



**PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DEL ECUADOR**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE DOCENCIA SECUNDARIA**

**DISERTACION PREVIA A LA OBTENCION DEL
TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN Y PROFESORA DE SEGUNDA
ENSEÑANZA, ESPECIALIZACIÓN EN HISTORIA Y
GEOGRAFÍA**

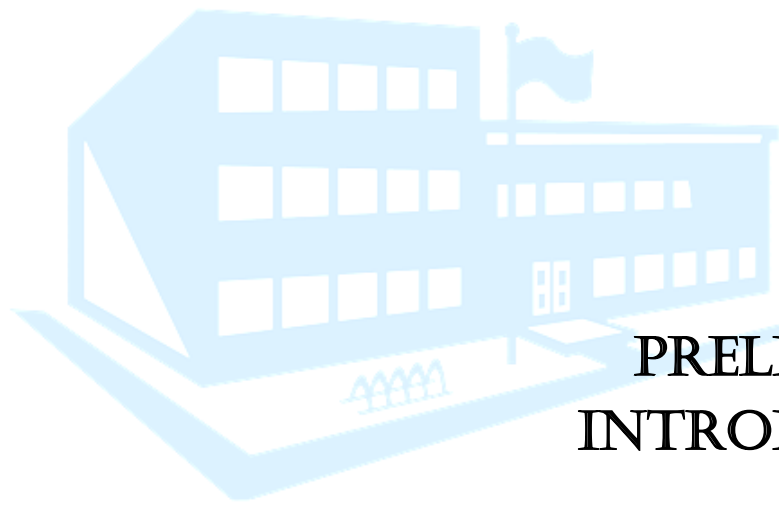
**PROPUESTA DE APLICACIÓN DE LA WEBQUEST COMO
HERRAMIENTA DIDACTICA DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO
EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES DE LOS
ESTUDIANTES DE OCTAVO, NOVENO Y DECIMO AÑO DE
EDUCACION BASICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR
"MARIA MAGDALENA"**

Augusta Merino Hernández

DIRECTOR: MSc. Nelson Raza

Quito – Ecuador

2013



ASPECTOS PRELIMINARES O INTRODUCTORIOS

DEDICATORIA

Deseo dedicar este trabajo a las personas que, no solo a lo largo del desarrollo del mismo, me han acompañado y han animado, sino quienes han compartido conmigo y han estado en los momentos más difíciles y fueron el motor para lograr un éxito más, en especial a:

A mi padre Augusto, que ya partió a la presencia del Altísimo, a mi madre, Lucrecia, quien infundió en mí el orgullo, la valentía, el amor propio; los dos permanentemente me apoyaron con su espíritu alentador, contribuyendo incondicionalmente a lograr mis metas y objetivos propuestos y que al brindarme con su ejemplo a ser perseverante y darme la fuerza que me impulsó a conseguirlo.

A mis hermanas que me acompañaron a lo largo del camino, brindándome la fuerza necesaria para continuar y momentos de ánimo así mismo ayudándome en lo que fuera posible, dándome consejos y orientación, estoy muy agradecida especialmente a mi mamá gracias.

Y, sobre todo a mi **hijo Pablito**, a quien arrebaté muchas horas tuyas, mucho de su tiempo que no pude aprovechar estando junto a él viéndolo crecer, mucho de ti hijo me perdí. Pero sé que estarás orgulloso de mí, y hoy a mi pequeña Doménica con todo mi corazón, para dejar en ella una fortaleza de empuje, valentía y constancia.

Finalmente, en estos últimos años a la persona que comparte mi camino día a día y me ha impulsado para lograr aspiraciones, ilusiones que parecían ser lejanas e inciertas.

A todos y cada uno de los y las amig@s que han estado a mi lado apoyándome cuando más lo he necesitado al darme palabras de aliento.

Con afecto,

Augusta Merino Hernández



AGRADECIMIENTOS

Mi gratitud, principalmente está dirigida al Dios por haberme dado la existencia y permitido llegar al final de la carrera.

Gracias a **mi hijo**, porque ha sido mi apoyo incondicional y mi anhelo de superación. Así mismo a la **persona especial** que día a día me motiva para superarme.


A los docentes, gratos amigos, que me han acompañado durante el largo camino, brindándome siempre su orientación con profesionalismo ético en la adquisición de conocimientos y afianzando mi formación.

