



PERCEPCIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE MAGISTERIO ACERCA DE LA UTILIDAD DE LAS WIKI-WEBQUEST EN EL AULA TRAS SU REALIZACIÓN

*PERCEPTION OF STUDENTS TEACHERS ABOUT THE USEFULNESS OF
THE WIKI-WEBQUEST IN THE CLASSROOM AFTER ITS PERFORMING*

Alba García-Barrera

alba.garcia@udima.es

Universidad a Distancia de Madrid

RESUMEN

El objetivo de esta experiencia es preparar a los estudiantes de Magisterio para su labor como docentes en la Escuela Inclusiva 2.0, enseñándoles a aprovechar las posibilidades que ofrecen las TAC para atender las necesidades educativas personales de cada estudiante. Entre las herramientas disponibles para ello se ha apostado por la unión de las webquest y las wikis en un formato combinado: las wiki-webquest. Los estudiantes se dividieron en grupos y trabajaron de forma cooperativa creando su propia wiki-webquest. Después reflexionaron sobre sus implicaciones didácticas respondiendo un formulario web. Los resultados muestran que los estudiantes encuestados consideran que esta herramienta puede ser muy útil en el aula, presentando múltiples ventajas y beneficios para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

PALABRAS CLAVE: wiki, webquest, formación inicial del profesorado, web 2.0, tecnologías para el aprendizaje y el conocimiento, escuela inclusiva 2.0, atención a la diversidad.

ABSTRACT

The aim of this experience is to prepare student teachers for their work as teachers in the Inclusive School 2.0, teaching them to exploit the possibilities offered by the TAC to meet personal learning needs of each student. Among the tools available for it, was chosen the union of the webquest and wikis in a combined format: the wiki-webquest. Students were

divided into groups and worked cooperatively creating their own wiki-webquest. Then they reflected on their educational implications answering a web form. The results show that the surveyed students believe that this tool can be very useful in the classroom, presenting many advantages and benefits for the teaching-learning process.

KEY WORDS: wiki, webquest, initial teacher training, web 2.0, learning and knowledge technologies, inclusive school 2.0, attention to diversity.

1. INTRODUCCIÓN

Enseñar a los futuros maestros a utilizar las TIC en el aula resulta tan importante como que experimenten por sí mismos sus posibilidades y sean creadores de sus propios contenidos. Además, en un contexto en el que la diversidad está cada vez más presente en las aulas y en la que los estudiantes que la componen requieren una enseñanza adaptada a su condición de nativos digitales (Prensky, 2011), los futuros maestros deben ser conscientes de todas las implicaciones y consecuencias que tiene su labor dentro de este nuevo modelo educativo, denominado Escuela Inclusiva 2.0 (Roig Vila, 2010).

Así, es imprescindible que en la formación inicial del profesorado se preste atención a aquellos recursos didácticos y metodologías que favorezcan una atención educativa adecuada a las necesidades educativas personales (García-Barrera, 2013) de cada estudiante.

Entre las Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) disponibles actualmente, en este trabajo se propone unir las ventajas que ofrecen las webquest con las posibilidades de un formato wiki. Así, se ha seleccionado la wiki-webquest (Santos, Carramolino, Rodríguez y Rubia, 2010) como herramienta de suma utilidad en este sentido, ya que por su sencillo manejo y su facilidad de integración de diversas aplicaciones de la Web 2.0 puede producir las ventajas recogidas en la Figura 1:

