

Título: “Las presentaciones multimediales y las WebQuests, una estrategia didáctica sencilla e innovadora para el aula.”

Autoras: Lic. Claudia Marisa Pagano
Maestranda Carina Grisolía

Resumen

La motivación es uno de los elementos que intervienen en cualquier proceso enseñanza-aprendizaje, no sólo como un estímulo por la necesidad de formación sino mediante la significación que el objeto de aprendizaje tiene para la realidad cotidiana del alumno, pues desarrollar estrategias didácticas vinculadas con tecnologías resulta esencial para una educación actual.

Sabedoras de los beneficios que nos brinda la WebQuest en la práctica docente y lo novedoso que tienen para los alumnos las presentaciones multimediales que incluyen animaciones con imágenes, música, sonidos y textos; se hace necesaria la utilización de ambas para crear estrategias innovadoras en pos de lograr el aprender a aprender en los alumnos, modernizando las prácticas educativas y logrando que el alumno sea el que gestiona la información a través de un trabajo colaborativo utilizando Internet.

Palabras Claves: Presentaciones multimediales, WebQuest, aprendizaje colaborativo, Internet, estrategias didácticas.

1. Introducción

Una de las preocupaciones de los docentes es que los alumnos analicen sus aprendizajes y construyan sus conocimientos para lograr aprender a aprender.

Muchas veces estos objetivos no se logran. Ahí es cuando tenemos que replantear la práctica docente y tratar de implementar nuevas técnicas, recursos o metodologías que sean más efectivas y estimulantes para que se consiga la motivación y el aprendizaje constructivista y colaborativo entre pares.

Sabedoras de los beneficios que nos brinda la WebQuest en la práctica docente y lo novedoso que tienen para los alumnos las presentaciones multimediales que incluyen animaciones con imágenes, música, sonidos y textos; se hace necesaria la utilización de ambas para crear estrategias innovadoras en pos de lograr el aprender a aprender en los alumnos.

Podemos afirmar que las WebQuests son una perspectiva nueva en lo que hace referencia al trabajo áulico con los alumnos, modernizan las prácticas educativas y

logran que el alumno sea el que gestiona la información a través de un trabajo colaborativo utilizando Internet.

2. Marco Teórico

2.1. Presentaciones Multimediales

Previamente a la existencia de multimedios, el intercambio de información con las computadoras estaba limitado al texto. Luego con las interfaces de usuario gráficas y los desarrollos en video y sonido, los multimedios permitieron convertir el modo de comunicación entre personas y dispositivos, aumentando la variedad de información disponible. En la actualidad, los multimedios están al alcance de muchos jóvenes, por eso cabe indicar que el término **multimedios** ha sido utilizado según dos grandes interpretaciones:

- 1) la conjunción de técnicas que permiten diferentes formas de representación del conocimiento y/o de la información; y
- 2) una metodología que permite conectar lógicamente los diferentes medios disponibles para obtener y almacenar diversos tipos de información en diferentes códigos simbólicos.

Los productos multimediales combinan textos, gráficos y animación con efectos agregados y audio, ya sea voz humana o secuencias musicales. En realidad es operar con un número considerable de medios, independientes o asociados entre sí, donde la computadora facilita el control y la sincronización de los mismos.

Habitualmente, se define al multimedia como una combinación de texto, gráficos o animaciones generados en computadora, sonido y captura de imágenes de video, que permite crear ambientes de aprendizaje donde los alumnos pueden moverse de un concepto a otro y de un medio a otro a su propio ritmo y siguiendo sus propios intereses.

En definitiva, se llama multimedios a las presentaciones basadas en la computadora cuando controla y sincroniza varios medios, como texto, gráficos, señales de audio y video.

Todo recurso que contribuya a desarrollar aptitudes para un adecuado manejo de la información y posibilite el tratamiento de grandes volúmenes en forma eficiente, es una ayuda invaluable al proceso educativo. En un intento por caracterizar cualitativamente a la información podemos decir que la misma interactúa con quien la manipula, moldea a quien la trabaja, es ilimitada e inagotable y crece y se regenera a medida que se consume.

