

LA PERCEPCIÓN DE ESTUDIANTES DE BACHILLERATO SOBRE UNA WEBQUEST (WQ) REFERENTE A INFECCIONES DE TRANSMISIÓN SEXUAL (ITS)

Ofelia Beltrán Herrera/ Yunuén I. Guzmán Cedillo/ Mónica García Hernández
ofepsi@yahoo.com.mx, yunuenixchel@hotmail.com, monigarher@gmail.com,

Ofelia Beltrán Herrera:

Universidad Nacional Autónoma de México, CCH Vallejo
Maestría en Psicología Clínica

Yunuén I. Guzmán Cedillo:

Instituto Politécnico Nacional, ENMyH
Maestría en Psicología Escolar

Mónica García Hernández:

Unidad Ajusco, Universidad Pedagógica Nacional
Maestría en Psicología Educativa

Resumen:

El artículo propone revisar el tema de Infecciones de Transmisión Sexual (ITS) en adolescentes a través de las Webquest. El diseño se plantea desde algunos bachilleratos en México y se implementó a través del programa "De chav@ a chav@: ¡Infórmate, las infecciones están al día!" como una propuesta instruccional constructivista coherente en una muestra de estudiantes de bachillerato mediante una rúbrica y dos preguntas abiertas. Se trabajó con una muestra intencional de 87 estudiantes (3 grupos) de la materia de Psicología del CCH Vallejo (UNAM) con edades de entre 15 y 19 años.

Palabras claves: infecciones de transmisión sexual, ITS, webquest, adolescentes, UNAM, propuesta instruccional.

Abstract:

The article proposes to review the issue of Sexually Transmitted Infections (STIs) in adolescents through the webquest. The design is raised from several high schools in Mexico and was implemented through the program "chav@ a @: Find, infections are up to date!" As a coherent constructivist instructional methodology in a sample of high school students using a rubric and two open questions. We worked with a purposive sample of 87 students (3 groups) in the field of psychology CCH Vallejo (UNAM), aged between 15 and 19 years.

Keyborards: infections, sexually transmitted diseases, STDs, webquest adolescents, UNAM, instructional methodology.

Introducción

La Unión de Naciones Unidas para el Desarrollo de la Educación la Ciencia y la Cultura, UNESCO [1999] confirma la necesidad de preparar a los ciudadanos en la sociedad del conocimiento, nombre con el cual se reconoce a la sociedad de hoy, cuya particularidad primordial es la cantidad de información que diariamente se manipula, elabora y se intercambia en el planeta, situación manifiesta entre otras cosas en una serie de conocimientos articulados con el saber hacer.

Las tecnologías de la información y comunicación (TIC) facilitan el acceso, intercambio, distribución, transformación, recreación y el manejo de la información, así como el conocimiento se vuelve la mercancía importante en este momento. En efecto las TIC no sólo afectan la distribución y producción del conocimiento en un nivel social sino también a los sistemas educativos [Ojeda, 2002].

Frente a esto se hace impostergable el pensamiento crítico propuesto por más de 80 años: el papel de la escuela debe ser modificado no sólo en el discurso sino en la práctica. Hasta el momento el principal objetivo de la enseñanza tradicional ha sido la transmisión de conocimientos. Continuar con ese objetivo educativo es insostenible en un mundo donde sólo en el área de la literatura se producen 40,000 títulos diarios [Gil, 2001] además de inviable por la inabarcable cantidad y acelerado ritmo con que es generada la información en la sociedad global. El problema central estriba en que la escuela contribuya a la educación de un manejo analítico y estratégico de los conocimientos para la resolución de problemas y toma de decisiones, más que a la mera reproducción declarativa e inerte de éstos.

En el campo educativo se han desarrollado metodologías, estrategias y recursos diversos orientados a que las TIC tengan una función educativa en que el estudiante, con apoyo del docente, desarrolle aprendizajes profundos, significativos, socialmente relevantes, y logre este manejo analítico y estratégico de los conocimientos necesarios para la resolución de problemas y toma de decisiones. Entre estos distintos aportes instruccionales se encuentra la propuesta de Webquest.

Antecedentes teóricos

A partir de la postura de Dewey y Kilpatrick [1921] se ha demostrado que el divorcio de los conocimientos adquiridos en la escuela no son compatibles con los requeridos en la vida real, los primeros contribuyen a que los estudiantes no movilicen sus recursos y en consecuencia no logren el aprendizaje.