Ventajas didácticas de las wiki-webquest	Propician la adquisición y el desarrollo de competencias digitales en los estudiantes, así como ofrecer oportunidades para la innovación educativa (Pérez-Cáceres, Cristóbal-Salas, Varguez-Fernández y Morales-Mendoza, 2011).
	Proporcionan una experiencia de aprendizaje significativa que ayude a los estudiantes a descubrir la verdadera utilidad de esta herramienta para el aula, poniendo en práctica el uso educativo de las TIC (Santos <i>et al.</i> , 2010).
	Facilitan el diseño de propuestas interdisciplinarias que tomen como base las TIC para dar respuesta a las necesidades detectadas o problemas presentados durante el proceso de enseñanza-aprendizaje (Fracchia, Alonso de Armiño y Plaza, 2010).
	Convierten al estudiante en agente activo, dinámico y creativo, generador de su propio conocimiento y comprometido con su aprendizaje (Del Moral y Villalustre, 2008; García y García, 2012).
	Aumentan la motivación de los estudiantes, así como el dinamismo y la continuidad en sus actividades (Cascales, Real y Marcos, 2011).
	Estimulan el aprendizaje cooperativo, favoreciendo la interdependencia positiva entre los integrantes del grupo (Gómez, Palomares y Pino, 2010).
	Generan contextos de aprendizaje que promuevan la interacción y comunicación entre los estudiantes (Del Moral y Villalustre, 2008).
Proporcionan oportunidades de observación y análisis de los resultados de sus acciones e interacciones grupales, que quedan visibles como parte del proceso creativo-formativo, produciendo un aprendizaje constructivo y reflexivo (Del Moral y Villalustre, 2008).	

Figura 1. Ventajas didácticas de las wiki-webquest

Como ya se ha indicado, en este estudio se ha optado por examinar la aplicabilidad de las Webquest al aula a través de un formato wiki, ya que dicho formato es fiable y viable para el aprendizaje colaborativo (De Wever, Van Keer, Schellens y Valcke, 2011), que se desarrolla de forma abierta a través de una interfaz muy sencilla (Anguita, García, Villagrà y Jorrín, 2010), y además permite compartir, crear, editar y reestructurar contenidos libre, instantánea y flexiblemente (Choy y Ng, 2007), a diferencia de otras tecnologías web más complejas.

Para ello, se seleccionó la plataforma Wikispaces, ya que aparte de las ventajas ya mencionadas, ofrecía la posibilidad de disponer de un entorno privado y accesible para que el alumnado matriculado pudiese organizar y compartir toda su información relativa a esta tarea.

Por su parte, las Webquest se configuran como una potente herramienta didáctica, ya que conjugan lo mejor de una metodología activa tradicional como es el aprendizaje basado en problemas, con un entorno digital (Stoks, 2010). Promueven el pensamiento crítico, facilitan la aplicación del conocimiento y el desarrollo de habilidades interpersonales y colaborativas en el proceso de aprendizaje (Zheng, Pérez, Williamson y Flygare, 2008). Además pueden considerarse como una metodología enfocada a la investigación colaborativa y a la construcción compartida del conocimiento (Díez, 2012), ya que toman como referencia los recursos presentes en Internet para “ayudar a sistematizar el trabajo grupal desarrollado con el apoyo de herramientas virtuales de diversa índole” (Del Moral y

Villalustre, 2008, p. 74).

Por todo ello, se considera que las Webquest son una metodología sumamente apropiada para la docencia en el Espacio Europeo de Educación Superior, tal y como lo refrendan múltiples estudios realizados en la última década (Bernabé y Adell, 2006; Bernabé, 2007; Lara, 2007; Roderer, 2008; Degrossi, 2009; Palacios, 2009; citados en Pinya y Rosselló, 2013).

2. DESCRIPCIÓN DEL PROCEDIMIENTO

La actividad, destinada a estudiantes de Magisterio de Educación Infantil y Primaria, consistía en crear una Webquest en formato wiki mediante la herramienta Wikispaces, trabajando como temática la interculturalidad.

La tarea podía llevarse a cabo individualmente, en parejas o en grupo, pero dada su carga y a fin de obtener el máximo provecho para su aprendizaje, se recomendó a los estudiantes realizarla de forma colaborativa con algún compañero, hasta llegar a un máximo de 6 personas.

Los principales objetivos que se perseguían mediante la presente actividad, diseñada dentro de la asignatura “Métodos, recursos y nuevas tecnologías para el aprendizaje”, eran los siguientes:

- Aprender a diseñar una WebQuest en formato wiki.
- Conocer las posibilidades que ofrece la herramienta Wikispaces.
- Saber integrar herramientas web 2.0 en una wiki.
- Reflexionar sobre las posibilidades de este tipo de actividades para el aula.

El enunciado de la actividad indicaba los contenidos que debía incorporar la wiki-webquest, e incorporaba un tutorial realizado *ex-profeso* para orientar a los estudiantes en la creación de su wiki-webquest.

