

GlobalizaQuest

Sergio Alonso Muñoz
sergioalonso.vk@gmail.com

Tutor: Alfonso García de la Vega (Departamento de Didácticas Específicas de la UAM)

Breve nota curricular del autor

Licenciado en Historia, especialidad en Prehistoria y Arqueología. Titulado con el Máster en Formación del Profesorado en Educación Secundaria Obligatoria. Especialidad Historia, Historia del Arte y Geografía. Monitor y Coordinador de Ocio y Tiempo libre

Fecha de Recepción: 20 octubre de 2010

Fecha de Aceptación: 20 de diciembre de 2010

Objetivos del trabajo

El proyecto de innovación didáctica que presenta este texto integra contenidos del tercer curso de Educación Secundaria Obligatoria (ESO) de la materia de Ciencias Sociales con la utilización de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación (TIC).

Se trata de una actividad didáctica, de las denominadas WebQuest, que aparecen de la mano de Bernie Dodge (1995) y que consisten en una investigación guiada, con recursos principalmente procedentes de Internet, que obligan a la utilización de habilidades cognitivas elevadas, prevén el trabajo cooperativo y la autonomía de los alumnos e incluyen una evaluación auténtica¹.

Se configura como una actividad para fomentar la adquisición de competencias y contenidos conceptuales, actitudinales y procedimentales del currículo de la ESO. Estos contenidos pueden enmarcarse dentro del bloque tres, Geografía del mundo actual². En concreto el *Bloque 1. Contenidos Comunes* y el *Bloque 3. Geografía. El mundo actual*. También pretende contribuir a alcanzar muchos de los objetivos generales de la etapa, algunas de las destrezas básicas del ámbito de la Geografía y la Historia y la *Competencia de Tratamiento de la información*.

Específicamente esta actividad pretende alcanzar los siguientes objetivos:

- Buscar, obtener, seleccionar e interpretar información a través de Internet de manera crítica y

¹ Definición consensuada en las 2º Jornadas de WebQuest. Comunidad Catalana de Webquest. 2008. Barcelona.

² Decreto 23/2007 por el que se establece el currículo de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad de Madrid.

reflexiva.

- Comunicar información relevante de forma organizada e inteligible.
- Interpretar los procesos y mecanismos que rige el funcionamiento del sistema político y económico mundial.
- Proponer soluciones frente a los principales conflictos políticos, sociales y económicos del mundo actual, en especial, aquellos relacionados con el cambio climático, la pobreza y el sistema económico mundial.
- Utilizar adecuadamente el procedimiento dialógico y el debate como instrumentos de entendimiento y creación de consenso.
- Participar constructivamente en las actividades de clase, individualmente y en grupo, en un clima de diálogo y de tolerancia positiva.

Metodología

Para alcanzar estos objetivos este proyecto potencia una serie de procesos de enseñanza y aprendizaje con una metodología de carácter constructivista e interdisciplinar.

La elección de la herramienta de las WebQuest responde a este interés metodológico aunque su utilización no garantiza este enfoque. Según Adell (2004), las buenas WebQuest provocan procesos cognitivos superiores (transformación de información de fuentes y formatos diversos, comprensión, comparación, elaboración y contraste de hipótesis, análisis-síntesis, creatividad, etc.). Se estimula la creación de conocimiento y no su reproducción, porque el conocimiento se construye desde la interacción con el medio (Piaget citado en Coll, 1990).

Para que los alumnos usen estas funciones superiores de la cognición, las WebQuest utilizan “andamios cognitivos” (*scaffolds*), un concepto parecido a la Zona de desarrollo próxima de Vigotsky (1973). Se trata de ayudarles con subtarear específicas guiadas por el profesor para adquirir, procesar y producir información. Además fomentan el aprendizaje significativo porque permiten que el alumno elabore sus propios conocimientos a partir de los recursos que se le ofrecen y de su propio conocimiento previo. Como determina Ausubel (citado en Martín & Solé, 1990) para aprender un concepto, tiene que haber inicialmente una cantidad básica de información acerca de él, que actúa como material de fondo para la nueva información. Subyace en este planteamiento una estrategia metodológica de aprendizaje por descubrimiento guiado. Se pretende un tipo de aprendizaje en el que el sujeto en vez de recibir los contenidos de forma pasiva, descubra los

conceptos y sus relaciones y los reordene para adaptarlos a su esquema cognitivo (Bruner citado en Martin et al.).

En este sentido, GlobalizaQuest es un conjunto de actividades que van más allá de la mera búsqueda en Internet y de reproducción de la información encontrada. Los alumnos deben aprender a buscar y seleccionar información de distintas fuentes de manera crítica, partiendo desde sus propios conocimientos previos, para después sintetizarla, relacionarla y transformarla generando un nuevo producto.

