



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

“DE LA WEBQUEST A LA AVENTURA GRAFICA”

AUTORÍA JUAN REINA PINTO
TEMÁTICA COEDUCACION
ETAPA ESO,FP

1-RESUMEN

En este artículo trataremos de realizar un repaso de las principales herramientas que actualmente se están desarrollando en los entornos educativos relacionados con los aprendizajes b-learning , así como de realizar una previsión de cual pueden ser la evolución de estas herramientas en el futuro.

2.-PALABRAS CLAVE

webquest, actividades interactivas, aventuras graficas, nuevas tecnologías, internet, constructivismo, conductivismo.

3.-LA UTILIZACION DE LAS NUEVAS TECNOLOGIAS

A modo de presentación solo comentar que actualmente me encuentro trabajo con un grupo de alumnos incluidos en el nuevo proyecto de los programas de cualificación profesional inicial. Estos alumnos, dadas las especiales características que poseen nos obligan a tratar el tema de la diversidad en las aulas con especial cuidado y nos exigen un sobre esfuerzo para tratar de dar a cada uno la formación que necesitan. El uso de las nuevas tecnologías, ejercicios interactivos y la colaboración inestimable de internet como gran enciclopedia mundial, nos ayuda a que determinadas áreas se puedan automatizar, estableciéndose una relación diferida entre profesor y alumno vía ordenador. En esta relación, cada alumno trabaja a su ritmo y la computadora se encarga de ir corrigiendo, evaluando y guiando al alumno a través de su aprendizaje.

¿De qué manera?

utilizando programas como hotpotatoes, y jclick para diseñar actividades interactivas que después se proponen y que resuelven utilizando la plataforma del entorno de red existente en el aula alia.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

La frecuencia con que trabajamos estos elementos es muy elevada, en cada unidad de trabajo, se les propone un bloque de enseñanza que contiene ejercicios interactivos, en algunos de ellos como es el caso de grabación de datos, los alumnos trabajan vía internet con diferentes programas de mecanografía y de toma de velocidad. Quizás en otras áreas o materias, y dependiendo de las especiales característica que pudiesen presentar este uso debería ser menor, pero en nuestro caso no solo las usamos sino que abusamos alegremente de ellas.

4.-LAS NUEVAS TECNOLOGIAS, UN MUNDO DE VENTAJAS

La utilidad de estas nuevas herramientas son muchas y variadas, y es que automatizan muchos procesos rutinarios del profesor además de porque suponen trabajar en un entorno familiar para el alumno. Además poseen un dinamismo tal, que bien aprovechado imprime una velocidad de aprendizaje y una gestión de recursos que puede ser muy superior a la del uso del libro de texto, cuaderno, pizarra, etc....

Por otro lado permiten la realización de diferentes actividades de forma simultánea a diferentes grupos de alumnos dentro de una misma clase, sin que el profesor tenga que intervenir más que para el diseño de la actividad interactiva o en su caso en la creación de la webquest. Estas diferentes actividades se pueden adaptar casi de forma individual a los diferentes ritmos de aprendizaje y niveles de conocimiento por lo que permite el aprendizaje simultáneo de toda la clase. El profesor puede entonces observar, tomar anotaciones para futuras actividades y evaluar el proceso de aprendizaje y de diseño de las actividades.

5.-LA WEBQUEST, INSTRUMENTALIZANDO INTERNET.

En muchas ocasiones, he desarrollado y presentado a los alumnos páginas web diseñadas por mí, donde les requería que realizasen algún tipo de trabajo de búsqueda guiada sin darme cuenta que realmente estaba utilizando una webquest. Lo interesante es que ahora que utilizo herramientas más específicas para su creación, no dejo de ver lo simple que puede ser este cometido. Lo cierto es que este tipo de herramientas presenta la gran ventaja de sistematizar el proceso de trabajo vía net.