La búsqueda de propuestas educativas que aminoren este divorcio, nacen de planteamientos como la cognición situada y el desarrollo de estrategias de aprendizaje significativo. Díaz Barriga [2003] menciona que las tareas de aprendizaje contextualizadas, acotadas y orientadas a la resolución de los problemas de vida, permiten a los estudiantes la articulación de su experiencia

previa para buscar información pertinente, y así generar procesos de reflexión y de aplicación, tomando una postura ética ante estos problemas; como pasa en la vida real sin la artificialidad de problemas abstractos limitados a los contenidos declarativos.

En apoyo a esta idea Álvarez y Valdivia, [2005] comentan que el aprendizaje para la vida engloba conocimientos, habilidades y actitudes en distintas dimensiones y alcances vinculados con la resolución de un problema.

De acuerdo con Herrington [2003] es necesario brindar oportunidades para un abordaje múltiple y variado de visiones que conlleven a productos valiosos, a un desarrollo de soluciones competentes de aprendizaje complejo y de medidas de tipo afectivo-social para la implicación de los estudiantes en sus procesos de aprendizaje.

En palabras de March [2006: 1] la WQ “es una estructura de aprendizaje con andamiaje que utiliza enlaces con recursos esenciales de la World Wide Web en una tarea auténtica que motive a los estudiantes a la investigación en torno a una pregunta abierta y central, que desarrolle la pericia individual y la participación de un proceso grupal orientada a la transformación de la recién adquirida información en una comprensión más compleja. (...) inspira a los estudiantes a una relación temática más rica, facilita la contribución del aprendizaje del mundo real y refleja nuestros propios procesos metacognitivos”.

Así la WQ es una actividad enfocada a la investigación y una metodología de aprendizaje basada en los recursos de Internet [Moreira, consulta 2009], es una exploración interactiva guiada de estos recursos [Carpenter, 2004] a partir de que se le presenta un problema asociado a situaciones de la vida real, en que el alumno se motive para desarrollar actividades de investigación.

Una característica importante de la WQ es la promoción de interacción orientada a la construcción y co-construcción de una misión común a través del trabajo colaborativo que desarrollan los estudiantes en coordinación con el docente, tal como lo subrayan los resultados de los trabajos sobre e-learning desarrollados por Colvin y Mayer [2006].

Planteamiento del problema

La decisión de revisar el tema de Infecciones de Transmisión Sexual (ITS) en la WQ se basa en tres aspectos principales: es un problema de salud pública en los jóvenes, es parte del programa curricular de los bachilleratos en México y en consecuencia, se considera importante que el adolescente esté informado por las características de desarrollo que vive en términos sexuales.

Con respecto al primer punto, los datos muestran que los adolescentes y jóvenes son los más afectados por prácticas sexuales sin información adecuada y sobre todo por en la falta de conocimiento, que les ayude a tomar decisiones sobre su salud sexual. Por ejemplo, el Instituto Mexicano del Seguro Social (IMSS) informa que las mujeres entre 13 y 19 años son hospitalizadas

en primer lugar por problemas en el desarrollo del embarazo, en tanto que los varones asisten a servicios de salud por haber adquirido alguna ITS, según el Instituto Nacional de Estadística Geografía e Informática (INEGI). En 2005 el Instituto Mexicano de la Juventud (IMEJUV) reporta que en los hombres el diagnóstico más repetido es la gonorrea (38%) y los más afectados son quienes tienen entre 15-19 años (97%), en el caso de las mujeres es el virus del papiloma humano (10.4%) y las más afectadas tienen entre 20-29 (90%) por no haberles detectado el virus a tiempo ya que se habían contagiado años atrás. La UNAM (Universidad Nacional Autónoma de México) en su boletín de generación informada reporta que en lo que va del año se ha registrado un repunte de ITS en los jóvenes de bachillerato y universidad.

En cuanto al programa curricular, en el bachillerato del Colegio de Ciencias y Humanidades (CCH) de la UNAM se contempla la materia de Psicología, que incluye la unidad El desarrollo Humano con dos temáticas: 1) La construcción del sujeto y el desarrollo del individuo y 2) Desarrollo y sexualidad. En los objetivos de esta unidad se recalca la comprensión de la sexualidad como función trascendente para el desarrollo humano.

