

Uno de los objetivos, anteriormente enunciados, que fija el Sistema Educativo español para la enseñanza es “desarrollar destrezas básicas en la utilización de Internet como fuente de información para adquirir, con sentido crítico, nuevos conocimientos”.

Para Brown [Brown,99] los WebQuest constituyen una estrategia didáctica que, debidamente planificada, permite que los alumnos (y los profesores) puedan sacar partido de las diversas posibilidades de Internet como recurso de información.

Otro de los objetivos enunciados al principio de este capítulo consiste en “potenciar el trabajo colaborativo, y valorar y comprender los puntos de vista de los demás”. El aprendizaje en colaboración necesita de una serie de condiciones que según Johnson & Johnson [Johnson,94] son:

- Interdependencia positiva: Los alumnos perciben que no pueden tener éxito sin los otros.
- Promover la interacción (en lo posible cara a cara): Los estudiantes se enseñan unos a otros y se estimulan mientras se esfuerzan en un trabajo auténtico, real.
- Responsabilidad individual y de grupo: El grupo es responsable de completar la tarea, y cada individuo asume su responsabilidad por la parte que le corresponde en el proceso.
- Competencias interpersonales y de grupos pequeños: La mayoría de los niños (incluyendo muchos adultos) necesitan que se les enseñe cómo trabajar juntos.
- Proceso del grupo: La conversación sobre cómo mejorar la eficacia del grupo se construye deliberadamente en el proceso.

Hay resultados experimentales que avalan que los WebQuest pueden cumplir estas condiciones. En [Blanco,01] se puede acceder a un estudio de caso en el que se muestra cómo esta técnica potencia la ayuda entre iguales, incrementa la calidad del aprendizaje sobre el dominio al que se aplica en comparación con la didáctica tradicional y promueve y facilita, en suma, la colaboración. Dicha experiencia se desarrolló durante el curso 1999-2000, con un grupo de 19 alumnos pertenecientes al último curso de Enseñanza Secundaria Obligatoria, en un aula con 16 ordenadores tipo Pentium en red local y con acceso RDSI a Internet. Los alumnos se organizaron de forma individual y en parejas (seis), sin ningún criterio

previo, y en el que primaba por tanto, la afinidad entre ellos. La actividad que se propuso fue una práctica sobre Educación Ambiental¹, concretamente sobre la problemática de los residuos sólidos urbanos, en la que se pretendía que los alumnos recogieran información de la red, la analizaran y transformaran, mostrando los resultados de su trabajo en forma de páginas Web que pudieran ser consultadas por otros alumnos del mismo o superior nivel, todo ello dentro de seis sesiones (dos por semana) de 55 minutos cada una.

Se pretendía observar el proceso, realizando una serie de medidas de diversas variables, principalmente mediante el uso de test, y ver la posibilidad de extraer alguna conclusión sobre diversos aspectos, como por ejemplo, la influencia que los ejercicios diseñados con esta metodología tienen en la disposición al trabajo en grupo de los alumnos (Ver *Figura 1*).

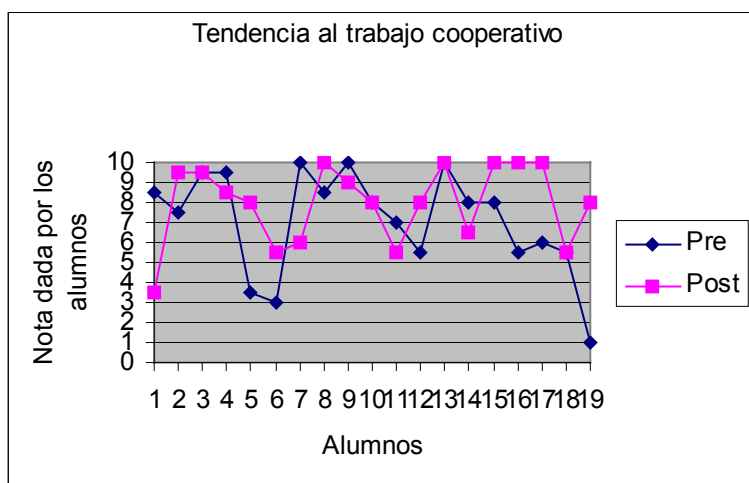


Figura 1. Los WebQuest facilitan el trabajo cooperativo.