Igualmente a mi maestro asesor el MSc. Nelson Raza quien me ha orientado en la realización de este proyecto que enmarca el último escalón hacia un futuro en donde sea partícipe en el mejoramiento y sobre todo a Anita Lucia Mediavilla, más que docente, amiga.

A la comunidad de Esclavas del Sagrado Corazón de Jesús, en especial a la Hna. Concepción López Urrutia, quienes creyeron, confiaron y apoyaron cuando he necesitado crecer. Finalmente a la MSc. Yorlva Cárdenas, Rectora de la Unidad Educativa María Magdalena, por su acogida y confianza.

De todo corazón, infinitas gracias.

Augusta Merino Hernández



INDICE DE CONTENIDOS

ASPECTOS PRELIMINARES O INTRODUCTORIOS	<i>ii</i>
DEDICATORIA	<i>iii</i>
AGRADECIMIENTOS	<i>iv</i>
INDICE DE ILUSTRACIONES.....	<i>xi</i>
INDICE DE TABLAS	<i>xii</i>
CUERPO DEL TRABAJO	<i>xiii</i>
INTRODUCCIÓN	<i>1</i>
PARTE I: EL PROBLEMA	<i>3</i>
1.1. Tema:	<i>3</i>
1.2. Contexto:.....	<i>3</i>
1.3. Formulación del problema	<i>4</i>
1.4. Interrogantes de Investigación:	<i>4</i>
1.5. Delimitación de la Investigación	<i>5</i>
1.5.1. Delimitación espacial:	<i>5</i>
1.5.2. Unidades de Observación.....	<i>5</i>
1.6. Verística del Problema	<i>6</i>
1.7. Arbol de Objetivos	<i>7</i>
1.8. Objetivos	<i>8</i>
1.8.1. Objetivo general:	<i>8</i>
1.8.2. Objetivos específicos:	<i>8</i>
1.9. Resultados o Metas	<i>8</i>
1.10. Actividades:.....	<i>9</i>
1.10.1. Diagnóstico.....	<i>9</i>
1.10.2. Implementación.....	<i>9</i>
1.10.3. Aplicación.....	<i>10</i>
1.11. Supuesto	<i>10</i>
1.12. Indicadores	<i>10</i>
1.13. Fuentes de verificación.....	<i>10</i>
1.14. Sostenibilidad.....	<i>11</i>
1.15. Medios e insumos.....	<i>11</i>

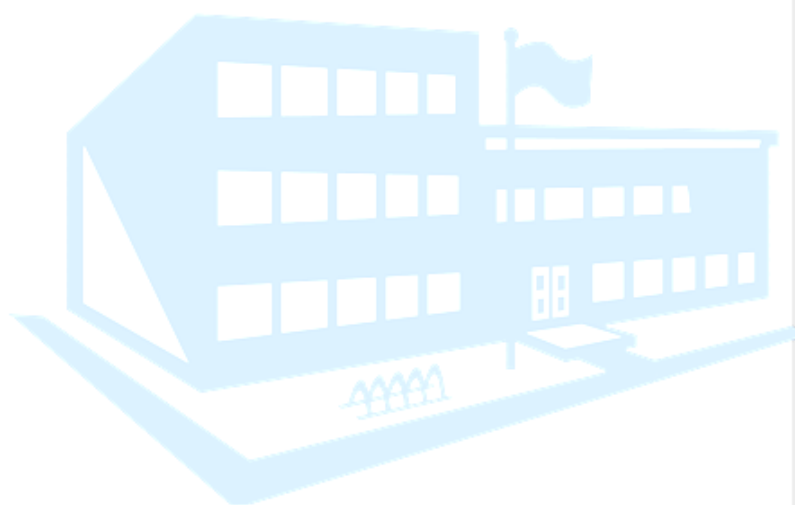
1.16.	<i>Costos – Presupuesto</i>	13
1.17.	<i>Financiamiento</i>	14
1.18.	<i>Matriz del Marco Lógico</i>	15
1.19.	<i>Monitoreo</i>	17
1.20.	<i>Evaluación</i>	17
1.21.	<i>Destinatarios</i>	17
1.22.	<i>Cronograma</i>	18
PARTE II: MARCO TEÓRICO		20
1.1.	APRENDIZAJE	20
1.1.1.	<i>¿Qué es aprendizaje?</i>	20
1.1.2.	<i>Tipos de aprendizaje</i>	20
1.1.3.	<i>Por la forma como se aprende</i>	21
1.1.4.	<i>Desde la perspectiva de la ciencia</i>	21
1.1.5.	<i>Enfoque pedagógico</i>	24
1.1.6.	<i>Teorías de aprendizaje</i>	24
1.1.6.1.	<i>Aprendizaje conductual</i>	25
1.1.6.2.	<i>Teoría de aprendizaje constructivista</i>	25
1.1.6.3.	<i>Teoría de aprendizaje cognoscitivista</i>	26
1.1.6.4.	<i>Teoría de aprendizaje histórico- cultural</i>	27
1.1.6.5.	<i>Condicionamiento operante de Skinner</i>	29
1.1.6.6.	<i>Teoría del aprendizaje significativo</i>	30
1.1.6.7.	<i>Teoría socio-histórica de Lev Vigotsky</i>	31
1.1.6.8.	<i>Teoría del descubrimiento de Jerome Bruner</i>	32
1.1.6.9.	<i>Teoría de las inteligencias múltiples</i>	33
1.1.7.	<i>Relación entre las distintas teorías</i>	35
1.1.7.1.	<i>Aprendizaje por la forma de organizar la información</i>	36
1.1.7.2.	<i>Aprendizaje por las estrategias</i>	36
1.1.7.3.	<i>Aprendizaje por el cómo se trabaja con la información</i>	37
1.2.	APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	38
1.2.1.	<i>Conceptualización</i>	38
2.2.3.	<i>Ventajas del aprendizaje significativo</i>	42
2.2.4.	<i>Requisitos para adquirir aprendizajes significativos:</i>	42