Los dos aspectos anteriores se vinculan a un tercer aspecto base para construir y validar una WQ con la temática de ITS, como es que los adolescentes por características de desarrollo viven una serie de cuestionamientos sobre su sexualidad. Según los datos de IMEJUV es en la adolescencia cuando se inician las relaciones sexuales, además se sabe que la sexualidad es un tema que se transmite a través de las pláticas entre amig@s, cuchicheos de los padres y maestros, hábitos y costumbres, fuentes que frecuentemente mal informan y reproducen una serie de mitos que ponen en peligro la salud sexual de la población en general, y particularmente en los adolescentes.

Se puede decir que en México la sexualidad es un tema tabú, situación que trae como resultado problemas de salud pública a todas las edades (Álvarez, 1986). Caballero y Villaseñor [2003] mencionan que las creencias sobre la sexualidad promueven un elevado número de conductas de riesgo y problemas de salud.

Las ITS son un problema actual con distintas aristas, tanto a nivel mundial como nacional. No obstante su importancia en la triple vertiente desde el inicio señalada (como problema de salud pública, como temática escolar y como parte de la educación sexual adolescente) existen pocos ejemplos de WQ que traten sobre las ITS, y de estas WQ existentes no todas tienen desarrollada una propuesta instruccional coherente a los postulados constructivistas¹.

¹ Se localizaron las siguientes direcciones de rúbricas en línea sobre ITS:

<http://biologiaygeologia.org/unidadbio/webquest/ets/inicio.html>

<http://enebro.pntic.mec.es/ltof0000/>

http://www.phpwebquest.org/wq25/miniquiest/soporte_horizonta_l_m.php?id_actividad=85930&id_pagina=1

http://www.phpwebquest.org/newphp/webquest/soporte_horizonta_l_w.php?id_actividad=2528&id_pagina=2

Así nos propusimos como objetivo evaluar y validar la WQ sobre ITS “De *chav@* a *chav@*: ¡Infórmate, las infecciones están al día!”² como una propuesta instruccional constructivista coherente en una muestra de estudiantes de bachillerato mediante una rúbrica y dos preguntas abiertas.

Desarrollo

a) Método

Se utilizó un diseño cuasi-experimental post-prueba con un solo grupo.

Participantes: Se trabajó con una muestra intencional de 87 estudiantes (3 grupos) de la materia de Psicología del CCH Vallejo (UNAM) con edades de entre 15 y 19 años. 3 profesoras que guiaron a los estudiantes en la realización de WQ.

Escenario. Sala de cómputo del CCH Vallejo.

Procedimiento. La puesta en marcha de la validación se llevó a cabo en tres fases: familiarización con la WQ, trabajo en la WQ y evaluación de la WQ.

Fase 1 Familiarización

Los profesores llevaron a los estudiantes a la Sala de cómputo del Plantel Vallejo, en donde lo primero fue darles la dirección de la mencionada WQ (http://phpwebquest.org/wq25/webquest/soporte_mondrian_w.php?id_actividad=74397&id_pagina=1) para que pudiesen ingresar con el propósito de comenzar a entender las diferentes actividades que la integraban. En esta etapa se explicó a los jóvenes los criterios del producto de aprendizaje y las características del trabajo en equipo que se requerían para la realización de la tarea. Después conformaron equipos de 5 para revisión, lectura y reflexión sobre la actividad que se les pedía y la planeación del producto final.

Fase 2 Desarrollo

Los alumnos iniciaron su investigación sobre ITS, apoyados de los recursos y pasos a seguir que la WQ ofrece para elaborar una campaña informativa con la idea de que ellos generasen un mensaje para otros jóvenes de su edad, y se convirtiesen en agentes activos en la concientización de otros. Al finalizar sus actividades expusieron sus productos de aprendizaje.

Fase 3 Evaluación

Mediante las rúbricas correspondientes, los estudiantes se autoevaluaron, valoraron su trabajo en equipo, y de manera individual valoraron la calidad que

² El diseño de esta WQ fue producto del trabajo colaborativo de las autoras con los profesores Mario Guerra y Ma. Cristina Pérez.

consideraron tenía la WQ en cuestión. La evaluación de esta calidad se complementó con la respuesta que dieron a dos preguntas

