

Estrategia de aprendizaje basada en Internet, para la modalidad presencial: Webquest

Ivonne Rodríguez Pérez

Centro Universitario UAEM Valle de México

irodriguezperez@yahoo.com

Resumen

De un tiempo a esta parte, han ido surgiendo experiencias educativas innovadoras que integran las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en procesos formativos, en metodologías activas y participativas, y en actividades de aprendizaje dirigidas a los y las estudiantes.

Estas innovaciones tienen su origen en el interés de los docentes por mejorar su práctica y aprendizaje de los estudiantes, la integración de estas tecnologías en la docencia puede ser un recurso para mejorar la calidad de la formación, posibilitar nuevos espacios y colaborar en la diversificación del papel y las funciones que desempeñan.

Una de las estrategias que se está incorporando en la docencia universitaria con un alto grado de satisfacción, tanto por parte de los docentes como de los alumnos, y que está dando buenos resultados en cuanto a la mejora de los aprendizajes, es la Webquest.

La estrategia de aprendizaje Webquest, aporta a los docentes las herramientas necesarias para el uso adecuado de las TIC en el salón de clase, desarrollando sus propias ideas en relación con el tema que estén enseñando, ayuda al profesor a planear y a estructurar la enseñanza de una manera creativa donde estén claras las tareas.

Palabras clave: Webquest, TIC, enseñanza, estrategias

Introducción

El panorama que presenta el desarrollo de la sociedad actual, permite observar la influencia que ejercen las TIC en la transformación de las estructuras y procesos económicos, políticos, educativos, entre otros.

En lo educativo, las TIC aportan más y nuevas opciones a la didáctica que permiten al profesor acercarse al objetivo implícito en el proceso educativo, el aprendizaje de los estudiantes y la generación de individuos competentes.

En la actualidad las universidades tienen la necesidad de una transformación en la enseñanza y se replantean diversos aspectos metodológicos de la formación, ya que la sociedad no sólo demanda conocimientos sino también la adquisición de competencias y actitudes para hacer frente a los retos que deparan los nuevos tiempos.

En este sentido es fundamental que el profesor adquiera ciertas habilidades, conocimientos y actitudes que lo capaciten para aplicar estrategias innovadoras y modelos alternos, que incluyan la enseñanza por medio de TIC, donde el alumno tenga un rol activo y mayor responsabilidad de su aprendizaje. (González,2008)

Una de las habilidades docentes es el diseño de recursos didácticos sustentados en el uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación, integradas a una estrategia de intervención. Juan Luis Bravo menciona que los recursos didácticos “son recursos instrumentales que inciden en la transmisión educativa, afectan directamente a la comunicación entre profesores y alumnos y tienen sólo sentido cuando se conciben en relación con el aprendizaje”. (Bravo, 2009)

A pesar de que en la actualidad existen diferentes clasificaciones de recursos como los que dependen de su sincronía o por la percepción del receptor, se usará la que sustenta el uso de recursos didácticos en el ámbito de la educación presencial.

Se requieren en la actualidad recursos que motiven a los alumnos en el estudio de los contenidos, ejerciten sus habilidades en el uso de TIC, permitan extender el espacio áulico, desarrollen otras opciones de comunicación entre estudiantes y con el profesor y permitan extraer, organizar y utilizar información.

En la elaboración de una estrategia de intervención para el aprendizaje de los contenidos propuestos en un programa de asignatura, se requiere valorar el número de estudiantes, el tiempo y recursos que se tienen tanto fuera como dentro del aula y los objetivos a alcanzar.

Sucede igual con los recursos didácticos apoyados en las TIC, que no eximen al docente de su trabajo y al estudiante del desarrollo de habilidades del pensamiento. “...en el caso específico de Internet, se plantean que las estrategias didácticas para su integración han de responder a la naturaleza de la red, y por lo tanto no pueden ser actividades repetitivas sino de reflexión, búsqueda de información, análisis, comparación,... actividades en definitiva, que exijan el uso de capacidades cognitivas superiores”. (Cortéz, 2010)

Es un hecho que se puede disponer de la información y resumirla, otorgar colores y formas que antes sin las TIC tendrían verdadera dificultad, sin embargo, no se trata solamente de ofrecer al profesor nuevas opciones para seguir realizando la misma exposición y continuar excluyendo al estudiante de la posibilidad de tener un aprendizaje activo; en un contexto donde la información disfruta de una disponibilidad única, donde el software y hardware evolucionan rápidamente y los recursos son más amigables, donde la convivencia con profesionales de disciplinas diferentes se observa más frecuentemente.

Es necesario formar en los estudiantes habilidades como el trabajo en equipo, procesamiento de información (razonamiento, análisis, síntesis, selección e integración) para que el estudiante la convierta en conocimiento, generando una comunicación más efectiva.

