

La WebQuest: del aprendizaje presencial al aprendizaje virtual en la Licenciatura en Enfermería

Cesar Jerónimo López Camacho

cesar_lopez76@hotmail.com

Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo

Resumen

Los modelos educativos han sufrido cambios importantes, se ha pasado de la presencialidad a la virtualidad y son cada vez más los programas educativos que así lo ofertan, es por ello que se requiere usar herramientas que generan estos cambios, basándose en el enfoque centrado en el aprendizaje.

Para poder llevar a cabo este modelo se requiere del apoyo de las Tecnologías de la Información y Comunicación, la cual es una herramienta disponible para el desarrollo y la evaluación del proceso educativo, basándose en el uso de Entornos Virtuales de Aprendizaje.

En este tipo de educación, la instrucción es importante para evitar ambigüedad y obtener los resultados deseados, el aprendizaje colaborativo toma un rol importante y la herramienta tecnológica que puede llevar a cabo este proceso instruccional que se ha definido, por no ser el único, pero sí lo logra, es el uso de la WebQuest.

Palabras clave: Tecnologías de la Información y Comunicación, Entornos Virtuales de Aprendizaje, Aprendizaje Colaborativo, WebQuest.

Abstract

Educational models have undergone important changes, they have gone from face-to-face to virtuality and more and more educational programs offer it, which is why it is necessary to use tools that generally these changes, stability in the focus centered on the learning.

In order to carry out this model, the support of Information and Communication Technologies is required, which is a tool available for the development and evaluation of the educational process, strictly in the use of Virtual Learning Environments.

In this type of education, instruction is important to avoid ambiguity and obtain the desired results, collaborative learning plays an important role and the technological

tool that can carry out this instructional process that has been defined, because it is not the only one , but yes it succeeds, is the use of the WebQuest.

Keywords: Information and Communication Technologies, Virtual Learning Environments, Collaborative Learning, WebQuest

Introducción

El uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) es cada vez mayor en el desarrollo de procesos de aprendizaje, las TIC surgen como medio para lograrlo, ya que nos llevan a desarrollar competencias en el estudiante a partir de entornos colaborativos.

El medio para llevarlo a cabo fuera del aula física son los entornos virtuales de aprendizaje, desde donde se llevan a cabo todas las actividades, partiendo de un modelo instruccional.

El uso de la WebQuest es importante para poder desarrollar las actividades, ya que esta herramienta se fundamenta en el trabajo colaborativo, lo cual permite que se desarrollen habilidades de pensamiento crítico en el estudiante, desde un aprendizaje autónomo por el estudiante, en este trabajo se presenta la importancia que éste tiene en el proceso de aprendizaje de la licenciatura en enfermería.

Objetivo

Reconocer la importancia que tiene el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación en el desarrollo de las actividades académicas en el proceso de formación de los estudiantes de la Facultad de Enfermería de la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, a partir de la herramienta conocida como WebQuest y que promueve el aprendizaje colaborativo.

El contexto

La Facultad de Enfermería ha visto la necesidad de incursionar en el uso de herramientas tecnológicas que apoyen al proceso educativo, por lo cual utiliza las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y pasar de solamente el aprendizaje presencial al aprendizaje virtual, tanto en modelos que así lo exigen como en los modelos tradicionales.

Si bien existen varias maneras de acceder al conocimiento, el trabajo colaborativo y el trabajo autónomo han sido de las opciones de desarrollo de actividades para la generación del aprendizaje, motivo por el cual se ha definido la utilización de WebQuest que permite llegar a estos modos de acceso, por lo cual se ha venido

definiendo su uso como herramienta didáctica para lograrlo, logrando resultados satisfactorios.

Las herramientas tecnológicas

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) toman un papel importante en la educación ya que, además de facilitar el desarrollo de algunas tareas, también permite modificar los ambientes de aprendizaje en los cuales se lleva el proceso educativo, que incluye el cambiar los roles de los participantes, así como los métodos tanto de enseñanza como de aprendizaje.

Las TIC han sido cada vez más usadas en cualquier área de la vida, en particular en el aspecto social, los cuales se les ha dado nombrarlo redes sociales, dada su popularidad en ese ámbito, donde se logra la comunicación cada vez mayor, los jóvenes estudiantes están cada vez más inmersos en este tipo de actividades, y dado que la mayoría son nativos digitales (Prensky, s/f), el uso de las TIC no es una limitante; sin embargo, el rol del docente requiere que agregue el uso de estas TIC para lograr utilizarlas como mediador pedagógico.