Sabiendo que estos recursos impregnan al alumno con información ubicada en diferentes medios, las reacciones de ellos ante cada información localizada en los nodos pueden tener un impacto crucial en la elección, desde cómo la interpreta, qué enlaces explora, cómo los combina e integra, etc. Por ello, las decisiones sobre qué información ofrecer al alumno, en qué medida ofrecerla y cómo ofrecerla exigen un conocimiento claro acerca de cómo el alumno procesa, interpreta e integra toda la información para hacer sus elecciones.

Entonces, en un entorno informático interactivo hay muchos que pueden tener un efecto importante en la eficacia del aprendizaje:

- o tecnología de transmisión apropiada,
- o contenidos seleccionados, modularizados y relacionados,
- o utilización inteligente del lenguaje propio de cada medio y de la combinación para construir el mensaje,
- o facilidad para la orientación, la repetición y el retroceso,
- o procedimientos de retroalimentación, y
- o nivel de complejidad de la estructura semántica y del sistema de símbolos adecuado a la capacidad de los alumnos.

Educar hoy implica formar personas capaces de: *saber*, poseer conocimientos sustantivos científicos y tecnológicos, *saber aprender*, poder gestionar su propio aprendizaje, *saber actuar*, organizar e implementar cursos de acción, *saber discernir*, clarificar valores y desarrollar criterios éticos para orientar el pensamiento y la acción, y *saber interactuar*, escuchar y expresarse, consensuar e integrar equipos de trabajo . Por todo esto, se hace necesario lograr ambientes de aprendizaje estimulantes, interactivos; espacios para la construcción social del conocimiento donde la tarea, las interacciones y los recursos favorezcan la exploración, la indagación, la producción y el intercambio de saberes mediante los cuáles los alumnos se apropien del conocimiento y puedan transferirlo a contextos variados.

La gestión integral de los recursos multimediales para el aprendizaje, requiere pensar y diseñar un ámbito apropiado, para lo cual, se trata primero, de crear conciencia luego el espacio mental y por último el lugar físico, en donde explorar fuentes de información, experimentar tecnologías, contar con recursos para la producción de materiales de aprendizaje y para el desarrollo de proyectos de trabajo.

Por lo tanto, la función docente tiene como meta investigar cómo operan los nuevos ambientes de aprendizaje para diseñarlos e implementar estrategias adecuadas de intervención a fin de mejorar la práctica y generar el aprendizaje en los alumnos.

La WebQuest como herramienta metodológica cuyo objetivo es que el alumno use y transforme la información puede considerarse como una estrategia educativa válida para el trabajo áulico con los alumnos del nivel secundario.

2.2 La WebQuest

El modelo de WebQuest fue creado por Bernie Dodge y Tom March en el año 1995, en la Universidad del Estado de San Diego, California, EE.UU.

Consistió en un esquema de clase que terminó siendo una modalidad de trabajo nueva. Bernie Dodge seleccionó y organizó un conjunto de sitios con información en internet y pidió a los alumnos un informe tomando como base ese material de la Web. Así se creó una dinámica del uso educativo de internet mediante la cual los alumnos van construyendo su propio conocimiento.

“... Dodge formalizó el proceso en una plantilla en la que describía los pasos esenciales que aún hoy constituyen una WebQuest: introducir a la clase en la situación, organizar los grupos, ofrecer algunas fuentes relevantes de información, describir la tarea que tienen que resolver los estudiantes utilizando las fuentes de información disponibles, indicar los pasos del procedimiento a utilizar y ayudarles a llegar a una conclusión. Algo más tarde, Tom March utilizó la estructura ideada por Dodge para crear una de las primeras y más famosas WebQuest “Searching for China”.¹

Tomando en cuenta lo antes dicho, presentamos esta nueva metodología: las **WebQuest**, porque consideramos que permiten una nueva actitud pedagógica y permiten llevar a cabo un trabajo de investigación constructivo.

