

## **LAS WEBQUESTS: UNA HERRAMIENTA PARA INTRODUCIR LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN EN EL AULA**

LAS WEBQUESTS EN EL AULA

AUTORA: María Dolores Romero Ortiz<sup>1</sup>

DIRECCIÓN PARA CORRESPONDENCIA: Departamento de Composición y Dirección de Orquesta. Conservatorio Superior de Música de Málaga. Plaza Maestro Artola, 2. 29013 Málaga (España). E-mail: [mariadolores.romero.ortiz.edu@juntadeandalucia.es](mailto:mariadolores.romero.ortiz.edu@juntadeandalucia.es)

### RESUMEN

El uso y acceso a las Tecnologías de la Información y la Comunicación ha proliferado en la sociedad actual. La Educación ha de estar en contacto permanente con la realidad social en la que viven inmersos los discentes, por lo que se han incorporado dichas tecnologías al proceso de enseñanza-aprendizaje como medio de acercamiento al alumnado, motivación y optimización de la labor docente. En este artículo vamos a tratar en concreto, una herramienta TIC de fácil manejo y creación, ya bastante extendida entre la comunidad educativa, que facilitará el aprendizaje por indagación del discente, la investigación, la creatividad y el auto-aprendizaje: la Webquest.

PALABRAS CLAVE: TIC, aprendizaje por descubrimiento, autoaprendizaje, investigación, taxonomía

## **WEBQUESTS: A TOOL TO INTRODUCE THE INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGIES IN THE CLASSROOM**

### ABSTRACT

The use and access to Information and Communication's Technologies have proliferated in the present society. The Education has to be in permanent contact with social reality in which the pupils live immersed, reason why these technologies to the process of teaching-learning like means of approach to the pupils, motivation and optimization of the educational work have been gotten up. In this article we are going to try in particular, an ICT tool of easy handling and creation, already extended enough between the educative community, that will facilitate the learning by investigation of the pupil, the investigation, the creativity and the self-learning: Webquest.

KEYWORDS: ICT, discovery learning, self-instruction, research, taxonomy

---

<sup>1</sup> Profesora de Música en la especialidad de Composición e Instrumentación del Conservatorio Superior de Música de Málaga (España).

## INTRODUCCIÓN

Las Tecnologías de la Información y Comunicación están actualmente presentes en todos los ámbitos sociales transformando nuestra realidad diaria (trabajo, ocio, comunicación, relaciones sociales...) provocando cambios en nuestra manera de pensar y actuar.

Se hace por tanto necesario, que se incorpore en la Educación estos nuevos recursos a fin de enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje y responder así a las demandas de una sociedad cambiante.

El uso de las Tecnologías en la Educación puede ser un medio de favorecer la motivación del alumnado y su implicación en su proceso de enseñanza-aprendizaje, ayudándole a desarrollar muchas habilidades cognitivas.

Según el profesor Jorge García Vega (2003) las características más relevantes de las Tecnologías de la Información aplicadas a la formación son:

- Formación individualizada. Cada alumno puede trabajar a su ritmo, por lo que no existe presión para avanzar al mismo ritmo que los demás o esconder dudas.
- Planificación del aprendizaje. De acuerdo con sus posibilidades, el estudiante define los parámetros para realizar su estudio; así se evitan los ritmos inadecuados que aburren o presionan al alumno, el perder tiempo volviendo a ver conceptos ya conocidos, el alumno determina cuanto tiempo dedica al curso, etc.
- Estructura abierta y modular. Gracias a la especial estructura de los paquetes de formación, el usuario puede escoger el módulo de enseñanza que más se acerque a sus necesidades, dejando aparte las áreas que él considere innecesarias por el momento. Estos módulos hacen manejable todo el curso y están integrados teniendo en cuenta la capacidad de procesamiento humano.
- Comodidad. La enseñanza llega al alumno sin que este tenga que desplazarse o abandonar sus ocupaciones. Que "viaje" la información, no las personas.
- Interactividad. Los nuevos medios proporcionan grandes oportunidades para la revisión, el pensamiento en profundidad y para la integración. Además, le permiten usar distintos soportes (libros, computadora, videos) en su formación y no de forma aislada, sino combinándolos para lograr un mejor entendimiento de la materia.

El primer paso será el acercamiento de los docentes a estas Tecnologías. Para ello, deben tener una actitud positiva y abierta ante otras formas de enseñar diferentes a las tradicionales o las utilizadas por ellos/as hasta el momento, y conocer las posibilidades de estas nuevas formas de enseñanza y sus resultados en los lugares donde ya se han adoptado. Tras esto, es necesario

que el docente aprenda el uso de estas herramientas para lo que habrá que facilitarle los recursos y medios necesarios.

Por supuesto, la incorporación de estas tecnologías no va a suplir al profesorado, sino que se convertirán en una herramienta más, utilizable dentro de los métodos didácticos de enseñanza y favoreciendo una educación personalizada y ajustada a las necesidades y características de cada alumno/a. Esto permitirá poco a poco, un aprendizaje autodirigido donde la creatividad será esencial para la adquisición de conocimientos.