El nacimiento de las webquest, entendemos que responde a la necesidad básica de todo proceso relacionado con la actividad humana de ser sistematizado, incluyendo definición de objetivos, contenidos, actividades y evaluación pero actualizando la terminología al entorno informático y creando así una estructura que permita elaborar herramientas educativas diferentes pero con común esquema de creación, desarrollo y ejecución.

Se puede definir por tanto la webquest como un conjunto de actividades de búsqueda guiada y controlada que utilizan como soporte la pagina web, asentadas sobre los principios constructivistas del aprendizaje donde la investigación se convierte en uno de los principales motores de la adquisición del aprendizaje significativo. Todo ello, realizado sobre una cimentación firme y bien definido que dota de sistematización al proyecto.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 16 – MARZO DE 2009

Con relación al concepto de Webquest, podemos decir además que si bien es algo que en principio parece simple, ya que a priori podría pasar por una simple página de internet con enlaces a sitios interesantes, es el hecho de la incorporación de una estructura y la definición de sus diferentes partes la que le da su verdadero valor real. En otro orden de cosas, decir que de todas las diferentes tipos de webquest que se podemos encontrar, todas son interesantes, pero a mi parecer, es aquella que se presenta bajo un entorno de intriga la que quizás pueda tener un mayor calado en los alumnos, al captar y robar su atención, provocando una sana curiosidad, germen del proceso de aprendizaje. Es por ello que será este el modelo de webquest el que seguiré para el desarrollo de actividades en mí día a día docente de una manera más asidua. Utilizando además un modelo corto que podrá desarrollarse a lo largo de 4 sesiones.

Volviendo un poco al campo de trabajo y ya que actualmente el curso que doy se circunscribe dentro del ámbito administrativo, y puesto que se les requiere que adquieran competencias de autodesarrollo, estableceremos una webquest que les ayude y guie en el análisis de los pasos a seguir y trámites para la selección de una idea de empresa y su puesta en funcionamiento.

Considero además que esta herramienta sintetiza y ordena bastante bien las diferentes fases y procesos que se requieren en la utilización de este tipo de actividades, con la introducción presentamos el tema y motivamos a alumno a la realización de la actividad, con el diseño de la tarea y el proceso se establece la estrategia metodológica a seguir para conseguir que el alumno adquiera los conocimientos deseados, y con la evaluación planteamos claramente los indicadores y su escala para que el alumno sea en todo momento coparticipe de la misma. Es más, Se podrían aplicar este esquema al que tradicionalmente se usa para el desarrolla de actividades dentro del aula, si ningún problema. Esto es, utilizarse para realizar actividades que no tenga que ver con la webquest y el entorno de internet.

La webquest en mi opinión personal, supone el paradigma de la teoría constructivista aplicada a la enseñanza, en un entorno de revolución de la información y de las comunicaciones. Desde mi punto de vista posee todas las herramientas para que los alumnos puedan desarrollar y construir su aprendizaje usando el aprendizaje por descubrimiento como punta de lanza y aprovechando las ventajas del aprendizaje colaborativo al diseñarse las actividades como grupales.

La utilización de aplicaciones interactivas para la realización de actividades supone un revolución en el mundo de la enseñanza pues el alumno disfruta de la solución de sus respuestas de forma instantánea haciendo más efectivo su aprendizaje al utilizarse el método de ensayo -error, No obstante, también debemos reconocer que el método no deja de tener sus limitaciones dado el carácter cerrado de las preguntas.

Con la webquest, las NNTT permiten que el alumno además, pueda ser más creativo y que los elementos que podamos evaluar sean también mucho más ricos.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 16 – MARZO DE 2009

6.-WEBQUEST, REFLEXIONES DE MIS APRENDIZAJES.

