

EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA EN APRENDER A APRENDER A TRAVÉS DE LA WEBQUEST

Eloísa Teijeira Bautista.

Orientadora del CPI da Ribeira. O Porriño. Pontevedra.

En la sociedad del conocimiento, las TIC proporcionan un acceso a la información ilimitado. La escuela necesita utilizar recursos que eviten que las tareas de aprendizaje destinen demasiado tiempo y esfuerzos a procesos de bajo nivel cognitivo como la búsqueda de información.

Además, el entorno digital plantea procesos de aprendizaje que permiten un alto grado de autonomía, lo que exige potenciar que el alumnado desarrolle su competencia en aprender a aprender, en conocer, gestionar y comprometerse con su propio aprendizaje y que le hagan competente para aprender a lo largo de la vida.

A ambos aspectos dio respuesta Bernie Dodge, profesor de la Universidad de San Diego, California, creando, en 1995, las Webquest.

Webquest: pregúntale a la web...

...preguntarse, buscar información y construir con ella conocimiento, un camino de aprendizaje en el que este recurso puede acompañar al alumnado, dirigiendo procesos cognitivos complejos y minimizando los más superficiales, para conseguir aprendizajes relevantes.

La Webquest es una herramienta didáctica de indagación/investigación, enfocada a que el alumnado utilice como fuentes informativas documentos que, fundamentalmente, se encuentran en Internet para extraer información que le permita construir conocimiento y comunicarlo (Dodge)

Se presenta un escenario sobre el que se plantea una tarea a realizar, proporcionando recursos previamente seleccionados de la red. Se indica el proceso que debe realizarse para crear un producto determinado.

La Webquest tiene una estructura-tipo, reconocible: se trata de un documento para el alumnado, en versión digital, que consta de introducción, descripción de la tarea, del proceso para llevarla a cabo, con los enlaces a las páginas web seleccionadas y de cómo será evaluada (incorporando rúbricas o

matrices de evaluación) y que termina con el planteamiento de una conclusión que dirige la comprensión del proceso y anima a seguir indagando.

Si la Webquest se diseña para que la utilicen otros docentes, se incorpora una guía didáctica. Habitualmente también se incluye una página de créditos en los que se indican los datos de los creadores de la misma.

