



PLAN DE INNOVACIÓN Y DESARROLLO DOCENTE

ACCIÓN 2: PROYECTOS DESTINADOS AL DISEÑO Y APLICACIÓN DE NUEVAS METODOLOGÍAS DOCENTES Y EVALUADORAS

**APRENDIZAJE COLABORATIVO EN EL EEES:
UTILIZACIÓN DE RECURSOS WEB 2.0 EN
EDUCACIÓN PARA LA SALUD**

COORDINADORA: ENCARNACIÓN PEDRERO GARCÍA

CURSO 2011-2012

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	1
2. DE LA WEB 1.0, A LA 2.0, A LA 3.0.....	1
3. RECURSOS 2.0: APLICACIONES EDUCATIVAS.....	6
4. EXPERIENCIA EN LA UNIVERSIDAD: LA UTILIZACIÓN DE BLOGS Y WEBQUEST.....	10
4.1. BLOGS.....	12
4.2. WEBQUEST.....	18
5. ÚLTIMAS REFLEXIONES.....	26
6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	27

INTRODUCCIÓN

En los últimos años hemos asistido a la mayor revolución tecnológica producida en la web. De lo que se conocía como la web 1.0, se pasó -sobre todo a partir del año 2004- a lo que se ha llamado web 2.0. Esta nueva web trae consigo un cambio de paradigma, ya que implica una nueva red tecno-social, y dentro de esta nueva red, surgen multitud de servicios que nos permiten aprovechar más e indudablemente mejor internet. Además lo que se consigue con estos nuevos servicios es empezar a dotar de voz propia a los usuarios, ya que se permite la participación activa, pudiendo administrar contenidos propios, opinar sobre otros, así como enviar y recibir información con otras personas o instituciones que así lo permitan.

Por otro lado, la infraestructura es más dinámica y utiliza formatos más modernos, que a su vez posibilitan más funciones. Además de convertirnos en sujetos activos, permite la interacción de todos los usuarios. Este hecho facilita que los internautas puedan participar de los contenidos, y sentirse parte de la red, como de una gran familia, que construye lazos, intercambia opiniones, comparte materiales,...lo que sin duda facilita el sentimiento de pertenencia y esto, a su vez, aumenta el interés por la misma y además permite que los contenidos originales de ciertas páginas sean alimentados por particulares, que se abran discusiones, que se comparta acerca de temas comunes entre personas de todo tipo, etc.

Todos estos factores consiguen que se le dé a la web un valor adicional, ya que el usuario no está sólo para buscar y recibir información, sino para emitirla, construirla y pensarla.

2. DE LA WEB 1.0, A LA 2.0, A LA 3.0

Algunas de las características que definen a la Web 2.0 son las siguientes:

- Las páginas son dinámicas, integran recursos multimedia como videos, sonidos, que se pueden compartir.

- Los formatos utilizados para diseñarlas son *java script*, PHP, u otras similares, que permiten más funcionalidad.
- Emplean interfaces de fácil entendimiento para la interacción del usuario.
- La información se puede presentar en varias formas (escrita, audiovisual), y que esta se comparta entre los usuarios o entre éstos y los dueños de las páginas.
- Permite que el usuario cree su propio contenido.
- La información se puede transmitir unidireccional o bidireccionalmente.

Como se puede observar en la figura que aparece a continuación, nos encontramos con una serie de características que hacen a la web 2.0 diferente y única hasta ahora.



Figura 1. Nube de tags representando la web 2.0.

Podemos afirmar que ha sido tal el cambio de paradigma que ha propiciado la nueva web 2.0, que la revista estadounidense *Time Magazine*, distinguía como Personaje del Año 2006, a los *internautas*. Y lo hacía con la siguiente imagen de portada. Dentro de la pantalla de un ordenador se leía el texto: “Tú”. Debajo continuaba con: “Sí, Tú. Tú controlas la era de la información. Bienvenido a tu mundo”.

De esta forma, la revista homenajeaba a millones de personas usuarias de internet, por su influencia en la era global de la información. *Time* destacaba así la importancia de los internautas que no sólo usan la red, sino que también la crean a cada segundo, estableciendo una nueva **democracia digital**.



Las características de esta nueva red configuran una serie de diferencias con respecto a la web 1.0 que podemos observar en la siguiente tabla.

Web 1.0	Web 2.0
Usuario	Usuario
Receptor de la información	Sujeto activo en la creación y participación de los contenidos
Páginas estáticas: básicamente incluían texto y aparecían pocas imágenes.	Páginas dinámicas, "vivas": incluyen texto, imágenes, sonidos, en definitiva recursos multimedia que se pueden compartir
Formato: HTML	Java script, PHP, y otras...
Dueños de los sitios web: construían la información (unos pocos)	Todos somos usuarios partícipes en la medida de queramos implicarnos. Fácil acceso a la creación de websites y de contenidos (sin necesidad de tener conocimientos del lenguaje HTML)
Todas estas características imposibilitan la interacción de los usuarios: Unidireccional	Unidireccional y/o bidireccional

Tabla 1. Comparación entre Web 1.0 y Web 2.0.

Para entender un poco más la evolución que ha llegado con la Web 2.0 podemos ver una serie de ejemplos que ilustran este cambio de paradigma, a través de comparar servicios web que marcan claramente la evolución hacia la Web 2.0 con una nueva forma de hacer las cosas:

Web 1.0	Web 2.0	Servicios
DoubleClick	Google AdSense	Publicidad
Ofoto	Flickr	Comunidades fotográficas
Akamai	BitTorrent	Distribución de contenidos
mp3.com	Napster	Descargas de música
Britannica Online	Wikipedia	Enciclopedias
Sitios personales	Blogs	Páginas personales
Especulación con dominios	Optimización en motores de búsqueda SEO	
• Páginas vistas →	Costo por click	
CMSs	Wikis	Administradores de contenidos
Categorías/Directorios	Tags	

Tabla 2. Comparación entre los servicios de la Web 1.0 y Web 2.0.