Me remontaré en este apartado a la época en que los estudios tenían otro aire, corrían otros tiempos, cursaba yo por entonces la EGB y he de admitir que durante esta etapa, prácticamente toda la enseñanza recibida respondía a un modelo conductivista. Además, el hecho de haber estudiado en un colegio religioso fue motivo para que la educación estuviese dirigida aun más a forjar una conducta determinada. Durante mi época en el instituto, casi toda la enseñanza continuo centrada en el modelo conductivista, aunque recuerdo de forma clara, como un profesor de biología, ya experimento en nuestro curso un modelo de aprendizaje que para entonces era novedoso en nuestra corta vida estudiantil, y es que durante todo el curso el profesor iba dando una serie de cuestionarios, para que los alumnos fuese extrayendo información sobre los mismos y adjuntándola a un cuaderno. Posteriormente no debíamos hacer examen sino que el profesor evaluaba el trabajo realizado en el grupo que se mostraba en nuestro cuaderno. La dificultad en aquellos tiempos era la búsqueda de información, algo tan simple como poner una entrada en internet y obtener cientos de opciones de información, nos hubiese parecido un sueño en aquella época.

En la universidad, la expresión “buscarse la vida...” cobra su más crudo significado. Y es que con un temario, unas recomendaciones bibliográficas y algunos apuntes más o menos incompletos debíamos elaborar todo un proyecto didáctico que posteriormente sirviese para obtener una cualificación positiva de la asignatura. Quizás sea en esta etapa donde me enfrenté más de lleno con el aprendizaje constructivista. Donde el interés, la motivación y la construcción de tu propio aprendizaje se torna imprescindible para llegar a la meta deseada.

De todas estas experiencias y sabiendo lo que actualmente se, me atrevo a sugerir que actualmente el modelo conductivista se encuentra en crisis, entendiéndolo por tal aquel en que el profesor actúa como el eje central de la enseñanza, de él emana el conocimiento y es modelo de conducta a seguir. Podríamos considerar que un profesor dictando apuntes, y posteriormente explicando un tema puede ser un claro ejemplo del aprendizaje conductivista en el aula.

En el otro extremo, y tornándose cada vez más importantes, las actividades de clase responden a los principios constructivistas de aprendizaje. Aquellas en las que los alumnos participa de su propio aprendizaje, construyéndolo de forma particular de acuerdo con sus propias experiencias y subjetividades. Son actividades que permiten a los alumnos construir aprendizajes significativos (relevantes) al permitirles participar, descubrir, analizar, componer, reflexionar, reinventar y auto-corregirse. Un claro ejemplo podrían ser aquellas actividades guiadas donde el alumno al final se enfrentaba con un cuestionario tipo test que les devuelve las respuestas correctas y les da su puntuación.

7.-EL MODELO DE ENSEÑANZA EN EL SIGLO XXI

Teniendo en cuenta la situación actual de la sociedad, su evolución y el estado de la tecnología, los modelos tradicionales de aprendizaje donde el profesor mantenía un papel dominante y central en la



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

realización de una clase magistral deben de ir dando paso a las nuevas propuestas metodológicas que tienen más en cuenta la participación del alumno en su propio aprendizaje, caminando de la mano del uso de las TIC, y preparando a los alumnos, futuros ciudadanos, para poder aprender por sí mismos en cualquier situación o ámbito de su vida cotidiana.

8.-DE LA CLASE WEBQUEST A LA CLASE VIRTUAL.

Lo cierto es que estas nuevas herramientas de trabajo a través del ordenador y utilizando internet como vehículo de transmisión, resultan sumamente útiles y sobre todo rápidas y convenientes en los modernos tiempos que corren, pero ¿Y si diésemos un paso más? Y si pudiésemos idear un entorno donde la webquest tuviese mas aplicaciones y no fuese un instrumento tan rígido sino que se convirtiese en un entorno de aprendizaje lo más parecido a la clase real, aunque dotada, eso sí, de un enorme motor automático que se encargara de gestionar los errores del alumno y que fuese quien realmente realizase las tareas de búsqueda y desarrollo de actividades. Nos acercamos con esta pregunta y su solución a lo que será la educación del futuro. La enseñanza b- learning.

