

El término y la idea fueron acuñados por Bernie Dodge, profesor de Tecnología Educativa en la Universidad Estatal de San Diego, "es una actividad orientada a la investigación en la que la mayor parte de la información que se debe usar está en la Web. Es un modelo que pretende rentabilizar el tiempo de los estudiantes, centrarse en el uso de la información más que en su búsqueda y reforzar los procesos intelectuales en los niveles de análisis, síntesis y evaluación" [Dodge,95a] y [Dodge,95b].

La idea básica de la estructura de los WebQuest se le ocurrió a Dodge, casi por casualidad, al ver el resultado de las actividades que realizaron sus estudiantes de Magisterio de la San Diego State University al buscar, recopilar y reelaborar información sobre una aplicación informática para la que Dodge no disponía de presupuesto. Sólo tenía un informe de evaluación de unas pocas páginas y un vídeo y conocía unos pocos sitios Web que describían dicho software y la filosofía constructivista que había tras él. Sus alumnos también realizaron una videoconferencia con un maestro que había probado el programa y una especie de video-tele-conferencia (usando CUSee-Me y el teléfono convencional) con uno de los programadores que estaba en Nueva York. La tarea que tenían que realizar los estudiantes era decidir, en las dos horas que duraba la sesión, si dicho programa podía ser utilizado en la escuela en la que estaban haciendo las prácticas y cómo podían utilizarlo. Bernie Dodge había preparado de antemano todos los recursos disponibles, así que, durante las dos horas de la clase, apenas si habló y dejó que sus alumnos analizaran y valoraran la información disponible por sí mismos, formando grupos de trabajo. Como relata en una entrevista en Education World [EdWorld,00] los resultados fueron espectaculares: surgieron aspectos y facetas que no había previsto y se trataron otros con una profundidad que le sorprendió. Esa misma tarde, el recuerdo de las conversaciones entre los estudiantes que trataban de llegar a una decisión respecto al software en cuestión, le llevaron a una intuición: estaba ante otra manera de enseñar, una metodología que estimulaba enormemente a los estudiantes y que promovía procesos cognitivos de alto nivel, una manera diferente de enseñar y aprender que le gustaba.

Unas semanas más tarde, Dodge formalizó el proceso en una plantilla en la que describía los pasos esenciales que aún hoy constituyen un WebQuest:

introducir a la clase en la situación, organizar los grupos, ofrecer algunas fuentes relevantes de información, describir la tarea que tienen que resolver los estudiantes utilizando las fuentes de información disponibles, indicar los pasos del procedimiento a utilizar y ayudarles a llegar a una conclusión. Algo más tarde, Tom March utilizó la estructura ideada por Dodge para crear uno de los primeros y más famosos WebQuest "Searching for China" [March,03]. Desde entonces, miles de enseñantes han utilizado WebQuest en sus aulas para crear pequeños proyectos de aprendizaje para alumnos de todas las edades. Muchos de ellos, además, los han puesto en la Internet para compartirlos con cualquiera que esté interesado.

Sin embargo, como afirma Jordi Adell [Adell,04], no todo lo que lleva la etiqueta WebQuest es un auténtico WebQuest. La mera adquisición de información, las tareas de repetición o recolección de información no deberían considerarse como tales.

Un WebQuest se concreta en un enunciado de una práctica de investigación y búsqueda de información en Internet, que realiza el profesor para trabajar un tema o concepto específico de una (o varias) asignaturas, y que tiene que tener claramente definido al menos una tarea (lo que los alumnos de forma individual o en grupo tienen que hacer), los recursos (fuentes de información o URL) donde encontrar los datos necesarios para llevar a cabo el trabajo, el modo de llevarla a cabo (proceso) y la descripción del mecanismo con el se les va a evaluar.

[Dodge,95a] Dodge, Bernie. Some Thoughts about WebQuest. Disponible en: http://WebQuest.sdsu.edu/about_WebQuests.html (14/06/04).

[Dodge,95b] Dodge, B. . WebQuests: A technique for Internet-based learning. *Distance Educator*, 1(2), 10-13.1995.

[Dodge,01] Dodge, B. FOCUS: Five rules for writing a great WebQuest. *Learning & Leading with Technology*, 28(8), 6-9, 58.2001.

[Dodge,03] Dodge, B.. *WebQuests and other viruses*. Keynote presented at the Association for Educational Communications and Technology Conference, Anaheim, California, November 2003.