

Autor: José Luis Fierro Monteagudo. Profesor de secundaria, integrante de la Comunitat Catalana de WebQuest

1. Introducción

“El estudio no se mide por el número de páginas leídas en una noche, ni por la cantidad de libros leídos en un semestre. Estudiar no es un acto de consumir ideas, sino de crearlas y recrearlas” (Paulo Freire)¹

Acabo de releer el artículo de Jarbas Novellino “el alma de las WebQuest”². En este artículo el autor integra partes de una entrevista hecha al creador de las WebQuest, Berni Dodge y en algún momento de la entrevista B. Dodge cita a Paulo Freire. Al instante he recordado un trabajo medio perdido que en algún lugar medio perdido de mi ordenador tenía sobre el famoso pedagogo brasileño. He comenzado a leer y lo primero que he leído es lo primero que he escrito.

Leyendo a Freire me he visto a mi mismo redescubriendo el valor de la creación como mecanismo básico de estudio, de conocimiento y de crecimiento.

A la vez tomo conciencia de qué lejos está hoy la creación de las aulas o de los procesos de enseñanza-aprendizaje y es que seguramente está sustituida por palabras mucho menos sugerentes y ambiciosas: absorber, repetir, copiar, responder, etc.

Sin embargo, estoy convencido de que a nadie se le escapa la fuerte carga pedagógica que contiene el acto creativo.

Crear no es un punto de partida sino más bien de llegada. El proceso creativo pasa por procesar, reflexionar, comparar, interpretar, expresar y finalmente crear y conocer.

Desde luego habrá muchas formas de poner en práctica la creación en las aulas y de conseguir que esas creaciones no mueran tampoco en ellas, sino que vayan destinadas al mundo y a transformar el mundo para hacerlo más humano. En palabras de Freire esto sería procurar: *“un mundo menos feo, menos malvado, menos deshumano viviendo hacia el amor y la esperanza”³*.

Pero esas creaciones de las que habla Freire, creaciones originales, que parten de la transformación de la información y en el marco de experiencias significativas de aprendizaje, es obvio que encuentran una vía de canalización excelente en las WebQuest.

2. Qué son las WebQuest.

Para los que en este artículo se encuentren por primera vez con las WebQuest he incluido una somera presentación de las mismas, pero de entrada habrá que advertir que no es fácil definir una WebQuest. En esta parte inicial se expone qué son, cómo se estructuran y se aclaran cuáles son sus principales rasgos de identidad.

¹ Centro Psicoeducativo Paulo Freire: <http://www.cpfreire.com/paulo.asp>

² Quaderns Digitals:
http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo_id=7360

³ Centro Psicoeducativo Paulo Freire: <http://www.cpfreire.com/paulo.asp>

2.1. El concepto

Una de las aproximaciones más completas es la que ofrece la propia Comunidad Catalana de WebQuest: “una WebQuest es una estrategia de investigación guiada, que se sirve de recursos procedentes de Internet, que tiene en cuenta el tiempo del alumno y que se organiza siguiendo las pautas del trabajo cooperativo donde cada persona-alumno se hace responsable de una parte del trabajo. Las WebQuest obligan a la utilización de habilidades cognitivas de alto nivel dando prioridad a la transformación de la información”

2.2. Estructura

Las WebQuest toman cuerpo a través del lenguaje html a pesar de que también son válidas otras posibilidades.

La estructura de las WebQuest se compone de: portada, introducción, tarea, proceso, conclusión, evaluación, créditos y guía didáctica

Estas partes no están disociadas unas de otras sino que están interconectadas entre sí formando un auténtico sistema

2.2.1. Portada

En ella consta el título de la WebQuest, una imagen alusiva al tema, el nombre del autor, su e-mail, el nivel educativo para el que está pensada la WebQuest, fecha de creación o de la última actualización y una tabla de enlaces hacia las otras partes de la WebQuest.

2.2.2. Introducción

Primera presentación del tema. Es conveniente que aparezca algún enigma, algún reto, alguna misión o cualquier otro elemento que suscite el interés de los alumnos.

2.2.3. Tarea

Sin lugar a dudas una de las partes más importantes de las WebQuest. En la tarea se especifica qué tienen que hacer los alumnos, cuál es el producto final al que tienen que llegar, en definitiva en qué tipo de creación se materializará su trabajo, su estudio, su reflexión.

Bernie Dodge ha clasificado las tareas en doce tipos: tareas de consenso, de diseño, de persuasión, de periodista, de científico, de juicio, etc.

Cada tarea conduce el acto creativo en una dirección determinada, pero cualquier creación será el producto final de la conjugación de diferentes habilidades cognitivas complejas: comparar, relacionar, analizar, aplicar, demostrar, expresar, etc.