Los apartados que debía incluir su trabajo coincidían con los señalados por Dodge (1995): a) Introducción; b) Tarea; c) Proceso; d) Recursos; e) Evaluación; y f) Conclusión.

A dichos apartados se debía añadir un último destinado a la Guía didáctica elaborada por los propios estudiantes y cuyo objetivo consistía en orientar a otros docentes en su posible uso en el aula. Asimismo, y de forma previa a la Introducción, debía diseñarse una Portada que incluyese los datos identificativos correspondientes a los distintos integrantes del grupo autor de la wiki-webquest, y una ilustración relacionada con el objetivo de aprendizaje que se persiguiera en ella, de modo que motive a los alumnos desde su primer acceso a la misma. Para ello, y con el fin de no vulnerar ningún tipo de derecho y/o propiedad intelectual, se les invitó a hacer uso de diversos bancos de imágenes libres.

Por su parte, en el apartado de Evaluación se invitaba a los estudiantes a integrar sus

conocimientos sobre e-rúbricas, trabajados de forma previa en la Unidad 2 de la asignatura.

En cuanto a la calificación de la actividad, buena parte de su peso dependía de la inclusión en la wiki-webquest de diversas herramientas de la web 2.0 mostradas en el tutorial: vokis, vídeos de YouTube, presentaciones de SlideShare, libros digitales y flyers. Muchos de ellos creados por los propios estudiantes en otras de las actividades propuestas a lo largo de la asignatura.

De igual modo, a la hora de evaluar esta actividad se ponía especial atención a que la Webquest fuese motivadora y atractiva para los alumnos, involucrándolos como parte activa del proceso (por ejemplo, dándoles un rol dentro de una aventura o misión). Para ello, se invitaba a los futuros maestros a inspirarse en la taxonomía de tareas de Dodge (1999).

Además de los criterios ya mencionados, otros aspectos valorados y puestos en conocimiento de los estudiantes desde el inicio de la actividad fueron los siguientes: la calidad de los contenidos (veracidad y credibilidad) y que éstos se encontrasen oportunamente referenciados; que la wiki-webquest estuviese bien estructurada y organizada de forma clara; que la navegación fuese sencilla (creando flechas de avance y retroceso); que la legibilidad fuese adecuada; que los materiales incluidos fuesen pertinentes y de calidad; que se hubiese incorporado una cantidad adecuada de recursos; y que las instrucciones estuviesen explicadas de forma sencilla (adaptadas a la edad de los alumnos a los que se dirigen).

Tras la realización de la wiki-webquest grupal, cada estudiante debía completar de forma individual un cuestionario de reflexión sobre las posibilidades didácticas que ofrece este tipo de actividades, sin que sus respuestas ejercieran ningún tipo de influencia sobre la calificación de la presente actividad (tan solo lo tenía su cumplimentación).

Para conocer la percepción del alumnado sobre la aplicabilidad de las wiki-webquest al aula, se diseñó un cuestionario *online* a través de la herramienta Google Drive que fue sometido a una validación por juicio de expertos. Dicho cuestionario contaba con 4 preguntas abiertas de corte cualitativo, y 14 ítems cerrados, de carácter cuantitativo, en base a una escala tipo Likert del 1 al 5, donde 1 era la puntuación más baja y 5 la más alta.

3. RESULTADOS

Tras el correspondiente vaciado y análisis de los datos obtenidos a partir de los cuestionarios cumplimentados, a continuación se destacan algunos de los resultados más interesantes:

3.1 Variables de identificación

Respondieron el cuestionario 19 estudiantes del Grado de Magisterio de Educación

Infantil y 16 de Magisterio de Educación Primaria, constituyendo respectivamente el 54,3% y el 45,7% del total de la muestra.

Dichos estudiantes tienen en su mayoría una edad comprendida entre los 26 y los 30 años (25,7%), y en general puede decirse que se trata de una muestra joven, ya que el 88,6% es menor de 45 años.

3.2 Aspectos pedagógicos

A continuación se muestra un resumen de los resultados obtenidos en relación a distintas variables de índole pedagógica y didáctica, a valorar en una escala Likert de 5 puntos, donde 1 es el mínimo y 5 el máximo.