2.2.5.	<i>Aprendizaje escolar y construcción de significados.....</i>	43
2.2.6.	<i>Aprendizaje colaborativo.....</i>	44
2.2.7.	<i>Formación de conocimientos y el aprendizaje escolar.....</i>	44
2.2.8.	<i>Trabajando con las ideas de los estudiantes en el aprendizaje.....</i>	46
2.3.	DIDACTICA.....	47
2.3.1.	<i>Hacia una conceptualización.....</i>	47
2.3.3.	<i>Herramientas Didácticas.....</i>	49
2.3.3.1.	<i>Funciones.....</i>	50
2.3.3.2.	<i>Ventajas:.....</i>	50
2.3.4.	<i>Recursos Didácticos más utilizados.....</i>	51
2.3.4.1.	<i>El pizarrón o pizarra.....</i>	51
2.3.4.2.	<i>El cartel.....</i>	52
2.3.4.3.	<i>Papelógrafo o rotafolio.....</i>	55
2.3.4.4.	<i>La lotería académica.....</i>	55
2.3.4.5.	<i>El portafolio.....</i>	55
2.3.4.6.	<i>Guía de observación.....</i>	56
2.3.4.8.	<i>El cine.....</i>	57
2.3.4.9.	<i>La Maqueta.....</i>	57
2.3.5.	<i>El internet como herramienta didáctica.....</i>	58
2.3.6.	<i>Recursos Didácticos y herramientas gratuitas útiles.....</i>	62
2.3.6.1.	<i>Recursos disponibles para usarse directamente.....</i>	62
2.3.6.2.	<i>Banco de recursos del CNICE.....</i>	64
2.3.6.3.	<i>Banco de sonidos y música.....</i>	65
2.3.6.4.	<i>Banco de imágenes.....</i>	66
2.3.6.5.	<i>Recursos didácticos para pizarras digitales Promethean.....</i>	67
2.3.6.6.	<i>Programas y entornos para crear recursos educativos.....</i>	67
2.3.6.8.	<i>Herramientas gratuitas para trabajar con vídeo y sonido.....</i>	73
2.3.6.9.	<i>Herramientas gratuitas para grabar sesiones de escritorio.....</i>	74
2.3.6.10.	<i>Webs educativas.....</i>	74
2.3.6.11.	<i>Otras webs que pueden ayudar al profesor.....</i>	75
2.3.6.12.	<i>Herramientas gratuitas útiles para todos.....</i>	76
2.3.6.13.	<i>Generadores de cuestionarios y ejercicios.....</i>	78