De Ugarte, en su libro *El poder de las redes* (2009), apunta en su último capítulo sobre el futuro de la web 2.1, y nos comenta que esta red sería la del *bricoleur*, la web de los usuarios mañosos, manitas que crean y publican reciclando una y otra vez los materiales de su red.

Esta tendencia se ha generado con la aparición de servicios como Jumpcut, quienes facilitan al usuario herramientas para crear contenidos y presta a cada usuario un interfaz para editar online: donde puedes subir fotos, música y cortes de película.

Ahí se puede ver la diferencia con *youtube*, quien solo comparte contenidos audiovisuales. Otro ejemplo del cambio hacia donde vamos es que mientras *Flickr* y *Picasa* solo sirven para compartir fotos, *Picnik* utiliza una interfaz de retoque y montaje fotográfico que nos permite convertir el repositorio público en un recurso para las creaciones del usuario. Con estos ejemplos apreciamos claramente el cambio de tendencias en la lógica de la red.

A su vez también se empieza a escuchar con más fuerza en los últimos meses, el término web 3.0 o web semántica. A pesar de que todavía no se ha incorporado del todo el cambio de actitud que implica la web 2.0. Pese a eso, podemos predecir que la nueva web será una revolución si se logra una combinación efectiva entre la inclusión de contenido semántico en las páginas web y el uso de inteligencia artificial que saque partido de ella.

El desarrollador uruguayo Andrés Richero (citado en Ugarte, 2009) nos presenta el siguiente esquema respecto a la evolución vivida en la web:

- Web 1.0: Personas conectándose a la web.

- Web 2.0: Personas conectándose a personas: redes sociales, blogs, wikis, colaboración, posibilidad de compartir.

- Web 3.0: Aplicaciones web conectándose a aplicaciones web, a fin de enriquecer la experiencia de las personas, a esto agrega: estado de conciencia del contexto en la Web Geoespacial, autonomía respecto del navegador y construcción de la Web Semántica.

Cuadro 1. Evolución en la web.

Dentro de los proyectos web 3.0 que se están trabajando actualmente, podemos destacar *Parakey*, como un proyecto de código abierto. La idea es unificar el escritorio y la web, a partir de la creación de una especie de sistema operativo web. Como podemos ver en la red, *el futuro es ahora*.

3. RECURSOS 2.0: APLICACIONES EDUCATIVAS

Alrededor del concepto Web 2.0 giran una larga serie de términos: *Blogs*, *Fotologs*, *Videoblogs*, *Podcasts*, *Webcasts*, *Wikis*, *Webquests*, Redes sociales, Sindicación de contenidos, Imágenes, Vídeos y Música, Mundos Virtuales, etc., que son sólo algunos en la larga lista de recursos disponibles para todo tipo de organizaciones y centros educativos.

Los máximos exponentes de esta nueva Web 2.0 quizás sean los blogs, weblogs o bitácoras, con su correspondiente versión educativa: los edublogs, como una muy fácil y gratuita forma de poder escribir periódica, personal o colectivamente en Internet, permitiéndose el debate o los comentarios sobre cada uno de los temas o mensajes que se vayan produciendo. Además podemos encontrar bastantes aplicaciones en educación a través de:

- Blogs de asignaturas, en las que el profesor va publicando noticias sobre la misma, pidiendo comentarios de sus alumnos a algún texto, propuesta de actividades, calendario, etc.
- Weblogs individuales de alumnos en los que se les pide la escritura de entradas periódicas a las que se les realiza un apoyo y seguimiento, no solo en los aspectos relacionados con la temática o contenidos tratados, sino también sobre asuntos relacionados con derechos de autor, normas de estilo, citación de fuentes, etc.
- Weblogs grupales de alumnos en los que, de forma colectiva a modo de equipo de redacción, tendrán que publicar entradas relacionadas con las temáticas, estilos y procedimientos establecidos.



Imagen 1. Servicios de la Web 2.0

Como podemos ver, esta es una de las múltiples composiciones que circulan por la red con ejemplos de algunos de los servicios que ofrece la web 2.0. Este amplio tipo de servicios favorecen nuevos roles para el profesorado y los estudiantes sobre todo en lo concerniente al trabajo autónomo y colaborativo, a la crítica y la creatividad, así como la investigación, compartir recursos, crear conocimiento y en definitiva aprender...

Con las aplicaciones de edición de la web 2.0 tanto unos y otros pueden elaborar fácilmente materiales de manera individual o grupal, compartirlos y someterlos a los comentarios de los lectores. También proporciona entornos para el desarrollo de redes de centros y profesores donde reflexionar sobre temáticas educativas, cooperar, elaborar o compartir recursos.

De esta forma, la web se basa en un componente social, por lo que aplicada en el ámbito educativo, constituye un potente medio para construir el conocimiento de forma colaborativa, (a los que luego todos podrán acceder) mediante aportaciones individuales que enriquezcan el aprendizaje y la práctica docente.

Otra facilidad que proporciona en éste ámbito es la realización de nuevas actividades de aprendizaje y de evaluación así como la creación de redes de aprendizaje.

Tal y como cita en un artículo publicado por Marqués Graells (2007) en su web sobre tecnología educativa, nos encontramos con que respecto a las aplicaciones didácticas de la web 2.0, para que realmente se pueda realizar el trabajo educativo individual o en grupo frente un ordenador y en el ciberespacio, se requieren unas premisas básicas infraestructurales:

- En el centro docente se debe tener una intranet educativa, aulas con ordenadores suficientes para todos los alumnos y con conexión a internet.
- Los estudiantes necesitan disponer de ordenador y conexión a internet también en casa.
- El profesorado deberá tener a su alcance un buen equipo para realizar y preparar todas las actividades.
- Disponer de recursos para que los ciudadanos puedan acceder a internet como bibliotecas, centros cívicos, zonas wifi, etc.