En general se puede afirmar que los estudiantes consideran que las wiki-webquest pueden tener una alta utilidad en el aula (media de 4,4 sobre 5 puntos), pero dicha utilidad varía en función de la etapa, resultando menos útiles para Infantil (media de 3,5 sobre 5 puntos) que para Primaria (media de 4,7 sobre 5 puntos). No obstante, el 67,6% de los encuestados opina que las wiki-webquest pueden ser una buena ayuda para el aprendizaje (valoración media de 4,7 sobre 5 puntos).

Por su parte, el ítem 5 preguntaba por el grado de acuerdo que mantenían los participantes respecto a siete cuestiones, obteniendo los resultados mostrados en la Tabla 1:

Ítem	Grado de acuerdo
Ítem 5.1. Las webquest pueden fomentar el aprendizaje cooperativo.	4,8 sobre 5
Ítem 5.2. Las wiki-webquest pueden favorecer el aprendizaje significativo.	4,7 sobre 5
Ítem 5.3. Las wiki-webquest pueden fomentar la creatividad de los alumnos.	4,5 sobre 5
Ítem 5.4. Las wiki-webquest pueden favorecer el pensamiento crítico de los estudiantes.	4,5 sobre 5
Ítem 5.5. Las wiki-webquest pueden ser útiles para trabajar la educación en valores.	4,7 sobre 5
Ítem 5.6. Las wiki-webquest pueden ser útiles para trabajar la interculturalidad en el aula.	4,8 sobre 5
Ítem 5.7. Las wiki-webquest pueden ser útiles para atender a la diversidad en el aula.	4,7 sobre 5
Ítem 5.8. Las wiki-webquest pueden mejorar la competencia digital de los estudiantes.	4,9 sobre 5

Tabla 1. Respuestas al ítem 5

Así, puede observarse que en general los participantes consideran que las wiki-webquest pueden resultar de utilidad para abordar cada uno de los aspectos expuestos, especialmente para favorecer el aprendizaje cooperativo, trabajar la interculturalidad y ampliar la competencia digital de los estudiantes.

En cuanto a la dificultad que entraña el uso de las wiki-webquest en el aula, por medio de los Gráficos 1 y 2 se observa que los encuestados opinan que su uso resulta más complejo para los alumnos de Infantil (media de 3,4 sobre 5 puntos) que para los de Primaria (2,5 puntos sobre 5), interpretándose como 1 “ninguna dificultad” y 5 “numerosas dificultades”.

Ítem 6. ¿En qué grado consideras que el uso de las webquest puede resultar difícil para los alumnos de Infantil?

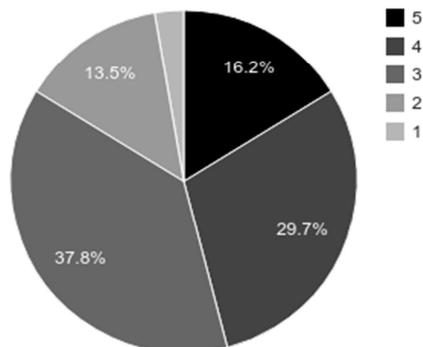


Gráfico 1. Dificultad de las wiki-webquest para alumnos de Infantil

Ítem 7. ¿En qué grado consideras que el uso de las webquest puede resultar difícil para los alumnos de Primaria?

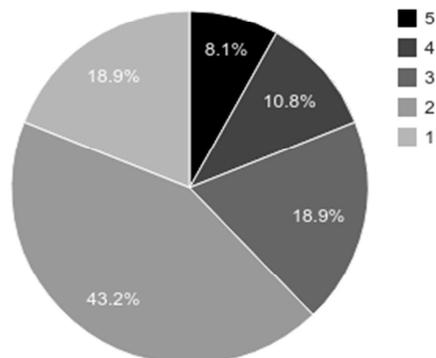


Gráfico 2. Dificultad de las wiki-webquest para alumnos de Infantil

En relación a las preguntas abiertas del formulario, y tras llevar a cabo un análisis cualitativo de corte inductivo, se han categorizado las respuestas a estos ítems en torno a 4 bloques, recogidos en las figuras 2, 3, 4 y 5 respectivamente.

