

## El Alma de las WebQuest

Jarbas Novelino Barato  
[jarbas@futuro.usp.br](mailto:jarbas@futuro.usp.br)  
<http://www.webquest.futuro.usp.br>

El 2002 analizaba un conjunto de WebQuest que pretendía integrar al listado de ejemplos del [site mantido pela Escola do Futuro](#) de la Universidad de São Paulo. Alguna cosa me incomodaba en aquel conjunto de páginas web diseñadas de acuerdo con el modelo creado por el [Prof. Bernie Dodge](#), de San Diego State University (SDSU). Pero no conseguía determinar muy bien de que se trataba. En una ocasión tuve la oportunidad de encontrarme con Bernie Dodge para una conversación informal en San Diego. Le conté al creador del modelo WebQuest mi sensación de incomodidad indefinida en relación con el material que estaba examinando. Por suerte Bernie había analizado el material al que me refería a propósito de una sugerencia que yo le había hecho algunos meses antes de nuestra conversación. La observación que él hizo fue bastante inusitada viniendo de un profesor de tecnología educativa "aquellas WebQuest no tenían alma". Tal observación definía con mucha claridad los aspectos insatisfactorios que yo había notado pero que no sabía describir. No profundizamos al respecto. Informaciones sobre amigos comunes, la política del Brasil, la educación de [Alex](#) el fenómeno del *home schooling*, la ficción científica, [Milton Nascimento](#) etc. Fueron entrando en la conversación y dejamos de lado nuestra conversación sobre las. Pero a partir de este encuentro en el Sur de California tuve la certeza que las buenas WebQuest deben tener alma.

Pienso que la necesidad de alma no es una exclusiva de las buenas WebQuest, Software, o juegos educativos. Cualquier otro tipo de materiales con finalidades instructivas deben tener alma. Sin ella los productos de la tecnología educativa pueden ser técnicamente correctos pero no conquistaran los corazones y las mentes de los estudiantes. Esto no es un nuevo descubrimiento. La exigencia de alma en acontecimientos y productos educativos forma parte del conocimiento tácito de todo profesor experimentado. No es fácil, desvelar donde esta el alma del material o de las propuestas pedagógicas específicas. A pesar de ello juzgo que vale la pena examinar esta cuestión.

### El origen del modelo WebQuest

La historia es bien conocida. En 1995, en un curso de capacitación de profesores Bernie Dodge se vio frente a la necesidad proporcionar una breve información sobre el software [Archeotype](#) para sus docentes/alumnos ([Dodge, 1996](#)). Una exposición, aunque ilustrada, sobre el material creado en la Universidad de Columbia estaba fuera de su alcance. Por otro lado, el software no estaba disponible para un examen en laboratorio. ¿Que hacer entonces? La solución fue organizar una sesión de trabajo con las siguientes características: 1. al final de las actividades los alumnos deberían redactar un informe, dirigido a un director de escuela recomendando o no el Archeotype; 2. parte de las informaciones respecto al software debería ser obtenida por medio de recursos de Internet (artículos publicados en la red mundial de

ordenadores i entrevistas online como usuarios del Archeotype en New York y San Diego); 3. Las informaciones disponibles fueron seleccionadas previamente por Bernie. 4. Las informaciones seleccionadas fueron divididas en tres conjuntos que serian estudiados separadamente por diferentes grupos de alumnos. 5. Cada gui3n redactado por los docentes/alumnos, seria resultado de una articulaci3n de las diferentes perspectivas de estudio de los tres conjuntos de informaci3n seleccionados por el docente del curso.

Una breve visita a Archeotype, en los t3rminos descritos, dur3 apenas dos horas y s3lo ser3a un detalle sin m3s importancia dentro de un curso de capacitaci3n de profesores, si Bernie no se hubiese percibido de ciertas virtudes del arreglo que cre3 para aquella aula de 1995.

