



PLANEACION DE LAS CLASES DESDE LA WEB 2.0

Anabell Gómez Vidal¹, Iztaccíhuatl Suárez Varela¹ y Oscar Espinoza Ortega¹
Universidad Autónoma del Estado de México, Centro Universitario UAEM Valle de Teotihuacán

RESUMEN

Este trabajo presenta los avances en la propuesta del uso de los blogs y las webquest como estrategia de enseñanza aprendizaje que incorpora las TIC para el diseño de entornos de aprendizaje virtuales en el modelo educativo por competencias de la currícula de la licenciatura en Psicología en el Centro Universitario UAEM Valle de Teotihuacán, con alumnos de las unidades de aprendizaje de Psicología Política y Proceso Grupal, todos ellos provenientes de comunidades rurales de la zona nororiente del Estado de México. Este proyecto inicio hace dos años con la creación de los blogs *Psicología Política* y *Folios de Psicología* el primero vinculado al site de google *Política y Psicología*. Se destaca el uso de recursos para criterios de evidencias de desempeño, alojamiento de archivos, comentarios de usuarios, grupos de discusión, links relevantes y estadísticas de uso. Particularmente en el caso del site, ha permitido la creación de las webquest incluyendo la introducción, tarea, proceso, recursos, evaluación y conclusión que la componen; recursos extras que apoyan el proceso de aprendizaje como pueden ser lecturas o links y el alojamiento de archivos para su descarga. En los resultados se discute sobre el proceso de resistencia al cambio, así como el paulatino proceso de aceptación de esta forma de trabajo; se reflexiona sobre los resultados obtenidos y los procesos a mejorar en términos de diseño y contenidos. Se concluye sobre el lugar que ocupa internet en la planeación de las clases.

Palabras clave: webquest, competencias, blogs, enseñanza, aprendizaje.



En el principio un gis de tiza blanca

Hace 20 años para preparar una clase el docente solo necesitaba su libro de maestro, unos rotafolios y varios gises de tiza blanca. De a poco se introdujeron algunos avances como los acetatos, los diaporamas e incluso algunos aventuraban el uso de la televisión en el aula, con cierto recelo pues se consideraba que sólo en telesecundaria se justificaba su uso.

Hoy día no sólo resultan recursos insuficientes, algunos ya no se acostumbran –aunque hay quienes se resisten–. Giovanni Sartori (2000) afirmaba que la sociedad se enfrentaba a una revolución multimedia que estaba transformando al *homo sapiens*, producto de la cultura escrita, en un *homo videns* ya que la imagen había destronado a la palabra. Han pasado 14 años de esta afirmación, en el presente podemos decir que esta revolución multimedia se ha potenciado con el uso masivo del internet, y el *homo sapiens* se está transformando en *homo wireless*, con la primacía de la imagen sobre lo inteligible, se ha minado el pensamiento abstracto, las ideas claras y distintas; Sartori (2000) afirma que la sociedad está formando ciudadanos sordos de por vida a los estímulos de la lectura y del saber transmitido por la cultura escrita porque ante todo la internet privilegia los estímulos visuales. Por ello, desde el lugar de la educación superior es importante formular propuestas que permitan convertir esta desventaja en un área de oportunidad.

Cassier (cit. en Sartori, 2000) afirma que el hombre vive en un universo simbólico tejido por el lenguaje, mito, arte y religión, que es reforzado por el progreso social en el campo del pensamiento, por lo que si se continúa debilitando la capacidad de pensamiento se está debilitando el universo simbólico que nos constituye.

En este marco de ideas, cabe preguntarse qué puede aportar la institución escolar a través del proceso de enseñanza-aprendizaje para transformar al Internet en una herramienta que contribuya a formar ciudadanos libre pensadores que fortalezcan el universo simbólico que los constituye.