En la práctica diaria en el aula presencial se utilizan técnicas denominadas tradicionales, tales como: desarrollo de capacidades creativas de los alumnos, uso de comunicación verbal y escrita, clase magistral y prácticas, dinámicas de grupos, seminarios, tutorías de trabajo, trabajo en equipo, asesorías personalizadas y presenciales, métodos de caso, modelos de simulación, visitas a empresas, entre otras.

Con el uso de las TIC, y a través de plataformas educativas bajo un modelo centrado en el aprendizaje, llevan a un proceso de aprendizaje con atención individualizada, interactiva, cooperativa y constructivista.

Entornos Virtuales de Aprendizaje

El contexto actual de educación se ha caracterizado por la presencia y uso de las TIC, lo que obliga a la escuela, en relación a la demanda por los alumnos a una alfabetización digital que lo lleve a desarrollar las competencias tecnológicas necesarias para lograr el cumplimiento de los objetivos curriculares.

Los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) resultan ser el espacio óptimo para la promoción de dichas competencias, a partir de abordar la formación en las tres dimensiones básicas que la conforman:

- a) el conocimiento y uso instrumental de aplicaciones informáticas,
- b) la adquisición de habilidades cognitivas para el manejo de la información, y

- c) el desarrollo de una actitud crítica y reflexiva para valorar tanto la información, como las herramientas tecnológicas disponibles.

Las prácticas de aprendizaje (VirtualEduca, 2010) que ayudarán a llevar al desarrollo de estas actividades se encuentran: la clase, las lecturas, la indagación, la demostración, la observación, la investigación, preguntas y respuestas, el diálogo guiado, el debate, la discusión, los proyectos, las presentaciones y los ensayos, el portafolio y el trabajo final; el uso de videos es opcional y se utilizarán sólo si es necesario complementar y entender algunas de las actividades que se tienen previstas.

Dentro de estas prácticas de aprendizaje mencionadas, para obtener un mejor resultado se pueden unir en técnicas didácticas, y algunas de las actividades que la Facultad de Enfermería ha optado en diferentes programas y unidades de aprendizaje, es el uso de la WebQuest, donde pueden ser insertados estas prácticas de aprendizaje, mismas que se presentaran más adelante.

Para lograr los resultados deseados, es necesario definir la secuencia a utilizar: un momento inicial, donde se definen las actividades a realizar, el desarrollo, con el uso de la tecnología mencionada y las prácticas de aprendizaje requeridas y un cierre, donde se define el trabajo final y la forma de presentarlo.

Finalmente es necesario definir los elementos de evaluación, a partir de rúbricas, donde el estudiante sabrá qué entregar y bajo qué características, bajo un modelo cualitativo, donde al final no tendrá dudas de su calificación, o en su caso, las menores sólo para identificar cuál pudiera ser el problema.

Los EVA son el conjunto de entornos de interacción, ya sea sincrónica o asincrónica, donde se lleva a cabo el proceso de enseñanza y aprendizaje, bajo la conducción del tutor y este proceso de interacción entre los estudiantes, docentes y estudiantes con docentes.

Es importante que el modelo seleccionado lleve al logro de los aprendizajes, y la intención del modelo de la Facultad de Enfermería es que principalmente se lleve a cabo un aprendizaje significativo, el cual se pretende lograr a partir del trabajo en equipo, dada la naturaleza de los EVA, el cual puede ser logrado a partir del aprendizaje colaborativo.

La WebQuest

La WebQuest es una herramienta que parte de una metodología que consiste en una investigación guiada, cuyos recursos principales son de Internet y promueve la utilización de habilidades cognitivas superiores, el trabajo colaborativo y la autonomía de los estudiantes e incluye una evaluación auténtica.

Dado que su desarrollo principal es por la vía de Internet, las competencias tecnológicas son necesarias y las TIC toman un papel preponderante, las WebQuest son utilizadas como recursos didácticos por los profesores, ya que permiten el desarrollo de habilidades del manejo de información y las competencias relacionadas con las tecnologías y la comunicación.

La idea principal del desarrollo de la metodología de trabajo basada en WebQuest es obtener las competencias tecnológicas requeridas para el manejo de información contenida en Internet, teniendo como objetivo aprender a seleccionar y recuperar datos de múltiples fuentes y desarrollar habilidades del pensamiento crítico (Dodge, 1998).