Así mismo, los estudiantes y el profesorado tienen que tener unas competencias mínimas para usar bien los recursos que la web ofrece, Marqués (2007):

Competencias mínimas en la web 2.0: estudiantes

Estudiantes

- Competencias digitales: saber navegar (buscar, valorar y seleccionar), expresarse y comunicarse con otros en el ciberespacio, conocer los riesgos (plagio, spam, falsedad)
 - Competencias sociales: saber trabajar en equipo con respeto y responsabilidad.
 - Otras: capacidad de crítica, creatividad, capacidad de resolución de problemas, iniciativa y aprendizaje autónomo, etc.
-

Competencias mínimas en la web 2.0: profesorado

Profesorado

- Competencias digitales: las mismas que los estudiantes.
- Competencias didácticas: aplicar modelos de uso de las aplicaciones web 2.0 bien contextualizados.
- Conocimiento de las reglas claras en cuanto a la utilización de los recursos.
- Actitud favorable hacia la integración de las TIC en su actividad docente diaria y del tiempo que ello requiere.

Tabla 3. Competencias de estudiantes y profesores en la web 2.0

Además el conjunto de aplicaciones disponibles, la Web 2.0 permite ejecutar las siguientes acciones en el ámbito educativo, Marqués (2007):

- Podemos compartir información (Derechos de Autor *Creative Commons*).
- Subir archivos a la red (Publicar y compartir información por medio de herramientas como: *Scribd, Slideshare*, entre otras).
- Escribir (Colaborar en la producción de contenidos por medio de *Wikis, Blogs*, entre otras herramientas).
- Re-escribir la información (Editar).
- Escuchar y hablar (Participar en video o teleconferencias por medio de herramientas como: *Skype, Youtube*, entre otras).
- Recuperar información (A través de folcsonomías por medio de herramientas como: *Delicious, Meneame*).
- Participar en redes sociales (Por medio de herramientas como: *Myspace, Second Life, Facebook, Tuenti*).

Cuadro 2. Aplicaciones disponibles en la Web 2.0

A partir de lo anterior los principales beneficios que obtiene la educación con la integración de la Web 2.0 son:

1. Compartir, cooperar, colaborar y participar, en la generación, investigación y divulgación del conocimiento desde lo individual hasta lo grupal o viceversa.
2. Permitir al estudiante generar competencias en el campo tecnológico e informático, como un nuevo requerimiento que hoy en día exige al profesional del futuro, aprender a aprender.
3. Creación de redes virtuales de saberes y de investigación entre los diferentes actores educativos, que permita la interrelación e interacción en la producción de conocimiento.
4. Participación multidireccional a través de la red.
5. Ritmos de aprendizaje individuales y colectivos.

A continuación, queremos examinar algunos de los servicios que ofrece la web 2.0 con aplicaciones educativas, específicamente dentro del ámbito universitario, ya que es el entorno en el que trabajamos. Vamos a seguir una estructura similar en cada herramienta: a) qué es; b) cómo se crea; c) ventajas para el aula; d) ejemplos de usos didácticos. Como hemos podido ver en la anterior composición, sería imposible abarcarlos todos en este capítulo por lo que seleccionaremos los que consideramos más importantes para el ámbito educativo como docentes y con aplicabilidad directa en el aula o plataforma educativa. Estos servicios serían especialmente los *blogs* y las *webquest*.

4. EXPERIENCIA EN LA UNIVERSIDAD: LA UTILIZACIÓN DE BLOGS Y WEBQUEST

Como sabemos, el proceso de convergencia de la Universidad al Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) iniciado con las Declaraciones de La Sorbona (1998) y Bolonia (1999) y continuado por las conferencias de Praga (2001), Berlín

(2003), Bergen (2005) y Londres (2007) está suscitando un gran interés por la calidad y la innovación en el proceso de aprendizaje.

Esta calidad e innovación es considerada como una de las piezas clave de las que se desprende la necesidad por parte del profesorado universitario de renovar, mejorar e innovar los procesos educativos.

Los procesos de innovación respecto a la utilización de las TIC en la docencia universitaria suelen partir, la mayoría de las veces, de las disponibilidades y soluciones tecnológicas existentes. Sin embargo, una equilibrada visión del fenómeno debería llevarnos a la integración de las innovaciones tecnológicas en el contexto de la tradición de nuestras instituciones; instituciones que, no olvidemos, tienen una importante función educativa. Debemos considerar la idiosincrasia de cada una de las instituciones al integrar las TIC en los procesos de la enseñanza superior; también, que la dinámica de la sociedad puede dejarnos al margen (Salinas, 2004).

Con el objetivo de proporcionar un instrumento de referencia para mejorar la calidad de la docencia universitaria, el Ministerio de Educación y Ciencia realiza una serie de propuestas para la renovación de las metodologías educativas en la Universidad donde destacan algunas de las que consideran más interesantes y utilizadas por las universidades más punteras en el mundo. Estas metodologías son la llamada Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), el trabajo sobre casos y/o problemas (y en general todas las modalidades de lo que se ha dado en llamar *experiential learning*); las metodologías basadas en el trabajo autónomo como eje básico del proceso de convergencia, etcétera.

Con estas premisas hemos diseñado y experimentado primero un *blog* y posteriormente una *WebQuest*, sobre el tema general de dos asignaturas de Promoción y Educación para de la salud que se imparten en la Universidad Pablo de Olavide de Sevilla: 'Educación para la Salud' (Asignatura optativa de la titulación de Educación Social) y 'Drogodependencias y otras Adicciones desde una perspectiva Socioeducativa' (Asignatura de Libre Configuración ofertada por la Facultad de Ciencias Sociales) en donde se abordan temas más específicos como las adicciones y las drogodependencias. Nuestra intención fue la de diseñar otros espacios de aprendizaje

diferentes e innovadores, que resultaran atractivos para el alumnado a la vez que experimentamos la eficacia de los mismos para incorporarlos de forma permanente en cursos posteriores.

