aprendizaje visual como Mapas Conceptuales o Líneas de Tiempo. Estas Tareas son apropiadas por ser concretas, promover pensamiento de orden superior y permitir una comprensión profunda de diferentes conceptos.
6. Seleccionar las herramientas informáticas que se ajusten mejor al tema que se va a tratar, o las más adecuadas para ayudar al estudiante a procesar y sintetizar el tipo de información que va a manejar durante el desarrollo de la Webquest. Por ejemplo, si la Tarea es de matemáticas, una Hoja de Cálculo puede ser una herramienta más útil para los estudiantes que un Presentador Multimedia.
7. No proponer una actividad que pida a los estudiantes elaborar más de dos productos. Es preferible que elaboren uno solo concreto y con objetivos bien definidos, que muchos sin una razón o conexión lógica.

8. Tener en cuenta que una Tarea debe ser interesante, clara, comprensible y significativa para el estudiante.
9. Es deseable que la Tarea favorezca la interacción grupal.
10. La actividad debe estimular la creatividad del estudiante y permitir varias posibilidades de solución, sin salirse de los lineamientos y objetivos propios de la Tarea.
11. Si el tema es muy amplio y complejo, y requiere ser abordado desde diferentes perspectivas, es preferible establecer roles y repartirlos entre los estudiantes, de manera que cada uno se encargue de un punto de vista o enfoque y no de todos (posteriormente estos puntos de vista se pueden compartir).

Descripción y Comunicación de Tareas

1. Al describir la Tarea, tratar de dar al estudiante todos los detalles posibles y no omitir información aunque parezca obvia o poco significativa. Las cosas que se “sobreenfocan” suelen malinterpretarse o causar confusión en los alumnos.
2. Describir claramente la pregunta o problema que el estudiante debe resolver y anticiparse a las posibles dudas que los estudiantes puedan tener al respecto.
3. Especificar las herramientas informáticas que se deben utilizar y describir detalladamente el producto final que el estudiante debe elaborar.
4. Especificar la cantidad de tiempo que se requiere para resolver la Tarea. Este dato ayuda a los estudiantes a organizar su tiempo y es muy útil para los docentes que desean reutilizar la Webquest.

3. PROCESO

3.1 Definición

El Proceso es la secuencia de pasos o subtareas que el estudiante debe seguir para resolver la Tarea de una Webquest. Todas las Tareas están compuestas por subtareas que el estudiante debe ejecutar de manera lógica y ordenada para alcanzar el objetivo final. Cada subtarea supone un reto para el estudiante, y le exige utilizar diferentes competencias y habilidades. Por ejemplo, si la Tarea consiste en elaborar una Línea de Tiempo en la que se ubiquen los cinco hechos históricos, que el alumno considere más importantes en la evolución histórica de los Derechos Humanos, las subtareas que se deben resolver son las siguientes:

- Leer atentamente los Recursos dados por el docente para seleccionar la información que considere más importante o adecuada para la Tarea.
- Identificar los hechos históricos que influyeron en la evolución histórica de los Derechos Humanos y sus fechas respectivas.
- Seleccionar los cinco hechos históricos más importantes, para lo cual debe compararlos entre sí y determinar, con argumentos sólidos, cuáles fueron los más influyentes por sus características y efectos.
- Elaborar la Línea de Tiempo, en la que se establezcan divisiones que indiquen el transcurso del tiempo (eras, periodos, épocas, etc.) y ubicar en ella los eventos históricos, en el orden cronológico en que se sucedieron.

Al diseñar una Tarea, el docente debe analizarla y descomponerla para conocer cuáles son las subtareas que se deben ejecutar. Esto le permite determinar cuáles son las exigencias de la Tarea, qué competencias y habilidades se necesitan para desarrollarla correctamente, si ayuda a comprender a profundidad el tema de la Webquest, si su aplicación es viable y si se dispone de todos los Recursos necesarios.

Resumiendo, lo anterior le permite establecer si la Tarea se ajusta a los objetivos de aprendizaje planteados.

Conocer cada una de las subtareas de una Tarea, ofrece al docente más y mejores elementos para orientar al estudiante durante su desarrollo. Por esta razón, la sección de las Webquest destinada al Proceso está pensada para que el profesor describa cada una de las subtareas que componen la Tarea y señale las recomendaciones o sugerencias que considere necesarias para ejecutarlas con éxito. Así, el estudiante puede comenzar la Tarea de manera escalonada, ordenada y lógica.