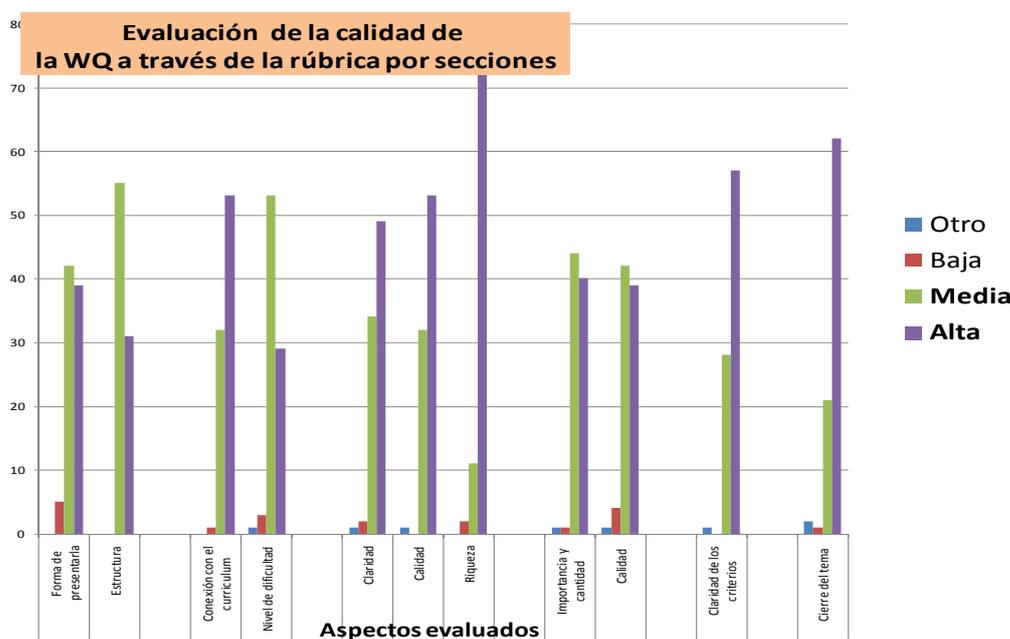
b) Resultados

Se analizaron los datos obtenidos de 87 estudiantes que trabajaron en la WQ y la su evaluación mediante la rúbrica que se adaptó para este propósito.

Para conocer que tanto el material en línea es fiable se sacaron coeficientes de Alfa Cronbach. Para la confiabilidad a través de varianzas, en los datos de la escala de la rúbrica, se obtuvo un puntaje de 0.678 y en el caso de datos homogenizados un puntaje de 0.72066. Para la confiabilidad a través de covarianzas se tuvo un puntaje de 0.722924, en los datos directos. Si bien el índice de consistencia interna aceptable es a partir de 0.81, en el caso de una prueba de rendimiento académico, la literatura reporta como coeficientes aceptables aquellos que varían entre 0.61 y 0.80 (ver Thorndike, 1989; Magnusson, 1983).

La siguiente gráfica muestra la evaluación general de la WQ, la cual se ubica en los rubros de media y alta calidad.

Gráfica sobre evaluación de la WQ por parte de los estudiantes



La rúbrica que evaluaba la WQ se subdividía en 6 elementos de análisis, cuyo puntaje máximo a obtener eran 44 puntos, de los cuales los estudiantes en promedio asignaron 35, puntaje que representa un 80% de calidad de la WQ.

Respecto a la introducción los estudiantes califican de calidad media (49%) la estructura de la introducción. Al igual que la forma de presentarla (64%). Lo cual indica que hay que revisar la introducción en cuanto su estructura para su

mejoramiento, si bien podemos afirmar que cumplió de manera satisfactoria su función de enmarcar a la realización de la tarea.

En la tarea, los estudiantes la consideraron altamente relacionada con el currículum, (62 %). Mientras que el nivel de dificultad lo ubicaron en la categoría media (62%). Con base a los datos reportados, consideramos que la relación entre el estudio de las ITS con el currículo que perciben los estudiantes, contribuye a la integración del conocimiento que afectará positivamente su formación. Se puede afirmar que la tarea no implicó un nivel de complejidad que los estudiantes no pudieran manejar pues sólo 34% por ciento así lo consideraron difícil el reto de elaborar una campaña de publicidad.

En el proceso se obtuvieron porcentajes altos en claridad (57%), calidad (52%) y riqueza (85%)), con lo que los estudiantes ubicaron esta parte de la WQ en la categoría de alta calidad.

Por lo que refiere a la calidad de los recursos, obtiene de manera casi proporcional la calificación de media y alto. En la importancia y cantidad de recursos un 47% la asigna en alta, y la calidad de recursos es asignada a media con un 51%. En la evaluación fue asignado un 66% a la categoría de alta calidad mientras que la sección de conclusiones fue asignada por un 72% a calidad alta.

Conclusiones

Por los datos obtenidos se puede concluir en general que son positivos los resultados de evaluación que hacen los 87 estudiantes de la calidad de los componentes de la WQ.