La soluci3n apuntaba un camino interesante par el uso de Internet en educaci3n. Creaba una din3mica que compromet3a activamente a los alumnos en el proceso de construir su propio conocimiento. Utilizaba una estrategia de "especializaci3n" que favorec3a activamente a los alumnos en el proceso de construir su propio conocimiento. Ofrec3a una buena salida para el ejercicio del nuevo papel del docente o del orientador de estudios. Por eso el profesor de SDSU decidi3 generalizar la experiencia en el sentido de crear un cuadro descriptivo del uso de Internet para usos educativos. La propuesta fue bautizada como WebQuest (Dodge, 1995). En aquel momento la generalizaci3n de la experiencia de su famosa clase sobre Archeotype no era una propuesta pretenciosa. El modelo WebQuest era visto como una soluci3n de inter3s local orientada a los estudios que Dodge y March estaban realizando sobre los usos de Internet en la educaci3n. (March, 2003/4). Pero esta historia empez3 a cambiar con la publicaci3n de la primera WebQuest, [Searching for China](#). El inter3s por la propuesta de Bernie Dodge conquisto a educadores de diversas partes del mundo. En tres a3os el n3mero de WebQuest publicadas en la red mundial de ordenadores llego casi a los dos millares, Bernie acostumbra a decir que sus inventos en tecnolog3a educativa tienen una vida de un m3ximo de cinco a3os. Sus m3ltiples intereses y su mente inquieta acostumbran a llevarle siempre por nuevos caminos. Pero las WebQuest sorprendieron a su creador: el modelo ya ha cumplido nueve a3os y parece cada vez m3s interesante y prometedor

Y as3 como en el caso Quijote/Cervantes, la criatura ha pasado a dominar la vida del creador. Aunque Bernie contin3e buscando nuevos caminos, las WebQuest insisten en ocupar su tiempo y su entusiasmo. Mi explicaci3n para este fen3meno es que el esp3ritu del modelo fascina cada vez mas a los educadores que a 3l se aproximan.

Lo dicho en el p3rrafo anterior suena extra3o en una descripci3n sobre una propuesta de tecnolog3a educativa. Esta disciplina pedag3gica es conocida por su relaci3n con un pensamiento cient3fico riguroso y por referencias t3cnico-metodol3gicas consagradas por la buena l3gica que caracteriza las convenciones aceptadas por *instructional designers* y ancladas en normas de ISD (Instructional System Design).

No recuerdo ninguna discusi3n sobre el esp3ritu de los eventos o productos de tecnolog3a educacional en mis tiempos de doctorado en [Edtech Department da SDSU](#). Pero ya en aquella 3poca, la nueva disciplina pedag3gica exig3a algo mas que una aplicaci3n rigurosa de las buenas prescripciones t3cnico-metodol3gicas. Las WebQuest solo me hicieron descubrir esa dimensi3n adicional del trabajo de los tecn3logos educadores que conocen bien su profesi3n, Pero este descubrimiento definitivo de hecho solo produjo cuando supe que las verdaderas WebQuest deben tener alma

No s3 si voy a conseguir mostrar con claridad donde encontrar el alma de las WebQuest Pero lo intentar3 en las pr3ximas paginas Es preciso observar que ser3 en vano buscar ahora alguna [gl3ndula pineal](#) donde se aloje el alma de las WebQuest. Antes, para ello es preciso echar una ojeada a la estructura convencional del modelo creado por Bernie Dodge.

## La estructura de las WebQuest

Uno de los aspectos destacados del modelo WebQuest es un cierto formato de organización de la información. En el primer artículo sobre el tema o texto clásico publicado en *The Distant Educator* (Dodge, 1995), y en diversos escritos que pueden ser encontrados en

[WebQuest Page da SDSU](#) queda evidenciada una estructura que es utilizada hoy por casi todos los autores de WEBQUEST. Os presento un resumen de tal estructura sin mencionar a cada paso las fuentes bibliográficas ni referencias. Las WebQuest generalmente están constituidas por los siguientes componentes: 1 introducción, 2 tarea, 3 proceso (incluidos los recursos) 4 evaluación, 5 conclusión 6 créditos y referencias.

La introducción es un texto corto que prepara el escenario para la acción que se espera de los alumnos. El concepto orientador de este componente es la motivación. Por esta razón, el texto introductorio debe ser una pieza de comunicación que busque relacionar los probables intereses de los alumnos con el tema de estudio. En mi experiencia como orientador de creación de WebQuest observo con frecuencia tendencias de producción de instrucciones marcadas por un academicismo que centra el texto en el asunto, no en el lector. Cuando esto ocurre creo que los nuevos autores de WebQuest aun no han superado cierto didactismo que caracteriza los textos educativos.