La creación de una clase virtual dentro de una clase convencional puede parecer del todo un poco pretencioso y carente de sentido pero no es así, la informática desde su nacimiento no solo ha tratado de sistematizar, ordenar y gestionar la información sino que aliada poderosamente a la tecnología ha tenido un papel destacado en la automatización de procesos rutinarios y cada vez menos soportables por parte de los seres humanos. Así pues, para la enseñanza deberemos de esperar un comportamiento similar y unas utilidades parecidas.

¿Cómo se puede automatizar la enseñanza? Quizás necesitemos un robot?

Lo cierto es que parece del todo futurista pero la solución es más simple de lo que parece.

Imaginemos un alumno con un profesor. El profesor propone un ejercicio y el alumno responde. Este se equivoca y el profesor le da la solución correcta. De este proceso el alumno recoge la enseñanza y supera el aprendizaje por el método de ensayo-error.

Imaginemos una clase de 30 alumnos y extrapolemos este razonamiento a la clase completa. Parece evidente que no podríamos tener 30 profesores para cada alumno trabajando de forma personal con cada uno de los pupilos. Pero ¿y si fuese un ordenador el que hiciese este trabajo?. Total, tan solo debemos de programarlo y ya está. Bueno, programarlo y ya está... no. La programación de las actividades es tarea ardua y complicada pero esto sí que puede ser desarrollado por una sola persona, aquí es donde el docente realiza su importante labor. Desarrollar las actividades para que sean trabajadas de forma global por cada alumno.

Abordaremos ahora otro problema que se plantea; Partiendo del principio básico de que el alumno aprenderá por descubrimiento de forma casi inconsciente y que el mecanismo serán los ejercicios interactivos con el ordenador. Hemos de asumir por otro lado que cada ejercicio tipo de rellenar huecos por ejemplo o de tipo test, quizá no puede cubrir todas las expectativas de enseñanza ya que para que el modelo sea del todo efectivo debemos preparar una batería de preguntas bastante amplia. Para que



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

la repetición de los temas tratados y de los contenidos desde diferentes actividades y desde diferentes enfoques permita que los contenidos se afiancen.

Otro problema que debemos de tener en cuenta será la inclusión de ejercicios de razonamiento o de preguntas de desarrollo que requerirán de un análisis exhaustivo por parte de un profesor ya que por mucho que queramos, los ordenadores aun no llegan a desarrollar tareas de esta índole.

La solución. A estas dos cuestiones la tenemos al alcance de la mano y ha sido utilizada como recurso recurrente y casi cansino como uno de los elementos para actúan como catalizador en el aprendizaje durante todas las épocas. La implicación de los alumnos en su propio proceso de aprendizaje.

9.- UNA EXPERIENCIA PERSONAL; IMPLEMENTACION DE UN AULA VIRTUAL TOTALMENTE AUTOMATICA Y RETROALIMENTARIA.

La experiencia a la que nos referiremos en este apartado consistirá en la creación de un aula virtual utilizando la plataforma moodle y algún servidor para su alojamiento. Una vez creada la clase y dados de alta los alumnos se les propondrán que elijan uno de los 7 temas de que dispone nuestra programación dándoles el cuestionario correspondiente a las preguntas que el libro de texto tiene desarrolladas para los mismos.

Por un lado los alumnos deberán de realizar un total de 40 preguntas tipo text relacionadas con el tema escogido y posteriormente un total de 16 donde rellenar huecos y donde realizar preguntas de desarrollo. A la misma vez, se les pide que para cada pregunta de este último lote, realicen una búsqueda en internet donde aparezca la solución a la pregunta, para así incluir su dirección en la misma. De esta manera, trascurrido un plazo de una semana y teniendo en cuenta que formaremos un total de 7 grupos, al final tendremos preparados un total de 280 preguntas tipo test que corregirá de forma automática el ordenador y cuyos resultados tabulará para su posterior análisis por el profesor y un total de 110 preguntas de rellenar huecos que en su mayor parte también obtendrán corrección automática siendo el resto de preguntas de tipo de desarrollo evaluadas por los propios alumnos que crearon los temas.

