



LA WEBQUEST COMO RECURSO DIDÁCTICO EN LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO “BULLYING PREVENTION”

MARISOL MORALES SAN JUAN
CECYTEM PLANTEL TEXCOCO
makimo64@yahoo.com.mx

RESUMEN

Ante la creciente problemática de acoso en los diferentes ámbitos en los cuales se desarrollan los adolescentes, y tomando en consideración que las Reformas Educativas plantean el desarrollo de competencias, el dominio de un idioma y el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), se plantea el uso de la webquest como un recurso didáctico para la realización de un proyecto para la prevención del bullying o acoso, en la Educación Media Superior. Mediante el uso de la webquest por parte de los alumnos, se promueve el trabajo cooperativo y el desarrollo de competencias genéricas y competencias disciplinares de la comunicación, en la asignatura de inglés V. Mediante los productos obtenidos, los alumnos informarán a la comunidad estudiantil las causas, consecuencias y formas de prevención de diferentes tipos de bullying.

Palabras clave: webquest, prevención de bullying, inglés, desarrollo de competencias





INTRODUCCIÓN

Hoy en día los jóvenes se enfrentan a diversas situaciones problemáticas en su entorno familiar, escolar o social y la mayoría de las veces no las comunican por falta de información al respecto. Estudios de la Universidad Autónoma de México (UNAM) y del Instituto Politécnico Nacional (IPN), revelan que entre el 60 y 70 por ciento de los alumnos de nivel básico han sufrido algún tipo de acoso. El Programa de la Secretaría de Educación del Distrito Federal (SEDF, 2011) refiere que éste fenómeno se presenta con más frecuencia en México, sin haber estadísticas precisas a nivel bachillerato y universitario. La Comisión Nacional de los Derechos Humanos (CNDH) informó que el 40% de la población escolar de primaria y secundaria, tanto en instituciones públicas como privadas del país, es víctima de bullying o acoso. Por otra parte, la UNICEF reporta que en México, dos terceras partes de las niñas, niños y adolescentes de escuelas de educación básica en el país expresaron haber recibido al menos una agresión física y entre 55 y 62% de los adolescentes en secundaria señalan haber sufrido alguna forma de maltrato en algún momento de su vida. Entre 2007 y 2011 se ha duplicado la tasa de homicidios en los rangos de edad de 15 a 17 años, pasando de 8.2 a 15.8 por cada 100 mil habitantes (UNICEF, 2014). Así mismo, la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE) sitúa a México, como el primer lugar en incidencia de bullying a nivel internacional.

Actualmente las Reformas Educativas se centran en el desarrollo de competencias, las cuales permiten articular conocimientos, habilidades y actitudes en contextos específicos para lograr aprendizajes significativos, además de promover el dominio de un idioma y el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) (SEMS, 2008). Tomando en consideración que el bullying es un problema frecuente en los centros escolares, que el idioma inglés es parte del curriculum a nivel bachillerato, y que las TIC son elementos esenciales en el aprendizaje de los alumnos, se diseñó y llevó a cabo el proyecto "Bullying prevention" con alumnos de quinto semestre del bachillerato tecnológico CECYTEM Plantel Texcoco en el Estado de México. La webquest se usó como un recurso didáctico en la asignatura de Inglés V para facilitar la realización del proyecto, con el propósito de dar a conocer las causas, consecuencias y formas de prevención de esta problemática a través de los productos elaborados por los mismos alumnos.





PROPUESTA DIDÁCTICA

La propuesta didáctica plantea el diseño e implementación de una webquest como recurso didáctico, en la cual se describen de manera secuencial los procedimientos para la realización del proyecto, fomentando el trabajo cooperativo y el desarrollo de competencias, así como la evaluación de los productos mediante rubricas y listas de cotejo.