Además el profesorado tendrá la posibilidad de elegir entre diversas opciones pues la forma de aplicación de las Tecnologías dependerá del tipo de alumnado al que vayan dirigidas, de su edad y de la materia a trabajar.

## DESARROLLO

### 1. *Webquest.*

Existen numerosas formas de introducir el empleo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el aula, desde el uso de blogs, marcadores sociales, wikis...

Aquí nos centraremos en un tipo de actividad bastante extendido gracias a su fácil manejo, carácter atractivo para el alumnado y su contribución al aprendizaje por indagación, la actitud crítica y el auto-aprendizaje: la Webquest.

### 2. *¿Qué es una Webquest? Definición e historia.*

Una Webquest es una aplicación que se basa en el aprendizaje por descubrimiento, a través del desarrollo, por parte de los destinatarios de la Webquest, de un trabajo de investigación guiado, utilizando recursos ofrecidos por la World Wide Web.

Las Webquests educativas se utilizan como una herramienta más de desarrollo del currículum en la enseñanza, integrando las Tecnologías de la Información y Comunicación (en este caso Internet) en una metodología constructivista, en la que el discente es un agente activo de su propio aprendizaje.

El origen de las Webquests data de la década de 1990, y aparecieron de la mano de Bernie Dodge (1995; 1998; 1999) (Universidad de San Diego), aunque posteriormente este concepto fue desarrollado por Tom March (1998; 2000). En principio el diseño de esta herramienta tenía como finalidad desarrollar en el alumnado “la capacidad de navegar por Internet teniendo un objetivo claro, aprender a seleccionar y recuperar datos de múltiples fuentes y desarrollar las habilidades de pensamiento crítico” (Dodge, 1998).

De esto se deduce, que una Webquest consista en el planteamiento de un problema (aunque como veremos más adelante, esto puede hacerse de múltiples y variadas maneras) al alumnado receptor del aprendizaje, orientándole con una serie de recursos preestablecidos (elegidos por el autor/a de la Webquest) para que su navegación por la red sea precisa y con un rumbo

claro, permitiendo dichos recursos resolver de un modo eficaz y satisfactorio el problema enunciado.

Rodríguez García (<http://platea.pntic.mec.es/~erodril/index.htm>), profesora de informática del Instituto de Enseñanza Secundaria Donoso Cortés de Don Benito, define la Webquest del siguiente modo:

- Webquest es un modelo de aprendizaje extremadamente simple y rico para propiciar el uso educativo de Internet, basado en el aprendizaje cooperativo y en procesos de investigación para aprender.
- Una Webquest es una actividad enfocada a la investigación, en la que la información usada por los alumnos es, en su mayor parte, descargada de Internet. Básicamente es una exploración dirigida, que culmina con la producción de una página Web, donde se publica el resultado de una investigación.
- Webquest es una metodología de aprendizaje basado fundamentalmente en los recursos que nos proporciona Internet que incitan a los alumnos a investigar, potencian el pensamiento crítico, la creatividad y la toma de decisiones, contribuyen a desarrollar diferentes capacidades llevando así a los alumnos a transformar los conocimientos adquiridos.

### 3. Características.

Las Webquests, como hemos mencionado antes, permiten al profesorado integrar las TIC en el proceso educativo, dándole espacio para desarrollar y utilizar sus propias ideas en el tema a enseñar de una forma creativa. El proceso de enseñanza queda así planificado claramente sin perjuicio de una presentación de las tareas a acometer atrayente para el alumnado, ya que una Webquest permite la utilización de un contexto imaginario (puede pedírsele al alumno/a que haga de periodista de una revista famosa, de investigador privado, de científico, de viajero en el tiempo, etc.) que puede fomentar el interés y la motivación del alumnado en su propio proceso de aprendizaje.

Por otro lado, la utilización de este recurso permite la interacción del alumnado, lo que fomentará las relaciones vivenciales, el intercambio de ideas y el trabajo en grupo (aunque por supuesto, la Webquest puede estar diseñada para realizarse de manera individual).

Una Webquest puede estar diseñada atendiendo a una temática única, pero también puede ser una herramienta muy útil de interdisciplinariedad, eliminando el concepto “estanco” de cada asignatura y favoreciendo un modo de aprendizaje global.

Una Webquest aporta a los alumnos el desarrollo de muchas capacidades:

- a) Comparar, identificar, establecer diferencias y semejanzas: en hechos, situaciones, elementos... de origen afín o de diferentes orígenes pero confluyentes en el resultado...

