Bernie Dodge, creador del modelo de WebQuest para la integración de  tecnología y aprendizaje ha sido  citado por  [eSchool News](http://www.eschoolnews.com/impact30) como uno de los 30 mejores innovadores en materia de tecnología educativa, responde en una entrevista realizada por Education World:<http://www.education-world.com/a_tech/tech020.shtml>

**EW: ¿Podría describir cómo y porqué desarrolló el modelo de WebQuest?, ¿empezó con una meta, una necesidad, una inspiración?.**

Empezó durante un curso de Tecnología Educativa en el que ,entre otras cosas, pretendía que mis alumnos conocieran un programa de simulación educativa denominado [Archaeotype](http://www.ilt.columbia.edu/k12/livetext/docs/archaeo.html) , pero del que no tenía ninguna copia ni otro medio para mostrarlo. Entonces puse en juego una experiencia en la que los alumnos tenían que trabajar en grupo atacando un conjunto de diferentes fuentes de información sobre dicho programa, que previamente yo había seleccionado: unas cuantas páginas de un informe de evaluación del proyecto, unas pocas páginas Web (1995) que describían el software y la filosofía constructivista que había detrás, un chat con uno de los desarrolladores, y una videoconferencia con uno de los profesores que había probado el programa. La tarea que tenían que realizar era profundizar en dichas fuentes de datos, integrar la información y decidir y el programa Archaeotype podía ser usado y cómo en una escuela en la que ellos estuvieran enseñando.

**EW: ¿La clase tuvo éxito?.**

Fue de maravilla. Habiendo hecho mi trabajo con antelación, organizando los recursos, tuve que hablar muy poco durante las dos horas en las que  estuvieron trabajando en ello. Me gustaba pasear entre las mesas ,ayudando cuando era necesario, y escuchando el rumor de las conversaciones de los estudiantes revisando sus notas y tratando de llegar a una decisión. Los aspectos que discutían, eran mucho más profundos y ricos que los que nunca antes les había oído. Aquélla tarde me di cuenta que había un modo diferente de enseñar.

**EW:¿Cuánto tiempo le llevó desarrollar el formato de Webquest?**

Unas semanas después hice una plantilla del mismo modo que había hecho con la lección sobre Archaeotype : una introducción, un listado de algunos recursos de información, una tarea que requiriera trabajo con la información, un esquema de los pasos para trabajar la información y por último llegar a una conclusión. Después de buscar varios nombres que pudieran describir ésta forma de enseñar, decidí denominarle WebQuest. Mis alumnos empezaron a usar la idea para producir sus propias lecciones. Poco después Tom March,  empleó ésta idea para desarrollar [Searching for China](http://www.kn.pacbell.com/wired/China/ChinaQuest.html), como parte de su trabajo para la iniciativa Pacific Bell's [Education First](http://www.kn.pacbell.com/edfirst) . Escribí [Some Thoughts About WebQuests](http://edweb.sdsu.edu/courses/edtec596/about_webquests.html), un artículo para una revista de educación a distancia, y de repente la idea empezó a crecer.

**EW: A su juicio ¿qué elementos o características distinguen WebQuest de otras actividades basadas en Web?**

Dodge: La idea clave es que WebQuest se construye alrededor de una tarea atractiva y realizable que involucra algunas habilidades cognitivas de nivel alto. El pensamiento puede ser creativo o crítico, e incluye resolución de problemas, juicios críticos, análisis y síntesis. La tarea debe ser más que simplemente responder a una serie de preguntas o regurgitar lo que ya está en la pantalla. De forma ideal, la tarea debe ser una versión proporcionalmente reducida de algo que los adultos hacen en su trabajo, en el mundo exterior a la escuela.

**EW: Se ha dicho que el profesorado integrará la tecnología en el currículum sólo si pueden ver beneficios para ellos y sus alumnos. El uso de WebQuest ¿cómo beneficia a los alu**mnos?

Dodge: Hay un montón de cosas útiles que se pueden hacer con el Web en las escuelas, WebQuest es sólo una posibilidad más. WebQuest va particularmente bien con temas que requieren procesos intelectuales de nivel alto y tareas con muchos resultados finales posibles. Una vez identificado un lugar adecuado del currículum donde probar un WebQuest, uno de los beneficios que proporciona es dar más responsabilidad a los propios estudiantes, lo cual es clave, ya que pueden ir construyendo su propio andamiaje mental según van trabajando con nueva información, procesando datos que vienen de diversas fuentes (no sólo libros de texto), teniendo en cuenta las opiniones de los otros,  y organizándose entre ellos a fin de producir algo de lo que se sientan satisfechos.

**EW: ¿Cuáles son los beneficios para los profesores?**

Dodge: El beneficio para ellos consiste en ver que el centro de gravedad de la clase se desplaza hacia los alumnos. Si se hace el trabajo previo de preparación de un buen WebQuest (o se selecciona uno hecho por otra persona), se tendrán una clases más gratificantes, trabajando más como un instructor con individuos y grupos pequeños que teniendo que mantener los ojos de todos los alumnos en ti como única fuente de datos en la clase.

**EW: ¿Qué necesita el profesorado para empezar a crear WebQuest?**

Dodge: Algunas aspectos técnicos y algunos pedagógicos. Primero se necesita ser capaz de crear páginas Web, y de saber buscar en el Web ( saber usar algunos buenos motores de .búsqueda, tal como [AltaVista](http://www.altavista.com/) o [Google](http://www.google.com/) ). El resto tiene más que ver con una buena práctica profesional, buscar una tarea que pueda ser de interés para los alumnos y que fuerce a discurrir sobre el contenido, lo cual es el núcleo de un WebQuest. Sin ello se convierte en una simple página Web. Por último aunque los roles no son absolutamente esenciales en un WebQuest, yo creo que ayudan si los profesores tienen algo más que un conocimiento superficial sobre las estrategias de aprendizaje cooperativo. Crear situaciones que obliguen al alumnado a depender unos de otros es una de las cosas que distinguen los grandes WebQuest de los simplemente buenos.

**EW: ¿Hay alguna herramienta para ayudar a los profesores a evaluar WebQuest?**

Dodge: Hay un plantilla en [A Draft Rubric for Evaluating WebQuests](http://edweb.sdsu.edu/webquest/webquestrubric.html), que permite a los profesores asignar una puntuación a cada WebQuest que analicen y además provee información muy útil para el diseñador.