En la tarea se acostumbra también a organizar el trabajo. El trabajo en las WebQuest se organiza siempre en grupos de alumnos; también se suelen asignar roles para que cada cual asuma una parte del proyecto a realizar y más tarde y juntos, acabarán de concretar la creación con que cristaliza la WebQuest.

2.2.4. Proceso

El proceso incluye las actividades y los recursos necesarios para resolverlas. De hecho las actividades son pasos necesarios para llegar a la creación final y a su vez pueden dar lugar a subcreaciones.

Los recursos serán sobretodo direcciones de Internet donde los equipos de trabajo accederán a la información que les permitirá ponerse en disposición de crear.

Esos enlaces que visitarán los alumnos deben ser adecuados a su edad, estar libres de propaganda y haber sido previamente revisados por el docente.

No se abandona a los alumnos en el océano infinito de la red. Se les conduce a lugares seguros, pertinentes y eficaces para poder resolver la tarea encomendada. Por esto decimos que las WebQuest son investigaciones guiadas y que tienen en cuenta el tiempo del alumno.

2.2.5. Conclusión

La conclusión religa todo el trabajo hecho y hace una reflexión que da unidad al camino realizado.

También se dan nuevas pistas para poder continuar el trabajo de otras maneras: nuevas direcciones, nuevos enfoques, nuevas propuestas, nuevas creaciones.

2.2.6. Evaluación

Esta parte se incorporó a la estructura de las WebQuest a partir de 1998. En la evaluación aparece información sobre los ítems que el docente medirá. Tiene que quedar claro qué hará que el trabajo sea mejor o peor valorado, pero sobre todo tiene que orientar al grupo de alumnos a resolver correctamente su trabajo.

2.2.7. Créditos

Aparecen los agradecimientos y los materiales utilizados y si la WebQuest se ha realizado en el marco de algún programa, taller, grupo de trabajo, etc., también se acostumbra a citar.

2.2.8. Guía didáctica

Constan los objetivos didácticos, los materiales, los programas necesarios para llevar a cabo la WebQuest, el número de sesiones previstas, etc. Es una sección destinada al docente y es muy recomendable tenerla en cuenta antes de comenzar a trabajar con el grupo-clase.

2.3. Rasgos de identidad

Los rasgos de identidad de la WebQuest palpitan en cada una de sus partes englobando a todo el proyecto. A mi juicio los rasgos que aquí se destacan son los que más singularizan y diferencian las WebQuest de otras aplicaciones didácticas. Las WebQuest son lo que son gracias en gran medida a estas condiciones que a menudo marcan la diferencia entre lo que es y no es una WebQuest.

2.3.1. Creaciones que transforman la información.

El trabajo que hagan los alumnos debe incluir necesariamente la transformación de la información. Como afirma Jarbas Novelino *“los aprendizajes significativos sólo ocurren cuando los alumnos transforman informaciones disponibles en conocimiento adecuado para la solución de un problema o la creación de un nuevo producto”*

2.3.2. Creaciones cooperativas.

Se parte de la idea de que el conocimiento no lo ostenta nadie en su totalidad, sino que está repartido. Por ello la manera más eficaz de trabajar es la que parte del grupo y se aprovecha de los conocimientos y las virtudes de todos sus miembros. Cada cual se hará cargo de una parte del trabajo y después, aplicando mecanismos sinérgicos, se llegará al producto final por la participación del conjunto. Las “creaciones WebQuest” son productos cooperativos.

2.3.3. Creaciones de la vida ordinaria.

Las WebQuest pretenden que el trabajo que se haga en el aula sea en la medida de lo posible

semejante a actividades que se desarrollan o podrían desarrollarse en la vida ordinaria. Se pretende evitar actividades estériles o desconectadas del contexto vital en el que los alumnos están creciendo. A menudo la creación desarrollada en la WebQuest permite al alumno posicionarse sobre diferentes temas, conflictos o realidades. Nuevamente crear para crecer.

2.3.4. Creaciones “para el más allá”

Se intenta que el trabajo hecho por alumnos no caiga en el cajón de la mesa de algún departamento. Ese trabajo se ha hecho en conexión con el mundo y quiere salir a él. Tiene que ir más allá del aula. Se puede colgar en la Web de la escuela, publicar en algún diario local, mandarlo a algún experto, montar una exposición para el barrio o para las otras etapas de la escuela, etc. Sólo el trabajo comunicado tiene capacidad de transformación.