- b) Clasificar: Agrupar elementos en categorías preestablecidas o no, basándose en sus características o partes constituyentes.
- c) Inducir: Extraer una generalización o un principio atendiendo a la observación o análisis de diversos elementos.
- d) Deducción: Desprender consecuencias o posibles resultados de un principio o generalización.
- e) Analizar errores: Identificar y, buscar y ofrecer soluciones a errores propios o ajenos.
- f) Abstracción: Extraer el tema principal subyacente en una o varias cuestiones concretas o de una información dada.
- g) Analizar perspectivas: Realizar un análisis crítico de diferentes puntos de vista o perspectivas personales.

#### 4. Componentes de una Webquest.

Para la realización de una Webquest el autor/a de la misma (en este caso, el profesor/a) debe crear una web en la que plantee una cuestión o problemática al alumnado, exponga la tarea a realizar describiendo sus pasos o actividades aportando para ello los recursos de la red necesarios, y por último especifique unos criterios de evaluación para la consecución del problema planteado.

Una Webquest, según B. Dodge y T. March, se compone de seis partes esenciales: Introducción, Tarea, Proceso, Recursos, Evaluación y Conclusión.

La *Introducción* tiene como meta presentar al alumnado la cuestión o problemática que se va a trabajar en la Webquest. Esta introducción debería ser creativa, estimulante y atrayente para el alumnado al que va dirigida. Debería provocar el interés y su posterior mantenimiento presentando una tarea relacionada con los gustos, metas, temas de interés... del alumnado, de una forma visual y textual atrayente, otorgándole al alumno/a un papel activo interesante y/o divertido.

La *Tarea* es una descripción formal de aquello que los estudiantes deben haber podido realizar al concluir la Webquest. Existen numerosas posibilidades con respecto a este apartado, como veremos más adelante en la taxonomía de tareas. Baste decir aquí que la tarea puede consistir en la contestación a una serie de preguntas, una exposición verbal, realización de una presentación oral o multimedia, escribir un artículo periodístico u otras muchas posibilidades, adaptándose siempre al nivel educativo del alumnado.

El *Proceso* es la descripción de los pasos a seguir para realizar la tarea propuesta. Estos pasos o actividades deberían incluir los enlaces necesarios para su consecución. En caso de una Webquest destinada a realizarse en grupo (o dúo, o trío, etc.) los pasos descritos pueden subdividirse a fin de dejar clara la posible diversificación de papeles de los miembros del grupo, describiendo las actividades específicas de cada rol representado, o dividiendo las diversas actividades entre los alumnos/as aunque no haya roles diferenciados.

Los *Recursos* consisten en una lista de sitios Web que ayudarán al alumnado a completar la tarea. Esta lista ha tenido que ser previamente seleccionada por el autor/a de la Webquest en función a su utilidad para la consecución satisfactoria y eficiente de la tarea, de manera que el alumno/a no se pierda en sesiones interminables de navegación a través de la web en busca de recursos para realizar la tarea propuesta.

A veces, los recursos se incluyen en la sección de Tareas y no todos tienen por qué estar en la red, pueden utilizarse otras fuentes de información como libros, enciclopedias o CD's.

Si se han presentado roles diferenciados para el grupo de alumnos/as implicado en la consecución de la tarea, los recursos también pueden estar clasificados atendiendo a que sean útiles para aquellos que representan un papel u otro.

La *Evaluación* es la exposición de los criterios evaluativos para el alumnado. Estos criterios deben ser claros, precisos, consistentes y específicos, valorando la consecución de objetivos conceptuales, procedimentales y actitudinales. También puede incluirse una autoevaluación para el diseñador/a de la Webquest.

La forma más eficaz de evaluar al alumnado es mediante una plantilla o "rúbrica" de evaluación especificando criterios y valoración de los mismos.

Por último, la *Conclusión* es un resumen de la experiencia y una invitación a la reflexión sobre el proceso y los contenidos aprendidos, representando una animación para el alumnado a fin de que propongan otros puntos de vista de realización y/o opciones de mejora para la actividad.

##### 5. *Taxonomía de tareas.*

Parece ser comúnmente aceptada la categorización de Bernie Dodge, que reproducimos a continuación (<http://www.eduteka.org/Tema11.php>):

"La tarea se constituye en la parte más importante de una Webquest. Le ofrece al estudiante una meta y un enfoque, y concreta las intenciones curriculares del diseñador. Una tarea bien diseñada es atractiva, posible de realizar y fomenta entre los estudiantes el pensamiento más allá de la comprensión mecánica.

Deben existir por lo menos 50 maneras para asignar tareas a su estudiante. Desde 1995, los profesores han estado adaptando el modelo de la Webquest a sus propias necesidades y escenarios, de esta experiencia y sabiduría colectiva han surgido algunos formatos de tareas comunes. Esta taxonomía describe estos formatos y sugiere algunas formas para optimizar su uso. Suministra un lenguaje común para la discusión de las tareas de las Webquests que debería además mejorar nuestra habilidad para diseñarlas bien. Es probable que la tarea de una Webquest específica combine elementos de dos o más de estas categorías de tareas.