3.2 Aspectos que debe incluir

La sección Proceso de una Webquest debe incluir la siguiente información:

- Descripción detallada de cada una de las subtareas en la que se especifique claramente qué debe hacer el estudiante y cómo debe hacerlo (individualmente, en grupo, desempeñando un rol, etc.).
- Indicar estrategias para manejar adecuadamente la información proveniente de los Recursos dados que conduzca a la solución de cada subtarea.
- Aspectos en los que el estudiante debe concentrar su atención para resolver con éxito cada subtarea.
- Estrategias adecuadas para manejar adecuadamente la información proveniente de los Recursos, que permitan al estudiante realizar con éxito cada subtarea.
- Si la Tarea propone la asignación de diferentes roles, es necesario describirlos detalladamente y especificar cuáles son las actividades que le corresponden a cada uno de ellos.
- Si es posible, presentar un esquema del producto final.

3.3 Errores frecuentes

En el Proceso se cometen con frecuencia los siguientes errores:

- No se describen completamente cada una de las subtareas, o se describen sólo algunas de ellas. Se omite información sobre: lo que el estudiante debe hacer, los Recursos que debe utilizar, o cuándo y cómo debe proceder (individualmente, en grupo, de acuerdo a unos roles, etc.).
- Se describen diferentes actividades que el estudiante debe resolver, pero no es posible identificar una secuencia lógica y escalonada en la descripción de las subtareas, que oriente al estudiante durante su realización y le ayude a sortear posibles dificultades. En algunas ocasiones, no es factible identificar una correspondencia directa entre la descripción de la Tarea general, con las actividades que se describen en el Proceso, es decir, no hay una relación clara entre Tarea y subtareas.
- En el Proceso se ofrece únicamente un listado de preguntas que el estudiante debe responder o, el esquema que debe tener el trabajo final.
- No se definen los roles con claridad.
- A pesar de que en la Webquest se proponga la asignación de roles, se describe un mismo Proceso para todos; es necesario especificar las actividades y los Recursos propios de cada uno de ellos.
- No se especifica cómo debe llevarse a cabo el trabajo en grupo o cómo se van a integrar (sintetizar) los resultados de cada rol en un solo trabajo.
- No se señalan estrategias para manejar adecuadamente la información proveniente de los Recursos dados.

3.4 Sugerencias

Las siguientes sugerencias permitirán establecer mejor el Proceso en una Webquest:

- Al diseñar la Tarea y, antes de describir el Proceso, analizar y descomponer en subtareas. Defina claramente cada subtarea y determinar qué requiere el estudiante para realizarla, tanto en Recursos como en competencias y habilidades en el manejo de la información.
- Definir qué debe hacer el estudiante en cada subtarea, y cómo y cuándo debe resolverla.
- Definir una logística clara y expresarla en el Proceso (si el trabajo es en grupos, si se van a asignar roles específicos, si se va a realizar un producto final individual o colectivo, etc.).
- Verificar que exista una correspondencia lógica entre la Tarea general y el Proceso.
- Anticiparse a las dificultades que puede encontrar el estudiante durante el desarrollo de la Webquest, y explicarle mediante el Proceso todo lo que sea necesario aclarar para que resuelva adecuadamente las subtareas. No privarle de información, la idea es que la descripción del proceso oriente al estudiante y le facilite la comprensión y realización de la Tarea.
- Ser claro respecto al uso de las herramientas informáticas necesarias para cada subtarea, y en lo posible, utilizar esquemas en los cuales se muestre al estudiante cómo debe ser la presentación final de su trabajo.
- Definir muy bien los roles y sea claro con los pasos y actividades que debe realizar cada uno de ellos; no ofrecer una sola descripción general, porque cada rol es distinto y esto puede confundir los estudiantes.
- Distribuir los Recursos necesarios para resolver las actividades de cada uno de los roles.

- Si el tema es muy amplio o complejo y requiere abordarse desde múltiples perspectivas, puntualizar los aspectos en los que el estudiante debe enfocar su atención para resolver cada subtarea. Se pueden formular para ello preguntas concretas que orienten al estudiante.
- Hacer sugerencias y recomendaciones respecto a estrategias que el estudiante deba seguir, para manejar adecuadamente la información proveniente de las fuentes, a medida que resuelve cada una de las subtarear. Algunas de estas estrategias pueden ser: leer y comparar críticamente la información proveniente de los Recursos para seleccionar los más pertinentes, obtener información de más de un recurso para corroborar su validez, asegurarse de comprender todos los conceptos contenidos en un Recurso, describir con sus propias palabras lo que entendió del tema, etc.