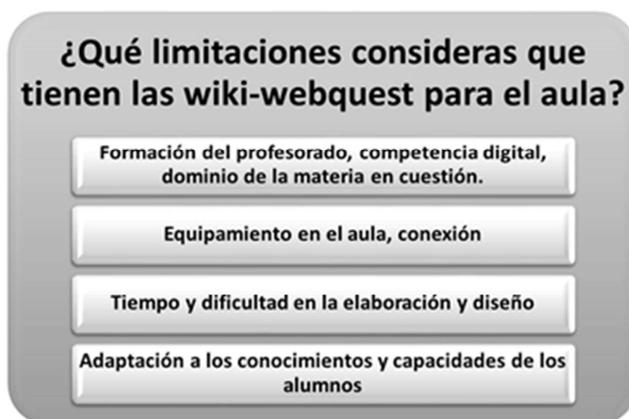


Figura 2. Limitaciones de las wiki-webquest para el aula

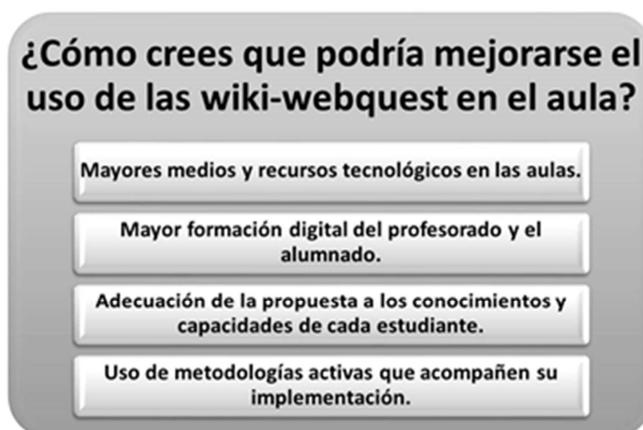


Figura 3. Mejoras para el uso de las wiki-webquest en el aula

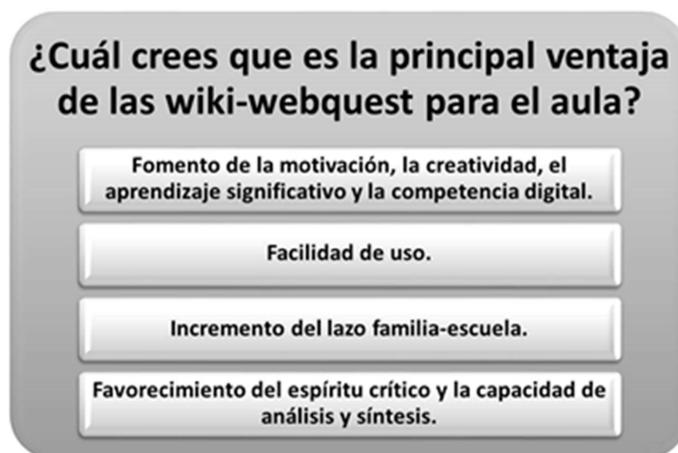


Figura 4. Ventajas de las wiki-webquest para el aula

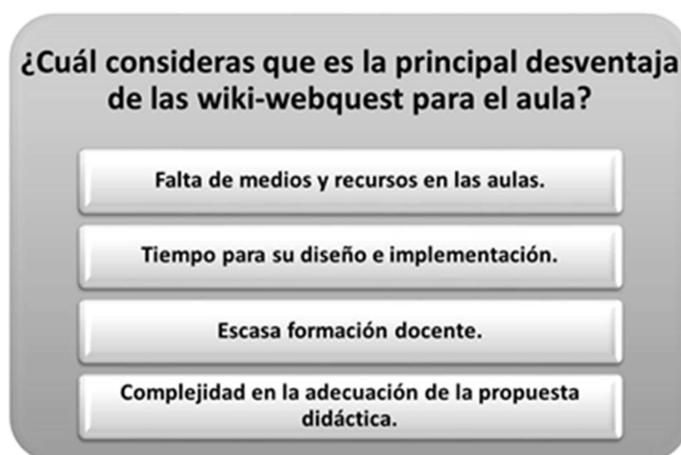


Figura 5. Desventajas de las wiki-webquest para el aula

Como se puede apreciar en la figura 2, los encuestados consideran que el uso de las wiki-webquest en el aula viene condicionado por variables relativas a la formación que tiene el profesorado sobre ellas y el tiempo del que dispone para diseñarlas y adaptarlas a las necesidades de los estudiantes. Así, entienden que su uso podría mejorarse siempre que se modificasen dichas condiciones (figura 3), ya que son su principal desventaja (figura 5). Por último, las principales ventajas que los participantes encuentran a las wiki-webquest son su facilidad de uso, la motivación que suponen para los estudiantes y las competencias que pueden trabajarse mediante ellas, tales como el espíritu crítico y la capacidad de síntesis y análisis (figura 4).

