

RECURSOS DIDÁCTICOS EN INTERNET: ELABORACIÓN DE UN WEBQUEST

A. HERNÁNDEZ VALVERDE; PROFESORA DE ASIGNATURA A, banshee_p4@hotmail.com

G. RAMÍREZ ROMERO, PROFESORA DE ASIGNATURA A, gloria.ramirez.r@gmail.com

RESUMEN

Actualmente, el profesor universitario desarrolla su labor docente en un escenario donde los actores y procesos del entorno educativo cambian constantemente: El acceso a la información, los diversos modelos de comunicación, el tiempo extra fuera del espacio áulico, etc.; pero sobre todo, el perfil actual de los estudiantes universitarios nos demanda integrar al proceso docente las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs), como un recurso didáctico que permite al estudiante favorecer el proceso de aprendizaje (conocimientos, habilidades, actitudes y valores) y al docente le ayuda a integrar y potenciar sus competencias disciplinares.

Este documento presenta al WebQuest como un recurso didáctico y una estrategia de enseñanza en sí mismo. Se desarrolla de la experiencia docente realizada en el curso de formación y desarrollo de profesores universitarios, impartido en el Centro de Docencia, exponiendo la importancia y factibilidad del uso del WebQuest como parte de las actividades en las asignaturas que se imparten en la Facultad de Ingeniería.

INTRODUCCIÓN

El panorama que nos presenta el desarrollo de la sociedad actual, nos permite observar la influencia que ejercen las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) en la transformación de las estructuras y procesos económicos, políticos, educativos, etc.

En lo educativo, las TICs aportan más y nuevas opciones a la didáctica (recursos y estrategias) que permiten al profesor acercarse al objetivo implícito en el proceso educativo, el aprendizaje de los estudiantes y la generación de individuos sociales competentes en cualquiera de sus niveles (básico, medio superior y superior).

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 TICs, donde el alumno tenga un rol activo y mayor responsabilidad de su aprendizaje en el proceso. (González [1])

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 nos 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 [2])

A pesar de que en la actualidad existen diferentes clasificaciones como los que dependen de su sincronía o por la percepción del receptor (oído, vista, tacto, sabor y olfato), adoptaremos la que sustenta el uso de recursos didácticos en el ámbito de la educación presencial.

Para tales fines Bravo propone la siguiente clasificación:

- a) Un apoyo a la exposición oral (pizarrón ordinario y electrónico, diapositivas).
- b) Un refuerzo a la acción del profesor (libros, apuntes, videos educativos, tutoriales multimedia).
- c) Como recursos de información continua y a distancia (páginas web, videoconferencias, correo electrónico, chat, plataformas educativas). Bravo [1]

Así mismo, podemos encontrar que en el acto educativo presencial, la flexibilidad y variedad de recursos didácticos, permiten combinarlos y aplicarlos en cualquiera de los momentos del desarrollo de una asignatura, así como aplicar las competencias didácticas y disciplinares de recursos insertados en estrategias que busquen desarrollar el aprendizaje.

DESARROLLO

Usos típicos de recursos didácticos electrónicos.

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

Comúnmente las Tecnologías de la Información y la Comunicación se han integrado al aula como una simple sustitución del proyector de transparencias y filminas que apoyan la exposición del profesor; del mismo modo, los contenidos que se han alojado en algunos de estos recursos son ineficientemente utilizados por los estudiantes, que aplican el “copiar-pegar”. Garrison y Anderson consideran que la influencia de Internet en las instituciones educativas tradicionales apenas ha supuesto “poco más que una cierta mejora de las prácticas habituales”, lo cual es cierto, pero contrariamente a promover la desazón, este hecho ha de ilusionarnos, porque aún nos queda mucho por ver (y disfrutar) del uso de estas tecnologías. (Prendes [3])

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 TICs, que no eximen al docente de su trabajo y al estudiante del desarrollo de habilidades del pensamiento. “...en el caso específico de Internet, debemos plantearnos 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 [4])

Como sustituto de otros recursos.