La propuesta que se realiza sobre el diseño, elaboración y aplicación de un Webquest tiene por cometido que el docente deje de perpetuar la técnica expositiva en un formato digital.

Webquest (WQ)

Una Webquest (WQ), de acuerdo con sus desarrolladores, Bernie Dodge y Tom March, es una actividad orientada a la investigación (inquiry-oriented), en la que parte o toda la información

con la que interactúan los alumnos proviene de Internet (Dodge, 1998). Se desarrolla en torno a la elaboración de respuestas a preguntas generadoras o problemáticas. La idea clave que caracteriza a una WQ es que se construye alrededor de una tarea atractiva y realizable que involucra algunas habilidades cognitivas de nivel alto. El desarrollo de la misma implica un pensamiento creativo incluye resolución de problemas, juicios críticos, análisis y síntesis (Blanco, 2006). La principal característica de este recurso es que se lleva al alumno por un camino que el profesor ya siguió y validó previamente. Esta técnica ayudará a que el alumno no se pierda en el vasto mundo de información que es Internet, evitando así la obtención de información incorrecta.

El uso de este recurso quedará a juicio del profesor respecto a los momentos de aplicación, pues es una herramienta flexible en cuanto a contenidos y extensión, el propósito de la actividad es dar más responsabilidad a los estudiantes. Este aspecto es clave, ya que los alumnos pueden ir construyendo su propio andamiaje mental según van trabajando con nueva información, procesando datos que vienen de diversas fuentes (libros, reportes, páginas Web). La tarea que propone la WQ está inspirada en el paradigma constructivista y añade elementos de aprendizaje cooperativo (Blanco et al., 2013). El trabajo es grupal, lo que requiere que los alumnos se organicen, realicen su aporte y tengan en cuenta las opiniones de los otros, a fin de producir un informe del cual se sientan satisfechos.

Dado que el centro de la clase son los estudiantes, el docente trabaja como un instructor de grupos pequeños, a quienes orienta en su tarea y los ayuda a cuestionarse. La actividad contribuye a lograr un aprendizaje cooperativo y a crear situaciones en las que los alumnos dependen unos de otros para la producción y defensa de su trabajo (Blanco, 2006).

En los últimos años el sistema educativo superior viene enfrentando nuevos retos con soluciones cada vez más complejas. Las necesidades de los estudiantes, al igual que las sociales o laborales están cambiando, la población que demanda formación va en aumento, el perfil demográfico y socioeconómico es más disperso y hay un mayor porcentaje de alumnos con dedicación parcial, por lo que se requiere más flexibilidad en los horarios.

El nuevo paradigma de enseñanza implica un nuevo enfoque de la profesionalidad docente más centrada ahora en el diseño y la gestión de actividades y entornos de aprendizaje, en la orientación y el asesoramiento, en la dinamización de grupos, en la evaluación formativa y en la motivación de los estudiantes, que en la transmisión de información y la evaluación sumativa como se entendía antes (Marques, 2000).

El desarrollo de estrategias didácticas innovadoras, de la investigación y el desarrollo de experiencias en nuevas didácticas que favorezcan el aprendizaje mediante estrategias fundamentadas en las TIC constituyen una vía de aproximación a las necesidades de la universidad del futuro (Ruiz et al., 2006).

En este contexto, el uso de una WQ no sólo permite que el docente pueda ofrecer distintos grados de intervención a los alumnos sino también extender el contexto presencial que ofrece el aula, brindando buenas posibilidades de enriquecimiento y promoviendo el aprendizaje autónomo, que es vital en la enseñanza superior ya que es el precedente de la autonomía profesional (Cerrano et al., 2008).

La WQ es una herramienta de gran utilidad, ya que constituye una nueva perspectiva referente al trabajo de los estudiantes dentro y fuera del aula. Es una actividad de investigación guiada con recursos principalmente de Internet, donde se establecen previamente todos los pasos a seguir, incluidos la distribución temporal y los recursos. (Degrossi y Carnevali, 2009).

La inclusión de una WQ no indica un mejor aprendizaje y mayores logros. Sin embargo, los aspectos favorables, que a menudo pueden ser influidos son: mayor motivación e integración de la tecnología en la enseñanza y aprendizaje. Por eso es importante que los docentes acompañen las estrategias de enseñanza soportadas por la tecnología con conocimientos respaldados por investigación (Abbit y Ophus, 2008).

La WQ es un método de enseñanza que se desarrolló sobre la base de la filosofía constructivista y prepara el ambiente para los estudiantes trabajan en colaboración. Como resultado de la investigación del aprendizaje con WQ se destaca que resulta eficaz para desarrollar la capacidad del pensamiento lógico en los estudiantes (Çıgrik y Ergülm, 2010).