Entre los objetivos que pretendemos alcanzar con su introducción en ambas asignaturas de Promoción de la Salud nos encontramos, Morón y Pedrero (2009):

- Potenciar el aprendizaje autónomo del estudiante.
- Aumentar de la capacidad de análisis y resolución de problemas.
- Fomentar actitudes críticas y reflexivas hacia los contenidos de la materia.
- Utilizar diferentes fuentes de información a las que puede acceder a través del *Blog* de la asignatura.
- Aprender a trabajar en grupo a través de la *Webquest* sobre drogodependencias y adicciones.
- Usar y aprovechar las nuevas tecnologías y la administración de su tiempo.
- Aumentar los canales de comunicación profesorado-alumnado y alumnado-alumnado a través de las herramientas que se facilitan en la plataforma virtual webCT, como son los foros, chat y correo.

4.1. Blogs

Como sabemos, el término Blog (procedente de la palabra inglesa Weblog), o Bitácora en castellano, se refiere a sitios web actualizados periódicamente que recopilan cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores donde lo más reciente aparece primero, con un uso o temática en particular, siempre conservando el autor la libertad de dejar publicado lo que crea pertinente.

Estos artículos por lo general incluyen la posibilidad de que los visitantes del blog añadan comentarios a los mismos, fomentando así la interacción entre el autor y el lector.



Cuadro 3. Concepto de blog

Los blogs se suelen asemejar a diarios en los que se van realizando anotaciones, que permiten incluir textos, imágenes y sonidos. Una característica que hace muy peculiar su estructura es que los artículos añadidos aparecen publicados en una secuencia inversa al orden de introducción. Lo último introducido es lo primero que se muestra. Debemos resaltar que uno de los motivos de la rápida expansión que este medio de comunicación ha tenido en el mundo educativo especialmente, es la relativa facilidad que ofrecen para ser creados y manejados por cualquier usuario con conocimientos básicos de Internet aún sin tener conocimientos sobre el diseño de páginas web. La facilidad de su manejo, la posibilidad de compartir textos, imágenes y sonido, aunado a la interacción entre quien publica y los visitantes, convierte a los blogs en un poderoso recurso educativo al alcance de docentes y estudiantes.

Actualmente hay nuevos servicios que ofrecen de forma gratuita la creación de blogs. Posiblemente uno de los más conocidos sea *Blogger*. En la web se pueden encontrar multitud de tutoriales y videotutoriales sobre como crear un blog y especialmente en *blogger*, lo que posibilita y aumenta su creación. Normalmente el

proceso a seguir es suscribirte, a través de la obtención de un nombre de usuario y contraseña y posteriormente dar un nombre a ese blog, elegir una plantilla y comenzar a publicar post.

Además de la comentada *blogger* existen otras herramientas interesantes para construir blogs, como por ejemplo *Wordpress*.



Cuadro 4: Herramientas para construir blog

Algunas de las características que podemos mencionar de los blogs son las siguientes:

- Permite la publicación de contenidos de forma fácil.
- Los contenidos suelen aparecer en orden cronológico inverso.
- Fácil actualización y mantenimiento.
- Posible publicación colectiva.

Cuadro 5. Características de los blogs

Como comentan Aguaded y López Meneses (2009) tanto profesores como alumnos se benefician del uso de weblogs en los procesos teleformativos. Ya que por una parte, los profesores cuentan con el formato para organizar los materiales, motivar y desarrollar grupos de aprendizaje. Mientras que para los estudiantes, la elaboración de su blog personal les ayuda a construir su propio aprendizaje y establecer redes de interrelación social que sirvan para paliar los sentimientos de aislamiento que, generalmente, se asocian con los sistemas de teleformación. De igual forma, los blogs posibilitan la elaboración de repositorio de materiales educativos digitales, permitiendo orientar y profundizar en la temática objeto de estudio, mejorar los procesos de reflexión y metacognición.

La primera experiencia de implementación del blog la realizamos durante el curso 2008/2009, con un grupo de unos 40 alumnos en una asignatura de libre configuración. Lo introducimos como una herramienta de información y actualización continua de la asignatura, a la vez que les solicitamos que se suscribieran y que después de cada día de clase escribieran sobre qué les había parecido la clase y que mejorarían. Esto nos permitía tener un feedback continuo de las opiniones del alumnado, a la vez que contribuía a que el alumnado (cuya procedencia en sus titulaciones era muy diversa, al tratarse de una asignatura de libre configuración abierta a toda la universidad) se fuera conociendo un poco más fuera de clase a través del blog.

Al implementar la utilización del blog como recurso educativo hemos obtenido valoraciones muy positivas después de su utilización con el alumnado y se nos solicita por su parte la incorporación del blog de forma continua a las asignaturas como un complemento a la actividad docente y presencial. De hecho, se han creado tres blogs diferentes: uno titulado Diario Docente, dedicado principalmente a la divulgación de experiencias docentes entre profesorado universitario, y dos dedicados a las asignaturas relacionadas con la Promoción de la Salud en la Universidad Pablo de Olavide: 1º) Educación para la Salud y 2º) Drogodependencias y otras Adicciones desde una perspectiva Socioeducativa.