La Tarea es el corazón de la WebQuest sugiere la creación de un evento o producto, similar o idéntico, a los eventos o productos que forman parte del día a día del mundo en que vivimos. El concepto central de este componente es la autenticidad. La propuesta de una tarea, en el sentido que aquí apuntamos ha de procurar superar el artificialismo de los contenidos escolares, denunciado por muchos educadores de nuestros días. Ejemplifico este tipo de denuncia con el comentario de un importante investigador danés (Larsen, 1988):

Parece que el uso de las nuevas tecnologías esta generando una paradoja: las escuelas poseen un herramienta poderosa para resolver problemas: ¿pero que problemas pueden ser resueltos? Como las escuelas están alejadas de las dimensiones importantes de la vida de la sociedad, muchos de los problemas que los alumnos están intentado resolver en el ámbito escolar son de carácter abstracto y artificial (pg9)

En una [entrevista à STV](#) de Brasil, el 2000, Dodge dijo que las WebQuest están caracterizadas por tareas ejecutables e interesantes, parecidas a las cosas que los adultos hacen en la vida real. Y para mostrar la diferencia entre tal orientación y las actividades tradicionales sugiere un ejemplo bastante simple: "en vez de pedir a los niños que escriban una redacción de tres páginas... ( Cosa que no les solicitan fuera de la escuela) porque no les pedimos que planeen un viaje al Canadá...) El creador del modelo WebQuest contrapone, para el caso, un ejercicio escolar sobre el gran país del norte de América en la hoy ya clásica ["Canada: A Family Vacation"](#). Además de autenticidad, la tarea debe tener otra virtud: la exigencia de la transformación de la información. Los críticos del modelo escolar hegemónicos ponen énfasis en el almacenamiento de informaciones cuyo significado es muchas veces ignorado por los alumnos y por lo tanto una pérdida de tiempo y de recursos.

Los aprendizajes significativos solo ocurren cuando los alumnos transforman informaciones disponibles en conocimiento adecuado para la solución de un problema o la creación de un nuevo producto

Para apreciar esta virtud de las WebQuest conviene estudiar con atención un texto corto y fundamental que propone [una taxonomía de tareas](#) (Dodge, 2000-2002). En este texto hay ejemplos de diversas WebQuest que sugieren interesantes transformaciones de las informaciones.

El Proceso describe los caminos que los alumnos deben recorrer para obtener un buen resultado en la ejecución de la tarea. Dentro de la perspectiva constructivista que inspira el modelo WebQuest, el Proceso es visto como un andamiaje que da seguridad a los aprendices para que estos ultrapasen sus propios límites cognitivos y elaboren un conocimiento capaz de resolver el problema propuesto por la tarea. Redactar procesos es un desafío para los profesores/autores de WebQuest. En muchos casos, los procesos propuestos son instrucciones genéricas y poco estructuradas que en lugar de ayudar a los alumnos los encarcelan. Este fallo concuerda con las dificultades apuntadas en

"A Ansiedade de Informação: como transformar informação em compreensão" ([Wurman](#), 1991) respecto a las guías y manuales que pretenden orientar a los usuarios. Este componente del modelo creado por Dodge exige de los autores una pericia en la elaboración de instrucciones claras, bien estructuradas adecuadas a las necesidades cognitivas de los alumnos. Pero esto no basta. La redacción del Proceso exige también la incorporación de otro principio central de las WebQuest; el aprendizaje cooperativo. Conviene aquí citar un fragmento de la ya mencionada entrevista de Dodge para la STV en Brasil

***\_ Entrevistador: El educador Paulo Freire acostumbraba a afirmar que las personas no se educan solas sino en comunidad de esfuerzos. ¿La WEBQUEST trabaja con este espíritu de construcción compartida del conocimiento?***

***\_ Bernie Dodge: No puedo decir que mi pensamiento...haya estado directamente influenciado por sus escritos... pero está claro en la educación en los Estados Unidos... el reconocimiento de que somos criaturas sociales... y aprendemos socialmente,***

***Si miramos la fuerza del trabajo actual...el conocimiento esta dividido entre los individuos...en cualquier trabajo . Nadie sabe todo lo que necesita saber. Las cosas se realizan cuando alguien sabe manejar una cámara i otra persona sabe escribir el guión Colectivamente, evolucionamos y aumentamos el conocimiento...porque el conocimiento estas distribuido. Es muy lógico enseñar de esta manera***