Una WQ presenta un protocolo propio constituye ya que se especifican, entre otras cosas, los objetivos que se quieren alcanzar y el proceso a desarrollar y, fundamentalmente, debe responder a las necesidades específicas de los estudiantes de modo que pueda lograrse un ambiente de integración coherente y racional de las TIC en el aula.

Estructura de la WebQuest

La estructura general que caracteriza a la WQ se muestra en la figura 1.



Figura 1. Estructura de la Webquest

A continuación se describe cada uno de los elementos que conforman la Webquest:

1) Introducción

Esta sección contiene una presentación atractiva que permite al alumno tener una visión general de lo que va a elaborar, en la que se incluyen imágenes y videos que hagan referencia a aplicaciones del tema, también se pueden agregar algunas ligas a páginas de Internet alusivas al tema, cuidando que no incluyan información relevante que ya esté incluida en la etapa de proceso.

Como parte de la introducción se definen el o los objetivos que el profesor pretende alcanzar al elaborar la WQ, dentro de los cuales pueden estar algunas habilidades a desarrollarse.

Para esta etapa se pueden plantear preguntas, problemas o retos que permitan al alumno relacionar el tema con actividades de la vida diaria o relacionarlos con asignaturas que hayan cursado previamente.

2) Tarea

El título de esta etapa típicamente sugiere una actividad que el alumno se llevará a casa y que realizará con sus propias herramientas, sin embargo con este recurso se tiene una lista de productos terminados (virtuales o físicos), que serán elaborados después de seguir los pasos que marca la etapa de Proceso. Siempre será valioso para el alumno tener a la mano la lista de los productos para que se enfoque en esas metas y las diferencien de otros procesos intermedios de los que tendrán que valerse para completar la WQ.

La lista de tareas debe ser clara y precisa de tal forma que se eviten ambigüedades o confusiones.

Este recurso como muchos otros puede ser trabajado de forma individual o por grupos, así que en esta etapa conviene incluir los roles o papeles de los integrantes del equipo. (Roig,2007).

Dentro de los productos que se encuentran en esta etapa están aquellas actividades que permitirán al alumno ir más allá de una simple pseudoinvestigación, pues estos son el resultado de analizar, sintetizar o transformar el material que el profesor pone a disposición de los alumnos en la siguiente etapa.

3) Proceso

Aquí se explican detalladamente los pasos que seguirá el alumno para poder realizar los productos finales contenidos en la etapa de Tarea.

Para desarrollarla es necesario que el profesor haya pasado por un camino semejante al que se enfrenta un alumno al trabajar con un tema nuevo, para que verifique las ligas que arrojan los buscadores en Internet y así, valide la información relevante para el tema. A la vez que hace este paso, podrá localizar más recursos como: videos, simuladores, artículos, blogs, foros, páginas, sitios y otros que pueden contener información importante y que los alumnos no tienen la certeza de su veracidad pero la experiencia del profesor en su área, permitirá que estos sitios sean visitados y consultados con confianza por los alumnos.

En esta etapa se lleva al alumno por las ligas que debe visitar y se va explicando detalladamente a qué debe prestar atención en el momento de la consulta.

Las actividades que se incluyen en la etapa Proceso son de menor nivel que las que se encuentran en la etapa Tarea, pues durante el Proceso son todos los pasos previos que se requieren para poder hacer las actividades avanzadas de la Tarea. A pesar de llevar paso a paso al alumno durante esta etapa, éste deberá hacer por su cuenta los productos que se sugieren en la Tarea. Así, este recurso permite que el profesor sea guía en el proceso enseñanza aprendizaje.

Es importante enfatizar en que la información en esta etapa incluye recursos como documentos o artículos, además de bibliografía, periódicos, entre otros, no se trata de olvidar los materiales impresos, y basarse solo en internet. Los pasos que el profesor diseñe serán cuidadosamente seleccionados para evitar que el alumno se pierda en la resolución de la WQ.

4) Evaluación

Aquí se establecen los criterios que el profesor tomará en cuenta para evaluar la WQ, se explicitan para evitar confusiones en el momento en que se crean los productos de la Tarea, para prestar atención a los detalles y para tener siempre a la mano el marco de referencia que completará el objetivo de la WQ. Se requieren a su vez los porcentajes, de cada criterio.

5) Conclusiones

El broche de oro lo tiene la etapa Conclusiones, se describe brevemente por parte del profesor el cierre del WQ provocando una reflexión y suscitando la inquietud de ir más allá en la investigación sobre el tema. Se puede incluir una última actividad que no se presente

como parte de los productos de la Tarea ni en la etapa Proceso, simplemente para ayudar a continuar con el tema sin cerrarlo por completo.

