

WEBQUEST

Un método constructivista de aprender "con internet"

David Romero Corral
CP Virgen de la Peana. Ateca

Un hecho que nadie cuestiona, en la actualidad, es la creciente importancia que están cobrando las nuevas tecnologías en nuestra sociedad.

Lo que se ha venido a llamar la "sociedad de la Información" se fundamenta en la gran enciclopedia Universal que supone Internet. En ella, millones de páginas Web ponen a nuestro alcance toda la información imaginable. Esto que, en principio, parece una ventaja, se convierte en un problema cuando nos enfrentamos a esta oportunidad sin herramientas, sin estrategias y sin espíritu crítico que nos guíe a través de la "Gran Red".

Es aquí donde se plantea un nuevo modo de "analfabetismo": el tecnológico.

La escuela siempre ha tenido entre sus fines la universalización del saber. Este objetivo no ha perdido vigencia a lo largo de los años pero, en estos tiempos que vivimos, necesita de una readaptación. Nuestra labor de transmisores de conocimiento debería ir quedando en un segundo plano a medida que Internet se vaya haciendo presente en nuestras vidas. Por contra, nuestra labor de mediadores en la adquisición del

conocimiento debería ir cobrando progresivo protagonismo.

Las estrategias y herramientas que hoy se requieren para manejar un ordenador y navegar por Internet pueden ser adquiridas tanto en la escuela como en casa, incluso en determinado tipo de actividades extraescolares. Pero más importante que eso es que nuestros alumnos adquieran el espíritu crítico y las estrategias de análisis, selección y juicio que les ayuden a afrontar exitosamente la búsqueda de Información. En esta labor, sin duda, es imprescindible la labor mediadora del maestro.

Por todo ello y desde una perspectiva constructivista, las WebQuest se revelan como un instrumento idóneo para que los alumnos, desde los primeros años de escolaridad, adquieran, con la mediación del profesor, las estrategias y el espíritu crítico que les permitan enfrentarse a la Información contenida en Internet y construir con ella un conocimiento útil.

Otro de los principios que fundamentan la educación es la atención a la diversidad. En Internet, poco importa quien tiene más o

menos capacidad, quien es "normal" o quien es "diferente", frente a Internet todos somos iguales y llegamos a la red en las mismas condiciones. Por ello, atender a la diversidad, hoy en día, es, también, facilitar a todos nuestros alumnos el acceso, en las mejores condiciones posibles, a Internet y a la Información en ella contenida.

Un aprendizaje significativo

Las WebQuest se fundamentan en las teorías constructivistas y de aprendizaje por descubrimiento.

De esta forma, el objetivo último es que el alumno construya, por si mismo, una aprendizaje significativo acerca de uno o más contenidos curriculares o transversales. Para ello se plantea al alumno un reto, un problema, un proyecto que tiene que resolver de forma individual o cooperativa.

Otro de los objetivos que se pretenden es que el alumno desarrolle habilidades para buscar, seleccionar, interpretar y juzgar la información hallada en Internet, es decir, introducir al alumno en la metodología investigadora.

A nivel individual, las Webquest pueden ser un buen medio para desarrollar la creatividad del niño, en tanto el producto final -aunque predefinido- está abierto a la elaboración que el alumno haga de la información obtenida.

Las Webquest desarrolladas en equipo tienen además otros objetivos: desarrollar estrategias de trabajo cooperativo, de toma de decisiones adquiriendo hábitos democráticos, de relación interpersonal, etc.

Para que todo esto sea posible, para que las Webquest cumplan con el objetivo de desarrollar estrategias que faciliten el acceso, en igualdad de condiciones, a la Información contenida en Internet son necesarios una serie de requisitos previos.

Requisitos Previos

En primer lugar, aunque el contenido textual sea bajo en WebQuest dirigidas a los primeros cursos de Primaria, es necesario que el alumno tenga una cierta base lingüística tanto a nivel lector como de comprensión. Sin duda, se puede pensar que esto es un freno para el uso de las WebQuest, pero ¿porqué no ser motivador?, ¿porqué no utilizar la Webquest como mediadora en este aprendizaje?

Un segundo requisito previo es el conocimiento de ciertas herramientas y software informático. Entre lo más básico está el uso del ratón, del teclado y de software como un navegador web, un procesador de textos y algún programa que pueda elaborar presentaciones, como puede ser PowerPoint.

Una vez que los alumnos conocen el uso del ratón y el teclado se puede plantear el utilizar una WebQuest como medio para aprender el uso de estos programas. Ello requeriría que la WebQuest se realizara pautadamente (paso a paso) por todos y que no se pasara a la siguiente fase sin que todo el grupo hubiera aprendido a utilizar las herramientas necesarias en cada caso.