En la línea de los principios que ven el conocimiento como algo socialmente distribuido, basándonos en perspectivas como comunidades de practica (Wenger, 1998), conocimiento compartido (Edward & Mercer, 1987) en otras líneas de investigación el Proceso de una WebQuest supone una trama que envuelve al alumno en papeles de especialistas cooperando para resolver un problema de interés común. Eso exige algunas dosis de creatividad ya que los papeles sugeridos que deberán ser desempeñados por los alumnos deben tener un mínimo de credibilidad

No basta decir que la tarea será un trabajo de grupo y que los miembros de cada equipo deberán asumir diversas responsabilidades en el trabajo. Al contrario de los ambientes laborales donde el aprendizaje cooperativo fluye sin planteamiento. El ambiente educativo exige invenciones que puedan atrapar a los alumnos en actividades socio-cognitivas atrayentes.

Las primeras WebQuest separaban en distintas partes Procesos y Recursos. Pero a partir del 1998 Dodge y sus colaboradores percibieron que las fuentes de información indicadas para el estudio no pueden estar aparte en una lista de referencias. Los Recursos deben estar integrados al Proceso y deben ser indicados en el momento en que los alumnos los precisen de esta exigencia resulta una estructura bastante distinta de aquella en que los recursos eran una lista sin vinculación explícita con determinada actividad. El tema de los recursos fue abordado a partir de la famosa clase sobre Archeotype. Bernie escogió trabajar con los recursos disponibles en Internet. Pero no hizo una cosa que es muy común en la práctica docente ordenar: "investiguen en Internet" En lugar de esto, Bernie, seleccionó cuidadosamente las fuentes que consideraba pertinentes para la ocasión.

Vuelvo a la entrevista de Bernie para la STV. En el segmento que abordó posibles usos de Internet en educación el siguiente fragmento merece destacarse

***\_ Entrevistador: Una investigación aleatoria en Internet puede dar resultados. ¿Pero la mejor forma de usar esta herramienta no corresponde al profesor?***

***\_ Bernie Dodge: Incluso en los Estados Unidos, en los distritos más ricos ... no hay ordenadores suficientes... para que los niños vayan saltando infinitamente ... pasando de una cosa a otra... Es necesario orientarlos para que se concentren..en lo que es importante dentro de los que usted les esta enseñando.***

***La Estructura lo es todo. Hemos visto esto en movimientos educativos del pasado. Hace veinte años el lenguaje LOGO debería haber barrido la ignorancia mundial en unas semanas.***

***Los alumnos debían programar en LOGO...i tardaban un mes par crear algo trivial...ya que nadie imponía ninguna estructura. Lo mismo se aplica a la Web. Si no decidimos para que queremos usar-la,.. estructurando nuestro tiempo y el tiempo de los niños ....será una perdida de tiempo.***

La alerta de Dodge es importante, ya que domina en los medios educativos ( en los brasileños por lo menos) la idea de que los profesores no deben interferir en las investigaciones que los alumnos pueden realizar en Internet.

Predomina, en algunos casos una visión de que el constructivismo se confunde con un *laissez faire* que ve con horror cualquier orientación de los docentes. Esta equiparación de constructivismo con espontaneismo impide que los alumnos sean auxiliados por estructuras que difícilmente descubrirán sin la ayuda de agentes culturales más experimentados.

La evaluación sitúa los niveles de desempeño que pueden ser alcanzados dentro de cada característica importante del producto elaborado por los aprendices. Cabe notar

que los tres primeros años del modelo WebQuest, la sección de evaluación era rara o inexistente. Incluso en obras clásicas de Tom March ([Tuskegee Tragedy](#), por ejemplo) no incluían actividades evaluativas en sus propuestas. El componente Evaluación pasó a integrar una estructura Patrón de WebQuest en el año 1998. Y, para tener coherencia con la Tarea, la propuesta evaluativa adoptada para el modelo creado por Dodge caminó en la dirección de la autenticidad. Para situar la cuestión de la autenticidad en la evaluación, cito a continuación dos pasajes de un texto sobre la materia (Wiggins, 1990):

La evaluación es auténtica cuando examinamos directamente los desempeños de los alumnos en tareas intelectuales que valen la pena. La evaluación tradicional

Se basa en lo contrario, en ítems indirectos de medida ( substitutos eficientes y simplistas de alguna característica) a partir de los cuales vemos que es posible hacer inferencias validas respecto a los desempeños de los estudiantes en situaciones sociales de mucho valor. (p. 01)