Conclusiones

El uso de recursos didácticos en el aula, en específico de las TIC, no está separado de la aplicación de habilidades y trabajo docente; mucho menos debiera verse separado del sentido de la aplicación de un recurso didáctico dentro de una estrategia de enseñanza: su uso como un medio para alcanzar un fin, en este caso el aprendizaje del estudiante.

La facilidad en la elaboración y montaje de un WebQuest en internet ha mostrado su cara más amable al usuario, de forma que en la actualidad, las herramientas para publicar contenidos en la red nos permiten hacerlo sin necesidad de hacer grandes ejercicios de programación en códigos que son, muchas veces, poco accesibles al manejo del profesor.

Los aprendizajes que promueven las WQ están vinculados con la alfabetización informacional y con la investigación, relacionados con el uso de las tecnologías de la información como herramienta de aprendizaje, creación, comunicación y colaboración.

Bibliografía

Abbit, J.; Ophus, J. (2008); What we know about the Impacts of Web-Quests: A review of research. AACE Journal: 16(4), 441-456.

Adell, J. (2004); Internet en el aula: las WebQuest. Eductec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa. 17. [En línea] Disponible en la web: http://www.uib.es/depart/gte/eductec-e/revelec17/adell_16a.htm. Consulta: 07/11/2013.

Bravo J. L.(2009);Los medio de enseñanza: clasificación selección y aplicación, Píxel-Bit. Revisa de Medios y Educación, No. 24, p. 113-124, Madrid

Blanco Suárez, S.; de la Fuente, P.; Dimitriadis, Y.A. (2005); Estudio de caso: uso de WebQuest en educación secundaria. [En línea]. Disponible en la web: <http://www.educared.net/congresol/pdf/congreso-i/Ex8eso.PDF>. Consulta: 23/08/2013.

Cerrano, M.L.; Gómez, D.N.; Moyano, C. (2008); WebQuest como recurso didáctico en enseñanza universitaria. [En línea]. Disponible en la web: [http://www.fceia.unr.edu.ar/inicio/images/PDF/secretaria_desarrollo](http://www.fceia.unr.edu.ar/inicio/images/PDF/secretaria_desarrollo_institucional/segunda_jornada_exp_innov_en_educacion_fceia/Cerrano_Gomez_Moyano.pdf)

[institucional/segunda_jornada_exp_innov_en_educacion_fceia/Cerrano_Gomez_Moyano.pdf](http://www.fceia.unr.edu.ar/inicio/images/PDF/secretaria_desarrollo_institucional/segunda_jornada_exp_innov_en_educacion_fceia/Cerrano_Gomez_Moyano.pdf).

Consulta: 20/11/ 2013.

Çıgırık, E.; Ergül, R. (2010); The investment effect of using WebQuest on logical thinking ability in science education. *Procedia Social and Behavioral Sciences*: (2), 4918–4922, [En línea] Disponible en la web: linkinghub.elsevier.com/retrieve/pii/S1877042810008359. Consulta: 27/12/2013.

Cortéz F.(2010);Sugerencias para utilizar el video en el aula. Trabajo elaborado por la Unidad de Investigación y Modelos educativos, UIME.

Degrossi, M.; Carnevali, S. (2009); Webquest y Edublog: Experiencia en la Enseñanza Universitaria de Toxicología de Alimentos. *RIED*: 12(2), 211-228. [En línea]. Disponible en la web: <http://www.utpl.edu.ec/ried/images/pdfs/vol12N2/webquestedublog.pdf>. Consulta:

10/12/2013.

Dodge, B. (1998); Some thoughts about WebQuest. [En línea]. Disponible en la web:

http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html. Consulta: 20/10/2013.

González J. C. (2008);TIC y la transformación de la práctica educativa en el contexto de las sociedades del conocimiento, *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, No. 2, Vol. 5, Catalunya.

Marques, P. (2000); Impacto de las TIC en la enseñanza universitaria. [En línea] Disponible en la web: <http://www.peremarques.net/ticuniv.htm> Consulta: 12/11/2011.

Roig R.(2007);Internet aplicado a la educación: WebQuest, Wiki y WebBlog en: Cabero J. (Coord.) Nuevas tecnologías aplicadas a la educación. Mc Graw Hill, p. 223-243, Madrid.

Ruiz Romero, J.; Navarrete López, C.J., Martínez Ramírez, J.; González Suárez, D. (2006); Innovación y Nuevas Tecnologías en la educación universitaria: El Proyecto “¿Quién se ha llevado mi queso?”. Universidad de Granada. V Congreso Internacional "Educación y Sociedad". [En línea] Disponible en la web: http://congreso.codoli.org/area_dos.html. Consulta: 07/10/2013.