2. 2. 1. Beneficios de la WebQuest

Esta metodología cumple con varios de los objetivos de la tecnología en la educación: que los alumnos aprendan a aprender, que adquieran estrategias vinculadas con la transformación de la información, y que el docente actúe como *guía* y facilitador del aprendizaje mediado por las NTICs.

No se utiliza el “copy-paste”, es un trabajo de *indagación e investigación a través de la Web*, en el que el alumno no busca la información en la Web sino que la analiza, gestiona y transforma, aprendiendo a seleccionar y recuperar datos de múltiples fuentes y a desarrollar las habilidades de pensamiento crítico.

¹ Fuente: Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa. Núm. 17./marzo 04

De esta manera podemos afirmar que, la WebQuest apunta a desarrollar las siguientes competencias en los alumnos:

- La lectura y la comprensión de textos.
- La buena gestión de la información.
- La escritura y la comunicación a través de textos.
- La creatividad.
- El aprendizaje en grupos.
- Elaboración de su propio conocimiento.
- Reflexión sobre sus propias conclusiones.
- Incremento del interés de los alumnos por la actividad.
- Reducción de la pérdida de tiempo, que distrae y aburre a los alumnos.

2. 2. 2. Clasificación de WebQuests

Hay tres tipos de webquest:

- a corto plazo;
- a largo plazo;
- miniquest.

Webquest a corto plazo

El fin de este tipo de webquest es la adquisición y combinación de conocimientos de un determinado contenido de una o varias materias.

Una webquest a corto plazo se diseña para ser terminada en muy pocos períodos de clase.

Webquest a largo plazo

Son webquest más profundas y elaboradas. Se diseñan para ser realizadas en una semana o un mes de clase. Suelen terminar con la realización de un trabajo para ser presentado generalmente con una herramienta informática.

Miniquest

Es la versión reducida de las webquest. Los alumnos la pueden realizar completamente en una clase o dos. Son ideales para que los docentes den sus primeros pasos en la construcción de actividades de aprendizaje basadas en la red.

2. 2. 3. Elementos de la WebQuest

Las webquest tienen su estructura, están formadas por seis pasos: **INTRODUCCIÓN – TAREA – PROCESO – RECURSOS – EVALUACIÓN-CONCLUSIÓN**

INTRODUCCIÓN

La introducción es la **sección inicial** de una webquest. Podemos relacionar esta parte de la webquest con la **motivación** que debemos realizar para presentar los temas a nuestros alumnos. En este paso –que consiste en un **texto corto**– la presentación de la información debe ser clara, atractiva para preparar, **captar al alumno y fomentar su curiosidad**.

En el caso de establecer **roles** en la tarea se deben construir detalles de los mismos. **En este paso los alumnos deben comprender claramente cuál es la idea central del tema, los objetivos y la actividad** –en general– **que se va a desarrollar**.

Algunos puntos para tener en cuenta:

- El texto está dirigido a los alumnos, el lenguaje debe ser adecuado a los destinatarios.
- Debe ser motivador, captar la atención del alumno.
- Tratar en lo posible que sea un texto corto.
- Presentar la actividad que se va a desarrollar en la webquest
- Describir un contexto en líneas generales.
- Si se van a introducir roles, enunciarlos.
- Redactar una Pregunta general sobre el tema central a tratar (The big Question).

TAREA

En esta parte se realiza una descripción no muy extensa y en líneas generales del producto final –que se espera– elaboren los alumnos. No se deben detallar los pasos que van a seguir, sino un detalle general. Es importante que en la tarea se encuentre una descripción clara del resultado final y si se usa informática

especificar la herramienta a utilizar. La tarea debe tener en cuenta la taxonomía de la webquest.

Puede relacionarse con:

- ✓ La resolución de un problema.
- ✓ La solución a un misterio.
- ✓ Diseñar un producto.
- ✓ Expresar un punto de vista del grupo.
- ✓ Fundamentar una postura propia o no.
- ✓ Adoptar una postura y defenderla.
- ✓ Analizar variables complejas.
- ✓ Realizar un resumen colaborativamente.
- ✓ Crear una campaña publicitaria.
- ✓ Redactar una noticia periodística, televisiva.
- ✓ Crear una página web que muestre el trabajo elaborado.