Las categorías que se listan a continuación no se encuentran en un orden determinado, las tareas de repetición fueron puestas en primer lugar por su simplicidad y por estar en el límite de lo que se considera básico en una buena Webquest. Si se puede elegir entre otros 11 tipos de tareas, ¡Ya es hora de ir más allá de los simples recuentos!”

*5.1. Tareas de repetición (o Exposición).* Este primer tipo de tarea que propone Bernie Dodge consiste en la búsqueda de determinada información con respecto al tema propuesto en la Webquest, con una posterior demostración que permita comprobar que el alumno/a ha comprendido y asimilado correctamente dicha información.

Esta información se encuentra, por supuesto en la Red y no requiere un especial manejo de ella.

El producto final de este tipo de Webquests puede ser la redacción de un informe escrito, la contestación en el cuaderno de determinadas preguntas, una exposición oral en clase o un trabajo de PowerPoint, entre otras posibles opciones que permitan una demostración de la adquisición de los conocimientos propuestos.

Este tipo de tarea es quizá la más sencilla (o menos elaborada) y la que puede tener menor interés desde el punto de vista creativo.

Aunque este tipo de tarea puede ser indicada para los niveles educativos más elementales (primeros cursos de primaria), corre el riesgo de caer en la falta de motivación para el alumnado si no se reviste de un aspecto atractivo para el mismo; por ejemplo utilizándola en conjunción con otro tipo de tarea/s como la periodística o la creativa.

*5.2. Tareas de recopilación.* Esta tarea consiste en reunir información de fuentes diferenciadas y adecuarla a un formato común.

El producto final de esta tarea dependerá de la temática elegida en la Webquest, por ejemplo, una lista de direcciones web sobre la obra de Mozart en una Webquest dedicada a dicho autor o una galería de imágenes de cuadros con referencia a la música en una Webquest dedicada a la relación entre música y pintura.

Aunque las fuentes de información estarán en la Red, el producto final puede ser digital o no. En este sentido, esta tarea podría verse como una versión más elaborada de la tarea de exposición, pues aunque se pide un producto final que avale la asimilación de la información por parte del alumno/a, el proceso es menos simple: ya no consiste sólo en la contestación a una serie de preguntas, sino que implica la búsqueda de información, el análisis crítico de dicha información y el establecimiento de una serie de criterios personales en los que basar el análisis y la posterior reelaboración de la información inicial para conseguir el producto requerido.

Así, dicho aumento de la complejidad del proceso puede incrementar el interés del alumnado y su implicación en la Webquest.

*5.3. Tareas de misterio.* Como su nombre indica, una tarea de misterio consiste en presentar un acertijo, enigma, misterio o investigación detectivesca basada en la temática elegida.

Debido a su formato atractivo, este tipo de tarea dispara el interés y la motivación del alumnado (lo que la hace muy efectiva, especialmente para los niveles educativos más elementales, aunque también puede funcionar para etapas más avanzadas).

En cierto modo, se relaciona con las tareas de exposición y recopilación: la tarea de misterio implica la resolución de una o varias preguntas, que puede ser una de las opciones de la tarea de exposición, con la diferencia de que el formato utilizado es mucho más creativo y motivador; y por otro lado, la tarea de misterio normalmente implica la búsqueda de la información en varias fuentes diferenciadas y su análisis crítico en busca de la respuesta al enigma, por lo que en ese sentido, es también una tarea de recopilación.

*5.4. Tareas periodísticas.* En una tarea periodística lo que se requiere del estudiante es que asuma el rol de un reportero o periodista y que redacte un artículo sobre un hecho determinado relacionado con la temática de la Webquest; por ejemplo, redactar un artículo sobre la muerte de Mozart.

Como en el caso de las tareas de misterio, las tareas periodísticas también se relacionan con las tareas de recopilación, ya que implican que el alumnado busque la información en diversas fuentes, la analice y la filtre según una serie de criterios personales para redactar el artículo, aunque teniendo siempre presente los criterios de imparcialidad y exactitud (además de las características de género que exige la redacción de una noticia o artículo periodístico).

Este tipo de tarea puede ser muy bueno para que el estudiante se de cuenta de la diversidad de opiniones y puntos de vista que pueden existir sobre un determinado hecho o acontecimiento, y que la propia percepción de las cosas es un filtro que afecta a toda la información que recibimos.

*5.5. Tareas de diseño.* Una tarea de diseño supone la creación de un producto o la realización de una planificación que satisfaga un objetivo predeterminado, siempre dentro de unos límites especificados previamente; como por ejemplo, diseñar el programa de un concierto dentro de unos parámetros requeridos (como el lugar del concierto, el tipo de concertista o el público al que va dirigido).

Este tipo de tarea requiere también una recopilación y análisis de información, así como la aplicación de criterios personales en la selección final de información, aunque deja mayor margen a la imaginación y creatividad (dentro de los límites propuestos) que otro tipo de tareas como la periodística, sin perder la dimensión realista de la tarea propuesta.

