

nas de sus compañeros argentinos. Son alumnos que buscan generalmente integrarse y ser aceptados como miembros con plenos derechos y responsabilidades. Su objetivo no es constituirse en un grupo separado con territorio propio: su objetivo no es la gethificación. Son alumnos que buscan vivir y estudiar aquí, sin abandonar sus identidades. Por eso, la Universidad de Palermo posee cualidades especiales para generar un debate, el del multiculturalismo, que alcanza inmediatas dimensiones sociales, políticas, culturales.

¿Se trata de generar un discurso del tipo “políticamente correcto”, al estilo de “respetar la diferencia”? Sin el debate, o el planteamiento siquiera de estas cuestiones, el camino más fácil conduce a una proliferación de un lenguaje neutro cuyo correlato es justamente la promoción –con o sin conciencia de ello– de las ideas multiculturalistas.

Desde luego, no se trata de generar un debate que exceda los intereses del alumno. Sino de aprovechar su singular situación para que, a partir de ese debate, se promueva una serie de conocimientos necesarios para enfrentar situaciones de exigencias culturales mínimas. Uno de los modos de aproximarse al debate del multiculturalismo es a partir del estudio de las imágenes, y las colecciones de los museos de arte ofrecen un ejemplo particularmente rico en consecuencias. Ellos permiten investigar cómo los museos tradicionales que históricamente han fomentado un canon estético clásico comienzan a dejarlo de lado por obra, justamente, de ideas multiculturalistas, donde debe haber salas de arte negro, arte latino, arte asiático, con la pretensión de que de ese modo se va a contentar a audiencias que provienen de esas zonas del mundo.

Una de las deficiencias que a menudo registran los docentes de las Carreras de Diseño y Comunicación respecto a sus alumnos (argentinos y no) es la de una alarmante escasez de conocimientos básicos, que tienen que ver con un mínimo de cosmopolitismo cultural. La promoción de un debate como el del multiculturalismo podría convertirse en una herramienta de nivelación educativa. Que además contiene, por sí mismo, herramientas filosóficas en términos amplios y básicos, y que por la situación del alumno que no es argentino, serán fácilmente aprovechables, por la inmediatez de sus propias situaciones.

Notas

¹ Las distancias geográficas entre estos países lo es también en términos centrales a este debate: en Inglaterra y en España, población que ha vivido largamente en esas naciones han protagonizado los ataques. En Estados Unidos en cambio fueron ciudadanos apenas arribados: lo que prueba una vez más los éxitos de la integración a la norteamericana, más aun cuando Estados Unidos recibe más migrantes que ningún otro país en el planeta. Cf. Taylor, Charles, *Multiculturalism: examining the politics of recognition*. Princeton, NJ: Princeton UP, 2004.

² Una sólida discusión de los correlatos económicos del multiculturalismo se halla en Phillips, Anne, *Multiculturalism without Culture*, Princeton, NJ: Princeton UP, 2007.

Referencias bibliográficas

- Anderson, Benedict, *Imagined Communities*. London: Verso, 1991.
- Hobsbawm, Eric, y Ranger, Terence, *The invention of Tradition*. Cambridge: Canto, 1992.
- Taylor, Charles, *Multiculturalism: examining the politics of recognition*. Princeton, NJ: Princeton University Press, 2004. .
- Phillips, Anne, *Multiculturalism without Culture*. Princeton, NJ: Princeton University Press, 2007.

El uso de webquest en la Universidad

Noelia Fernández

Parte de este escrito surge en el contexto del Curso de Formación Docente de la Universidad de Palermo, en la materia Tecnología. En lo personal, fue uno de los temas que más me atrapo de todos los contenidos estudiados en la totalidad del curso.

El *webquest* es una herramienta educativa que promueve que los alumnos participen activamente en la adquisición de nuevos conocimientos. Se trata de una propuesta nueva y dinámica, donde el aprendizaje se centra en el alumno y en la interacción con sus pares en un nuevo espacio virtual, conectados por la red.