3. Aplicación práctica de los rasgos de identidad.

No es siempre es fácil aplicar en proyectos concretos estos rasgos que confieren identidad propia a las WebQuest. Es en este punto en el que la creatividad del docente es indispensable y decisiva.

Integrar dentro de un mismo proyecto una tarea que transforme la información, logrado a través del trabajo cooperativo, válida para la vida ordinaria y con voluntad de ir más allá del aula, no se hace en tres cuartos de hora. Se necesita paciencia, la paciencia de los buenos creadores, investigación previa, formación teórica, consejos de colegas y como afirma Carme Barba, humildad.

Pero lo cierto es que están naciendo muy buenos proyectos, proyectos muy útiles y formativos y que encarnan los rasgos de identidad de los antes hablaba. Ahí van algunos ejemplos.

3.1. Cómo transformar la información

En “Los movimientos de Vanguardia”⁴ los alumnos después de documentarse sobre las vanguardias artísticas del siglo XX, tienen que sintetizar la información y crear un PowerPoint que sirva para enseñar las vanguardias a otros compañeros; además ejercerán también de vanguardistas dando rienda suelta a su creación plástica o literaria desde coordenadas cubistas o dadaístas.

En “Geografía de la desigualtat”⁵, los alumnos escenifican un juicio a los países del norte: habrá fiscales, abogados defensores, jueces y jurado popular. Los criterios que utilizarán en este juicio se habrán ido forjando a lo largo de toda la WebQuest, necesariamente a través de la transformación de la información.

3.2. Cómo organizar el trabajo cooperativo

Las WebQuest parten de la idea de que nadie ostenta todo el conocimiento, sino que éste se haya repartido y cada cual aporta al resto su parte del saber. Por ello la unidad de trabajo suele ser el grupo aunque se trabaje a partir de diferentes roles. Así, Sebastià Capella en su WebQuest sobre Dalí⁶ distribuye a los alumnos en: crítico de arte, coleccionista de arte e historiador. Y a cada rol le corresponde una tarea específica que después compartirán.

3.3. Actividades extrapolables a la vida real

En La WebQuest “Canada: A Family Vacation”⁷ los alumnos tienen que diseñar sus vacaciones

⁴ Angel Jesús Peñalver:

<http://www3.planalfa.es/caisdamaso/htm/otros/webquestVanguardias.htm>

⁵ José Luis Fierro: <http://www.webquestcat.org/~webquest/geodesigualtat/index.htm>

⁶ Sebastià Capella: <http://www.webquestcat.org/~webquest/dali/>

⁷ Elaine Beaulieu & Carmen Willis:

<http://www.cesa8.k12.wi.us/teares/it/webquests/canada/index.html>

en Canadá. Esa manera de trabajar el medio geográfico, social, cultural es mucho más provechosa que hacer una redacción de siete páginas sobre el Canadá. Se parece mucho más a lo que se puede hacer en la vida real organizar un viaje y unas vacaciones (en este caso a un país extranjero) que no hacer el dichoso resumen.

Buscar vuelo, billete, hotel, hacer un presupuesto, pensar como planificar los desplazamientos, quedaría seguramente fuera de un resumen, pero seguramente dentro de una "creación WebQuest". De lo que se trata es de diseñar tareas aplicables a la vida ordinaria. Eso es un aprendizaje mucho más integral y significativo.

3.4. Al exterior desde el aula

Apunto algunas maneras prácticas de trasladar el trabajo hecho en el aula a alguna instancia del mundo exterior. Esta faceta de las WebQuest es importante porque acerca la escuela al medio social en el que se inscribe y evita que entre la escuela y el mundo haya un muro infranqueable que sólo provoque distancia y desentendimiento.

En la WebQuest "M'he pres un café"⁸ y después de toda una tarea de documentación, persuasión y sensibilización, los alumnos que libremente lo desean pueden sumarse a una campaña internacional contra los precios injustos que se pagan a los productores de café de los países del sur. Saben además que esa carta que escriben y envían a través de Internet, va dirigida a las grandes multinacionales que dominan e imponen su ley en este negocio internacional lleno de trampas y de injusticias.

En "Salvem les tortugues"⁹ los alumnos pueden rellenar un formulario y mandarlo al Ministerio de Agricultura, Pesca y Alimentación, pidiendo mayor protección para las tortugas marinas después de haber descubierto la situación de vulnerabilidad en la que se encuentran.

4. La oportunidad WebQuest

La cosa iba de crear. En el apartado de la introducción ya expuse que las WebQuest constituyen una excelente vía para canalizar los procesos creativos en el marco de experiencias significativas de aprendizaje. Por ello creo que son realmente oportunas y lo son no sólo para los alumnos sino también para los profesores y profesoras que compartan la inquietud de crear para crecer, conocer y transformar.