*5.6. Tareas creativas.* Las tareas creativas, al igual que las de exposición, conllevan la asimilación de determinada información, con la diferencia de que el producto final debe ser una reelaboración de dicha información en forma de cuento, poema, dibujo, o en el caso de música, una canción, una secuencia rítmica o un ejercicio armónico, por ejemplo.

Este tipo de tarea puede ser muy atrayente para el alumnado debido al amplio margen que se deja a la imaginación y creatividad del estudiante, aunque siempre se haga dentro de unos límites impuestos por el género utilizado. Y dicho fomento de la creatividad debe ser uno de los principales objetivos de la Webquest elaborada según este tipo de tarea, así como la adecuación de dicha creatividad a los parámetros específicos de un género determinado.

*5.7. Tareas de búsqueda de consenso.* Una tarea de búsqueda de consenso supone la consideración y acomodación de diversos puntos de vista divergentes para crear un informe o propuesta común.

Este tipo de tarea también implica el estudio de diferentes tipos de fuentes, así como buscar hechos y opiniones reales ajenos al aula.

Las tareas de búsqueda de consenso se utilizan sobre todo con el fin de proporcionar al alumnado herramientas de comunicación, fomentar una actitud de respeto ante las opiniones y puntos de vista de los demás, y dotarlos de estrategias de resolución de diferencias o conflictos.

*5.8. Tareas de persuasión.* La tarea de persuasión consiste en asimilar determinada información y desarrollar un caso cuya finalidad sea convencer a una determinada audiencia (real o no) de cierto punto de vista (como por ejemplo, elaborar un informe dando razones para escuchar música clásica en vez de música comercial).

Este tipo de tarea está muy relacionada con la de búsqueda de consenso, ya que ambas implican diferentes puntos de vista; la diferencia radica en que en las tareas de persuasión se intenta convencer mientras que en las de búsqueda de consenso la persuasión se combina con la acomodación.

*5.9. Tareas de autoconocimiento.* Las tareas de autoconocimiento implican el mayor conocimiento sobre sí mismo del alumnado en diferentes temas como pueden ser la orientación profesional, gustos personales, conocimiento de las propias posibilidades de actuación, reconocimiento artístico... Este tipo de tarea es muy poco común.

*5.10. Tareas analíticas.* Son aquellas en las que se pide al alumnado que observe diversos elementos y busque similitudes y diferencias, o que estudie la relación entre causa y efecto, para deducir las implicaciones de dicho comportamiento.

Este tipo de tarea puede ser muy útil para la comparación entre estilos musicales o entre varios autores de la misma época, o para deducir las razones

o circunstancias que han dado lugar al nacimiento o abandono de determinado género, por ejemplo.

*5.11. Tareas de juicio.* Una tarea de juicio presenta al alumnado la disyuntiva de decidir entre una lista de posibilidades o clasificar y puntuar una serie de elementos o aspectos dados.

La ventaja de este tipo de tarea es que para que el alumno/a emita un juicio, forzosamente debe alcanzar antes un determinado grado de conocimiento para poder emitir una valoración, que puede estar fundamentada en criterios propios o ajenos.

*5.12. Tareas científicas.* Este tipo de tarea tiene como objetivo que el alumnado se familiarice con el trabajo científico, elaborando hipótesis a partir de una determinada información, contrastando dichas hipótesis, verificando sus resultados y describiéndolos en un informe.

## *6. Tipos de Webquest.*

Hemos de indicar que existen dos grandes tipos de Webquest:

- En función de su destinatario: a) Webquest para el alumnado, b) Webquest para el profesorado.
- En función de su amplitud o duración: d) Webquest que duran una o varias semanas, c) miniquest de duración de una o dos clases.

*Webquests a corto plazo:* Su meta es la adquisición e integración del conocimiento de un determinado contenido de una o varias materias. Un Webquest a corto plazo se diseña para ser terminado de uno a tres periodos de clase.

*Webquests a largo plazo:* Se diseña para realizarla en una semana o un mes de clase. Implica mayor número de tareas, más profundas y elaboradas; suelen culminar con la realización de una presentación con una herramienta informática de presentación (Power Point, página web,..).

*Miniquest:* Consisten en una versión reducida de las Webquests, en las que sólo se consideran tres pasos: escenario, tarea y producto. Pueden ser construidas por docentes experimentados en el uso de Internet en 3 ó 4 horas y los alumnos las realizan completamente en el transcurso de una o dos clases a lo sumo. Pueden ser utilizadas por profesores que no cuentan con mucho tiempo o que apenas se inician en la creación y aplicación de las Webquests.

## *7. Dos casos prácticos.*

Ahora, pasaremos a describir dos casos prácticos de empleo de la Webquest a nivel de aula.