Es una herramienta que permite por medio de consignas claras, objetivos concretos y una estructura segura diseñada por el docente, fusionar contenidos propios de cualquier materia con: tecnología, conocimientos aprendidos, juego de roles, interacción entre pares. Provocando procesos cognitivos superiores, comprensión, comparación, elaboración y contraste de hipótesis, análisis-síntesis, creatividad, e incrementando la motivación, el interés, la dedicación a la tarea y, por tanto, los resultados de aprendizaje de los estudiantes.

En este texto expondré desde definición de *webquest*, el uso de esta herramienta en un nivel superior, mi experiencia como participe y diseñadora de un *webquest*.

¿Que es un webquest?

Un *webquest* es una actividad de enseñanza / aprendizaje que utiliza la *world wide web* como recurso principal de información para el desarrollo de múltiples objetivos de aprendizaje, basada en postulados constructivistas, y que involucra técnicas de trabajo en grupos de aprendizaje cooperativo. Se trata de un modelo desarrollado en 1995 por el profesor Bernie Dodge en la Universidad Estatal de San Diego. Según Dodge, esta técnica consiste en “una actividad orientada a la indagación, donde toda o casi toda la información proviene de recursos obtenidos en la web” (Dodge, 1995).

Una *webquest* consiste en una investigación guiada, con recursos principalmente procedentes de Internet, provocando con su uso procesos de pensamiento superior, autonomía de los alumnos y una evaluación auténtica. 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. La tarea debe consistir en algo más que en contestar a simples preguntas o reproducir lo que hay en la pantalla.

Este modelo surgió en lo que podríamos denominar “reflexión sobre la práctica”, en un momento en el que Bernie Dodge necesitaba introducir a sus alumnos, durante un curso sobre tecnología educativa, en el uso de un programa de simulación educativa llamada “Arquetipo”. Dodge no contaba con el software necesario para mostrarlo en clase y entonces creó un sistema en el cual sus alumnos pudieran acercarse al tema a través de Internet, para lo cual seleccionó algunos recursos de la red y les pidió que trabajaran con la información allí encontrada, seleccionándola, profundizando e integrándola, para terminar por realizar una evaluación acerca de la posibilidad de uso del programa en el aula. Los resultados asombraron al mismo Dodge quien relata que al ver el modo en que trabajan sus alumnos en grupo, descubrió que “los aspectos que discutían eran mucho más profundos y ricos que los que nunca antes les había oído”.

Un *webquest*, debe ser estructurado sólidamente y esa estructura se concreta a través de un documento para el alumno, con el que éste se orienta en cuanto a los recursos a utilizar y a los pasos a seguir.

De todas formas, es necesario utilizar un “desafío” que les resulte atractivo y los motive a realizar el *webquest*, haciéndoles sentir que los objetivos del mismo son reales, posibles y alcanzables, esto a su vez genere confianza para tal desafío.

Es una actividad asistida, es decir, los alumnos deben contar con una estructura, antes de empezar su tarea, con una descripción de la misma, del proceso necesario para realizarla y de alguna pauta que le indique cómo será evaluado. Algunos autores, llaman a esta estructura “hoja de ruta”, la cual ayudaría a evitar una navegación a la deriva y un naufragio en la red: lo que en didáctica solemos llamar “andamiaje”. Las situaciones de aprendizaje, los entornos, las destrezas a adquirir y los contenidos y tareas a realizar deben ser relevantes, realistas, auténticas y deben representar las complejidades naturales del “mundo real”.