4. RECURSOS

4.1 Definición

Los Recursos son una lista de sitios Web que el profesor ha seleccionado como los más adecuados para desarrollar la Webquest y que contienen información válida y pertinente para realizar efectivamente la Tarea. Los Recursos generalmente se dividen de acuerdo a cada subtarea descrita en el Proceso, o de acuerdo a los diferentes grupos de estudiantes o roles específicos que se hayan preestablecido para desarrollar la Webquest. Esto permite que el estudiante acceda fácilmente a la información y que conozca cómo, cuándo y para qué debe utilizarla. Por otra parte, aunque no es necesario que todos los Recursos sean sitios Web, es muy deseable que la mayoría de la información provenga de Internet.

4.2 Aspectos que debe incluir

Respecto a los Recursos se espera que:

- Sean pertinentes para el tema de la Webquest.
- Contengan información válida y suficiente para realizar la Tarea, lo cual no quiere decir que los Recursos deban contener textualmente todas las respuestas; por el contrario, se espera que el estudiante procese y transforme de alguna manera la información que se le ha dado, y que construya con ella tanto nuevos conocimientos como productos que le permitan ejecutar la actividad efectivamente.
- Ofrezcan información que se ajuste al grado escolar en el que se va a realizar la Webquest.
- Estén disponibles en la Red y tengan vigencia.

4.3 Errores frecuentes

Respecto a los Recursos se cometen con frecuencia los siguientes errores:

1. Se presenta una lista muy extensa de Recursos sin ninguna descripción, y no se indica cuándo y para qué se deben utilizar. Esto hace que el acceso a la información sea lento y ocupe más tiempo del necesario.
2. Se ofrecen muy pocos Recursos, o los que se proponen no contienen la información suficiente para resolver adecuadamente la Tarea. En consecuencia, el estudiante debe utilizar gran cantidad de tiempo buscando información y no utilizándola, como es lo deseable.
3. La gran mayoría de Recursos que se ofrecen en la Webquest no provienen de Internet.

4. Los únicos Recursos que se suministran son las páginas Web de diferentes buscadores de Internet, por ejemplo Google o Yahoo.
5. Ofrecen una sola página Web como Recurso. Esto no es aconsejable si se considera que una competencia importante para manejar adecuadamente información es poder validar, contrastar, analizar y sintetizar los datos provenientes de diferentes Recursos.
6. Se ofrece como Recurso la página principal de un Sitio Web, pero no se indica en qué lugar exacto de este se encuentra la información que requiere el estudiante. En muchas ocasiones, se ofrece la dirección principal de un Sitio Web que no contiene la información necesaria.
7. Muchos de los Sitios Web que se incluyen en el listado de Recursos no proveen la información que se requiere. El estudiante pierde tiempo accediendo a Sitios Web que no van a serle útiles.
8. Los Recursos ofrecen literalmente la información que se pide al alumno. Esto impide el procesamiento real de esta y promueve las copias textuales (copiar y pegar) para realizar la Tarea.
9. Algunos Recursos no provienen de sitios Web confiables o no contienen información válida y pertinente sobre el tema que se está manejando.

4.4 Sugerencias

Las siguientes sugerencias permitirán ofrecer Recursos válidos y pertinentes:

1. Verificar que la información de cada uno de los Recursos sea válida y pertinente para el tema de la Webquest, y que se adecue al grado escolar y a la capacidad cognitiva de los estudiantes.
2. Verificar que la información provenga de sitios válidos y confiables, y evaluar críticamente cada una de las páginas Web que encuentren. Para ello se

pueden consultar los criterios de evaluación de una página Web propuestos por Kathleen Schrock, especialista en el tema.

3. Tener siempre en cuenta quién escribe o publica la información. Esto ayudará a verificar si la información es realmente válida y pertinente.
4. Ofrecer al estudiante varias páginas Web sobre un mismo tema. Esto le exige validar, contrastar, analizar y sintetizar datos provenientes de diferentes Recursos.
5. Proponer Recursos disponibles en periódicos o revistas en línea. Estos dan al estudiante una visión actual de los diferentes problemas y además, elementos para analizarlos desde diferentes perspectivas.
6. Buscar Recursos para cada una de las subtareas. De esta manera se podrá verificar si el estudiante dispone de toda la información que necesita.
7. Verificar que las direcciones Web de los Recursos estén vigentes.