Todos los blogs se han publicado con la herramienta gratuita de publicación de Blogs de Google denominada "Blogger" (que ya hemos comentado) y se pueden consultar en las siguientes direcciones:

Educación para la salud

<http://educacionparalasaludupo.blogspot.com>

Blog dedicado a la Educación y Promoción de la Salud en la Universidad Pablo de Olavide

Cuadro 6. Blog sobre Educación para la Salud (Universidad Pablo de Olavide)

Drogodependencias y otras Adicciones desde una perspectiva socioeducativa

<http://drogodependenciasupo.blogspot.com>

Blog dedicado a las Drogodependencias y otras Adicciones desde una Perspectiva Socioeducativa

Cuadro 7. Blog sobre Adicciones y Drogodependencias (Universidad Pablo de Olavide)

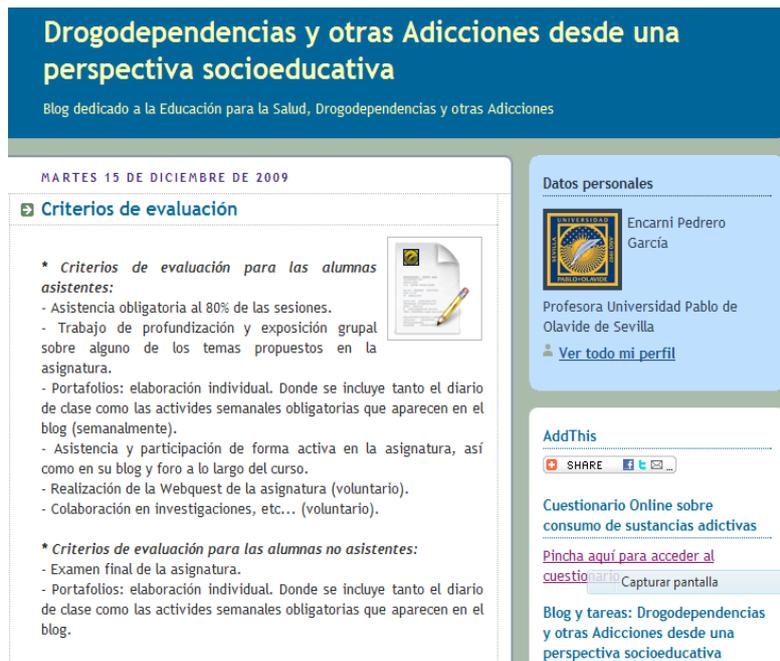


Imagen 2. Entrada en el blog de Drogodependencias y Otras adicciones desde una perspectiva socioeducativa. Fuente: <http://drogodependenciasupo.blogspot.com>

En nuestro caso, no solamente se ha utilizado el blog como un diario de clase, sino que hemos introducido en él enlaces a videos, artículos científicos, noticias de prensa, información sobre congresos o jornadas interesantes sobre promoción de la salud, así como hemos resaltado en él tareas o comentarios importantes a trabajar en las asignaturas. Durante todo el cuatrimestre que duraba la asignatura hemos animado al alumnado a mantener una comunicación fluida a través del blog, así como hemos recibido un feedback continuo de la actividad docente y del proceso de enseñanza-aprendizaje.

En el caso concreto de nuestro blog lo comenzamos para dar la bienvenida al alumnado a la asignatura de libre configuración "Drogodependencias y otras Adicciones desde una perspectiva socioeducativa" así como llevar un diario de clase, donde se permitiera la participación al alumnado de cada una de las actividades que se realizaban en clase. El blog lo actualizaba el profesorado cada día de clase, y se iban incluyendo noticias de interés, artículos científicos y de opinión, videos, comentarios y todos aquellos materiales que contribuyan al conocimiento y divulgación de la materia.

A su vez, el blog constituía un recordatorio continuo de las tareas que debía ir realizando el alumnado, así como la rúbrica evaluadora.

Todas las opiniones recogidas del alumnado sobre la utilización del blog como recurso educativo han sido positivas. Les ha parecido una buena herramienta para opinar sobre la asignatura, estar informados, compartir comentarios y opiniones con el resto de compañeros y con el profesorado, así como profundizar en los contenidos de la asignatura. Consideran que debería implementarse en más asignaturas. Por nuestra parte, seguiremos utilizando esta herramienta en el resto de asignaturas que impartimos ya que consideramos que los beneficios que proporciona contribuyen a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

4.2. Webquests

Como hemos ido apuntando a lo largo de todo el texto Internet y las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación son utilizadas a diario por nuestros alumnos universitarios. A la vez, se constituye como una herramienta poderosa y a nuestro alcance, para facilitar encuentros virtuales fuera del aula, como medio de comunicación y como fuente de informaciones diversas, y también, como lugar donde publicar nuevos contenidos. Sin embargo, somos conscientes de que Internet como recurso pedagógico tiene algunos inconvenientes derivados de la dificultad para encontrar la información deseada.

Es tal la magnitud de la información que tenemos continuamente a nuestra disposición, que encontrar aquello que nos interesa puede ser, en muchos casos, una tarea ardua llena de obstáculos. Tras una orden de búsqueda realizada hoy podemos encontrar una enorme cantidad de información; pero puede ser que mañana la misma orden de búsqueda (en el mismo o distinto buscador) nos de un resultado total o parcialmente distinto, debido entre otras cosas, a la tremenda volatilidad de la información que circula por la Red.

Otro inconveniente con que se encuentran nuestros alumnos, y que consideramos aún más peligroso y grave que el anterior es la dificultad para distinguir la “buena” de la “mala” información, es decir, cómo distinguir o discriminar entre la información de calidad y la “acientífica” o poco seria. Por la Red circula una ingente cantidad de información (de autoría muchas veces sospechosa o poco fiable), pero, cantidad, como todos sabemos, no es sinónimo de calidad. Y nuestros alumnos se encontrarán todo eso sin unos criterios claros que les sirvan para filtrar la pertinencia de las informaciones encontradas a lo largo de las búsquedas realizadas en Internet.

Como respuesta a esta situación se encuentran los WebQuest, actividades de enseñanza-aprendizaje basadas en Internet. Como sabemos, una de las actividades más corrientes efectuadas por los alumnos en Internet es la búsqueda de información, a menudo con ayuda de los motores de búsqueda como Google o Yahoo. Sin embargo, estas investigaciones son actividades difíciles que toman mucho tiempo y que pueden resultar frustrantes si los objetivos no son reflejados claramente y explicados al principio.

La idea de WebQuest fue desarrollada por primera vez en 1995, en la Universidad Estatal de San Diego y desde entonces se ha constituido como una herramienta más de uso e integración de Internet en contextos educativos formales.