Un tercer requisito previo es el conocimiento de estrategias para buscar información en Internet, seleccionarla, extraerla y elaborarla en diferentes soportes (texto, gráficos, presentaciones, etc.). Estas estrategias, igual que antes, pueden ser aprendidas antes o durante el desarrollo de la WebQuest.

Metodología

El desarrollo de todas las Webquest comienza cuando el profesor plantea un problema a sus alumnos en forma de reto o investigación. La resolución del problema planteado requiere, en cualquier caso, el aprendizaje significativo o la interiorización de una serie de contenidos o procedimientos.

Partiendo de ese planteamiento previo, el profesor busca alguna Webquest ya elaborada que se ajuste a sus necesidades o crea una WebQuest propia.

Una vez decidida la WebQuest a realizar, si seguimos el modelo presentado por B. Dodge y T. March nos encontraremos, en primer lugar, con una introducción en la cual se presenta al alumno la actividad a realizar y se le motivará hacia su resolución.

El objetivo último de la introducción es hacer la actividad atractiva y divertida para los estudiantes. De esta manera conseguiremos no sólo que les interese la actividad sino que mantengan el interés a lo largo de la misma. Para ello es necesario que los contenidos sea percibidos por el alumno como relevantes y útiles.

En segundo lugar presentará la tarea al alumnado. De esta forma, se especificará cual es objetivo último o el "producto" que se va a pedir que el alumno haya elaborado al final de la WebQuest. Entre las posibles tareas que se pueden plantear las más destacadas son (B. Dodge):

✓ Tareas de **Repetición**: en ellas se pide a los alumnos que busquen algún tipo de información, la aprendan y que, posteriormente demuestren haberla entendido. Sin duda, es la menos constructivista de las tareas que se pueden plantear.

✓ Tareas de **Recopilación**: en ellas se pide buscar información de varias fuentes y elaborarla en un producto final. Requiere el uso de estrategias de comparación, selección, juicio y organización de la información.

✓ Tareas de **Misterio**: son tareas eminentemente motivadores que tienen como objetivo último acercar al alumno hacia un tema y despertar el interés por el mismo. Requieren, a menudo, el empleo de estrategias de investigación.

✓ Tareas **periodísticas**: requiere que los alumnos ejerzan de corresponsales para cubrir una noticia, evento, suceso, etc. La tarea incluye la recopilación de una serie de hechos y la organización de estos en un artículo periodístico.

✓ Tareas **creativas**: el objetivo es que los estudiantes, de forma creativa, produzcan algo dentro de un formato determinado como puede ser una pintura, un relato, etc. Para realizarlo puede pedirse a los alumnos que se documenten previamente.

✓ Tareas **analíticas**: en ellas se pide al alumno que, tras observar detenidamente una o más cosas, encuentre las similitudes o diferencias que pudieran existir y qué implicaciones tienen en lo observado. Sin duda, es una tarea imprescindible para desarrollar estrategias de investigación científica.

✓ Tareas **científicas**: se basan, al igual que el método científico, en el planteamiento de una hipótesis que ha de ser corroborada o desmentida apoyándose en la información obtenida.

En tercer lugar, el proceso describe los pasos que el estudiante debe seguir para llevar a cabo la Tarea. Además de dividir la tarea a realizar en subtareas, el proceso puede dar indicaciones a los alumnos de qué funciones o papeles puede desarrollar cada miembro del equipo.

En cuarto lugar, solemos contar con un apartado de recursos, en el cual los alumnos pueden encontrar enlaces a diferentes web relativas al tema desarrollado o simplemente el acceso a diferentes buscadores.

En quinto lugar, en toda WebQuest hay un apartado de Evaluación. En él encontraremos una serie de criterios (claros y específicos) que permitirán establecer un juicio del conjunto de la Tarea realizada. Una forma habitual de evaluar el trabajo es mediante una plantilla de evaluación (Rubric en inglés).

Por último, las Conclusiones suponen no sólo una mirada hacia el trabajo realizado, sino también una reflexión acerca de lo que el trabajo nos ha aportado y una oportunidad para generalizarlo.

Durante el desarrollo de la Webquest, el profesor debe adoptar una postura de mediador dando pistas que ayuden a los alumnos a dirigir su trabajo pero que, en ningún caso, condicionen la tarea a realizar. Para que esto sea posible es necesario que el alumno trabaje en un clima abierto y flexible en el que lo importante sea el trabajo a realizar y en cómo se lleve a cabo y no tanto el tiempo. Es importante no marcar plazos y premiar todas aquellas estrategias que se pretenden desarrollar (búsqueda de información, selección, organización, valoración, etc.).