\*\*\*

La evaluación autentica se dirige a la verificación de las capacidades de los alumnos en la producción de respuestas bien acabadas, completas y basadas en buenos argumentos, en una manifestación de buenos desempeños, o en la confección de productos. Los tests tradicionales generalmente solo piden a los alumnos que seleccionen o escriban respuestas correctas. Sin tener en cuenta razonamientos o fundamentos para las respuestas. ( Raramente tienen una oportunidad para planear, revisar, comprobar las respuestas en una prueba típica ni en los caso de preguntas abiertas) (p.02)

En un lenguaje simple, podemos decir que la evaluación autentica en el ámbito de una WebQuest tiene como foco principal la calidad del producto creado por los alumnos. Evalúa por ejemplo, cosas tales como un programa de radio ([Radio Days WebQuest](#)), ama obra teatral ([Monteiro Lobato](#)), una campaña publicitaria ([Detetive 4 Rodas](#)), una manifestación política ([Anem de manifestació](#)), el plano de la construcción de una residencia ([Construire la Maison de vos rêves](#)), un programa de TV ([Meet the Immigrants](#)), un discurso para la ministra del Medio Ambiente ([Cuando los ángeles lloran](#)) etc. Es importante en este tipo de verificaciones del aprendizaje determinar si los niveles de satisfacción alcanzado por los alumnos en los aspectos mas importantes de aquello que ha sido producido. Una evaluación desarrollada de esta forma reproduce en cierta forma el modo por el cual un producto es evaluado fuera de la escuela. Este enfoque evaluativo no es hegemónico en algunos sistemas educativos (el brasilero, por ejemplo) que prefieren verificar los progresos personales de los alumnos sin preocuparse de los patrones que requiere el mundo mas allá de los muros escolares. Hay buenos argumentos para defender una y otra posición. Pero en el caso de las WebQuest la evaluación basada en referencias de lo que se exige a las personas fuera de la escuela es una consecuencia y está en coherencia con el trabajo centrado en tareas. Nada impide, no obstante que además de las rubricas necesarias pera registrar los desempeños de los grupos de alumnos se utilicen otros recursos evaluativos en una WebQuest.

El componente Conclusiones reitera aspectos abordados en la Introducción Y como ella esta última parte tiene como función principal buscar el interés del alumno por el asunto estudiado.

Inicialmente imaginé presentar este tópico como un resumen descriptivo de las partes que componen una WebQuest, pero a medida que fui describiendo cada componente y haciendo comentarios interpretativos basados en mi visión personal de ciertas particularidades del modelo creado por Bernie Dodge. Esta providencia me ayudará a apuntar algunas de las características reveladoras (o supresoras) del alma de las WebQuest

### **Señales de alma (o de su ausencia)**

Como ya dije, no cabe aquí algo similar a la ilusión cartesiana de búsqueda de una sede para el alma. No estamos reflexionando sobre una situación que pueda ser determinada con claridad a partir de un *locus* fácilmente mapeado. La presencia del alma en las WebQuest es algo no siempre localizable. Sutileza es el nombre del juego. Por otro lado esta cuestión no tiene nada de misteriosa. Es posible encontrar algunos elementos reveladores de la presencia o ausencia de alma en obras producidas de acuerdo con el modelo creado por Dodge. Para mostrar tal posibilidad voy a comentar en esta sección algunos de los indicadores de WebQuest "animadas" (que tienen alma).

Comienzo por una indicación de ausencia de alma. En las WebQuest cuyas tareas son ejercicios meramente escolares, falta un soplo de vida: en responder un cuestionario, coleccionar informaciones ya preparadas, identificar informaciones existentes en Internet o en otras fuentes, etc. Son propuestas de tareas que transfieren una práctica escolar (inauténtica i artificial) para la red o el ordenador. En tales situaciones las WebQuest nacen muertas.