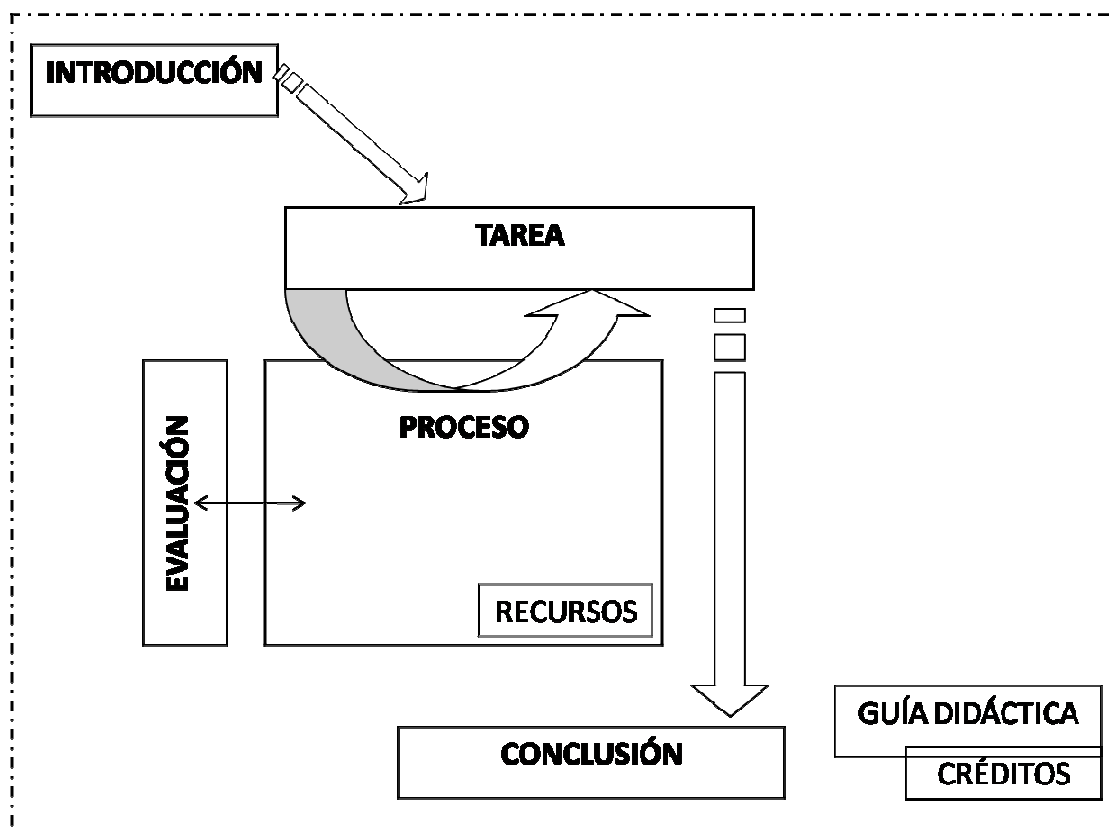


Fig 1: Estructura de la Webquest

Competencia en aprender a aprender y webquest

El potencial carácter motivador de la webquest y la gran difusión de este recurso, dio lugar a multitud de diseños que se asemejan a la idea inicial o se alejan de ella en mayor o menor medida.

Para contribuir al desarrollo de la competencia en aprender a aprender, una webquest debe poseer lo que Dogde llama “alma”, una calidad que identificaremos por diversos indicadores (Novelino):

- La **introducción** de la webquest ha de centrarse en el alumno, conectando el ámbito del contenido a aprender con sus intereses y presentando un escenario auténtico. La creatividad, elemento esencial para el diseño de una webquest, permite huir de la mera transmisión de una actividad escolar tradicional al entorno digital, por el contrario, ha de crear un escenario motivador que pueda despertar el interés por investigar, que sugiera interrogantes que estimulen la conciencia de las limitaciones del propio conocimiento, y que anime a iniciar un aprendizaje.
- Una **tarea** que sea creativa, que exija transformar la información, a la que tendrá acceso, en conocimiento a comunicar; que exija, por tanto, habilidades de construcción del propio saber y de creación de “productos” elaborados por el mismo alumno/a.
- Un **proceso** que demande habilidades cognitivas complejas: seleccionar información relevante, contrastarla, ser crítico con la información obtenida y con la propia propuesta de tarea y proceso, analizar la información y sintetizar los datos necesarios para utilizarlos en la elaboración creativa del producto.

Además, el proceso ha de plantear trabajo cooperativo auténtico, en el que cada alumno/a desempeñe un rol de experto, y que les exija gestionar tiempos y procesos de construcción de significados compartidos, aprender a aprender con los otros.

- La **evaluación** mediante rúbricas es ya, como elemento de la webquest, un instrumento que contribuye a desarrollar la competencia en aprender a aprender, al permitir al alumno/a ir gestionando su proceso de aprendizaje de acuerdo con los indicadores de desempeño que se le proporcionan. De este modo, la evaluación se convierte en más auténtica. La calidad de la misma está relacionada con aportar criterios que cubran los distintos desempeños que tendrá que realizar el alumno/a durante el proceso, incluido el trabajo colaborativo, así como indicadores explícitos de cada criterio.