La idea básica de la estructura de las WebQuest se le ocurrió a Bernie Dodge (profesor de Tecnología Educativa de San Diego State University), casi por casualidad, al ver el resultado de las actividades que realizaron sus estudiantes de Magisterio de la San Diego State University al buscar, recopilar y reelaborar información sobre una aplicación informática para la que Dodge no disponía de presupuesto. Solo tenía un informe de evaluación de unas pocas páginas y un vídeo y conocía unos pocos sitios web que describían dicho software y la filosofía constructivista que había tras él. Sus alumnos también realizaron una videoconferencia con un maestro que había probado el programa y una especie de video-tele-conferencia (usando CUSee-Me y el teléfono convencional) con uno de los programadores que estaba en Nueva York. La tarea que tenían que realizar los estudiantes era decidir, en las dos horas que duraba la sesión, si dicho programa podía ser utilizado en la escuela en la que estaban haciendo las

prácticas y cómo podían utilizarlo. Bernie Dodge había preparado de antemano todos los recursos disponibles, así que, durante las dos horas de la clase, apenas si habló y dejó que sus alumnos analizaran y valoraran la información disponible por sí mismos, formando grupos de trabajo. Como relata en una entrevista en Education World, los resultados fueron espectaculares: surgieron aspectos y facetas que no había previsto y se trataron otros con una profundidad que le sorprendió. Esa misma tarde, el recuerdo de las conversaciones entre los estudiantes que trataban de llegar a una decisión respecto al software en cuestión, le llevaron a una intuición: estaba ante otra manera de enseñar, una metodología que estimulaba enormemente a los estudiantes y que promovía procesos cognitivos de alto nivel, una manera diferente de enseñar y aprender que le gustaba.

Unas semanas más tarde, 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". Desde entonces, miles de enseñantes han utilizado WebQuest en sus aulas para crear pequeños proyectos de aprendizaje para alumnos de todas las edades. Muchos de ellos, además, las han puesto en la Internet para compartirlas con cualquiera que esté interesado.

Concepto de Webquest

Actividad didáctica que consiste en
una investigación guiada,
con recursos principalmente
procedentes de Internet

Cuadro 8. Concepto de Webquest

Algunas de las características que podemos mencionar de las *webquest* son las siguientes:

- Promueve la utilización de habilidades cognitivas superiores
- El trabajo cooperativo
- La autonomía de los alumnos
- Incluye una evaluación

Cuadro 9. Características de las Webquest

En nuestro caso concreto planteamos la *WebQuest* como una actividad grupal complementaria, y que se puede realizar de forma voluntaria para el alumnado dentro de la Asignatura de libre configuración “Drogodependencias y otras adicciones desde una perspectiva socioeducativa”. La actividad planteada en la *webquest* supone la profundización en un tema concreto de contenido práctico. En este caso, planteamos un proyecto en el tema de las drogodependencias y otras adicciones desde una perspectiva socioeducativa.

Sabemos que una *WebQuest* es un tipo de actividad didáctica que consiste en una investigación guiada, con recursos principalmente procedentes de Internet, que promueve la utilización de habilidades cognitivas superiores, el trabajo cooperativo y la autonomía del alumnado e incluye una evaluación auténtica.

Se utilizan las *WebQuest* como recurso didáctico puesto que permiten el desarrollo de habilidades de manejo de información y el desarrollo de competencias relacionadas con la sociedad de la información.

Hemos construido la *WebQuest* alrededor de una tarea atractiva que provoca procesos de pensamiento superior ya que se trata de hacer algo con la información. El pensamiento puede ser creativo o crítico e implicar la resolución de problemas,

enunciación de juicios, análisis o síntesis. Por ello, es una actividad ideal para realizarla con alumnado universitario. Las *WebQuest* suelen tener la siguiente estructura:

- Introducción
- Tarea
- Proceso
- Recursos
- Evaluación
- Conclusión

En el apartado *Introducción* planteamos la necesidad de que el alumnado reflexione sobre la sociedad de consumo en la que vivimos, y como debemos aprender a convivir con las numerosas drogas existentes, como conocer sus efectos y riesgos a corto y largo plazo, y saber utilizarlas en nuestro propio beneficio sin llegar a un abuso ni a una dependencia. Además en este mismo apartado les planteamos el objetivo de la webquest que no es otro que adoptar una postura crítica y reflexiva frente al consumo de los diferentes tipos de drogas o de las conductas de riesgo que nos pueden predisponer a una adicción futura, así como que sean capaces de orientar y prevenirlas. Por ello la actividad consiste en plantear un programa de prevención de drogodependencias y adicciones en el ámbito socioeducativo que elijan.

Drogodependencias y otras Adicciones

Inicio	Introducción	Tarea	Proceso	Recursos	Evaluación	Conclusiones
--------	--------------	-------	---------	----------	------------	--------------

Introducción

Como sabemos el ser humano es el más dependiente de los animales. Además hemos visto que tenemos una tendencia a depender de cosas, personas o hábitos y esto nos puede llevar en ocasiones a presentar conductas adictivas, que pueden resultar perjudiciales para nuestra salud y calidad de vida.



Por otro lado no podemos olvidar que vivimos en una **sociedad de consumo** en la que existen numerosos tipos de sustancias, drogas y aparatos tecnológicos que provocan tras su consumo o utilización abusiva efectos muy variados a nivel físicos, psicológico y/o social. De tal modo debemos ser conscientes de que las drogas institucionalizadas o no, no van a desaparecer de nuestra vida y debemos aprender a **convivir** con ellas, **conocer sus efectos** y sus **riesgos** a corto y largo plazo, así como saber utilizar en nuestro propio beneficio sin llegar a un abuso ni a una dependencia.