Con este sistema, el profesor solo diseña el modelo, pero toda la labor de aprendizaje recae en los alumnos. ¿A qué visto así no es tan difícil? Y lo verdaderamente paradójico es que donde más fuertemente se afianza el proceso de aprendizaje no es en la realización de los test sino en la creación de los mismos. De manera que los alumnos aprendan mas creando los ejercicios que resolviéndolos.

Obviamente los requisitos para que esta aula virtual sea efectiva radican en la aceptación del sistema de aprendizaje por parte de los alumnos ya que de entrada supondrá una ruptura con el modelo de enseñanza que tradicionalmente han venido desarrollando. Pero una vez aceptado podemos decir que los porcentajes de éxito para este modelo rondarán el 80%.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

10.-LOS EJERCICIOS INTERACTIVOS APLICACIONES PARA EL DESARROLLO.

Desde mi propia experiencia he comprobado como los alumnos sienten afinidad por aquellos ejercicios que sin ser demasiado ásperos les invitan a jugar. El juego es un elemento clave en el desarrollo del niño y continúa mostrando una gran importancia en las siguientes etapas de su vida. Aprender es importante, pero si se adorna de un entorno agradable y las actividades tienen apariencia de juego todo ello llevará a que el proceso tenga una connotación positiva y por tanto sea mejor recibido por el alumno.

Hoy en día existen innumerables aplicaciones informáticas que permiten la creación de juegos tipo Macromedia flash, estas aplicaciones permiten que un simple ejercicio consistente en realizar un ejercicio de tipo text, donde el alumno debe seleccionar alguna de entre varias soluciones propuestas, o bien ejercicios de tipo relacionar elementos se convierta en una actividad divertida y agradable de realizar. Y es que nada hay como el juego para que los chicos adquieran los conocimientos deseados. Actualmente existen páginas desde las que se pueden realizar ejercicios educativos sin necesidad de descargarse ningún tipo de software y sin que tengamos que destinar esfuerzos en la búsqueda de alojamientos gratuitos para nuestras aplicaciones.

Estos ejercicios interactivos cumplen una doble función; Por un lado ayuda a hacer el trabajo más agradable a los alumnos, dándoles oportunidad de pasar un rato más o menos divertido, Y por otro les muestra que el trabajo a través de este tipo de ejercicios se realiza de forma rápida y ayuda a que mantenga la concentración en todo momento. Son ejercicios que pueden emular una guerra intergaláctica o un pequeño comecocos o un juego de palabras tipo crucigrama. Pero sin duda alguna, la reina de todas las actividades es sin duda la aventura gráfica.

La aventura gráfica podría considerarse como una actividad que pertenecería más al género del mundo de los videojuegos que al de las aplicaciones docentes propiamente dichas, Los antecedentes de este tipo de recurso serían las aventuras conversacionales de los años 1980 y cuya edad de oro puede establecerse en la primera mitad de la década de 1990. La dinámica de este tipo de juego consiste en ir avanzando por el mismo a través de la resolución de diversos rompecabezas, planteados como situaciones que se suceden en la historia, interactuando con personajes y objetos a través de un menú de acciones o interfaz similar, utilizando un cursor para mover al personaje y realizar las distintas acciones. El concepto clásico de aventura gráfica incluía la visión de los personajes en tercera persona la mayor parte del juego, aunque algunas de las aventuras gráficas más importantes se planteasen en primera persona.

11.- ANTECEDENTES Y REALIDAD ACTUAL DE LAS AVENTURAS GRAFICAS. APLICACIONES DOCENTES.

Para hablar por primera vez de aventura gráfica tal y como el término es conocido popularmente, hay que situarse en los primeros juegos que fueron desarrollados con elementos como el cuadro de texto de las aventuras conversacionales, aunque con otras características novedosas como la inclusión del



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

protagonista y los demás personajes en tercera persona en la pantalla del juego, así como el desarrollo del mismo, donde el protagonista se movía por los distintos escenarios en tres dimensiones. Nos estamos refiriendo a los primeros clásicos de la compañía Sierra Online, con títulos como la saga de Leisure Suit Larry, King's Quest o Police Quest.