Para la realización de la webquest se tomó en consideración el enfoque constructivista y el trabajo cooperativo. De acuerdo con Cesar Coll (2007), la postura constructivista se alimenta de diversas corrientes psicológicas; una de ellas es la de L.S. Vigotsky, quien considera que el conocimiento es producto de la interacción social y cultural, elemento esencial en el proceso de enseñanza aprendizaje y básica en el trabajo cooperativo. Además plantea el concepto de andamiaje, Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), enseñanza recíproca y actividad colectiva. De acuerdo a Dodge (2001), el diseño secuenciado de las actividades en una webquest permite construir esos andamiajes durante el proceso para realizar el trabajo y alcanzar los objetivos propuestos. Por otra parte, Lara y Charo (2007) concluyen que la webquest es una herramienta que permite el aprendizaje autónomo y el trabajo cooperativo entre los alumnos en la realización de videos científicos.

En cuanto al desarrollo de competencias, Perrenoud (2004), menciona que una competencia se manifiesta cuando se ponen en práctica conocimientos, habilidades, valores y actitudes para el logro de propósitos en contextos y situaciones diversas. Bernabé y Adell (2006) consideran que la webquest ofrece una metodología que permite al alumno mayor participación en su proceso de enseñanza aprendizaje, desarrollando competencias genéricas como: análisis y selección de la información, aplicación del conocimiento a la práctica, habilidades interpersonales y destrezas en el uso de las TIC entre otras, al plantearle a los estudiantes tareas reales y con sentido relacionadas con su vida cotidiana, como por ejemplo el motivo de este proyecto, el Bullying.





MODELO DE INTERVENCIÓN

La propuesta se llevó a cabo en el bachillerato tecnológico CECYTEM plantel Texcoco, en el Edo de México, con un grupo de 35 alumnos de 16 a 18 años de edad de quinto semestre en la asignatura Inglés V. Los alumnos tenían conocimientos previos de acoso escolar o bullying, producto de pláticas por parte de orientación escolar, y conocimientos previos relacionados con las TIC ya que la carrera que se imparte en el plantel es Técnico en Mantenimiento de Equipo y Sistemas. El tiempo de realización del proyecto fue de seis semanas correspondientes al periodo lectivo 2014-2015. El uso de la webquest fue complementario a las actividades dentro del salón clase.

El diseño secuencial que ofrece la webquest permite diferenciar los apartados y las actividades que se asignan en cada uno de ellos, los cuales se describen a continuación:

Introducción: se da una breve introducción al tema y se presenta un video en español para reflexionar acerca del bullying escolar. Se plantean preguntas para saber si han sufrido algún tipo de agresión, si conocen alguien que esté en esa situación, si saben cuáles son los tipos de bullying, las causas, consecuencias y formas de prevención. Se les motiva para conocer información al respecto y así poder orientar a otras personas.

Tareas: se indica el acceso al blog del grupo, en el cual hay un test para identificar si hacen bullying, si lo reciben o solo son observadores. Hay una lista con vocabulario para ilustrar y links a ejercicios de gramática la cual es importantes para poder redactar sus productos

Proceso: se indica cada uno de los pasos para realizar el proyecto como por ejemplo: realizar mapas mentales para los diferentes tipos de bullying, seleccionar un tipo de bullying de su interés, investigar las características, causas, consecuencias y proponer formas de prevención. Se indica y calendarizan los productos a realizar que son: un tríptico informativo, un poster, una presentación en power point o un video

Recursos: se proporcionan enlaces a diferentes tutoriales para la realización de cada uno de los productos así como enlaces a información confiable como videos, textos o asociaciones relacionadas con el bullying y su prevención

Evaluación: se presentan listas de cotejo o rubricas para la evaluación de los productos

Conclusiones: se muestra la conclusión del proyecto realizado





RESULTADOS

En el presente proyecto solo se diseñó e implementó la webquest como recurso didáctico para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje, con el propósito de desarrollar competencias comunicativas en una segunda lengua y obtener productos para informar acerca de las causas, consecuencias y formas de prevención de diferentes tipos de bullying.

Las competencias genéricas desarrolladas fueron: 1. Se expresa y se comunica, 2. Piensa crítica y reflexivamente y 3. Trabaja en forma colaborativa.