- ARCHIVOS
 - o diciembre 2008
- CATEGORÍAS
 - o Asignatura
- BLOGROLL
 - o WordPress.com
 - o WordPress.org
- META
 - o Registrarse
 - o Acceder
 - o Valida XHTML
 - o XFN
 - o WordPress.com

Imagen 3. Apartado *Introducción* de la webquest “Drogodependencias y otras adicciones”

En el apartado *Tarea* les explicamos en qué consiste el trabajo que deben realizar (en este caso un proyecto de prevención de drogodependencias y adicciones en el ámbito comunitario, educativo o social), así como las herramientas que de forma virtual pueden utilizar para crear documentos online y acceder a ellos desde cualquier ordenador.

En este apartado consideramos imprescindibles explicitar los tipos de documentos que deben entregar al final de la actividad, e incluimos los contenidos obligatorios que deben incluir en el proyecto y que aparecen reflejados en la siguiente imagen.

PROYECTO DE PREVENCIÓN DE LAS DROGODEPENDENCIAS Y ADICCIONES	
1. Nombre o título	
2. Plan o programa al que pertenece	
3. Descripción: temática de la que se ocupa el proyecto, en qué consiste realmente y finalidad que se plantea	
4. Destinatarios: descripción de las características, situación social y problemática del grupo diana o conjunto de población a la que se dirige la intervención	
5. Fundamento: definición del problema o conducta principal del tema que se presenta como proyecto para el trato de esta situación problemática	
6. Objetivos generales: metas a alcanzar	
7. Objetivos específicos: definición de los mínimos a partir de los cuales se puede considerar que los objetivos generales se han alcanzado.	
8. Actividades a desarrollar en el proyecto: incluir al menos 5.	
9. Temporalización: de enero a diciembre de 2009. Debeis indicar las diferentes fases para la aplicación o consecución del proyecto en forma de temporalización, cronograma o plan de trabajo.	
10. Recursos: humanos y materiales	
11. Presupuesto o fuentes de financiación: disponéis de un presupuesto de 18.000€ para desarrollar el proyecto durante un año.	
12. Evaluación del proyecto	

Cuadro 10. Esquema de un proyecto de prevención de adicciones y drogodependencias incluido en la Webquest

En el siguiente apartado *Proceso* se incluyen los pasos que deben seguir para poder realizar la webquest. En este caso nos encontramos con los siguientes:

1. Se forman grupos de 4-5 alumnos.
2. Cada grupo realizará el proyecto centrándose en un ámbito concreto: comunitario, social, educativo...
3. Siguiendo los apartados obligatorios tienen que elaborar el proyecto (que no tendrá una extensión superior a 15 páginas), escrito con el procesador de textos Word o similar, con el tipo de letra Times New Roman 12 ó Ariel 12, y un interlineado de 1,15.

4. El proyecto se entregará en mano al profesorado de la asignatura el día de la exposición.

5. Cada grupo expondrá su trabajo en clase, con la ayuda de los recursos informáticos que tenemos disponibles: PC y proyector. Se pueden solicitar otros recursos que se consideren necesarios para la exposición.

6. Se deben incluir en el proyecto todos los apartados obligatorios que os indicábamos en la tarea. Serviros de esa ficha para no olvidar ningún detalle importante.

7. En la exposición del trabajo se puede incluir un guión donde se sintetice el proyecto. Este guión tendrá una extensión máxima de un folio. Este guión (opcional) y el powerpoint elaborado será la documentación que se cuelgue en la Webct y formará parte de los contenidos a estudiar para el examen final de la asignatura.

8. A continuación buscad en el apartado de recursos las páginas web adecuadas y empezad a investigar.

En el apartado *Recursos* se incluyen las páginas web más relevantes para realizar el proyecto, así como recursos específicos sobre drogodependencias y adicciones y webs de interés general sobre la misma temática. En total incluimos una veintena de Url's que consideramos de referencia básica para llevar a cabo con éxito la tarea requerida en la webquest.

En el último apartado *Evaluación*, hacemos públicas la rúbrica de la evaluación del trabajo en grupo y la rúbrica de la exposición oral. Ambas pueden ser consultadas en la webquest y a modo de ejemplo os presentamos una de ellas.

	CORRECTO	BIEN	EXCELENTE
Preparación	Tiene que hacer algunas rectificaciones, de tanto en tanto parece dudar	Exposición fluida, muy pocos errores	Se nota un buen dominio del tema, no comete errores, no duda
Interés	Le cuesta conseguir o mantener el interés del público	Interesa bastante al principio pero se hace un poco monótona	Atrae la atención del público y mantiene el interés durante toda la exposición
La voz	Cuesta de entender algunos fragmentos	Voz clara, buena vocalización	Voz clara, buena vocalización, entonación adecuada, matizada
Tiempo	Excesivamente largo o insuficiente para desarrollar correctamente el tema	Tiempo ajustado, pero con un final precipitado o alargado por falta de control del tiempo	Tiempo ajustado, con un final que recoge las ideas principales y resume la exposición
Soporte	Soporte visual adecuado	Soporte visual adecuado, interesante y en la medida justa	La exposición se acompaña de soportes audio-visuales en diversos formatos especialmente atractivos y de mucha calidad

Cuadro 11. Rúbrica de evaluación de la exposición oral incluido en la Webquest

La webquest se puede consultar en la página web:
<http://encarnipedrero.wordpress.com/>

5. ÚLTIMAS REFLEXIONES

Conseguir llevar de la teoría a la práctica todos los cambios que nos ofrece el EEES es una tarea ardua. Ya que no sólo responde a un cambio estructural sino que además impulsa un cambio en las metodologías docentes, que centra el objetivo en el proceso de aprendizaje del estudiante, en un contexto que se extiende ahora a lo largo de la vida y se propone el crédito europeo, ECTS, tal y como se define como una unidad de medida que refleja los resultados del aprendizaje y volumen de trabajo realizado por el estudiante para alcanzar los objetivos establecidos en el plan de estudios, poniendo en valor la motivación y el esfuerzo del estudiante para aprender.