4.1. Oportunas para los alumnos.

La escuela debe ofrecer al alumno las capacidades necesarias para su correcto desarrollo y a la vez intentar que, de manera progresiva, vaya adquiriendo todo aquello que le permita integrarse con garantías en su contexto vital. Este objetivo, comúnmente aceptado, precisa ser acompañado para que sea eficaz, de experiencias didácticas coherentes y complementarias.

Escribir objetivos plausibles no es cosa difícil, lo complicado es aterrizarlo en el aula, encarnarlo en el grupo-clase de manera práctica y vivencial.

Y aquí es donde la didáctica se encuentra a menudo con las manos vacías. Se requieren experiencias fundamentales que ilustren y apliquen el objetivo anterior y es aquí también donde me parece que las WebQuest constituyen una auténtica oportunidad.

Las WebQuest son oportunas para los alumnos porque:

- trabajarán transformando la información y ello activa habilidades cognitivas complejas
- crearán y crear es dar respuesta a un interrogante o a una inquietud. Crear acaba siendo un modo de crecimiento y de conocimiento.

⁸ José Luis Fierro: <http://www.webquestcat.org/~webquest/cafe/>

⁹ Sebastià Capella: <http://www.webquestcat.org/~webquest/tortugues/index.htm>

- las experiencias de aprendizaje de las WQ preparan a los alumnos para experiencias similares y reales y eso les proporciona mayores y mejores recursos para integrarse en sociedad y desarrollarse con éxito. Un éxito por otra parte que no han aprendido solos, sino a base del trabajo cooperativo.
- se meterán en roles en los que tal vez descubran vocaciones, habilidades o potencialidades. En la WebQuest "Van viure una guerra"¹⁰ los alumnos son periodistas, historiadores o profesor de arte. Eso les acerca a esas profesiones y a esas disciplinas y en ese acercamiento los alumnos descubren sus propias motivaciones intelectuales o sus inquietudes profesionales.
- su trabajo va destinado al medio social con voluntad, por poner algún ejemplo, transformadora, comunicativa, sensibilizadora, didáctica o dialógica. Y esto les educa en el compromiso social, aprenden a implicarse, a mirar y actuar de manera crítica y a valorar la realidad del mundo donde se desarrollan.

4.2. Oportunas para los docentes

También el docente necesita motivación, estímulos y vías para canalizar su capacidad didáctica. Es en este sentido las WebQuest abren extraordinarios espacios de creación para maestr@s y profesor@s pudiendo conjugar su capacidad creativa con la inmensa riqueza de los recursos informáticos.

Las WebQuest son oportunas para los docentes porque:

- ofrecen espacios de creación en conexión con las peculiaridades sociales del contexto vital en el que se mueven los alumnos. Las WebQuest son recursos "inculturados" y por ello conectan con el público al que van dirigidos.
- pueden canalizar sus propuestas didácticas a través de las TIC y diseñar experiencias de aprendizaje significativas de manera atractiva.
- pueden sorprender a los alumn@s con una visión, organización y filosofía del trabajo nueva y distinta. Con aplicaciones didácticas de una gran riqueza que redundan en calidad de la enseñanza. Cuando el docente envía de manera guiada a sus alumnos a Internet, les puede enviar a un video, a un texto, a un viaje virtual, a una imagen, a un poema, a un cartel, a un discurso, a una canción.
- ensanchan su conocimiento sobre los recursos disponibles para ejercer su profesión, ganan en opciones, son más plurales y mejoran su capacidad comunicativa.
- pueden compartir su trabajo con otros compañeros, extender sus proyectos y llevarlos más allá de su grupo-clase y a la vez pueden disfrutar del trabajo de otros. Se puede trabajar en red de manera eficaz, rápida y enriquecedora.
- crear o trabajar con WebQuest permite también a los docentes crear, crecer y conocer.
- educan en valores: cooperación, responsabilidad, sensibilidad, trabajo bien hecho, implicación, comunicación, etc. Todos estos valores impregnan la ética no escrita de las WebQuest y le confieren la dimensión humana que debe regir cualquier trabajo y cualquier creación.

Referencias:

NOVELINO BARATO, Jarbas (2004): *El alma de las Webquest (artículo en red)*. Quaderns Digitals (Monográfico WebQuest). < <http://www.quadernsdigitals.net/>>

Comunitat Catalana de WebQuest. < <http://www.webquestcat.org>> (2 de Mayo de 2005)

¹⁰ Carme Barba: <http://www.webquestcat.org/%7Ewebquest/gcivil/>