Para un observador menos atento, parecerán adecuadas porque presentan un patrón del modelo analizado. Pero este mismo observador percibirá que la propuesta no le entusiasma. Reproducir prácticas escolares en una WebQuest es señal de falta de imaginación, de creatividad. Es un hacer burocrático. Así mismo obras que incluyen soluciones técnicas interesantes ( [Mozart WebQuest](#), por ejemplo), están marcadas por la ausencia del espíritu que anima cualquier WebQuest digna de este nombre. Esta primera observación mía sobre el espíritu que debe animar a las WebQuest es una alerta importante para los educadores dispuestos a producir lecciones de acuerdo con el modelo creado por Dodge. Elaborar una buena WebQuest exige cierta ruptura con los pedagogismos y didactismos que dominan el escenario de la educación escolar. Formatos de comunicación "didáctica" que generalmente dejan de lado la imaginación y la creatividad.

En una conversación con Bernie Dodge, hace muchos años descubrí que un grupo de alumnos de su master en tecnología educativa en la SDSU estaban a punto de partir para recibir un curso de redacción de cuentos de ficción científica en la Universidad de Humbolt en el Norte de California. Manifesté mi extrañeza: ¿por que un grupo de educadores iba a dedicar un tiempo precioso para hacer un curso de inmersión total en técnicas de redacción de SciFi? La respuesta que obtuve fue esclarecedora: un inusitado curso de redacción en SciFi podría ayudar a los educadores a abandonar viejos formalismo y embarcarse en tramas de creación i imaginación que convertirían sus textos mas atractivos y vivos. Las exigencias de creatividad y de vida en el texto, especialmente en el componente Tarea, va mas allá que la superación del didactismo escolar. No basta sugerir que una Tarea será por ejemplo escribir una obra de teatro. A esta altura de las WebQuest ya tenemos suficientes indicadores sobre las actividades vinculadas al día a día. Como base de buenas WebQuest, el creador del modelo que estamos analizando está ya construyendo una [taxonomía de padrões de tarefas](#) para facilitar la vida de los autores. Pero con los recursos que hoy ya tenemos disponibles es cada vez más fácil huir del viejo

didactismo. Aunque con esto no basta. Es preciso que el texto de la Tarea sugiera algo interesante i plausible. El lector debe "creer" en la tarea, Si esto no sucede, veremos sombras poco nítidas de un alma que podría habitar en la WebQuest.

Inicio otra línea de análisis por el lado negativo: Las WebQuest no tienen alma cuando las propuestas del Proceso no desencadenan actividades de aprendizaje cooperativo. Hay gente que elabora WebQuest sin preocuparse de examinar buenos ejemplos y considerar los principios inherentes al modelo aquí estudiado, piensa a veces que basta sugerir un trabajo de grupo para que el aprendizaje cooperativo surja de las interacciones que los alumnos desarrollaran en sus estudios y actividades. Cuando esto sucede los autores no se han dado cuenta de que el aprendizaje cooperativo exige encuentros de "especialistas" que dominan diferentes dimensiones del conocimiento necesario para ejecutar una tarea. En el mundo extra-escolar, sobretodo en el campo del trabajo la cooperación emerge como una forma de responder a una necesidad en la que se encuentra una comunidad en la práctica. Por esta razón Etienne Wenger afirma que "no es posible planificar el aprendizaje, solo es posible planificar para que el aprendizaje puede ser facilitado o frustrado" (Wenger, 1998, p. 229). Este principio concluye con las siguientes observaciones del citado autor:

Las comunidades de práctica existen en función de los contenidos (en función del aprendizaje como una experiencia viva en la negociación de significados) no en función de la forma [...] Los roles pueden ser planteados, pero las identidades que deben ser construidas a partir de los papeles(roles) no son planteables.

Visiones generales pueden ser planteadas pero las adhesiones necesarias para unir las energías y los resultados de estas visiones no son fruto del planteamiento [...] Se puede planificar el proceso del trabajo pero no las practicas (sociales) del trabajo; se puede planificar el curriculum pero no el aprendizaje (Wenger, 1998, p.229)

El Proceso de una WebQuest presenta desafíos considerables para el autor/profesor. En la búsqueda de un enfoque educativo inspirado por los principios de autenticidad exige mucha creatividad en la construcción de tramas plausibles para el grupo "de especialistas" que deberán actuar de forma cooperativa. Es una señal evidente de ausencia de alma una propuesta de trabajo en grupo que no convence a los lectores de que lo que deben hacer tiene relación con la vida.

Para utilizar el lenguaje de los conceptos en juego es preciso que los alumnos se introduzcan en un campo de juego (Slobodkin, 1992) que los "atrape" en el estudio del diseñado en el Proceso. No es fácil de explicar este aspecto sobre el cual estoy hablando.