La WebQuest consiste en presentar un conjunto de recursos definidos por el desarrollador ésta, que generalmente es el profesor, de modo que evite la navegación simple y sin un rumbo determinado (Watson, 1999).

De acuerdo con Rodríguez García (s/f), la WebQuest se define como un modelo de aprendizaje simple y rico para proporcionar el uso educativo de Internet, basado en el aprendizaje colaborativo y en proceso de investigación para aprender. Es una actividad enfocada a la investigación, en la que la información es usada por los alumnos, es una exploración dirigida que culmina con la publicación de los resultados de la investigación. Potencian el pensamiento crítico, la creatividad y la toma de decisiones, contribuye a desarrollar diferentes capacidades llevando a los alumnos a transformar los conocimientos adquiridos.

Metodología

Es necesario llevar a cabo una serie de pasos y una estructura para llevar a cabo el uso de las WebQuest en actividades que generen aprendizaje, lo cual se verá a continuación.

La estructura de la WebQuest es la siguiente:

- *Introducción:* es un documento que está dirigido a los estudiantes donde se les proporciona la información básica de la actividad, es una orientación de lo que se espera y suscita, mantiene el interés si la formulación es atractiva, visualmente interesante, relevante para los alumnos de acuerdo de a sus intereses y conocimientos previos, importantes para sus implicaciones, urgentes porque requieren una solución y divertidos para que se puede desempeñar su papel. El propósito es preparar y abrir el interés por la tarea, no implica toda la actividad a realizar.
- *Tarea:* en este apartado se describe de manera clara y concisa el resultado final de las actividades de aprendizaje; las tareas pueden ser resolver un

problema, formular y defender una postura, diseñar un producto, analizar una realidad compleja, crear un resumen, producir un mensaje persuasivo o un tratamiento periodístico, crear una obra de arte o cualquier tarea que requiera que los estudiantes procesen y transformen la información reunida. La tarea no incluye los pasos a realizar.

- *Proceso:* se enlista los pasos necesarios para comunicar la idea de la secuencia ordenada, esta sección ayuda a entender qué es lo que se tiene que hacer y en qué orden, otras WebQuest pueden ser usadas y en este paso se adaptan a sus necesidades, es importante el grado de detalle de las actividades, de esta manera se entenderá lo que se tiene que hacer, se definen e incluyen los recursos en línea o no en línea que se utilizarán en cada paso, incluyen el rol de cada participante.
- *Evaluación:* se describe lo más concreta y clara posible para que los participantes estén claros cómo será evaluado, pudiendo haber un resultado común al equipo o de manera individual, se incluirán las matrices de valoración que serán necesarios para complementar el proceso de evaluación.
- *Conclusión:* se incluyen algunas frases que resuman lo que se ha aprendido realizando la WebQuest, se pueden incluir vínculos adicionales a otros recursos sólo como complemento de la actividad, puede incluir un cierre de la actividad, debe incluir un resumen de lo aprendido y estimular a la reflexión del proceso, de tal manera que anime a extender el proceso de manera individual por el participante. Se puede solicitar a los estudiantes que hagan sus sugerencias con el fin de mejorar las actividades.

Con todos los elementos antes mencionados se ha definido el modelo educativo para la modalidad de Educación a Distancia, donde se han desarrollado actividades para desarrollar competencias tecnológicas para el uso adecuado de las Tecnologías de la Información y Comunicación, es importante mencionar que el docente de la modalidad presencial en varias de las ocasiones requiere fortalecer sus competencias tecnológicas, las cuales abarcan el modelo para ser utilizado como diseño de actividades, no como experto de términos de programación, que no son el propósito de este modelo.

Se ha establecido la plataforma educativa, esto es, el uso del Entorno Virtual de Aprendizaje, el cual se ha definido que sea un software gratuito, en particular moodle, el cual cumple con las necesidades para el desarrollo de situaciones instruccionales y que pueden ser realizadas actividades de manera síncrona y asíncrona.

Si bien en este software se pueden desarrollar otras actividades, es un proceso inicial, para que una vez que se alcance el objetivo a partir de su uso básico, se pueda incursionar en estrategias de diseño instruccional más complejas.

Resultados

El uso de esta herramienta se ha utilizado principalmente en algunas de las unidades de aprendizaje, principalmente de Informática, que han sido al parteaguas para llevarlo a cabo a otras unidades de aprendizaje, así como en el modelo de educación a distancia con que cuenta la facultad.