2.3.6.14. Generadores de hojas de caligrafía y papel pautado.....	82
2.3.6.15. Generadores de mapas conceptuales y mentales.....	82
2.3.6.16. Generadores de letras, cuentos, textos y nubes de palabras	87
2.3.6.17. Generadores de textos en otros idiomas.....	87
2.3.6.18. Generadores de vídeos, carteles y pósters.....	90
2.3.6.19. Generadores de mosaicos y puzzles.....	92
2.3.6.20. Generadores de cómics y dibujos animados.....	92
2.3.6.21. Generadores de calendarios y relojes	94
2.3.6.22. Generadores de cartogramas y mapas geográficos	96
2.3.6.23. Otros generadores: juegos de mesa, gráficos, laberintos, mandalas, anagramas.....	97
2.3.7. Desventajas del uso del Internet.....	98
2.4. LA WEBQUEST.....	100
2.4.1. ¿Qué es una WebQuest?.....	100
2.4.2. La WebQuest y el aprendizaje	102
2.4.3. Características de una WebQuest.....	102
2.4.3.1. Otras características de una WebQuest son:.....	103
2.4.3.2. Origen.....	104
2.4.4. Sugerencias para la creación de WebQuest	104
2.4.4.1. Localice sitios fabulosos.....	105
2.4.4.2. Adminstre aprendices y cursos	108
2.4.4.3. Motive a los estudiantes a pensar.....	110
2.4.4.4. Utilice el medio.....	111
2.4.5. Tipos de WebQuest	112
2.4.6. La WebQuest y el aprendizaje significativo.....	112
2.4.7. Generadores de webquest y cazas del tesoro	115
PARTE III: INVESTIGACIÓN DE CAMPO.....	117
3.1. METODOLOGÍA.....	117
3.2. TECNICAS.....	117
3.3. RESULTADOS Y ANÁLISIS DE LOS DATOS OBTENIDOS.....	118
3.3.1. OBSERVACIÓN NO ESTRUCTURADA	118
3.3.2. OBSERVACIÓN ESTRUCTURADA.....	119

3.3.2.1. ANALISIS DE LOS RESULTADOS DEL TEST APLICADO A LOS DOCENTES.....	119
3.3.2.2. ANALISIS DE LOS RESULTADOS DEL TEST APLICADO A LOS ESTUDIANTES.....	136
3.3.2.3. RESULTADOS DEL TEST APLICADO A LOS DIRECTIVOS.....	146
PARTE IV: PROPUESTA	160
4.1. TITULO.....	160
4.2. JUSTIFICACIÓN.....	160
4.3. DATOS DE LA INSTITUCIÓN.....	164
4.3.1. Características:.....	165
4.3.1.1. Un poco de Historia de la Institución.....	168
4.3.1.2. Visión Institucional.....	169
4.3.1.3. Objetivos Institucionales.....	170
4.3.1.4. Organigrama.....	171
4.3.2. OBJETIVOS DE LA PROPUESTA.....	172
4.3.2.1. Objetivo General.....	172
4.3.2.2. Objetivos Específicos.....	172
4.3.3. CONTENIDO DE LA PROPUESTA.....	172
GUIA DIDACTICA SOBRE EL USO DEL WEBQUEST	173
INTRODUCCIÓN	174
METODOLOGÍA WEBQUEST	175
Estructura.....	176
Elementos.....	176
Ficha de análisis de las Webs Educativas.....	179
Lo importante de la Tarea.....	180
Lo importante de la evaluación.....	182
PASOS PARA DISEÑAR LA PRIMERA WEB QUEST	183
Introducción:.....	184
Tarea:.....	184
Proceso:.....	185
Recursos:.....	185
Evaluación:.....	186

<i>Conclusión:</i>	186
<i>Creditos:</i>	186
<i>A modo de repaso</i>	187
CONCLUSIONES	188
RECOMENDACIONES	189
5. BIBLIOGRAFÍA	190
6. ANEXOS	194