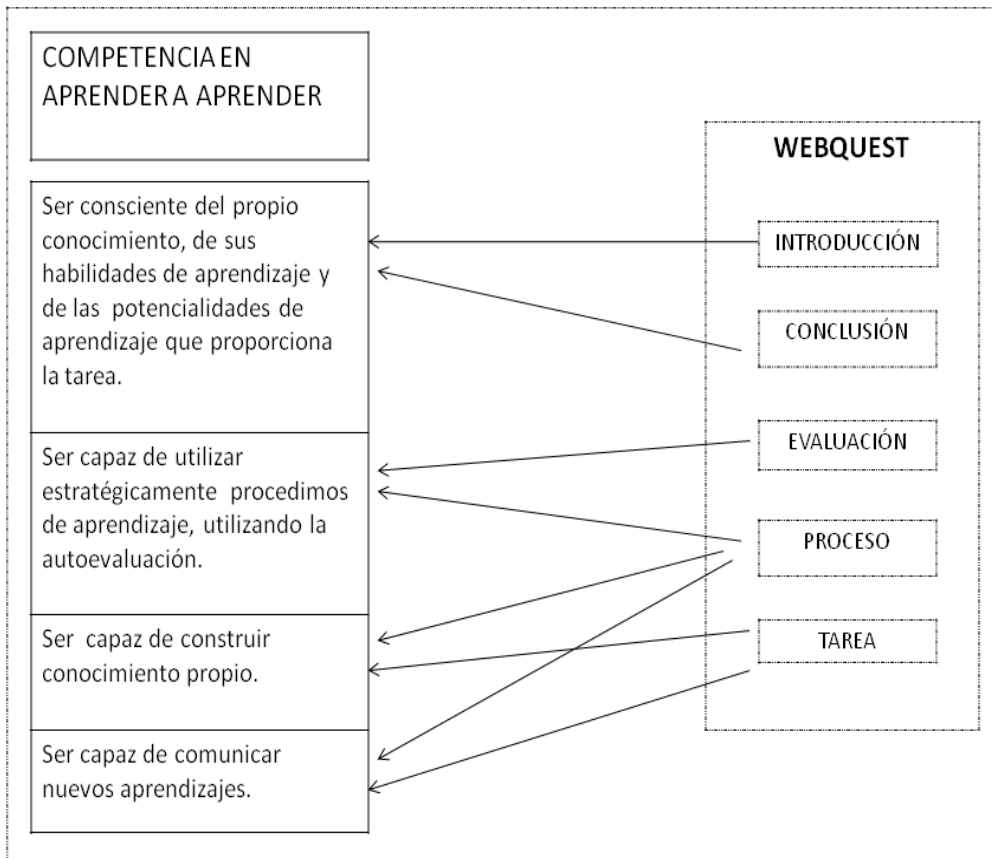


Fig 2: *Contribución de los apartados de la webquest a la competencia en aprender a aprender.*

Una webquest de calidad, planteará la necesidad de aprender a aprender comprometiéndose, descubriendo que el saber no es neutral y que está condicionado por creencias y valores.

Por último, el rol del profesor durante la implementación de la webquest también condicionará que el desempeño del alumno sea más o menos autónomo y eficaz. Un rol de mediador, de guía del aprendizaje individual y colaborativo, que genere interrogantes y procesos críticos y creativos en el alumno/a, contribuirá decisivamente a desarrollar en ellos la competencia en aprender a aprender.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- Dodge, B. (1997) Some Thoughts About WebQuests. Disponible en http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html Consultado el 04/03/2010.
- Dogde, B. "Webquest. Org" (en línea). Department of Educational Technology, San Diego State University. URL: <http://webquest.org/index.php>
- Novelino Barato, J. (2004): El Alma de las Webquest. Disponible en: http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo_id=7360 Consultado el 04/03/2010.
- "Webquestcat: Comunitat catalana de webquest" (en línea). URL: <http://blocs.xtec.cat/webquest/>

RESUMEN.

Aprender a aprender en la sociedad de la información exige una utilización de las TIC que potencie habilidades cognitivas de alto nivel. Una webquest de calidad puede contribuir a que el alumno/a reflexione sobre sus propias potencialidades, controle los procesos de aprendizaje, construya su propio conocimiento y sea capaz de comunicarlo.

PALABRAS CLAVE: aprender a aprender, webquest, TIC.