5. EVALUACIÓN

5.1 Definición

Generalmente, los docentes relacionan la Evaluación con la asignación de una nota o calificación que informe a la Institución sobre el nivel escolar de un estudiante. Sin embargo, la Evaluación de una Webquest va más allá de eso y hace parte de lo que se ha llamado Evaluación Formativa o Valoración Integral.

Este tipo de valoración se realiza esencialmente con el propósito de obtener información que permita orientar al estudiante para que alcance los objetivos de aprendizaje establecidos. Esto se logra a partir de un seguimiento constante de su proceso de aprendizaje que se enfoque:

- Por una parte, en cada uno de los aspectos o áreas que influyen en el desempeño del estudiante (su esfuerzo e interés, el nivel de comprensión del tema, las estrategias que utiliza para aprender y para solucionar problemas),
- Por la otra, en aquellos aspectos que el docente debe cambiar o implementar para mejorar el proceso de enseñanza/aprendizaje.

Esto implica que el docente debe retroalimentar al estudiante durante cada uno de los pasos del Proceso, y no esperar a que le sea entregado el trabajo final. Además, debe tener en cuenta que para que la Evaluación sea efectiva es necesario tener absoluta claridad sobre los objetivos de aprendizaje que se plantearon inicialmente y asegurarse de establecer, con base en ellos, criterios de evaluación que le indiquen al estudiante lo que se espera de él.

Una forma de evaluar el trabajo de los estudiantes es mediante una Matriz de Valoración (Rubric en inglés).

ASPECTO	CALIENTE	TEMPLADO	FRÍO
Búsqueda y organización de la información	Todas las fuentes de información están perfectamente organizadas	No todas las fuentes están bien organizadas	Ausencia de organización de la información
Ortografía y Redacción	Buena redacción No hay faltas de ortografía ni errores gramaticales	La redacción es aceptable Casi no hay errores gramaticales Casi no hay faltas de ortografía	Mala redacción Muchas faltas de ortografía Muchos errores gramaticales
Presentación	Buena presentación, limpieza, claridad	Aceptable presentación, limpieza, claridad	Incorrecta presentación, limpieza, claridad
Imágenes	Incluye mapas, fotografías u otros gráficos que favorezcan la comprensión del tema	Aportación de algunos mapas y gráficos	Ausencia de material gráfico o con errores
Trabajo en grupo	Todos los miembros del grupo mantuvieron buena colaboración y actitud positiva hacia el trabajo	Algunos miembros del grupo mantuvieron buena colaboración y actitud positiva hacia el trabajo	Pocos o ningún miembros del grupo mantuvieron buena colaboración y actitud positiva hacia el trabajo

Un ejemplo de una Matriz de Valoración (o Rúbrica) creada para una Webquest sobre Climatología

Esta matriz contiene un listado de aspectos específicos y fundamentales que permiten cuantificar, con base en unos criterios de desempeño definidos, el aprendizaje, los conocimientos y las competencias logrados por el estudiante durante el desarrollo de una Webquest. La Matriz de Valoración permite al docente establecer diferentes niveles de calidad para cada uno de los criterios de desempeño, y describirlos cualitativamente. Los criterios y niveles de una Matriz de Valoración deben ser justos, claros, consistentes y específicos, y deben estar constantemente disponibles para el estudiante, de manera que pueda verificar por sí mismo si su proceso de aprendizaje va por buen camino.

5.2 Aspectos que debe incluir

La Matriz de Valoración de una Webquest debe contener criterios de desempeño claros respecto a los siguientes aspectos generales a evaluar:

- Desarrollo de conocimientos propios del tema que se está trabajando en la Webquest.
- Desarrollo de competencias y habilidades necesarias para utilizar adecuadamente información proveniente de Internet.
- Uso de Herramientas Informáticas para potenciar la construcción de conocimientos nuevos, y para ayudar a procesar y sintetizar mejor la información.
- Calidad y pertinencia del producto final solicitado en la Tarea.

Estos aspectos generales corresponden a los objetivos más importantes de una Webquest y por lo tanto, los criterios de desempeño deben ser planteados de acuerdo con ellos.

5.3 Errores frecuentes

Respecto a la **Evaluación** con frecuencia se cometen los siguientes errores:

1. Muchas Webquest no cuentan con una Matriz de Valoración (Rubric) o con criterios de desempeño establecidos por el docente.
2. La Webquest cuenta con criterios de desempeño establecidos por el docente, pero estos no son suficientemente claros o no se describen de manera detallada y comprensible.
3. Los criterios de desempeño establecidos por el docente no corresponden a los objetivos generales que se desean alcanzar al desarrollar una Webquest. En consecuencia, el estudiante no comprende completamente el valor formativo

de la actividad que va a realizar y la asume como poco relevante para su proceso de aprendizaje.