En la Tarea se debe establecer qué herramientas podrán utilizar los alumnos para la creación, muestra y debate del producto final.

PROCESO

En esta parte se describen paso a paso – detalladamente – los procesos que deben realizar los alumnos para concluir con el trabajo. Conviene utilizar la segunda persona para describir los procedimientos.

Esta etapa hay que desarrollarla muy cuidadosamente, describiendo muy bien los procesos. Una manera útil para que los alumnos puedan seguirlos es enumerarlos.

El primer paso que hay que detallar es cómo se agruparán los alumnos. Cuando estamos realizando una webquest para un grupo definido del cual conocemos sus particularidades, podemos detallar más como se realizará este paso teniendo en cuenta nuestros objetivos particulares de los contenidos actitudinales que deseamos desarrollen los alumnos.

RECURSOS

En esta etapa de la webquest es donde se enumeran los recursos que el alumno debe utilizar para desarrollar la actividad. Los sitios web –como se expresó anteriormente – ya están revisados y analizados por el docente de manera tal que

el alumno no pierde tiempo en buscar información sino que la utiliza y la analiza. Entre los recursos podemos colocar páginas de artículos, música, libros, biografías, entrevistas, dibujos, etc. No es obligatorio que todos los recursos sean de internet pero sí que haya recursos de la web. La información que nos brinda la web, permite que los recursos que utilicemos posibilite que los alumnos trabajen con páginas interactivas, o que accedan a documentos originales dando un valor agregado a este tipo de recurso.

EVALUACIÓN

Si los alumnos tienen una guía sobre qué será lo que se les evaluará, seguramente tendrán en cuenta puntos que no creerían necesarios ser evaluados. Mediante la evaluación se anticipan los criterios los cuales serán evaluados en la tarea. Deben ser consignas claras y comprensibles para ellos. Es aconsejable utilizar rúbricas para la evaluación. Lo importante es destacar la importancia de conocer los criterios y aspectos de la evaluación por parte de los alumnos desde el principio de las webquest.

CONCLUSIÓN

Se resume la experiencia y estimula la reflexión. Una conclusión puede invitar a enlaces sobre temas parecidos para ampliar los conocimientos para aquellos alumnos que deseen seguir conociendo sobre el tema. También puede concluir con una pregunta que lleve a la reflexión sobre lo estudiado.

3 Conclusión

En términos muy simples, se hace necesario impulsar en las instituciones educativas la formación de ambientes interactivos que gestionen todo tipo de recursos multimediales para el aprendizaje. Es decir, un espacio donde docentes y alumnos aprendan a valerse de recursos cada vez más complejos para gestionar la propia capacitación, un lugar real y al mismo tiempo "virtual" como ámbito de interacción y crecimiento mutuo.

La innovación educativa está en generar calidad educativa, una escuela que apunta a la gestión del conocimiento debe formar sujetos críticos para lo cual deberá enseñar estrategias para mejorar la comprensión y la capacidad de procesamiento. Se trata de un proceso en que cada sujeto transforma la nueva información que recibe construyendo su propio conocimiento.

*“... el uso de los recursos informáticos no es automáticamente bueno... como no lo es el hecho de que el docente pida uno u otro libro al principio del año, basado en teorías constructivistas, sino el **uso que haga ese docente del mismo**”.*

Maria Irma Marabotto, 1996

4 Referencias Bibliográficas

DODGE, Bernie. *"Some thoguhts about WebQuests"*.

http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html (3 abril 2006)

MARABOTTO, M. Irma y GRAU, Jorge (1998): *"Multimedios y Educación"*;

Serie Aportes, FUNDEC, BsAs.

PÉREZ TORRES, María (2006): *Diseño de WebQuest para la Enseñanza-Aprendizaje del Inglés como Lengua Extranjera: Aplicaciones en la Adquisición del Vocabulario y la Destreza Lectora.* Granada: Editorial de la Universidad de Granada.