4. CONCLUSIONES

Los resultados obtenidos a partir de esta experiencia indican que los alumnos de Magisterio, tras diseñar ellos mismos su propia wiki-webquest, opinan que es una herramienta que presenta bastantes ventajas y beneficios, siendo una de ellas su facilidad de uso. Bajo su punto de vista, puede ser utilizada para mejorar la creatividad, el aprendizaje cooperativo y significativo, el pensamiento crítico, la capacidad de análisis y síntesis, y, especialmente, la competencia digital de los estudiantes. Asimismo, puede ayudar al profesorado a incrementar los lazos entre familia y escuela, a atender a la diversidad en el aula, a educar en valores y a trabajar en y por la interculturalidad.

En cuanto a las principales limitaciones que encuentran a esta herramienta, se pueden agrupar en tres categorías. La primera, relativa a la formación del propio profesorado, con énfasis en su competencia digital y el dominio que tenga de la materia. La segunda, relativa a la implementación de la herramienta, con foco en el equipamiento del aula, los medios y recursos disponibles, y la conexión a internet. Y la tercera y última, relativa a su diseño, con acento en el tiempo y la dificultad en su elaboración, y la complejidad en la adecuación de la propuesta didáctica a desarrollar. Dichas limitaciones coinciden con las halladas en otros estudios y que se recogen en el artículo de Molina, Rodríguez, Pérez y

Callado (2015).

A través de esta experiencia los estudiantes han podido enriquecer su proceso de aprendizaje, combinando teoría y práctica de un modo constructivo y significativo. Asimismo, han complementado su actividad personal trabajando en equipo de forma cooperativa, poniendo en marcha habilidades interpersonales necesarias para su profesión como docentes. Han comprendido que el diseño de una wiki-webquest permite: trabajar la creatividad, innovar y plantear situaciones diferentes, trabajar organizadamente, usar internet, reflexionar sobre los objetivos de aprendizaje, diseñar actividades multimedia e interactivas, trabajar diferentes lenguajes expresivos, realizar una actividad motivante, trabajar colaborativamente, e introducir dinámicas de autoevaluación y heteroevaluación, entre otras cuestiones (Revuelta y Pedrera, 2015). Además, al diseñar tareas cuyo objetivo es que se aprenda sobre las TIC, usando para ello como medio las propias TIC, los estudiantes han podido experimentar aspectos que se desprenden de su rol como alumnos y extrapolarlos de forma crítica a su futuro rol como docentes, comprendiendo mejor todas sus implicaciones y consecuencias (Fracchia, Alonso de Armiño y Plaza, 2010).

5. REFERENCIAS

- ANGUITA, R., GARCÍA, S., VILLAGRÁ, S. Y JORRÍN, I.M. (2010). Wikis y aprendizaje colaborativo: lecciones aprendidas (y por aprender) en la facultad de educación. *Revista de Educación a Distancia*, 12, 1-18.
- CASCALES, A., REAL, J.J. Y MARCOS, B. (2011). Las redes sociales en internet. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 38.
- CHOY, S.O. Y NG, K.C. (2007). Implementing wiki software for supplementing online learning. *Australasian Journal of Educational Technology*, 23, 209–226.
- DE WEVER, B., VAN KEER, H., SCHELLENS, T. Y VALCKE, M. (2011). Assessing collaboration in a wiki: The reliability of university students' peer assessment. *Internet and Higher Education*, 14, 201–206.
- DEL MORAL, M.E. Y VILLALUSTRE, L. (2008). Las wikis vertebradoras del trabajo colaborativo universitario a través de WebQuest. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 7(1), 73-83.
- DÍEZ, E.J. (2012). Modelos socioconstructivistas y colaborativos en el uso de las tic en la formación inicial del profesorado. *Revista de Educación*, 358, 175-196. DOI: 10-4438/1988-592X-RE-2010-358-074
- DODGE, B. (1995). *WebQuests: a technique for Internet-based learning*. *Distance Educator*, 1(2), 10-13.