### *7.1. Caso nº1: la Webquest en Educación Secundaria.*

El primer caso al que vamos a hacer mención es una experiencia llevada a cabo durante el curso escolar 1999/2000 en un aula de 4º de Educación Secundaria

Obligatoria (ESO) en un instituto de Valladolid (España). Esta experiencia fue realizada y documentada por el Dr. Santiago Blanco Suárez y puede accederse al texto completo de la misma desde la dirección web:

[http://www.cepazahar.org/recursos/file.php/77/mas\\_Webquest/UsodeWebquesteneducacionsecundaria.SantiagoBlanco.pdf](http://www.cepazahar.org/recursos/file.php/77/mas_Webquest/UsodeWebquesteneducacionsecundaria.SantiagoBlanco.pdf)

El trabajo se realizó con un grupo de 19 alumnos/as, organizados de forma individual y en 6 parejas (por criterios de afinidad), a los que se les pidió la realización de una Webquest sobre educación medioambiental (residuos sólidos urbanos) en seis sesiones de 55 minutos, consignando el resultado en páginas web accesibles para que pudieran ser consultadas por otros alumnos/as. Su objetivo consistía, según Blanco (2004), en medir una serie de variables como la influencia del uso de la Webquest en la disposición al trabajo grupal en el alumnado, el posible aumento del aprendizaje y comparar la ayuda entre iguales frente a la ofrecida por el profesor. Para ello se emplearon cuestionarios a cumplimentar por el alumnado participante, cuyos resultados fueron consignados en forma de gráficos (pueden consultarse en la página anteriormente expuesta).

En cuanto a la primera variable, el resultado fue un incremento positivo en la predisposición a trabajar grupalmente en el alumnado tras completar el trabajo propuesto.

En lo referente a la ayuda, Blanco afirma que el papel del profesor fue el de mero observador, recurriendo el alumnado al mismo sólo en el caso de problemas muy puntuales. Este rol fue adoptado de manera no predeterminada durante el proceso, derivado de la propia naturaleza del trabajo, ya que cada grupo de alumnado trabajaba a su ritmo siguiendo un camino diferente en la resolución del problema planteado, lo que impedía que el docente pudiera dar directrices que no fueran generales a la clase.

Por otro lado, en dicha experiencia se incrementó el interés del alumnado y su implicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: “todas las sesiones les parecían cortas y no desperdiciaban ni un minuto, de hecho entraban al aula mucho antes del timbre que señalaba el comienzo de la clase, y se notaba un gran interés por llevar a cabo la tarea” (Blanco, 2004).

Por último, para comprobar un posible aumento en el aprendizaje por indagación con respecto al aprendizaje de corte más tradicional, se tomó un grupo de contraste de 12 alumnos del mismo centro educativo que trató los mismos contenidos que el grupo de la Webquest pero siguiendo una metodología tradicional (es decir, exposición por parte del profesor de las tareas a realizar y los pasos a seguir, llevando todo el grupo al mismo ritmo). A ambos grupos se les proporcionó al finalizar un cuestionario de autoevaluación del grado de aprendizaje cuyos resultados fueron una valoración significativamente más alta del grupo que realizó la experiencia con la Webquest frente al grupo de control.

## 7.2. Caso nº2: la caza del tesoro en el Grado Superior de Música.

El segundo caso que vamos a describir se trata de una experiencia llevada a cabo por nosotros durante el mes de Febrero de 2011 en el Conservatorio Superior de Música de Málaga (España). Esta experiencia se realizó con un grupo de 6 alumnos/as de la asignatura de Análisis de Música Contemporánea (especialidad Composición) y el objetivo que se impuso como meta a alcanzar fue incrementar el estímulo, la motivación y la implicación del alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que se trataba de un grupo altamente desmotivado y disfuncional, cuyo grado de participación era muy bajo en el caso de 4 alumnos y nulo en el caso de 1 alumno.

Así, se diseñó en primer lugar una caza del tesoro<sup>2</sup> sobre un núcleo temático del contenido del curso: John Cage y el uso del silencio en la música contemporánea (esta caza del tesoro está disponible en la dirección: [http://www.cepaxarquia.org/Webquest/caza/soporte\\_tabbed\\_c.php?id\\_activid\\_ad=684&id\\_pagina=1](http://www.cepaxarquia.org/Webquest/caza/soporte_tabbed_c.php?id_activid_ad=684&id_pagina=1)). Debido a la falta de la infraestructura necesaria en el centro (carencia de material informático apropiado, conexión a Internet, etc.), la actividad fue realizada por el alumnado de manera individual en casa. Mencionar que éste es uno de los problemas esenciales y por desgracia, habituales, en el empleo de este tipo de herramientas, la falta de infraestructura adecuada, generalmente debido a motivos de índole económico.

En clase se llevó a cabo por parte de la profesora, una breve explicación previa de la actividad con la indicación de que los resultados serían puestos en común en la sesión siguiente (la asignatura es de una hora y media semanal).