La revolución de la fibra óptica y la www

Comenzaré por establecer que cuando se piensa en Internet, el *top of mind*¹ está en tres de sus aplicaciones más comunes, el correo electrónico, los mensajeros instantáneos y los principales buscadores, de este último rubro, los docentes enfrentan una problemática específica en relación a la información, los alumnos buscan información que no procesan (no hay abstracción, no se construyen - reconstruyen ideas claras y distintas) sólo se realizan tareas “pirata”; el reto es gestionar y revalorar que Internet es un medio de comunicación que rompe barreras de

¹Marca que primero le viene a la mente a un consumidor, también se conoce como primera mención.



distancia y de tiempo, que puede proporcionar información valiosa al más puro estilo del *data mining* (minería de datos), por ejemplo, con las páginas web se puede tener información de cualquier parte del mundo y el correo electrónico permite la comunicación de una persona con otra sin importar la distancia y sin necesidad de que las dos personas estén conectadas a Internet al mismo tiempo; con los servicios de mensajería se potencia la comunicación en tiempo real. Además, existen otros servicios como los grupos de discusión en los que una persona se puede comunicar con todo un grupo con la posibilidad de compartir documentos.

En el ámbito educativo, el alumno se comunica con sus compañeros, con el maestro, con el contenido del curso a través de los libros y las notas; porque no fortalecer este proceso comunicativo a través de Internet.

De tal forma que si sumamos el uso de Internet a las actividades de enseñanza aprendizaje se debe considerar el diseño de las actividades de aprendizaje, como parte de un proceso en el que los alumnos (y también los docentes) van aprendiendo las diferentes aplicaciones, sus ventajas y sus riesgos, tomando en cuenta el nivel de desarrollo cognoscitivo y la perspectiva de enseñanza que se persiga. Además de considerar la infraestructura disponible en las instituciones educativas, los hogares de profesores y alumnos; debemos considerar los conocimientos y experiencia, pues de ello dependerá el grado de uso y explotación de las funciones del internet.

Es pertinente mencionar que en el diseño de las estrategias de aprendizaje mediadas por el internet, debemos considerar la inclusión de:

- ✓ Correspondencia electrónica útil
- ✓ Proyectos cooperativos (los alumnos participantes investigan las soluciones posibles para un problema trabajando cooperativamente con otros grupos virtuales de otras escuelas, dando respuestas cada vez más precisas a partir de las elaboradas por sus compañeros).
- ✓ Debates de alumnos (a través de comments blogs, por ejemplo).
- ✓ *Mailinglist* o *newspapers*, que favorecen el intercambio de ideas.
- ✓ La página web de la clase o la materia (compartir datos, documentos, opiniones, etc).
- ✓ Las WebQuest

Todas estas estrategias, incorporan a la clase al internet como fuente de información y conocimiento, que favorecen la preparación de clases y documentar trabajos a través de bibliotecas virtuales, redes de información (RedALyC), materiales didácticos, software educativo, entre otros recursos a los que se puede acceder las más de las veces de forma gratuita.



Lo anterior nos enfrenta al uso ético de la información de Internet, ya que deriva algunas veces (hay sitios que no verifican esto) de la creación intelectual de los investigadores, académicos e incluso las empresas. Es importante para ello, que las estrategias que diseñemos para el trabajo en línea de los alumnos, incluya estrategias que eviten ocultar el origen de la información, privar a los autores del reconocimiento de su trabajo intelectual, utilizar trozos de citas o textos sin la referencia adecuada; una opción son los blog y las web quest.

Por su puesto, con ello, el principal reto es incursionar en el uso de herramientas y estrategias no tradicionales de enseñanza aprendizaje. Así como encontrar el *leitmotiv* para aceptar la responsabilidad de ser sujetos *homo sapiens –wireless*, es decir capaces de comunicarse y pensar a través de la Internet.

De la cátedra a las Webquest

Por lo anterior, este trabajo presenta los avances en la propuesta del uso de los blogs y las webquest como estrategia de enseñanza aprendizaje que incorpora las TIC para el diseño de entornos de aprendizaje virtuales en el modelo educativo por competencias de la currícula de la licenciatura en Psicología en el Centro Universitario UAEM Valle de Teotihuacán, con alumnos de las unidades de aprendizaje de Psicología Política y Proceso Grupal, todos ellos provenientes de comunidades rurales de la zona nororiente del Estado de México.

Este proyecto inicio hace dos años con la creación de los blogs *Psicología Política* y *Folios de Psicología* el primero vinculado al site de google *Política y Psicología*.

En agosto de 2010, se crea el blog "*Psicología política, e-dublog dedicado a la discusión de tópicos de la Psicología*" (<http://politica-desde-la-psicologia.blogspot.com>), mismo que ha recibido 5815 visitas, de acuerdo con el contador Motigo Web Stats. A la fecha se sigue utilizando cada vez que se imparte la unidad de aprendizaje y se actualiza retomando la experiencias de otros grupos.