Como profesores universitarios tenemos claro que debemos renovar, mejorar e innovar los procesos educativos. Para ello partimos de nuestra motivación intrínseca y social y un compromiso sincero hacia los estudiantes y hacia su aprendizaje. Consideramos que a través de la introducción de nuevas metodologías y recursos como son el *blog* de la asignatura y *webquest* sobre temas prácticos estamos contribuyendo a la mejora del aprendizaje del alumnado.

Ambas propuestas, tanto los *Blogs* como la *WebQuest* han constituido recursos didácticos apropiados para utilizar con el alumnado de las asignaturas relacionadas con la promoción de la salud en la Universidad Pablo de Olavide de Sevilla. Podemos decir que ambos recursos han tenido una buena acogida y la mayoría de los alumnos han leído los *blogs* o han comentado la *Webquest*. Aunque una de las principales debilidades con las que nos encontramos en la aplicación de ambos recursos es la necesidad de que el alumnado cuente con una serie de materiales fuera del aula, como es un ordenador y conexión a internet, para poder participar en el *blog* o realizar la *webquest*, como ya comentábamos anteriormente.

Seguimos aplicando ambos recursos durante el curso escolar 2010-2011 y esperamos de esta forma ir mejorando nuestra actividad docente y facilitando el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado.

Como dice Bain (2005) *“La enseñanza es activar a los estudiantes, bastir un entorno en que aprendan, donde el acto de la creación de este entorno de enseñanza es un acto institucional serio...”*.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AGUADED, J. I. y LÓPEZ MENESES, E (2009). La blogosfera educativa: nuevos espacios universitarios de innovación y formación del profesorado en el contexto europeo. *Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado. REIFOP*, 12 (3), 165-172. Disponible en U.R.L.

<http://www.aufop.com/aufop/revistas/arta/digital/138/1263> Consultado el 10 de enero de 2011.

- AGUADED, J. I., GUZMÁN, M^a. y PAVÓN, I. (2010). Convergencia europea y TIC, una alianza necesaria. *Ponencia presentada en el CIVE 2010 Congreso Internacional Virtual de Educación*. Disponible en U.R.L. <http://www.steiformacio.com/cive/>
- ÁLVAREZ ROJO, V. *et al.* (2000). Orientación en los procesos de enseñanza-aprendizaje en la Universidad. En H. Salmerón y V. L. López (Coord). *Orientación educativa en las Universidades*. Granada: Editorial Universitario, 47-77.
- BAIN, K. (2005). *Lo que hacen los mejores profesores universitarios*. Valencia: Universidad de Valencia-Servicio de Publicaciones.
- BLOOD, R. (2005). [Universo del weblog. Consejos prácticos para crear y mantener su blog](#). Barcelona: Gestión2000.
- BORONAT, J. *et al.* (2003). *Guía didáctica para la personalización de la docencia universitaria*. Proyecto de innovación educativa. Valladolid. Junta de Castilla y León.
- CEBRIAN, M. y FLORES, J (Eds.) (2007). [Blogs y periodismo en la red](#). Madrid: Fragua.
- CEREZO, J.M. (Coord.) (2006). [La blogosfera hispana: pioneros de la cultura digital](#). Madrid: France Telecom España.
- DE LA TORRE, A. (2006). Web Educativa 2.0. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 20. Enero 2006. U.R.L: <http://www.uib.es/depart/gte/gte/edutec-e/revelec20/anibal20.htm>
- DE UGARTE, D. (2009). *El poder de las redes. Fuente electrónica*. Disponible en U.R.L: <http://deugarte.com/manual-ilustrado-para-ciberactivistas>, consultado el 12/01/2011.
- GARCÍA MARTÍNEZ, A.; MORÓN MARCHENA, J.A.; SÁNCHEZ LÁZARO, A.M. (2009). *Educación y Promoción de la Salud. Una mirada contextual*. Murcia: DM.

- MARQUÉS, P. (2007). *La web 2.0 y sus aplicaciones didácticas*. Fuente electrónica, Web sobre tecnología educativa. Disponible en URL: <http://www.peremarques.net/web20.htm>, consultado el 11-01-2011.
- MORÓN MARCHENA, J.A. (2009). *La Educación para la Salud en el marco de la Pedagogía Social*. Sevilla: Universidad Pablo de Olavide y Edición Digital A3D.
- MORÓN MARCHENA, J.A. y PEDRERO, E. (2009). *Diseño y experimentación de un Blog y una Webquest como recursos Educativos en la asignatura de Educación para la Salud*. Jornadas Andaluzas de Innovación Docente Universitaria. Córdoba, 2-3 de diciembre de 2009 (paper).
- MORÓN MARCHENA, J.A. (2000). *Nuevas demandas de la sociedad actual: Educación para la Salud y Educación para el Consumo*. Sevilla: Kronos.
- RUÉ DOMINGO, J. (2004). *La convergencia europea: entre decir e intentar hacer*. *Revista Interuniversitaria del Formación del Profesorado*. V.18 (1). 39-59.
- SALINAS, J. (2004). *Innovación docente y uso de las TIC en la enseñanza universitaria*". *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC)*. UOC. Vol. 1, nº 1. Disponible en URL: <http://www.uoc.edu/rusc/dt/esp/salinas1104.pdf> Consultado el 8-01-2011.
- TORRES, A. (2006). *Cómo la Web 2.0 puede ayudar a revolucionar la Educación*. 5 de diciembre de 2006. Disponible en URL: <http://www.elmorrocotudo.cl/admin/render/noticia/6723>
- ZABALZA, M.A. (2000). *Enseñando para el cambio. Estrategias didácticas innovadoras*. *Actas del XII Congreso Nacional y I Iberoamericano de Pedagogía: Cambio educativo y educación para el cambio*. Tomo I, 241-271.
- ZABALZA, M.A. (2006). *La convergencia como oportunidad para mejorar la docencia universitaria*. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 20, 37-69.