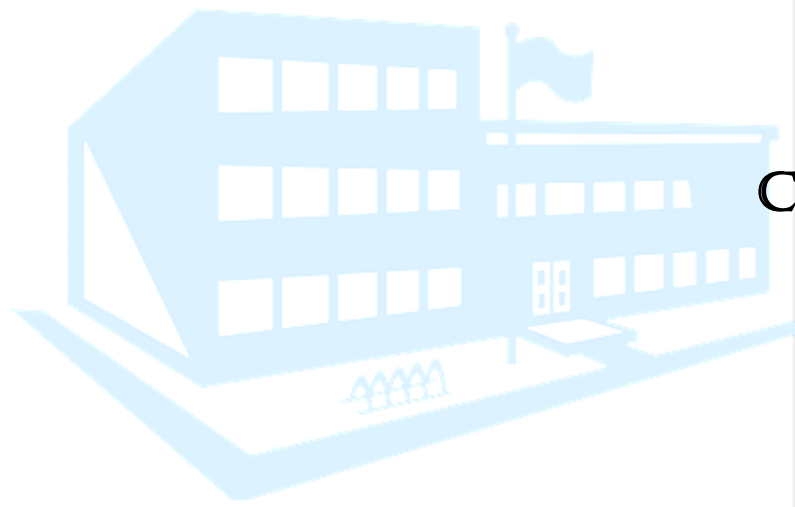


INDICE DE ILUSTRACIONES

Figura No. 1: <i>V Heurística sobre los problemas del tema</i>	6
Figura No. 2: <i>V Heurística sobre los problemas del tema</i>	7
Figura No. 3: <i>Zona de desarrollo próximo</i>	31
Figura No. 4: <i>Usted conoce la utilidad de la WebQuest?</i>	120
Figura No. 5: <i>Conoció la WebQuest por medio de?</i>	121
Figura No. 6: <i>Utiliza la metodología WebQ como metodología de enseñanza de aprendizaje en sus asignaturas?</i>	122
Figura No. 7: <i>Considera que el uso de la WebQ promueve aprendizaje significativo?</i>	124
Figura No. 8: <i>Utiliza la WebQ como metodología en sus clases desde hace?</i>	125
Figura No. 9: <i>Usted ha desarrollado alguna WebQuest?</i>	128
Figura No. 10: <i>En la docencia, ¿qué aspectos de la WebQuest le parecen interesantes?</i>	130
Figura No. 11: <i>¿Los aspectos negativos que dificultan la creación de la WebQuest para los docentes son?</i>	131
Figura No. 12: <i>Las dificultades que afectan negativamente al uso de la WebQuest por parte de los estudiantes son:</i>	132
Figura No. 13: <i>Los estudiantes receptan sin dificultad el uso de la WebQuest?</i>	134
Figura No. 14: <i>¿Cree que la metodología WebQuest se adecúa a la estructura de aprendizaje por competencias?</i>	135
Figura No. 15: <i>Frecuencia con la que uso el Internet</i>	137
Figura No. 16: <i>Me conecto a internet en</i>	138
Figura No. 17: <i>Visito las siguientes páginas con frecuencia</i>	139
Figura No. 18: <i>El internet me sirve en mis estudios para:</i>	139
Figura No. 19: <i>Uso el Internet para ayudarme en las tareas</i>	140
Figura No. 20: <i>Se y conozco que la WebQuest es:</i>	141
Figura No. 21: <i>Mis maestros utilizan y desarrollan frecuentemente la WebQuest</i>	142
Figura No. 22: <i>Me es útil el uso de la WebQuest que mis maestros desarrollan</i>	143
Figura No. 23: <i>La WebQuest me ha servido para obtener aprendizajes significativos</i>	144
Figura No. 24: <i>Las asignaturas en las que se usan la WebQuest son:</i>	145
Figura No. 25: <i>Como directivo promuevo y brindo capacitación continua al personal docente en cuanto a estrategias metodológicas de las Tics.</i>	146
Figura No. 26: <i>En la capacitación se incluye la metodología WebQuest?</i>	148
Figura No. 27: <i>En los 2 últimos años brindé capacitación sobre metodología WebQuest?</i>	150
Figura No. 28: <i>En mi Institución se utiliza la WebQuest como metodología de enseñanza en las siguientes asignaturas:</i>	151
Figura No. 29: <i>En esta Institución se utiliza la WebQuest desde:</i>	152
Figura No. 30: <i>Ésta Institución ha propiciado la elaboración de la WebQuest?</i>	153
Figura No. 31: <i>Como Autoridad de la Institución considero que la WebQuest puede lograr un cambio de actitud hacia el aprendizaje por parte de los estudiantes</i>	155
Figura No. 32: <i>En mi calidad de autoridad creo que la metodología WebQuest puede convertirse en una forma diferente de enseñar y aprender</i>	156
Figura No. 33: <i>Considero que la metodología WebQuest promueve el aprendizaje significativo.</i>	159
Figura No. 34: <i>Croquis de ubicación, Unidad Educativa María Magdalena.</i>	164
Figura No. 35: <i>Foto tomada del Sur de Quito</i>	165
Figura No. 36: <i>Foto tomada de la Zona Chillogallo, sector Fundeporte</i>	166
Figura No. 37: <i>Foto tomada del patio central de la Unidad Educativa María Magdalena</i>	168
Figura No. 38: <i>Organigrama Institucional U.E. María Magdalena</i>	171