Así mismo estos datos y la puesta en marcha de la WQ sobre ITS nos posibilitaron comprobar la efectividad y utilidad de esta secuencia didáctica con los alumnos. Lo hasta ahora analizado a nivel cuantitativo nos orienta sobre los aspectos que tenemos que tomar en cuenta para un rediseño de la WQ, así como considerar las estrategias de trabajo docente que proporcionen los andamiajes mínimos para acompañar a los estudiantes en el proceso de conocimiento y reflexión respecto al tema de estudio.

Gran parte de los estudiantes desarrollaron una percepción positiva de sus conocimientos, habilidades y actitudes respecto a la problemática de la ITS a partir del manejo y trabajo desarrollado con la web. En otro estudio se reportará el análisis cualitativo de las dos preguntas abiertas sobre esta percepción.

El análisis cuantitativo de los datos y la percepción positiva general sobre la WQ, nos permite señalar que materiales en línea con un trabajo docente congruente con la perspectiva teórico-metodológica que fundamenta a la WQ, constituyen una opción tecnopedagógica novedosa de enseñanza por medios electrónicos, así como una estrategia y recursos motivadores, significativos y efectivos para el aprendizaje.

Referencias bibliográficas

ÁLVAREZ & VALDIVIA, I. (2005) "Evaluación auténtica en entornos virtuales. Fundamentos y prácticas.", Mimeo, ialvarez@upc.edu: 19, pgs.

ALVAREZ, G., (1986) Sexoterapia Integral. México. 12ª.: Manual Moderno.

CABALLERO, H. Y VILLASEÑOR, S., (2003). Conocimiento sobre VIH/SIDA en adolescentes urbanos: consenso cultural de dudas e incertidumbres. Salud Pública Méx, 45: 108-114.

CABALLERO-HOYOS R, VILLASEÑOR-SIERRA A. (2003) Conocimientos sobre VIH/SIDA en adolescentes urbanos: consenso cultural de dudas e incertidumbres. Salud Publica Mex45 supl 1:S108-S114

CARPENTER, PIERCEY E. (2004) " Using webquest to promote active learning" The Journal of Continuing Education in Nursing, sept/oct, 35, 5, ProQuest Education Journals: 200-201.

COLVIN, C.R. Y MAYER, R.E. (2006). Learning together virtually. En: E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning. San Francisco, cap. 12: 257-286.

DÍAZ BARRIGA, F. (2003). Cognición situada y estrategias para el aprendizaje significativo. Revista Electrónica de Investigación Educativa, 5 (2), 105-117. <http://redie.ens.uabc.mx/vol5no2/contenido-arceo.html>

GIL, S., (2001) Hacia una visión compleja de la sociedad de la información y sus implicaciones para la educación. En: Blázquez, E. F., (coordinador) (2001) Sociedad de la información y educación. Junta de Extremadura. Consejería de educación CIE. En: http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=biblioteca.VisualizaLibroU.visualiza&libro_id=1400 (fecha de consulta?)

OJEDA B, S., VILLA A, R., & RAMÍREZ B, E. (6-8 de Junio de 2002). La realidad virtual, una herramienta educativa para la educación superior. ANUIES : México [versión electrónica]. Recuperado el Noviembre de 2008, de Memorias del II Congreso internacional de educación abierta y a distancia. (CEAD) Tijuana: http://www.anui.es.mx/servicios/p_an

IMEJUV <http://cendoc.imjuventud.gob.mx/investigacion/encuesta.html>

KILPATRICK, W. (1921) "The project method" Teacher College Record, 22(4), 283-288, <http://www.terecord.org>.

MARCH, T. (2006) "What Webquests are (Really)" http://bestwebquests.com/what_webquests_are.asp_consultada_en_noviembre_2008.

MOREIRA, A. (2009) "Webquest. Una estrategia de aprendizaje por descubrimiento basada en el uso de Internet" [http://web pages. ull.es/users/manarea/webquest/](http://webpages.ull.es/users/manarea/webquest/), consultado en marzo del 2009.

UNAM (2007) Programa Ajustado de la Asignatura de Psicología I y II de la Escuela Nacional Colegio de Ciencias y Humanidades. Área de Ciencias experimentales. UNAM, 10-11 <http://www.cch.unam.mx/plandeestudios/asignaturas/psicologia/psicologia.pdf>

UNESCO. (1999). Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la educación para el siglo XXI Compendio, Madrid, Santillana.