Esta metodología se difundió entre los educadores a partir de las dificultades con las que se encontraron ante la aparición de las TICs (Tecnologías de la información y la comunicación), cuyo mal uso planteaba peligros tales como generar analfabetos funcionales: no se lee, no se piensa, no se tiene opinión; se copia y pega, sin generar las habilidades básicas de, por empezar buscar información pertinente al pedido, relacionar la información, analizarla, interpretarla y tener un pensamiento crítico. Ante estas problemáticas, lo correcto es que los docentes nos ubiquemos como facilitadores de recursos, desempeñando el rol de guías, monitores, entrenadores y tutores, potenciando el acceso a determinadas fuentes de información seleccionadas previamente, realizando pruebas anteriores al uso del *webquest*, intentando fomentar el análisis y la crítica. Y también es necesario proporcionarles actividades, oportunidades, herramientas y entornos que favorezcan la metacognición, el autoanálisis, la regulación de la propia conducta, la reflexión y la autoconciencia.

Los *webquest* se plantean como objetivo rentabilizar el tiempo de los estudiantes, centrando la actividad en el uso información más que en su búsqueda, es decir que

junto con los contenidos conceptuales, considera también el aspecto procedimental en cuanto al manejo de información.

Este modelo permite que el alumno elabore su propio conocimiento al tiempo que lleva a cabo una actividad. El alumno navega por la Web con una tarea en mente cuyo objetivo es que emplee su tiempo de la forma más eficaz, usando y transformando la información y no simplemente buscándola.

Elementos y estructuras de un *webquest*

Todas las páginas consultadas coinciden en señalar los siguientes seis pasos como partes esenciales de la estructura de un *webquest*:

1. Introducción: Se trata del marco de referencia que ubica al alumno en relación a la actividad que está por desarrollar, al tiempo que debe funcionar como motivación para enfrentar la tarea. Se provee aquí de la información básica y antecedentes con respecto al tema a abordar, explicando los rasgos esenciales de la tarea. El objetivo de la introducción consiste en hacer que se comprendan los rasgos generales de la tarea y que ésta resulte atractiva.
2. Tarea: Aquí se le proponen a los alumnos los objetivos específicos de la actividad, es decir, se describe el producto que se espera sea el resultado de su trabajo. Es una descripción formal de algo realizable.
3. Proceso: Este es un elemento operativo que guiará a los alumnos en la consecución de la tarea y que constituye el andamiaje necesario (*scaffolding*). Es una descripción clara y minuciosa de los pasos a seguir, incluyendo, dentro de un trabajo de aprendizaje cooperativo, la designación de roles y la especificación de sub-tareas, si es que las hay. Es importante, también, aclarar qué medios tecnológicos deberán utilizarse.
4. Recursos: Es una lista de sitios Web, una selección de enlaces de interés donde se encuentre la información más relevante. Una buena selección de recursos es una de las claves en la construcción de un buen *webquest*.
5. Evaluación: Este elemento ha sido recientemente incorporado a la estructura del modelo. Es una explicación sobre los criterios de evaluación del trabajo, usualmente en el formato de grilla o rúbrica de evaluación. Allí, deberá buscarse que los alumnos comprendan con claridad cuáles son las metas de la tarea y qué se espera de ellos, involucrándolos en su propio proceso de evaluación.
6. Conclusión: Constituye el cierre de la actividad. Aquí, por un lado, se busca que el alumno realice una revisión de lo aprendido, se sintetice la experiencia y se propongan derivaciones de la actividad. Por otro lado, se busca también estimular la reflexión sobre el proceso vivido, estimulando el análisis metacognitivo.

Uso de *webquest* en la Universidad

El uso de *webquest* en la Universidad permitiría situar al alumno en un rol activo y crítico, siendo él mismo partícipe de la construcción de su propio aprendizaje. Esto lo invita a asumir una mayor responsabilidad, en lo que, en términos de Fenstermayer (1989), podría denominarse como un “hacerse cargo del propio estudiar”.