Aparte de la problemática mencionada con la infraestructura, surgió otro ligero inconveniente: una reticencia inicial (que se procuró desvanecer con las oportunas explicaciones) por parte del alumnado a la realización de un trabajo de estas características debido a ciertos prejuicios sobre un supuesto uso de este tipo de actividades en niveles educativos inferiores como Primaria y Secundaria (el alumnado del grupo contaba entre 20 y 30 años, dos de ellos cursando a la vez estudios en la universidad y uno de ellos ejerciendo como profesor de Secundaria en un instituto).

Así, en la siguiente sesión se pusieron en común las contestaciones a las respuestas de la caza del tesoro. Todos los miembros del grupo habían realizado el trabajo, hito a tener en cuenta, ya que 4 de ellos sólo hacían las actividades encomendadas semanalmente de manera intermitente y puntual, y uno de ellos nunca las realizaba. Esto es un claro indicativo de que el grado de implicación del alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje aumentó

---

<sup>2</sup> Una caza del tesoro es una actividad basada en el aprendizaje por descubrimiento, la investigación y la búsqueda web, diferenciándose de la Webquest únicamente en la sustitución de la tarea y proceso de la misma por una batería de preguntas a las que se le puede añadir una gran pregunta final que dé lugar a una reflexión crítica del material organizado y recopilado a fin de responderla como resumen y colofón del contenido. También su duración suele ser más breve con respecto a la Webquest.

considerablemente con la actividad propuesta, y su motivación se vió reflejada en la puesta en común, dándose una sana y distendida “competición” por ver quién era el/la primero en contestar. Otro rasgo derivado del empleo de la caza del tesoro que incrementó la participación en la clase fue precisamente, este ambiente y entorno más relajado, alejado de la rigidez del modelo de metodología tradicional de la asignatura, basado en una explicación por parte de la profesora y un posterior análisis de partituras musicales según estrictos parámetros preestablecidos.

Las cuestiones planteadas en la caza del tesoro, una vez respondidas, suscitaron un debate en clase que se estimuló y en el que todos/as participaron intensamente, acerca del desarrollo de la música contemporánea y de la estética del silencio, que derivó hacia otras cuestiones como el papel del compositor en la actualidad, la necesidad de la música contemporánea, los problemas de acercamiento al público..... Un debate sobre cuestiones anexas al contenido de la asignatura, pero de especial importancia en el contexto de la música profesional y de la composición musical, que invitaban a una reflexión crítica más personal y profunda; un debate, además, inesperado por el hecho de la falta de motivación y participación hasta ese momento del grupo-clase en las actividades del aula.

Por último, mencionar que el aprendizaje sobre el tema propuesto fue satisfactorio, siendo contestadas las preguntas planteadas correctamente y optimizándose el proceso de enseñanza-aprendizaje a nivel temporal, ya que este núcleo temático fue abordado en su totalidad en una sola sesión, mientras que en cursos anteriores, fueron precisas dos o tres sesiones para llevarlo a cabo.

## CONCLUSIONES

La inclusión de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la Educación es una realidad, ya que ésta debe adaptarse a las características de la sociedad actual. Por otro lado, la profusión de información y conocimientos (no en vano, vivimos en la “Sociedad de la Información y el Conocimiento”) lleva a una redefinición del contexto educativo orientándose hacia el discente como elemento activo y constructor de su propio aprendizaje. Así, toman gran impulso las metodologías basadas en la investigación, el descubrimiento y la indagación que fomentan además el autoaprendizaje del alumnado, punto esencial ya que la formación continua es un hito que se mantiene a lo largo de toda la vida, especialmente en el actual contexto social donde así lo exige un competitivo mercado laboral.

Es en este punto, donde se insertan las Webquests, herramientas que emplean las Tecnologías de la Información y la Comunicación al servicio de un modelo de enseñanza atractivo, fomentador de la creatividad, el espíritu crítico, y el aprendizaje autónomo. Su principal ventaja radica entre otros aspectos, en la relativa facilidad de creación por parte del profesorado, así como su óptima adaptación a cualquier edad del alumnado al que van dirigidas y a cualquier

temática y especialidad, permitiendo al docente el diseño de actividades flexibles y atractivas, que van un paso más allá en el principio de la atención individualizada de la enseñanza.

Como hemos podido comprobar a raíz de los casos prácticos descritos, en ambos, la implicación del alumnado aumentó considerablemente al emplear la Webquest y la caza del tesoro como trabajo de aula frente a metodologías más tradicionales, llegando en nuestro caso incluso a conseguir que un alumno totalmente desmotivado llevara a cabo la realización del trabajo y tomara parte en el debate posterior.

También, se facilitó el aprendizaje autónomo y el autoaprendizaje, ya que en ambos casos prácticos, el papel del profesor/a fue únicamente la de un guía que ofreció sólo algunas directrices generales para la realización del trabajo, logrando los objetivos propuestos el alumnado por sí mismo.

Por otro lado, también podemos extraer como conclusión el hecho de que el empleo de actividades basadas en la indagación y/o investigación optimizan el proceso de enseñanza-aprendizaje; en el primer caso descrito, la valoración del alumnado del propio proceso era más alta en el grupo implicado en la experiencia frente al grupo de control, y en el segundo caso, el empleo de la caza del tesoro, permitió reducir el tiempo empleado en el contenido sin menoscabar la comprensión del mismo.