La construcción de una propuesta plausible para un grupo de "especialistas" difíciles de ser explicadas con toda claridad: creatividad y convicción del autor. Pero no es difícil de comprobar: los lectores perciben muy fácilmente si un texto es creativo y anclado en las convicciones del autor.

Abordo otro aspecto del Proceso: el acento cognitivo que debe tener la definición de roles. Al definir un rol, un autor de WebQuest debe construir una trama que lleve cada personaje a estudiar seriamente el asunto de su responsabilidad. Es preciso que los "especialistas" se convenzan de la necesidad de elaborar conocimiento personal sobre su especialidad. Muchos educadores, que no examinan con cuidado la construcción de grupos de trabajo en las WebQuest, concluyen de modo apresurado los roles que pueden ser ejercidos a partir simplemente de un ejercicio de dramatización informado por el conocimiento previo de los alumnos.



Cuando esto ocurre, se produce una propuesta que coloca en segundo plano la fuentes de información seleccionadas por el autor/profesor (en algunos casos he visto WebQuest donde se definían los roles sin vincularlos con ningún material de estudio) En tal situación posiblemente no habrá aprendizaje, ya que los alumnos estarán solo ejercitando sus creencias, en lugar de negociar significados sobre nuevos conocimientos. Insisto por estas razón, en el aspecto cognitivo de la definición de roles en las WebQuest. El desafío de la construcción de un Proceso es el de articular diversos punto de vista relativos al tema de estudio  
Por lo tanto, es preciso que los alumnos estudien con cierta profundidad el contenido que define cognitivamente el papel/rol que ejercerán. Los roles deben, por lo tanto, definirse a partir de conocimientos, no a partir de características dramáticas imaginada por el profesor o decididas por lo alumnos.

Desde el punto de vista de los roles, habrá evidencia de almas cuando la articulación entre diferentes contenidos sea elegante. Uso aquí un término muy común en discursos sobre diseño de investigaciones científicas. La elegancia, como otras palabras que he utilizado previamente huye de los límites del operacionalismo que pretende conferir objetividad a las actividades en el campo de la ciencia sociales, pero probablemente es el mejor indicador de alma en las WEBQUEST. Vale la pena por tanto examinarla con más atención

Es común en los círculos científicos, hablar sobre elegancia o inelegancia de un proyecto de investigación. La elegancia no está en función de los requisitos técnicos. Hay muchos proyectos técnicamente bien hechos que son completamente inelegantes. Hay por otro lado proyectos muy elegantes que presentan algún que otro pecado técnico. Quien tenga la oportunidad de evaluar proyectos de investigación sabe de lo que estoy hablando. Pero también, como yo tendría grandes dificultades para establecer con precisión las fronteras de la elegancia.

Elegancia en función de requisitos estéticos. Por eso una buena investigación científica además de ser correcta debe ser bonita. ¿Cómo esta belleza es percibida?. En primer lugar ella es percibida cuando el todo es armónico, no hay un unión de partes cuya articulación carece de fluidez. Esta característica de equilibrio, ya establecida por los pensadores griegos de la era clásica (Gottlieb, 2002), marca decisivamente lo bello. Podemos aplicar-lo a obras musicales, obras literarias, a pinturas, a edificios, a juegos, a proyectos de investigación, a las WebQuest. Nos interesa en nuestro análisis observar que el equilibrio entre las partes no es solo una exigencia en el campo de las artes. La armonía es una exigencia de belleza en todas las actividades humanas.

Hay aun otras características relacionadas con la elegancia. Veamos otra vez las WebQuest. Las obras hechas de acuerdo con el modelo creado por Dodge deben tener un lenguaje que conquiste al lector. Deben ser creativas, en la trama, en los formatos de presentación, en el texto. Todos esto muestra la necesidad de (re)pensar las dimensiones estéticas del hecho educacional, ya que la elegancia no es una exigencia exclusiva de las WebQuest, es una exigencia de cualquier acción que tenga como objetivo favorecer la construcción del conocimiento.