4. La escala de calificación de los criterios de desempeño que se van a utilizar para evaluar los diferentes aspectos de una Webquest no tienen una gradación lógica que vaya desde excelente hasta insuficiente.

5.4 Sugerencias

Las siguientes sugerencias permitirán realizar Evaluaciones más completas y pertinentes:

1. Determinar los aspectos a evaluar y verificar que estos corresponden a los objetivos generales de la Webquest y a los objetivos de aprendizaje que se plantearon. Solo así es posible determinar si la actividad fue realmente efectiva.
2. Describir detalladamente los criterios de desempeño específicos que plantee, y verificar que sean claros y comprensibles para el estudiante.
3. Verificar que la escala de calificación de los criterios de desempeño estén acordes con el grado escolar en el que se está desarrollando la Webquest.
4. Compartir con los estudiantes los aspectos a evaluar y los criterios de calificación con que serán valorados
5. Tener en cuenta la importancia de evaluar el trabajo colaborativo. Este genera dinámicas de grupo en las que los estudiantes coordinan esfuerzos, aprenden unos de otros, comparten información, discuten puntos de vista y se retroalimentan constantemente. De esta manera, es posible desarrollar habilidades de comunicación, reflexión, tolerancia y debate que favorecen la construcción conjunta de conocimientos nuevos.

6. Promover la autoevaluación permanente por parte del estudiante. Esta es importante porque le ayuda a generar los criterios necesarios para observar críticamente su proceso de aprendizaje, y determinar por sí mismo cómo aprende mejor (metacognición), si va por el camino adecuado o si debe mejorar algún aspecto.

6. CONCLUSIONES

6.1 Definición

La Conclusión consiste en un comentario o idea final que resume los aspectos más importantes tanto del tema que se trabajó como de los resultados de la actividad que se llevó a cabo durante el desarrollo de la Webquest.

6.2 Aspectos que debe incluir

La Conclusión debe expresarse en un párrafo de poca extensión, y está pensada para cumplir los siguientes objetivos:

- Señalar y resumir los aspectos de la temática que se esperaba que el estudiante descubriera mediante el desarrollo de la Tarea.
- Estimular la reflexión del estudiante sobre la importancia del tema para su vida cotidiana o para el medio en el que vive.
- Ofrecer un comentario final sobre los resultados de la actividad que se realizó, con el fin de retroalimentar al estudiante o de invitarlo a hacer sugerencias que permitan mejorar el proceso de realización de la Webquest.

6.3 Errores frecuentes

Respecto a la **Conclusión** con frecuencia se cometen los siguientes errores:

1. Muchas Webquest no tienen Conclusión.
2. La Conclusión no expresa una idea central que retroalimente al estudiante. Por el contrario, se basa en un listado de ideas separadas acerca de la temática o de la actividad que se desarrolló, o en una serie de preguntas sobre el tema que el estudiante debe contestar para llegar a una conclusión.
3. La Conclusión no expresa un comentario final sobre la temática o la actividad que se realizó, sino que ofrece información acerca del tema como si fuera un Recurso más para el estudiante.
4. El profesor expresa sus propias conclusiones, eliminando así la posibilidad de que los estudiantes elaboren la suyas propias de forma independiente.

6.4 Sugerencias

Las siguientes sugerencias permitirán elaborar una **Conclusión** pertinente:

1. Las ideas que se incluyan dentro de la Conclusión deben expresar no sólo los aspectos más relevantes del tema, sino también la importancia que tienen para la vida cotidiana de los estudiantes, el medio en el que viven, y el mundo. Mostrarles de qué maneras pueden actuar o que tipo de acciones pueden desarrollar frente a la temática o problemática que se ha trabajado.
2. Verificar que las ideas planteadas dentro de la Conclusión concuerden con los objetivos iniciales y con la actividad que han desarrollado los estudiantes.
3. Se debe establecer una relación directa entre la Introducción y la Conclusión, ya que esta última debe mencionar los aspectos que responden a los

interrogantes o problemas que, para despertar el interés de los estudiantes y justificar la importancia de la Webquest, se expresaron en la Introducción.

Para terminar, vale la pena mencionar que las Webquest son y seguirán siendo un recurso pedagógico valiosísimo para muchos docentes y estudiantes en el mundo; por esta razón es necesario un trabajo sólido para que mejore su calidad y para que su efectividad pedagógica sea cada vez mayor.