- DODGE, B. (1999). *WebQuest Taskonomy: A Taxonomy of tasks*. Recuperado de <http://edweb.sdsu.edu/webquest/taskonomy.html>
- FRACCHIA, C.C., ALONSO DE ARMIÑO, A. Y PLAZA, M.J. (2010, marzo). Formación de docentes: uso de TICS en los procesos de enseñanza. Comunicación presentada en las *II Jornadas de Educación Mediada por Tecnología*, 12 y 13 de marzo. Buenos Aires, Argentina, pp. 205-212. Recuperado de <http://hdl.handle.net/123456789/1903>
- GARCÍA, J.L. Y GARCÍA, R. (2012). Aprender entre iguales con herramientas web 2.0 y Twitter en la universidad. Análisis de un caso. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 40.
- GARCÍA-BARRERA, A. (2013). *Proponiendo un concepto nuclear latente en educación: las Necesidades Educativas Personales (N.E.P.)*. (Tesis inédita de doctorado). Universidad Autónoma de Madrid. Recuperado de <http://hdl.handle.net/10486/13254>
- GÓMEZ, C., PALOMARES, R. Y PINO, J. (2010). La utilización de herramientas colaborativas 2.0 en el ámbito de la documentación publicitaria. *Didáctica, Innovación y Multimedia*, 18.
- MOLINA, M.D., RODRÍGUEZ, J., PÉREZ, E. Y CALLADO, J.A. (2015). Incidencia de la formación en el profesorado: La WebQuest, una propuesta metodológica en educación infantil y primaria. *EDUtec, Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 52. Recuperado de <http://www.edutec.es/revista>
- PÉREZ-CÁCERES, S., CRISTÓBAL-SALAS, A., VARGUEZ-FERNÁNDEZ, R. Y MORALES-MENDOZA, E. (2011). Las WebQuest, una Propuesta de Formación Docente para Propiciar el Desarrollo de Competencias en los Alumnos de Ingeniería. *Formación Universitaria*, 4(3), 13-22. DOI: 10.4067/S0718-50062011000300003
- PINYA, C. Y ROSSELLÓ, R.M. (2013). Las Webquest como herramienta de enseñanza-aprendizaje en educación superior. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 45.
- PRENSKY, M. (2011). *Enseñar a nativos digitales*. Madrid: Ediciones SM.
- REVUELTA, F.I. Y PEDRERA, M.I. (2015). Integración de la WebQuest en el proceso de enseñanza aprendizaje en la formación del profesorado del Grado de Educación Infantil. *EDUtec, Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 52. Recuperado de <http://www.edutec.es/revista>
- ROIG VILA, R. (2010). Escuela Inclusiva 2.0. En P. Arnaiz, M.D. Hurtado y F.J. Soto (Eds.), *25 años de integración escolar en España. Tecnología e inclusión en el ámbito educativo, laboral y comunitario*. Murcia: Consejería de Educación, Formación y Empleo.

SANTOS, R., CARRAMOLINO, B., RODRÍGUEZ, H. Y RUBIA, B. (2010). La wiki-webquest: una actividad colaborativa en la asignatura de “Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación”. *Revista de Educación a Distancia*, 12, 1-15.

STOKS, G. (2010). WebQuests in the Training of Teachers of Modern Languages. *Computer Resources for Language Learning*, 3, 25-28.

ZHENG, R., PÉREZ, J., WILLIAMSON, J., Y FLYGARE, J. (2008). WebQuests as perceived by teachers: implications for online teaching and learning. *Journal of Computer Assisted Learning*, 24, 295-304.

Para citar este artículo:

García-Barrera, A. (2015). Percepción de los estudiantes de magisterio acerca de la utilidad de las wiki-webquest en el aula tras su realización. *EDUTEC, Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 54. Recuperado el dd/mm/aa de <http://www.edutec.es/revista>