Además de las dimensiones estéticas, parece que la armonía entre las partes señala también las dimensiones en el campo de los valores. En el análisis de muchas WebQuest es fácil percibir la adhesión (o ausencia de adhesión) del profesor-autor con los principios que dan vida a la propuesta creada por el Profesor Bernie Dodge. No se educa con neutralidad. No se educa sin ciertas creencias sobre como la vida merece ser vivida. Es una verdad que mucha gente puede experimentar en las conversaciones

con Paulo Freire. El autor de la Pedagogía del Oprimido siempre dejaba a sus interlocutores la fuerte impresión de que el acto de educar es una actividad humana marcada por compromisos vitales, no es una actividad definida por procedimientos técnicos independientes de la adhesión a determinados valores

Quien haya llegado a este párrafo debe estar perplejo y confuso en mi tentativa de definir el alma de las WebQuest Espero no obstante que este mismo lector esté convencido de que las buenas WebQuest deben ser animadas(con alma) ya que el modelo elaborado por Dodge, así como las creaciones de Paulo Freire, de Michael Young, de Freinet y de muchos otros grandes educadores, exige coherencia, armonía de las partes, la adhesión a determinados principios y la convicción de que aprender es una aventura humana que vale la pena de ser vivida

### **Para concluir**

Llego al final de este artículo sin describir con claridad donde esta el alma de las WebQuest. He criticado la ausencia del alma en obras poco imaginativas, burocráticas. He señalado que obras sin tareas auténticas y plausibles no merecen el nombre de WebQuest. He insistido sobre la necesidad de tramas de trabajo en grupo donde haya un compartir de conocimientos.

Me he referido a los defectos de lenguajes pedagógicos y didácticos que resultan de textos pensados sin gracia. He dedicado muchas líneas a constatar que WebQuest bien hechas son elegantes. Al comentar todos estos aspectos he intentado sobretodo indicar algunos síntomas de ausencia o presencia de alma. Pero no he situado esta alma en ninguna característica aislada. Pero tal vez aun no he tocado un punto esencial que anima el modelo creado por Bernie Dodge: el docente-autor.

Una buena parte de los elementos que he considerado como indicadores de la ausencia o presencia de alma depende del educador. Depende de la convicción, la creatividad, los valores. La WebQuest no es una solución técnica que pueda ser utilizada sin el compromiso del educador. La WebQuest refleja ciertas visiones del mundo y de la educación. En volver viejos valores como el de la belleza. Comprometer-se con una educación anclada en propuestas auténticas. Requerir mucha imaginación. Importa menos la extensión de los contenidos y más con la profundidad de los estudios. Critica veladamente una pedagogía formalista. Implica, en fin, cambios importantes en la actitud por parte del educador. Y casi siempre una simple lectura de una WebQuest, puede hacernos percibir la ausencia o presencia de alma porque las obras son el resultado palpable de las creencias de sus autores. Es bueno estar atentos a la presencia o ausencia de alma en miles de WebQuest presentes actualmente Internet. El uso de obras con alma ciertamente enriquecerá la educación. El uso de obras sin alma dará como resultado una educación sin compromiso con el conocimiento compartido, con el placer de aprender implicándose profundamente con el objetivo de los estudios, la aventura de elaborar conocimientos que den sentido para nuestra vida de cada día.

### **Referencias**

**Dodge, B.** (1995). A Technique for Internet – Based Learning. *The Distance Educator*, V.1, nº 2, 1995.

**Dodge, B.** (1996). **Active Learning in the World Wide Web**. Disponible en <http://edweb.sdsu.edu/people/bdodge/Active/ActiveLearning.html> .

**Edward, D. 7 Mercer, N.** (1987). Common knowledge: The development of understanding in the classroom. London: Methuen.

**Larsen, S.** (1988). New technologies in education: Social and psychological aspects. In Lovis, T. & Tagg, E. (Eds.). **Computers in Education**: Proceedings of the IFIP TC3. Amsterdam: Elsevier Science Publisher.

**March, T.** (2004). The learning g power of WebQuest. Educational Leadership, December 2003/January 2004 | Volume **61** | Number **4**.

**Slobodkin, L.B.** (1992). **Complexity and simplicity in games of the intellect**. Cambridge, MA: Harvard University Press.

**Wenger, E.** (1998). **Communities of practice: Learning, meaning, and identity**. Cambridge: Cambridge University Press.

**Wiggins, G.** (1991). Authentic Assessment. **California Assessment Program; Direct Assessment**: ERIC Digests.

**Wurman, R. S.** (1991). **Ansiedade de informação: Como transformar informação em conhecimento**. São Paulo: Cultura Editores Associados.