El uso de Internet, tan naturalizado actualmente pero quizás mal utilizado, implica también la problemática de cómo utilizarlo. Un buen uso de Internet y al que se aspira con *webquest* es utilizar este recurso como fuente de información que incite a reflexionar y distinguir qué es lo útil y relevante: la meta sería, mediante el acceso a esa información, desarrollar la capacidad de producir nuevas ideas, nuevos productos culturales que ayuden a abandonar un rol pasivo frente al consumo cultural, para convertirse en miembros activos, en *productores* de cultura, sea cual fuere el campo profesional en el que se desarrollen.

En cuanto a su aplicación específica, las TICs forman parte de la realidad de los alumnos que comparten el aula y existen múltiples tareas para aplicar *webquest* según las disciplinas, desde problemas matemáticos, dilemas éticos, pasando por Literatura, economía y arte.

El nivel Universitario no está exento de las problemáticas que señalara Tardáguila, mencionadas al comienzo de este trabajo. Frente a esta situación, las *webquest* ofrecen un nuevo espacio, un espacio útil donde tanto los alumnos como los profesores pueden verse beneficiados por la amplia gama de recursos a explotar, trabajando e implementando la crítica de la información y evitando la reproducción mecánica (copy&paste).

El diseño, la creación, la aplicación y la actualización de las *webquest* generan espacios donde los alumnos, asumiendo un rol crítico, puedan debatir y reflexionar sobre lo realizado, proporcionando al profesor la posibilidad de innovarse en sus tareas pedagógicas: así, el diseño de este tipo de actividades se torna complejo y a la vez interesante. Una buena distribución de roles podría funcionar como motivación, reproduciendo, de alguna manera, los diferentes roles que suelen existir en los equipos de trabajo en el campo profesional.

Por estas razones, considero que la experiencia del uso de *webquest* es una metodología adecuada e interesante de aplicar de manera cotidiana en la docencia universitaria.

Sin embargo, también deberíamos tener en cuenta que una de las críticas que recibe el uso de este medio es su aspecto económico y tecnológico. No todas las Universidades presentan la misma cantidad de computadoras que de alumnos o no todos los alumnos cuentan con acceso a Internet con banda ancha. Por otra parte, son comunes los desperfectos tecnológicos en las computadoras o en el servidor, lo que hace que su aplicación se vea limitada o fragmentada.

Por otro lado, internet presenta una gran atracción hacia los alumnos desde páginas web hasta revisar el correo electrónico. En este sentido, el docente no sólo tiene que mediar con la tecnología sino que debe estar monitoreando el interés y la atención de sus alumnos para no desviar el objetivo de la clase.

En cuanto al aspecto interpersonal implicado en este modelo, si bien los *webquest* son actividades creadas fundamentalmente para que los alumnos trabajen en grupo, (aunque pueden diseñarse para trabajos individuales), tal vez sea necesario, coincidiendo con Johnson y Johnson (1999), recomendar que lo más adecuado es conformar grupos de 2 ó 3 miembros, ya que, a difer-

encia de las reuniones presenciales, la comunicación diferida a través de la tecnología (aún el chat *on line* implica un cierto *delay* en la comunicación, en cuanto al tiempo que lleva escribir cada intervención de los participantes) dificulta la dinámica de consulta entre los miembros.

Por otra parte es importante recordar que un *webquest* es un medio y no una finalidad en sí. Esto significa que sin una consigna clara, una conformación de grupo y un objetivo contundente a cumplir resulta muy difícil llevar a cabo esta tarea. Internet es un recurso que, tanto en el nivel de formación como en el campo laboral, debería ser utilizado no por el recurso en sí sino por los servicios que ofrece. Actualmente su utilidad es potencialmente infinita pero los hábitos de uso son aún limitadas. Por eso es interesante indagar aún más sobre el buen uso de este recurso y en especial de los *webquest*: el pasaje de una cultura del texto a una cultura del hipertexto no implica sólo operar con la tecnología sino desarrollar en profundidad habilidades cognitivas que eviten que naufraguemos en el mar de la web.