También estábamos interesados, entre otras cosas, en ver cómo era la ayuda entre iguales, para llevar a cabo la tarea, en relación con la ayuda prestada por el profesor (*Figura 2*):

¹ <http://www.cnice.mecd.es/eos/MaterialesEducativos/mem/ecomec/prod01.htm>

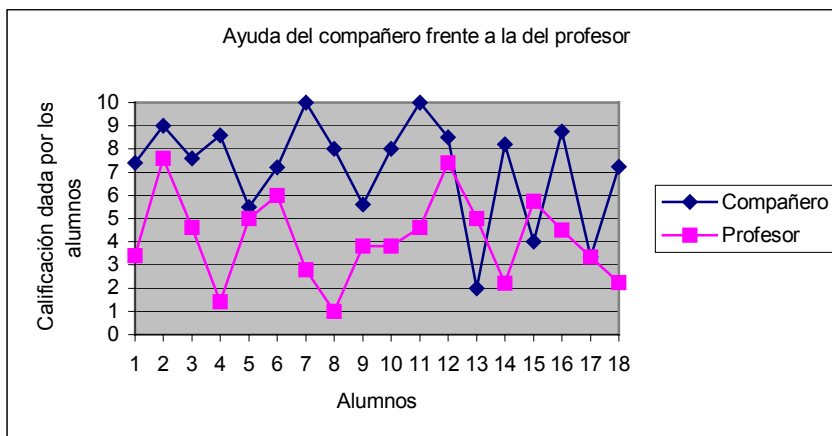


Figura 2. Los WebQuest promueven la ayuda entre iguales.

Dichos resultados contrastan con los obtenidos en proyecto Tecnología y Aprendizaje [Marchesi,03], en el que afirma: “tal vez otro tipo de programa, estructurado en torno a un proyecto de aprendizaje que exige la cooperación entre los alumnos, la búsqueda de información y la utilización de diferentes estrategias de solución de problemas habría obligado a un estilo de enseñanza muy diferente al habitual”. Los autores de dicho experimento tal vez estaban pensando en el modelo WebQuest.

En el citado estudio, en sus conclusiones, se dice: “la primera condición para conseguir que profesores y alumnos avancen en la utilización constructiva del ordenador es que se establezca un nuevo acuerdo entre ellos sobre la forma de enseñar, de aprender y de evaluar. De otra forma, los alumnos van a reclamar la vuelta a las pautas tradicionales en las que se sentían seguros y no van a valorar las posibilidades de aprendizaje que se abren con la utilización de las nuevas tecnologías”.

Los WebQuest suponen precisamente una nueva forma de enseñar, de aprender y de evaluar. Veamos cómo se aborda en este modelo el problema de la evaluación.

Para [Jonassen,99], el aprendizaje significativo debe ser auténtico y además complejo, por lo que no sirven las viejas recetas de una medida simple para su evaluación; se necesitan instrumentos que evalúen tanto el proceso como los resultados: las *rubrics* o Matrices de Valoración². Una Matriz de Valoración facilita la calificación del trabajo del alumno en las áreas del currículo (materias o temas) que son complejas, imprecisas y

² <http://www.eduteka.org/MatrizValoracion.php3>

subjetivas. Esta Matriz podría explicarse como un listado del conjunto de criterios específicos y fundamentales que permiten valorar el aprendizaje, los conocimientos y/o las competencias, logrados por el alumno en un trabajo o materia particular.

Con ese fin establece una gradación (niveles) de la calidad de los diferentes criterios con los que se puede desarrollar un objetivo, una competencia, un contenido o cualquier otro tipo de tarea que se lleve a cabo en el proceso de aprendizaje.

Generalmente se diseña de manera que el alumno pueda ser evaluado en forma "objetiva" y consistente. Al mismo tiempo, permite al profesor especificar claramente qué espera del alumno y cuáles son los criterios con los que se van a calificar un objetivo previamente establecido, un trabajo, una presentación o un informe escrito, de acuerdo con el tipo de actividad que desarrolle con los alumnos.

En el nuevo paradigma de la educación, las Matrices de Valoración se están utilizando para darle un valor más auténtico o real a las calificaciones tradicionales expresadas en números o letras.

De acuerdo con lo anteriormente expuesto, una Matriz de Valoración sirve para averiguar cómo está aprendiendo el alumno, y en ese sentido, se puede considerar como una herramienta de evaluación formativa, cuando se convierte en parte integral del proceso de aprendizaje. Esto se logra en las siguientes situaciones: cuando a los alumnos se les involucra en el proceso de evaluación de su propio trabajo (auto evaluación), del trabajo de sus compañeros o cuando el alumno, familiarizado ya con la Matriz de Valoración, participa en su diseño.

Si partimos de la premisa de que la evaluación tiene como propósito fundamental proporcionar información sobre los distintos momentos del aprendizaje del alumno, esta herramienta ofrece ventajas claras como son:

- Promueve expectativas sanas de aprendizaje, pues clarifica cuáles son los objetivos del aprendizaje y de qué manera pueden alcanzarlos los alumnos.
- Ayuda a determinar los criterios con los cuales va a medir y documentar el progreso del alumno.
- Permite describir cualitativamente los distintos niveles de aprendizaje que el alumno debe alcanzar.

- Permite que los alumnos conozcan los criterios de calificación con que serán evaluados.
- Aclara al alumno cuáles son los criterios que debe utilizar al evaluar su trabajo y el de sus compañeros.
- Permite que el alumno evalúe y haga una revisión final de su trabajo, antes de entregarlo al profesor.
- Provee información de retorno sobre la efectividad del proceso de enseñanza que se está utilizando.
- Reduce la subjetividad en la evaluación.