Para finalizar, concluiremos afirmando que el empleo de Webquests, cazas del tesoro y actividades similares fomentan no sólo el autoaprendizaje, sino también el diálogo y el debate, suscitando una reflexión crítica. Esto queda demostrado en el primer caso referido, gracias a la consecución de los objetivos propuestos mediante el trabajo en grupo y la valoración positiva del mismo al finalizar la experiencia, y en el segundo caso, al hecho de que la realización de la caza del tesoro dio pie a un debate estético en el que participaron todos los alumnos/as del grupo-clase.

Como corolario, de los hitos anteriores podemos deducir que el empleo de la Webquest como medio de introducir las Tecnologías de la Información y la Comunicación a nivel de aula nos ofrece diversas ventajas:

- Fomenta el autoaprendizaje y el aprendizaje autónomo.
- Aumenta la motivación e implicación del alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Contribuye a la optimización del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Promueve el diálogo, el debate, la actitud crítica y la creatividad.
- Facilita el trabajo cooperativo y colaborativo.

## BIBLIOGRAFÍA

Blanco Suárez, S. (2004). Estudio de caso: uso de Webquest en educación Secundaria. Disponible en:

[http://www.cepazahar.org/recursos/file.php/77/mas\\_Webquest/Usode\\_Webquest\\_en\\_educacion\\_secundaria.Santiago\\_Blanco.pdf](http://www.cepazahar.org/recursos/file.php/77/mas_Webquest/Usode_Webquest_en_educacion_secundaria.Santiago_Blanco.pdf) [Consultado el 19 de Diciembre de 2011]

Blanco Suárez, S (2004). Biblioteca semántica de Webquest (tesis doctoral). Universidad de Valladolid. Disponible en: <http://www.infor.uva.es/~sblanco/Tesis/Tesis.html> [Consultado el 19 de Diciembre de 2011]

Cabero, J. (2001). Tecnología Educativa. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.

Cebrián de la Serna, M. y Ríos Ariza, J.M. (2000). Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la Educación. Archidona: Aljibe.

De la Torre, A. (2006) Web educativa 2.0. Islas Baleares: EDUTEC, Revista Electrónica de Tecnología Educativa nº20. Disponible en: <http://www.uib.es/depart/gte/gte/edutec-e/revelec20/anibal20.htm> [Consultado el 15 de Noviembre de 2011]

Dogde, B. (1995). Some thoughts about Webquests. San Diego: Portal Webquest.org . Disponible en: [http://Webquest.sdsu.edu/about\\_Webquests.html](http://Webquest.sdsu.edu/about_Webquests.html) [Consultado el 15 de Noviembre de 2011]

Dogde, B. (1998). Webquests: a strategy for scaffolding higher level learning. Comunicación presentada en National Educational Computing Conference, San Diego, 22-24 de junio de 1998. Disponible en: <http://Webquest.sdsu.edu/necc98.htm> [Consultado el 15 de Noviembre de 2011]

Dogde, B. (1999). Tareonomía del Webquest. Cali: EDUTEKA, Portal Educativo gratuito de la Fundación Gabriel Piedrahita Uribe. Disponible en: <http://www.eduteka.org/Tema11.php> . [Consultado el 16 de Noviembre de 2011].

García Vega, J (2003). Influencia de las NTIC en la Enseñanza. Buenos Aires: REVISTA DIGITAL CONTEXTO EDUCATIVO nº15. Disponible en; <http://contexto-educativo.com.ar/2001/1/nota-04.htm>. [Consultado el 15 de Noviembre de 2011]

Gutiérrez Martín, A. (1997). Educación, Multimedia y Nuevas Tecnologías. Madrid: Ediciones de la Torre.

March, T. (1998). Why Webquests? An introducion. Disponible en: [http://tommarcch.com/writings/intro\\_wq.php](http://tommarcch.com/writings/intro_wq.php). [Consultado el 15 de Noviembre de 2011]

March, T. (2000). The 3 R's of Webquests. Monterey: Internet & Schools Magazine. Disponible en: <http://infotoday.com/MMSchools/nov00/march.php>. [Consultado el 15 de Noviembre de 2011]

Nieto Gil, J.M. (2008) Aprovechamiento Didáctico de Internet. Madrid: Editorial CCS.

Rodríguez García, E. (coord.) (2004). Webquest: una metodología para enseñar con Internet. Disponible en: <http://platea.pntic.mec.es/~erodril/index.htm> [Consultado el 15 de Noviembre de 2011]

Sevillano García, M.L. (Coord.). (1998). Nuevas Tecnologías, Medios de Comunicación y Educación. Madrid: Editorial CCS.

Silva Salinas, S. (2006). Usos Educativos de Internet. La Coruña: Ideaspropias Editorial.