Conclusión personal

En lo personal y como docente de la facultad de Diseño & Comunicación de la Universidad de Palermo, he cursado las materias pedagógicas del Curso de Formación Docente y participé de un *webquest* en la materia Tecnología, primero como alumna y luego como diseñadora de uno para la materia que estaba dictando en ese momento "Introducción al Lenguaje Visual".

Fue un verdadero desafío participar y realizar un *webquest*. El haber participado antes como alumna me ayudó a tomar algunas decisiones para el diseño de un *webquest* como docente.

Como alumna me hizo analizar la realidad de los alumnos y las dificultades que pueden presentarse al hacer un trabajo en grupo, de aprendizaje cooperativo y con el recurso de la WEB. Rescatando también lo positivo e interesante de trabajar con estas condiciones, donde cada uno de los participantes del un grupo toman un rol, donde la negociación se hace presente, y donde cada uno tiene que intentar poner lo mejor de sí, tratando de no imponer ideas y sobre todo sembrando la tolerancia.

Como docente, diseñe un *webquest* para la materia Introducción al Lenguaje Visual, materia en la cual se estudia la problemática de la imagen en su función comunicacional, abordando el análisis temático bajo los aspectos morfológicos, sintácticos y semánticos. He intentado introducir al alumno a la comprensión y estudio de los elementos que componen una imagen, no solo para analizarla sino también para tener recursos expresivos para componerlas. Intento que los alumnos al terminar de cursarla sean capaces de ampliar su experiencia visual desarrollando el poder de crítica y el análisis para la mejor interpretación de mensajes visuales, reconozcan elementos expresivos de la imagen, y sobre todo desarrollen la capacidad de lectura de una imagen, ocupándose de los significados explícitos (directos, denotados), y descubriendo los significados simbólicos (ocultos, connotados).

El *webquest* fue diseñado para cerrar el cuatrimestre de

la materia, esta herramienta me pareció la adecuada, ya que favorece no solo la creatividad y la autoexpresión sino la fijación de conceptos aprendidos durante la cursada. Siendo esta una herramienta facilitadora para la construcción de la interpretación de la imagen.

Considero que la web, da la posibilidad de tener sobre un mismo tema, diferentes puntos de vista, y de esta manera los alumnos pueden relacionar, comparar y analizar todos los aspectos que tiene, en este caso, la lectura de una imagen, como un proceso interactivo entre los conocimientos previos que poseen y la información nueva. También fomenta el pasaje de navegador a usuario crítico, ya que la selección de la información que realiza es simplemente la que necesita para interpretar la imagen, sin encontrar ninguna fórmula estandarizada.

Más allá de ser una propuesta dinámica, este recurso ubica al alumno en un rol crítico, donde pueden debatir y reflexionar sobre lo que leen y lo que producen.

Referencias bibliográficas y páginas web visitadas

- "1,2,3, Tu WebQuest", AULA 21: <http://www.aula21.net/Wqfacil/index.html>
- Adell, J (2004) "Internet en el aula: las WebQuest", en *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa* nº17/marzo 04 http://www.uib.es/depart/gte/edutec-e/revelec17/adell_16a.htm
- Blanco, S. (2003) Uso didáctico de Internet. <http://nogal.mentor.mec.es/~lbag0000/index.HTM>
- Dodge, B. (1999) "Tareonomía" del Webquest: Una taxonomía de tareas, en *EduTEKA, Tecnologías de Información y Comunicaciones para la Enseñanza Media*. http://www.eduteka.org/tema_mes.php3?TemaID=0011
- Dodge, B (1995) "Some thoughts about WebQuest", http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html
- EDUTEKA (2002) "La WebQuest y el uso de la información", <http://www.eduteka.org/comenedit.php3?ComEdID=0010> - - - - -
- Fenstermacher, G (1989) "Tres aspectos de la filosofía de la investigación sobre la enseñanza", en Wittrock, M. *En la Investigación en la enseñanza I*. Madrid, Barcelona. Paidós, M.E.C.
- Johnson, D; Johnson, R; Holubec, E (1999) *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Buenos Aires, Paidós
- Luengo Álvarez, J. A. (2006): "Biblioteca Semántica de WebQuest". Universidad de Valladolid. <http://cfievalladolid2.net/webquest/visitante/introduccion.php>.
- Pérez, I: Isabel's ESL Site. <http://www.isabelperez.com/webquest/>
- Steveker, Wolfgang (2002) "Bienvenidos a Madrid. Una aventura Web (Webquest) en <http://www.wolfgangsteveker.de/webquests/madrid/index.html>
- "Taller de Webquest", aula21: <http://www.aula21.net/tallerwq/index2.htm>
- Tardáguila, P. (2002) Congreso de Tecnologías de la Información, Zamora, citado por Santiago Blanco en <http://nogal.mentor.mec.es/~lbag0000/index.HTM>.