Puede hablarse de dos tipos de Matrices de Valoración, la Comprehensiva (total) y la Analítica. En la Comprehensiva el profesor evalúa la totalidad del proceso o producto sin juzgar por separado las partes que lo componen. En contraposición, con la Matriz de Valoración Analítica el profesor evalúa inicialmente, por separado, las diferentes partes del producto y luego suma la puntuación de éstas para obtener una calificación total [Moskal,00], [Mertler,01].

Una de las secciones obligatorias de un buen WebQuest es precisamente la de evaluación, y en la mayoría se usan Matrices de Valoración.

Continuando con el informe de dicho experimento "es importante utilizar las nuevas tecnologías con todas sus posibilidades. Por ello, el uso de Internet en el aula y para las tareas que deben realizarse en casa es imprescindible. El profesor debe ayudar a sus alumnos a seleccionar la información y a hacer un buen uso de las opciones que se les presentan. De esta forma, también el alumno vivirá con más confianza su proceso de aprendizaje". Nuevamente están refiriéndose a una de las características del modelo WebQuest.

Manuel Área [Área,04] se pregunta: "¿Es posible integrar los principios del aprendizaje constructivista, la metodología de enseñanza por proyectos y la navegación Web para desarrollar el currículo con un grupo de alumnos de una aula ordinaria?. La respuesta es afirmativa y se denomina WebQuest".

Como se recordará, en el comienzo del capítulo se presentaron tres de los objetivos que marca la Ley de Educación. Hemos visto cómo el modelo WebQuest puede ser una forma válida de abordar los dos primeros; veamos ahora si también podría servir para el tercero, el que se refiere a potenciar las habilidades que permitan a los alumnos encontrar, analizar,

intercambiar y presentar la información. Éste, precisamente, era el reto fundamental de Bernie Dodge **iError! Marcador no definido.]:** “Las WebQuest han sido ideadas para que los estudiantes hagan buen uso del tiempo, se enfoquen en utilizar información más que en buscarla, y en apoyar el desarrollo de su pensamiento en los niveles de análisis, síntesis y evaluación”.

En [Flecha,97] la capacidad clave a conseguir en la formación de nuestros estudiantes pasa a ser la selección y procesamiento de la información priorizada.

Como puede deducirse de lo expuesto hasta aquí, el modelo WebQuest puede ser una herramienta didáctica adecuada para, entre otras cosas, canalizar el uso de Internet dentro de un aula, apoyando lo que se ha definido anteriormente como pedagogía de la construcción y de la imaginación: puede constituir un instrumento válido en el contexto del nuevo rol del profesor y del alumno en dicha pedagogía.

En resumen, el modelo WebQuest puede suponer aprovechar lo que de útil tiene Internet, en el sentido aquí enunciado (ver capítulo 2) de aumentar la motivación de los estudiantes y sus habilidades para trabajar en colaboración, y soslayar los riesgos al proponer estrategias que solventan el uso de pseudoinformación, la saturación de información y la dependencia tecnológica (prestar más atención al cómo que al para qué). Además se trata de una idea que recoge la mayoría de los principios de la pedagogía de la construcción, ya que puede apoyar tanto la idea de ir “más allá del conocimiento dado” (MCD) como la estrategia “sin conocimiento dado” (SCD) poniendo el acento en el “aprender a aprender”, en los contenidos procedimentales, en el “saber hacer”, en trabajar los procesos, los modos de acceder a la información para seleccionarla, analizarla, transformarla e integrarla en las estructuras cognitivas. La estrategia WebQuest, puede aumentar la motivación, facilitar la atención, ayudar a construir los conocimientos y a personalizarlos a través de la creatividad y el pensamiento crítico, a transferirlos y a evaluarlos. Todo ello, como se puso de manifiesto en el capítulo anterior, constituye uno de los ejes principales de la nueva pedagogía de la imaginación y la construcción.

-
- [Marchesi,03] Marchesi, Á. et al. Tecnología y aprendizaje. Investigación sobre el impacto del ordenador en el aula. Ed. SM, 2003.p 8-9. ISBN: 8434861313
- [Moskal,00] Moskal, Barbara M. Scoring rubrics: what, when and how?. Practical Assessment, Research & Evaluation, 7(3).2000.
- [Mertler,01] Mertler, Craig A. Designing scoring rubrics for your classroom. Practical Assessment, Research & Evaluation, 7(25).2001. ISSN 1531-7714.
- [Flecha ,97] Flecha, R. Compartiendo palabras. Barcelona: Paidós 1997.
- [Blanco,01] Blanco, S., De la Fuente, P., Dimitriadis, Y. Estudio de caso: uso de Internet en Secundaria. Comunicación y Pedagogía 2001, Vol 20, nº 174. Resumen disponible en:
<http://www.educared.net/pdf/congreso-i/Ex8eso.PDF> (14/06/04).