INDICE DE TABLAS

Tabla 1: <i>Matriz de medios o insumos</i>	12
Tabla 2: <i>Costos y presupuesto</i>	13
Tabla 3: <i>Matriz del Marco Lógico</i>	16
Tabla 4: <i>Cronograma</i>	19
Tabla 5: Usted conoce la utilidad de la WebQuest	120
Tabla 6: Usted conoce la utilidad de la WebQuest	121
Tabla 7: Usted conoce la utilidad de la WebQuest	122
Tabla 8: Utiliza la metodología WebQuest como metodología de enseñanza-aprendizaje en sus asignaturas.....	123
Tabla 9: Utiliza la WebQuest como metodología en sus clases desde hace	124
Tabla 10: Indique los Títulos de las WebQuest que utiliza en sus asignaturas	127
Tabla 11: Usted ha desarrollado alguna WebQuest?.....	127
Tabla 12: En la docencia, qué aspectos de la WebQuest le parecen interesantes	129
Tabla 13: Los aspectos negativos que dificultan la creación y uso de la WebQuest para los docentes son	130
Tabla 14: Las dificultades que afectan negativamente al uso de la WebQuest por parte de los estudiantes son.....	132
Tabla 15: Los estudiantes receptan sin dificultad el uso de la WebQuest	133
Tabla 16: ¿Cree que la metodología WebQuest se adecua a la estructura del aprendizaje por competencias?	135
Tabla 17: Frecuencia con la que usa el Internet el estudiante	136
Tabla 18: Me conecto a internet en:	137
Tabla 19: Visito las siguientes páginas, con frecuencia	138
Tabla 20: Uso el internet para ayudarme en	139
Tabla 21: El Internet, me sirve en mis estudios para ayudarme en las tareas.....	140
Tabla 22: ¿Se y conozco que la WebQuest es?.....	141
Tabla 23: Mis maestros utilizan y desarrollan frecuentemente la WebQuest?	142
Tabla 24: Me es útil el uso de la WebQuest que mis maestros desarrollan.....	143
Tabla 25: La WebQuest me ha servido para obtener aprendizajes significativos.....	144
Tabla 26: Como Directivo, promuevo y brindo capacitación continua al personal docente en cuanto a estrategias y metodologías de las Tics.....	147
Tabla 27: En los 2 últimos años brindé capacitación puntual sobre la metodología WebQuest. ..	149
Tabla 28: En mi Institución se utiliza WebQuest como metodología de enseñanza en las siguientes asignaturas.....	151
Tabla 29: En esta Institución se utiliza el WebQuest:	152
Tabla 30: Esta Institución ha propiciado la elaboración de la WebQuest	153
Tabla 31: Como autoridad de la Institución, considero que la WebQuest es una metodología que puede lograr un cambio de actitud hacia el aprendizaje por parte de los estudiantes	155
Tabla 32 En mi calidad de autoridad creo que la metodología WebQuest puede convertirse en una forma diferente de aprender y enseñar.....	156
Tabla 33: <i>Dos modelos de enseñanza que caracterizan la práctica docente en el empleo de las TIC en el aula</i>	157
Tabla 34: 10. Considero que la metodología WebQuest promueve el aprendizaje significativo en los estudiantes.....	159
Tabla 35: <i>Dos modelos de enseñanza que caracterizan la práctica docente en el empleo de las TIC en el aula</i>	175
Tabla 36: Taxonomía de Tareas según Bernie Dodge	182
Tabla 37: Taxonomía de Tareas según Bernie Dodge	184



CUERPO DEL TRABAJO

INTRODUCCIÓN

El tema del presente trabajo “Proyecto de aplicación de la WebQuest como herramienta didáctica del aprendizaje significativo en la Asignatura de Estudios Sociales de los Estudiantes de Octavo; Noveno y Décimo Años de Educación Básica de la Unidad Educativa Particular “María Magdalena”, toma en cuenta dos aspectos específicos y complejos, como son, por un lado el tema de las Tecnologías de la Información y Comunicación, específicamente el uso de la WebQuest, como herramienta didáctica y por otro lado el aprendizaje significativo en el quehacer educativo.