Posteriormente y gracias a otra compañía de juegos, Lucasfilm Games (la actual LucasArts), se conseguiría un avance considerable en el desarrollo de este tipo de juegos con creaciones que darían avances que a su vez resultarían decisivos en la definición de este tipo de juegos, al crear el menú de acciones.

Este período alcanzó su techo artístico y técnico con títulos como King's Quest IV, Shadow of the Comet, The Secret of Monkey Island, Monkey Island 2 e Indiana Jones and the Fate of Atlantis, por nombrar algunos clásicos, que ocupan un puesto de honor entre los mejores juegos de todos los tiempos.

Por otro lado, es en esta época cuando también viven su máximo apogeo aquellas aventuras gráficas que optan por una visión en primera persona de la aventura. Dos de los títulos que encumbraron a esta manera de entender la aventura gráfica fueron Heart of China de Dynamix, una filial de Sierra Online, y Myst de Cyan Worlds.

Pero será con las aplicaciones informáticas tipo quest Atlantis, cuando la aplicación de la aventura gráfica se comienza a hacer realmente asequible para el mundo educativo.

Podemos decir que la inclusión del alumno en el mundo virtual que representa la aventura gráfica hace que el mismo se implique más y que perciba una visión más real de lo que está estudiando, a la vez esta visión real, se complementa con un aire de ciertamente fantasía que llena el entorno de una magia propicia para el aprendizaje y la ilusión.

Las nuevas corrientes en materia de las nuevas tecnologías aplicadas a la docencia apuntan de lleno este nuevo recurso, que si bien se encuentra aún en fase embrionaria, no descartamos que en un futuro no muy lejano sea casi el punto de referencia de todo el aprendizaje e- learning y b- learning.

12.- CONCLUSION:

Debemos de adaptar la enseñanza a las nuevas tecnologías, pero como todo, la inclusión en este trepidante mundo lleno de webs, aplicaciones interactivas, aventuras gráficas, etc..... Exige por parte de los docentes de un constante esfuerzo de actualización.

El comenzar en este camino no tiene retorno. Y la pérdida de la capacidad para reciclarse supone la absorción en métodos y actitudes del propio profesorado, y su retorno a unos niveles que difícilmente hubiesen acontecido en periodos de la historia anteriores.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

BIBLIOGRAFIA

- AGUILAR, L. (1997): "Internet and the Distance Learning", en *Congreso Internet World'97*, Argentina.
- BORRAS, Isabel. FTP. Anonimus. Artículo "Enseñanza y aprendizaje con la Internet: Una aproximación crítica. San Diego States University. San Diego. 1998.
- EL TIEMPO, Uso de la tecnología en Educación. Julio 11 de 1999,
- GALLEGO, D. Y ALONSO, C. (1995): "Sistemas Multimedia", en RODRÍGUEZ, J. L. Y SÁENZ, O. (direcc.): *Tecnología Educativa. Nuevas Tecnologías aplicadas a la educación*, Alcoy, Marfil.
- GARDNER, Howard. Estructuras de la mente, Teoría de las inteligencias múltiples. Fondo de cultura económica. México, 1997.
- CALATAYUD SALOM. A. (2007): "La evaluación como instrumento de aprendizaje y mejora. Una luz al fondo"
- Ausubel D., Novak J. y Hanesian H. (1997). "Psicología educativa.Un punto de vista cognitivo". Trillas.
- Woolfolk, Anita E. (2006) (9ªEd.). "Psicología educativa". Prentice Hall. México.
- Bruner J. (1988). "Desarrollo cognitivo y educación". Morata. Madrid.
- Novak J. y Gowin D. B. (1988): "Aprendiendo a aprender". Barcelona. Martínez Roca.
- Marquès, Pere: (1998): "La evaluación de programas didácticos". Comunicación y Pedagogía, nº 149, p. 53-58. Barcelona.

Autor:Juan Reina Pinto

e-mail: Jrqueen71@hotmail.com