Las competencias disciplinares de comunicación desarrolladas fueron:

Identifica, ordena e interpreta ideas, datos y conceptos explícitos e implícitos en un texto, considerando el contexto en el que se generó y en el que se suscribe.

Identifica e interpreta la idea general y posible desarrollo de un mensaje oral o escrito en una segunda lengua, recorriendo a conocimientos previos no verbales y contexto cultural

Produce textos con base en el uso normativo de la lengua, considerando la intención y situación comunicativa

Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información

Se comunica en una segunda lengua extranjera mediante un discurso lógico, oral o escrito congruente con la situación comunicativa.

Las competencias se manifestaron en la realización del proyecto y los productos parciales elaborados por los alumnos que fueron: mapas mentales, trípticos informativos, posters y en el producto final un video. En total se realizaron seis mapas mentales, seis trípticos informativos de diversos tipos de bullying, cinco videos y una presentación en power point, cada uno con diferente calidad en su elaboración. Los productos fueron evaluados utilizando listas de cotejo o rubricas y fueron presentados en clase y otros grupos. Por iniciativa de los alumnos se realizó un solo video con los productos del proyecto, mismo que fue presentado a las autoridades y administrativos del plantel.





CONCLUSIONES

De acuerdo a los resultados obtenidos, se concluye que la estructura secuenciada de la Webquest facilitó la realización de las actividades y la elaboración de los productos, siendo un recurso funcional en la realización de proyectos escolares.

La webquest permite diseñar tareas y actividades para el trabajo autónomo y fomenta el trabajo cooperativo entre los alumnos, lo cual permite el desarrollo de competencias genéricas y disciplinares de la comunicación en la asignatura de Inglés V, tales como la búsqueda, el análisis y la selección de información.

Las actividades promueven la participación constante de los alumnos ante un tema de interés en su entorno, motivándolos a buscar otras fuentes de información complementarias o recurrir a profesores de las asignaturas relacionadas con computación, lo que incrementa la transversalidad de asignaturas en la realización de proyectos.

Las listas de cotejo o rúbricas como parte del diseño de evaluación facilitan la elaboración y evaluación de los productos. Se considera en un curso posterior, implementar nuevamente el proyecto con la finalidad de que el alumno evalúe la funcionalidad, factibilidad y calidad la webquest.





BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS

- BERNABÉ, I., & ADELL, J. (2006). El modelo Webquest como estrategia para la adquisición de competencias genéricas en el EEES. Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa. Recuperado el 28/12/2014 de: <http://elbonia.cent.uji.es/jordi/wp-content/uploads/docs/iolanda-bernabe-munoz.pdf>
- Coll Cesar (2007). Las competencias en la educación escolar algo más que una moda y mucho menos que un remedio. En Revista Aula de Innovación Educativa, núm. 161. Pp 34-39
- Dodge, B. (2001). Five Rules for Writing a Great WebQuest. Learning and Leading with Technology, FOCUS. 28 (8), 6-9, 58. Recuperado el 25/03/2015 de: <http://webquest.sdsu.edu/focus/focus.pdf>
- Lara, S., Repáraz, Ch. (2007). Eficacia de la WebQuest para el aprendizaje cooperativo. Electronic Journal of Research in Educational Psychology, Diciembre-Sin mes, Recuperado el 30/03/ 2015 de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=293121946012>
- Perrenoud P. (2004). Diez nueva competencias para enseñar. Biblioteca para la actualización del maestro. Editorial GRAO. México
- SEDF. (2011). Programa de la Secretaria de Educación del Distrito Federal (2011-2012). Educación es tu futuro. Recuperado el 12/06/2014 de: http://www.educacion.df.gob.mx/docs/Programa_SEDF_2011.pdf
- SEMS. (2008). Acuerdo Secretarial 444, publicado en el diario oficial de la federación el martes 21 de octubre de 2008. Recuperado el 13/012/2014 de: <http://upn4.sems.gob.mx/moodle/mod/resource/view.php?inpopup=true&id=97>
- UNICEF. (2014). Informe Anual UNICEF México 2013. México. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF).