Se destaca el uso de recursos para criterios de evidencias de desempeño, alojamiento de archivos, comentarios de usuarios, grupos de discusión, links relevantes y estadísticas de uso. Particularmente en el caso del site, ha permitido la creación de las webquest incluyendo la introducción, tarea, proceso, recursos, evaluación y conclusión que la componen; recursos extras que apoyan el proceso de aprendizaje como pueden ser lecturas o links y el alojamiento de archivos para su descarga.

A través de este blog se manejaron las siguientes herramientas:



- Post: para el *feedback* de actividades en clase y extraclase.
- Herramientas para compartir ideas relacionadas con la unidad de aprendizaje de que se trate, en el caso que nos atañe, *palabras poscritas*.

Durante esta primera experiencia se combinó el uso de los websites de Google, en particular, “Política y Psicología” (<https://sites.google.com/site/politicaypsicologia/>), las herramientas que apoyan el proceso de enseñanza aprendizaje son:

- Post: útiles para describir la webquest, señalar evidencias y criterios de desempeño, fechas límite, e incluso, adjuntar archivos.
- Subscripciones: para recibir notificaciones de cambios en la página, permite estar al día de las actividades.
- Páginas: de diversos tipos, según las necesidades, puede ser de post, anuncios, archivo o lista. Cada tipo permite el manejo de diferente tipo de información.

Al finalizar el semestre, se realizó un balance de efectividad de las herramientas utilizadas, básicamente respondiendo a cuestiones de dificultades de usuario, de programa, de instrucciones, de conexión, por citar algunas. Para inicios de este año, se crea un blog para la unidad de aprendizaje de Proceso Grupal, titulado “Folios de Psicología”, se incorpora además de los post, las siguientes herramientas:

- Subpáginas para socializar: bibliografía, actividades de aprendizaje, escala de evaluación, calendario de evaluaciones, criterios de evaluación, lecturas y bibliografía.
- Encuestas: que de manera anónima permiten al alumno evaluar diferentes aspectos de la unidad de aprendizaje, los recursos utilizados, y de todo aquello que necesitemos “medir el pulso”.

Lo anterior se refleja en el número de visitas, que a la fecha son 7,397, de acuerdo con el contador Motigo Web Stats, en menos de seis meses, lo cual podríamos adjudicar a las herramientas que impulsan la relación alumno-máquina.

Entre los usuarios de estos blogs las principales resistencias se manifestaban en discursos del tipo:

- ☹ “No he podido entrar”
- ☹ “No se carga la página”
- ☹ “No está el archivo”



Lo anterior nos muestra las resistencias al cambio. Sin embargo, el mejor aliado en estos casos fue fortalecer la curiosidad, el diseño fácil del blog y en casos persistentes, una adecuada capacitación; por lo que se obtiene un paulatino proceso de aceptación de las nuevas formas de trabajo e interacción virtual.





Conclusiones

Sin lugar a dudas el reto es grande, en particular porque requiere que todos los implicados se aventuren en el uso de las nuevas tecnologías y los recursos web. Varios aspectos tenemos a favor, las nuevas generaciones encuentran en sus ámbitos cotidianos las tecnologías, las utilizan para su socialización, por lo que nos les resultan ajenas, sólo que no las asocian con herramientas que median el aprendizaje.

Del docente y el diseño adecuado que realice de las actividades y evidencias de desempeño a través de las webquest, dependerá la interacción alumno-blog y el logro de la adquisición de las competencias perseguidas.

REFERENCIAS

- SARTORI, G. (2000) *Homo videns la sociedad teledirigida*. España: Taurus.
- BLANCO, S.; DE LA FUENTE, P.; ANGUITA, R. (2007) "Webquest y anotaciones semánticas", *Comunicar*, marzo, XV, num. 28, pp. 191-196.
- CEGARRA, J. (2008) "Webquest, estrategia constructivista de aprendizaje basada en Internet", *Revinpost*, num. 23, pp. 73-91.
- PALACIOS, P. (2009) "Las webquest como estrategias metodológicas ante los retos de la convergencia europea de educación superior", *Pixel-Bit*, num. 34, pp. 235-249.