El bosque de la imaginación

Enrique Gastélum

Transitar por el bosque de la imaginación, mirar los senderos infinitos, encontrar uno y llegar hasta al final.

Se trata de guiar al alumno en el proceso creativo de la materia de Guión Audiovisual I. El alumno debe llegar hasta el final y necesita tener las herramientas necesarias para crear una ficción, que será un guión literario de cortometraje. Es necesario seguir sus pasos, acompañarlo, no estorbarlo, darle los elementos esenciales para que pueda manifestar esa versión del mundo, de los muchos mundos que hay en su interior. Al principio, hay que estar cerca, muy cerca, por eso la devolución escrita en cada uno de sus trabajos es una guía que los acompañará, porque al fin y al cabo, ellos tendrán que elegir el camino y transitarlo en la soledad de la computadora; ellos elegirán el tema de su ficción y le darán aliento y vida a sus personajes; ellos tendrán que explicar en el examen final si el mundo que crearon tiene sentido y es coherente; ellos deberán identificar en su ficción cada uno de los elementos teóricos, que en el aula el docente deslizará con la palabra, la mano y la tiza en el pizarrón. El gran poeta contemporáneo Lawrence Ferlingetti dice: "Si tienes que enseñar poesía, introdúcela con la tiza deslumbrante en el pizarrón" (Ferlingetti, 2008), así que es necesario deslumbrar, demostrar a los alumnos que vale la pena sentarse a escribir, que en el ejercicio de cualquier profesión, la creatividad marca la diferencia. De la mano del deslumbramiento, viene la motivación, tan indispensable para el quehacer humano. La devolución escrita del docente debe estar dirigida a cada alumno y eso significa adentrarse con profundidad, desde la simiente hasta el punto final del estilo personal de escritura. Por eso es imprescindible que cada trabajo tenga su respectiva devolución por escrito, integrada en una carpeta que el alumno lleva a clase. La devolución debe estar sustentada en los contenidos teóricos, relacionados directamente con los problemas de escritura a que se enfrentarán los alumnos, estimulando el proceso creativo en lo individual y estableciendo un equilibrio entre la motivación, las correcciones teóricas y el cumplimiento estricto de cada etapa para la realización del trabajo final.

La imaginación

El alumno debe enfrentarse (en muchas ocasiones por primera vez) a la experimentación con su propia imaginación, como el detonante fundamental en la elaboración de una ficción. La imaginación es un bosque que se multiplica en senderos ilimitados, por lo que el alumno puede extraviarse con facilidad y existe el riesgo de que germinen la frustración y el desencanto como obstáculos para la consecución de un proceso óptimo de aprendizaje.

El taller de literatura experimental

Los postulados del "Taller de Literatura Experimental", (Ou Li Po por sus siglas en francés), tienen una connotación didáctica fundamental. Surgido en Francia en 1960, bajo la tutela de Raymond Queneau y François