Se ha visto la importancia que tiene el uso de estas herramientas tecnológicas como apoyo a la formación de los estudiantes, y en el modelo a distancia consigue desarrollar actividades de manera colaborativa, situación que en muchas ocasiones pareciera no poder llevarse a cabo en esta modalidad.

Finalmente la implementación de la WebQuest para el desarrollo de las actividades de aprendizaje a partir del trabajo colaborativo, es importante la definición del diseño de WebQuest.

Existen sitios y programas para generar la WebQuest, sin embargo, se ha optado por desarrollar una plantilla donde se destacan cada una de las secciones en las que está dividida la WebQuest, dado que lo más importante es entender su uso y aplicación, más que el diseño propiamente.

Conclusiones

La Licenciatura en Enfermería es una licenciatura que, dada sus características, tiene la posibilidad de poder ser llevada a cabo a partir de situaciones problemas de la vida real, casos específicos, y cualquier actividad que permita obtener la solución a partir del análisis de las situaciones reales.

Desde esta perspectiva, al momento de que el docente reconoce su importancia puede generar actividades que permitan que se pueda ir desarrollando este tipo de actividades, lo importante es que el docente sepa dirigir al estudiante para poder llevar a cabo los proyectos o problemas.

De esta manera, el estudiante puede lograr desarrollar sus competencias profesionales a partir de la resolución de problemas de la vida real, y aprende a identificar de manera clara cada parte que le llevará a generar conocimiento.

Cabe destacar que las actividades bajo este modelo no sustituyen la práctica física, pero sí es importante para comprender procesos que, al llegar a la práctica apoyará a comprender la actividad y obtener mejores resultados.

- Argote M., Palomo L., Sánchez R., Ruiz P. (s/f). *WEbQuest: Un recursos educativo para su uso en el aula. Capítulo 1: Concepto y elementos de una WQ.* Recuperado el 10 de octubre de 2013.
- Castillo Arredondo, S. Torres González, J.A. Polanco González, L. (2009). *Tutoría en la enseñanza, la universidad y la empresa.* Ed. Prentice Hall. Madrid.
- Fernández Muñoz, R. (2003). *Nuevas tecnologías en la Educación Social.* Madrid.
- Florido Bacallao R., Florido Bacallao M. (2003). *La Educación a Distancia, sus retos y posibilidades.. Centro de Referencia para la Educación Avanzada (CREA).* Cuba. etic@net. Número 1. Julio 2013. Granda España. ISSN: 1695-324X.
<http://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/Numero1/Articulos/EaDretos.pdf> Recuperado el 10 de octubre de 2013.
- Hamidian. (s/f). *Plataformas virtuales de aprendizaje: una estrategia innovadora en procesos educativos de recursos humanos.* Recuperado Julio 17 de 2012.
<http://www.utn.edu.ar/aprobedutec07/docs/266.pdf>
- Jonson, D.W., Jonson, R., Holubec, E. (1993). *Circles of learning (4th ed.)* Edina, MN: Interaction Book Company.
- Ledesma Saucedo, R. (2005). *El proceso de comunicación en la Ambientes Virtuales de Aprendizaje.*
- Longoria, J.F. (2005). *La Educación en Línea: El uso de la tecnología de informática y comunicación en el proceso de enseñanza – aprendizaje.*
- Marabotto María Irma, Grau Jorge E. (1995). *Multimedios y educación.* Editorial Fundec. Buenos Aires.
http://tecnologiaedu.uma.es/materiales/wq/archivos/cap1_WQ_Definicion.pdf
- Martín, A. M.; Domínguez, M.; Paralera, C. (2011) «El entorno virtual: un espacio para el aprendizaje colaborativo» [artículo en línea]. EDUTEC, Revista Electrónica de Tecnología Educativa. Núm. 35 / Marzo 2011. [Fecha de consulta: 10/11/2013] . <http://edutec.rediris.es/revelec2/revelec35/> ISSN 1135---9250.
- Molist, M. (2006). *Institutos y universidades apuestan por la plataforma libre de ‘e-learning’ Moodle.* Recuperado Febrero 11 de 2012.
<http://www.elpais.es/articulo/portada/universidades/apuestan.p.1>
- Prensky M. (s/f). *Nativos e inmigrantes digitales.* Recuperado el 10 de octubre de 2013. [http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf)

Velarde Peña, Leticia. (2010). *Objeto de aprendizaje como estrategia didáctica*. 1er Congreso Latinoamericano de Ciencias de la Educación.
VirtualEduca. (2010). *La tutoría en entornos virtuales de aprendizaje*