Creemos que además se producen aprendizajes colaborativos y cooperativos ya que cada estudiante desempeña un rol específico en el seno de un grupo que debe coordinar sus esfuerzos para resolver una tarea o producir un producto. Comprender algo para explicarlo posteriormente a los compañeros implica normalmente un esfuerzo mayor del cotidiano que finaliza con algún tipo de prueba de evaluación (Adell & Bernabé, 2003). Es más, en el grupo todo el mundo es necesario: se refuerza la autoestima y la igualdad de posibilidades de los estudiantes porque se promueven la cooperación y la colaboración entre ellos para resolver una tarea común.

La perspectiva interdisciplinar es otra de las características metodológicas en las que se apoya este conjunto de actividades. Según Torres Santomé (2000), es más adecuado hablar de integración de los contenidos curriculares que de interdisciplinariedad. La opción pedagógica por el currículum integrado se plasma en este proyecto porque los alumnos analizan problemas desde diferentes perspectivas y áreas de conocimientos. Se responde así mejor a la idiosincrasia de las estructuras cognitivas de los adolescentes, acercándose más al mundo experiencial de los alumnos y contrarrestando la enseñanza centrada en la memorización. Además se favorecen visiones de la realidad en la que las personas aparecen como sujetos activos de la historia y no como meros espectadores.

Propuestas innovadoras

GlobalizaQuest es una investigación guiada sobre la globalización, sus actores y sus dinámicas. Esta creada con la herramienta Php Webquest³, y se puede acceder a ella en la dirección: http://phpwebquest.org/newphp/webquest/soporte_tabbed_w.php?id_actividad=9723&id_pagina=1
Esta pensada para un grupo de 3º ESO en un aula con al menos 5 ordenadores con conexión a Internet y con un equipo docente de 2 profesores.

³ www.phpwebquest.org

Tiene una estructura similar al resto de estas actividades en Web o Webquest. Se compone de cinco pestañas (Introducción, Tareas, Recursos, Evaluación y Conclusiones) que estructuran el proceso de trabajo.

La introducción presenta y contextualiza la actividad motivando y fomentando el interés de los participantes. Con un pequeño texto se sitúa al alumno como protagonista y parte activa del proceso reclamándole una actitud de esfuerzo.

Las tareas y el proceso de la actividad se explicitan en la segunda pestaña de la Web. Algunas de estas actividades se realizan a través de Internet y otras muchas se fundamentan en el debate, la puesta en común o la presentación oral. El trabajo se presenta dividido en sesiones de las que se explican los trabajos a realizar, la organización de los alumnos y el proceso que debe llevarse a cabo.

Basándonos en la clasificación de tareas de Dodge (2002), en GlobalizaQuest se proponen tareas de *recopilación* y reordenación de la información, ya que se pretende que los alumnos recuperen y reorganicen datos en torno al perfil que representan. También de *diseño* porque deben crear varios planes de acción a lo largo de la actividad, un producto intermedio y uno final. De manera especialmente significativa, se presentan tareas de *construcción de consenso*, ya que deben proponer soluciones conjuntas desde distinto puntos de vista y por último de *emisión de juicio*, porque a lo largo de la actividad y en el debate final se les requiere un posicionamiento individual y subjetivo sobre el tema.

Creemos que algunas de estas acciones fomentan el aprendizaje significativo porque los alumnos van a elaborar e internalizar nuevos conocimientos en base a experiencias anteriores, a sus propios intereses y necesidades.

Las tareas presentadas favorecen la interacción, la interdependencia positiva, la responsabilidad grupal y la cooperación. Las actividades en grupos, con roles individuales y colectivos, están construidas de manera que los participantes perciben que no pueden tener éxito sin los otros, el grupo es responsable de completar la tarea, y cada individuo asume su responsabilidad por la parte que le corresponde en el proceso. La conversación y el dialogo son fundamentales a la hora de acordar conclusiones que en ningún caso serán unilaterales sino que dependen de los consensos alcanzados entre ellos. Se fortalecen así algunos valores en torno a la democracia, la participación, la tolerancia y se fomentan las habilidades sociales.

Los participantes, con el fin de resolver una situación problemática, van a tener que utilizar y

sin sintetizar la información a partir de los recursos de Internet seleccionados en la pestaña Recursos que, en realidad, no aportan exactamente la información que se les pide. Proporcionan nociones, pistas y dan paso a otras informaciones y explican entre líneas. Implica que sepan clasificar la información, organizarla, analizarla y transformarla. Los Recursos se configuran como el soporte necesario, denominado andamiaje, para acceder a determinada información.