Los recursos didácticos electrónicos como el “PowerPoint” utilizados como un sustituto de proyector de transparencias, mantienen al docente en el desarrollo de una exposición; siendo éste el emisor principal de un discurso (en ocasiones monólogo) y al estudiante como un mero receptor. De igual manera, los videos se han utilizado como una proyección “recreativa” o como un recurso para consumir tiempo en una clase; no se explota la proyección de forma que se puedan presentar ejemplos, que se realice análisis de un tema o aplicación, etc. Si bien es cierto que el video es una herramienta de gran valor para las actividades de enseñanza-aprendizaje, su impacto depende de las condiciones físicas y materiales disponibles, de la habilidad que el maestro tenga para vincularlo con los propósitos escolares específicos y del procedimiento que se emplee antes, durante y después de la sesión. (Cortéz [4])

Es un hecho que podemos disponer de la información y resumirla, otorgar colores y formas que antes sin las TICs 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 para el creador y usuario, donde la convivencia con profesionales de disciplinas diferentes se observa más frecuentemente, debemos formar en los estudiantes habilidades como el trabajo en grupo, el 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.

Descripción general de un WebQuest.

El WebQuest (WQ) es una herramienta basada en TICs, con un gran porcentaje en el uso de Internet. 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.

Una de las justificaciones del uso de un WQ, es permitir al alumno navegar a través de Internet por ligas con contenidos confiables, con las que se pueden explotar y/o desarrollar otras habilidades, con base en la experiencia del profesor en otros recursos didácticos, que no necesariamente utilicen las TICs.

El uso de este recurso quedará a juicio del profesor respecto a los momentos de aplicación, pues es una herramienta sumamente flexible en cuanto a contenidos y extensión. Un WQ se puede crear tan fácil y rápido o tan difícil como juzgue el docente. Quedará claro el nivel de complejidad requerido durante la descripción de las etapas que forman este recurso, el nivel educativo al que se puede y ha aplicado anteriormente ha sido desde el nivel básico hasta el nivel superior.

Estructura de un WebQuest.

La estructura general de un WQ está formada por Introducción, Tarea(s), Proceso, Evaluación, Conclusiones y Orientación al profesor, las cuales se describen a continuación.

1) Introducción

Esta sección contiene una presentación atractiva del WQ 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 incluye el o los objetivos que el profesor pretende alcanzar al elaborar el 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(s)

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 el 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 equipos, así que en esta etapa conviene incluir los roles o papeles de los integrantes del equipo. (Roig [5]).

Dentro de los productos que se encuentran en esta etapa están aquellas actividades que permitirán al alumno ir más allá de una “seudoinvestigación”, pues estos productos 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 explicarán detalladamente los pasos que seguirá el alumno para poder realizar los productos finales contenidos en la etapa de Tarea.

Para desarrollar esta etapa 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 se enfrente a las ligas que arrojan los buscadores más famosos 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 que resuelvan el WQ.

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

También puede compararse esta etapa con una secuencia de pasos específicos como: entre a esta página, lea este párrafo, observe este video, pruebe este simulador, lea todas las entradas de este blog, etc.

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 con detalle 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 del profesor como documentos o artículos, además de bibliografía, periódicos, etc. No se trata de olvidar los recursos impresos, solamente de extraer lo mejor posible la información de Internet. Aunque parezca exagerado, los pasos que el profesor diseñe serán cuidadosamente seleccionados para evitar que el alumno se pierda en la resolución del WQ.

4) Evaluación

Aquí se pueden ver los criterios que el profesor tomará en cuenta para evaluar el 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 del WQ. Se requieren a su vez los porcentajes, “pesos” o proporciones 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.

6) Orientación para el profesor

Este apartado como su nombre lo indica está dirigido al profesor que podría utilizar un WebQuest y que no necesariamente intervino en su elaboración.

En la orientación, se describe la utilidad del WebQuest en el desarrollo de una temática particular, los conocimientos previos que debe tener el estudiante antes de comenzar a trabajar con el recurso, su ubicación dentro del programa de asignatura, las ligas que refieren a los sitios web que se utilizaron para elaborar el WQ, si conviene al profesor utilizarla en grupo o individualmente y datos de identificación del docente que la elaboró.

CONCLUSIONES

Como se ha venido concretando en el transcurso de este documento, el uso de recursos didácticos en el aula, en específico de las TICs, 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.

BIBLIOGRAFÍA

1. González J. C. "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, 2008.
2. Bravo J. L. "Los medio de enseñanza: clasificación selección y aplicación", Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación, No. 24, p. 113-124, Madrid, 2004.
3. Prendes M. P. "Internet aplicado a la educación: estrategias didácticas y metodológicas" en: Cabero J. (Coord.) Nuevas tecnologías aplicadas a la educación. Mc Graw Hill, p. 205-221, Madrid, 2007.
4. Cortéz F. "Sugerencias para utilizar el video en el aula". Trabajo elaborado por la Unidad de Investigación y Modelos educativos, UIME, 2003.
5. Roig R. "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, 2007.