Las Webquest son una metodología constructivista de trabajo por proyectos cuyo mayor interés reside en la posibilidad de trabajar contenidos curriculares de forma globalizada, contenidos que no estén muy bien definidos, temas transversales, tareas que invitan a la creatividad o problemas con varias posibles soluciones.

PARA SABER MÁS

<http://ryc.educaragon.org/>
<http://www.educa.aragob.es/cprcalat/wq/index.html>
<http://www.cpr2valladolid.com:8080/BDWQ/Biblio.aspx>
<http://edweb.sdsu.edu/Webquest>

PUESTA EN PRÁCTICA: “WEBQUEST, SALVEMOS LA TIERRA”



Cuando me planteé el diseño de esta WebQuest partía de mi experiencia previa del año pasado como profesor de 3º de E. Primaria y como Bibliotecario del centro en el que trabajo.

Como profesor de 3º, iba viendo que en el área de Lengua se trabajaban una serie de contenidos relativos a la biblioteca y los libros. Los contenidos, aun siendo válidos, me parecieron inconexos y poco motivadores.

Como bibliotecario del centro, enfrentado a la tarea de informatizar el catálogo de libros del centro, llegué a la conclusión de que busques el libro que busques está en Internet. Son muchos los catálogos o bases de datos de libros que podemos encontrar en Internet. Pero... ¿se está enseñando desde el área de lengua a que los alumnos se desenvuelvan en este tipo de catálogos?. La respuesta fue NO.

Estas dos experiencias personales me llevaron a la conclusión de que una WebQuest sería un recurso extraordinario para motivar y acercar a los alumnos al tema de la Biblioteca de Centro y de la búsqueda de libros en catálogos informáticos.

Objetivos

Esta WebQuest, globalizada en torno al área de Lengua, va dirigida a alumnos de 4º de E. Primaria, en adelante, y pretende trabajar objetivos relacionados con:

- ✓ Conocimiento de los datos que componen la ficha de un libro.
- ✓ Búsqueda de referencias bibliográficas en Bases de Datos Informatizadas (Catálogos).
- ✓ Búsqueda de información en Internet a través de Buscadores.

Una misión

Para desarrollar los objetivos mencionados se plantea un reto: Salvar a la Tierra de la amenaza de un arma nuclear extraterrestre. La Misión se divide en cuatro Fases. Para acceder a cada una de las fases se han de obtener unas claves de acceso.

Estas claves se corresponden con datos de la ficha de varios libros que tienen que ir averiguando a partir de una serie de pistas ocultas en textos y de la búsqueda posterior en el Catálogo de la Biblioteca Nacional (<http://www.bne.es>) o en buscadores como Google (<http://www.google.com>).

Así por ejemplo en la primera pista, el mensaje enviado por los extraterrestres dice:

Para averiguar el primer dato que os llevará a descubrir el código de desactivación del arma nuclear prestar atención a este texto:
 “ Cuando en 1994, Rafael, de apellido López Cubino dijo a su profesor:
 - A mi abuelo le justa el bino.
 El profesor le respondió:
 - La "ortografía" es fácil, estudie más, por favor.
 Descubre el lugar en que se publicó el libro y el primer dato habréis descifrado.

De este mensaje los alumnos han de extraer los siguientes datos: 1994 (año de publicación), López Cubino (apellidos del autor) y la palabra clave “ortografía”.



Foto 1: Pagina de búsqueda (<http://www.bne.es/esp/cat-fra.htm>)

Foto 2: Pagina de resultados

Con la misma metodología empleada en esta fase deben llegar a averiguar el ISBN del último libro, el cual les permitirá desactivar el arma nuclear y salvar a la tierra.

Tras completar esta primera fase, viene una segunda de reflexión, en la cual, deben contestar una serie de preguntas relativas al trabajo realizado y a la metodología usada.

Y EL FUTURO... DE LAS WEBQUEST ¿QUÉ NOS VA A DEPARAR?

No aventurando mucho puedo asegurar que el próximo paso en las WebQuest es ir introduciendo cierta interactividad entre la WebQuest y el alumno de modo que, por ejemplo, el alumno, registrándose, pueda tener almacenados algunos datos de días anteriores, o el contenido a trabajar cambie entre un alumno y otro (dentro de la misma temática de la WebQuest), o incluso que se puedan elaborar WebQuest que adapten su contenido y nivel en función del curso al que pertenezca el alumno.