La acción a completar es real, lo que potencia la motivación y la atención del alumnado. De esta manera el aprendizaje estará íntimamente relacionado con sus ideas, conocimientos previos e intereses. El tema de la actividad va a favorecer que el alumno adquiera responsabilidad y tome partido sobre asuntos que en la práctica le afectan directamente. Los problemas planteados son reales, actuales y suponen reflexionar en torno a cuestiones sociales, políticas, económicas o culturales que les afectan a diario. Consideramos que los alumnos, al asumir su papel, van a valorar la importancia de estas cuestiones y van a adquirir una actitud crítica.

La cuarta pestaña permite al alumno autoevaluarse para hacerle consciente de su evolución y de lo que el profesorado reclama. Los docentes pueden utilizar estas autoevaluaciones para la suya propia aunque también deben valorar las actitudes y habilidades personales y sociales de los alumnos, las estrategias utilizadas, los documentos y las exposiciones producidas presentadas, etc.

La evaluación pretende ser objetiva y clara. Se ha utilizado una Matriz de Valoración o Rúbrica que facilita la calificación en áreas complejas, imprecisas y subjetivas. Los criterios de evaluación están directamente relacionados con los 6 objetivos específicos de la actividad. Además se añade un ítem llamado “¿por qué?”, donde los alumnos deben explicar las razones que les han llevado a evaluarse a ellos mismo o su grupo con esa puntuación.

La última fase está dedicada a las conclusiones finales. Consideramos que se debe permitir a los alumnos elaborar sus propias conclusiones para fomentar la motivación, la responsabilidad y los procesos cognitivos superiores. Por eso en GlobalizaQuest, las conclusiones se componen de los trabajos finales que se han ido realizando durante todo el proceso, que se irán colgando y pueden ser visitados después de la realización de la actividad.

Conclusiones:

Lo cierto es que, una vez “sopesada” la oportunidad del uso de las WebQuest, no ha de tratarse de una práctica ocasional, sino bien insertada en el desarrollo curricular. Las WebQuest no son una panacea (Cabero, 1999), son una opción más y constituyen una buena aproximación a la integración

real de las TIC en el aula, aportando propuestas y soluciones válidas.

Las WebQuest se revelan como tareas significativas con amplias perspectivas de futuro para la enseñanza desde el punto de vista interdisciplinar, como concreción de la capacidad de aplicar el conocimiento a la práctica por parte de los alumnos. Sin olvidar que desarrollan competencias genéricas, como destrezas en el manejo de la información, como habilidades de investigación, habilidades interpersonales, destrezas informáticas elementales.

No por emplear mucha tecnología es mejor la enseñanza y el aprendizaje. Un buen docente lo es con y sin tecnología. Pero con la tecnología adecuada, lo es mucho más. La única justificación del esfuerzo necesario para utilizar ordenadores e Internet en la clase es que nos permita hacer cosas que antes no estaban a nuestro alcance ni al de nuestros alumnos o que nos ayude a hacer mejor lo que antes no nos dejaba muy satisfechos: que la escuela sea divertida y apasionante, que nuestros alumnos aprendan a manejar, seleccionar y procesar informaciones diversas en contenido y formato, que podamos comunicarnos con gentes de todo el mundo, que se descubran nuevas realidades, que seamos más tolerantes y críticos, que todos los días nuestro trabajo y el de los alumnos tenga sentido y sea apasionante.

Bibliografía

- Adell, J; I. Bernabé (2003). *El aprendizaje cooperativo en las WebQuest* [Online] <http://webquest.xtec.cat/httpdocs/WQJornadas/WQJornadas/adellarticle.doc>
- Adell, J. (2004). *Internet en el aula: las WebQuest*. Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, 17. [Online] http://www.uib.es/depart/gte/edutec-e/revelec17/adell_16a.htm
- Dodge, B. (1995). *Some Thoughts About WebQuest* [Online] http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html
- Dodge, B. (2002). *WebQuest taskonomy: a taxonomy of tasks*. Department of Educational Technology, San Diego
- Cabero, J. (1999). *La red, ¿panacea educativa?*. Educar, 25, 61-79.
- Coll, C. (1990). *Constructivismo y educación: la concepción constructivista de la enseñanza y de aprendizaje* en Coll, C., Marchesi, A., Palacios, J. Desarrollo psicológico y educación. Vol. 2
- Martin, E., Solé, I. (1990). *Aprendizaje significativo y teoría de la asimilación* en Coll, C., Marchesi, A., Palacios, J. Desarrollo psicológico y educación. Vol. 2
- Torres Santomé, J. (2000). *Globalización e interdisciplinariedad: el currículum integrado*. Ediciones Morata, S.L

Vygotsky, L. (1973). *Aprendizaje y desarrollo intelectual en la edad escolar*. Psicología y Pedagogía.
Madrid: Akal