Las Tics¹ han provocado el cambio de las relaciones de poder tradicional inclusive en el proceso de enseñanza-aprendizaje, éstas han logrado, de alguna manera, que el estudiante sea participe de su propio proceso de aprendizaje, de esta manera también liberan al docente del trabajo operativo, provocando necesidades, tareas de otro tipo y/o trabajo creativo.

Los estudiantes viven y crecen en una época diferente al de las generaciones de maestros, de padres, de abuelos, ellos viven el mundo de la información y la tecnología. Indudablemente estas nuevas tecnologías son fundamentales hasta en la hora de decidir dónde iremos, forma en cómo evoluciona la tecnología y la manera en que como usuarios, maestros, estudiantes confrontamos y asumimos estos factores; de esta manera es importante determinar el impacto y beneficio que brindan en el hecho educativo, en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En el campo de la docencia, estas transformaciones tecnológicas llegan a imponer grandes retos, sobre todo la necesidad de renovar las obsoletas técnicas de enseñanza, modos de propiciar y motivar aprendizajes significativos, material dispuesto para el uso tanto de maestros como estudiantes, en general de las estrategias de aprendizaje.

1 Las **tecnologías de la información y la comunicación (TIC, TICs** o bien **NTIC** para *Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación* o **IT** para «*Information Technology*») agrupan los elementos y las técnicas utilizadas en el tratamiento y la transmisión de las informaciones, principalmente de informática, internet y telecomunicaciones. en:

http://es.wikipedia.org/wiki/Tecnolog%C3%ADas_de_la_informaci%C3%B3n_y_la_comunicaci%C3%B3n

De esta manera la Internet y las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación que manejan los estudiantes se han convertido ya en herramientas poderosísimas puestas a disposición como el espacio de encuentro virtual, medio de comunicación y además una gran fuente de diversa información.

Una de estas herramientas que se encuentran en los entornos virtuales es la WebQuest. Herramienta de enseñanza – aprendizaje basada en presupuestos constructivistas y técnicas de trabajo en grupo, por proyectos, en la investigación, tiene una mecánica simple asentada en prácticas bien conocidas de trabajo de aula y conduce al estudiante a lograr una motivación e interés por participar en su propio proceso de enseñanza aprendizaje.

Durante el proceso del desarrollo de la WebQuest el docente puede proponer a los estudiantes el uso de diversos recursos, mismos que deben ser asequibles a través de la Internet y a la vez comunes a todos los miembros del grupo y específicos al rol que se les designa en grupo y al momento que se requiere, una serie de ayudas de recepción de información y producción de información que provoquen asimilación y acomodación a nueva información y a elaborar el producto final.

En lo expuesto se encuentran las razones de importancia del trabajo investigativo tanto para maestros como para los estudiantes ya que con la aplicación de la WebQuest se pretende optimizar el aprendizaje en la Asignatura de Estudios Sociales con los estudiantes de 8vo, 9no y 10mo Año de Educación Básica de la Unidad Educativa “María Magdalena”.

El presente estudio se compone de cuatro partes: Una primera parte contiene **EL PROBLEMA**. La Segunda Parte se compone del **MARCO TEÓRICO**, donde se abordan conceptos importantes como aprendizaje, sus principales Teorías, la Didáctica, la WebQuest y sus correspondientes capítulos. En la Parte III, se orienta la **INVESTIGACIÓN DE CAMPO**, con la Metodología, Técnicas, los resultados y Análisis de los mismos.

En la Parte IV, consta **LA PROPUESTA**, con sus correspondientes capítulos, y para finalizar las **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**.

PARTE I: EL PROBLEMA

1.1. Tema:

Propuesta de aplicación de la WebQuest como herramienta didáctica del aprendizaje significativo en la Asignatura de Estudios Sociales de los Estudiantes de Octavo; Noveno y Décimo Años de Educación Básica de la Unidad Educativa Particular “María Magdalena”

1.2. Contexto:

El DMQ se encuentra localizado en la Sierra Norte del Ecuador, cuenta con una superficie 4 208,7Km² y con una población correspondiente al 15% de la población total del país, o sea 1 842 901 habitantes al 2001.²

Quito se encuentra formado por 33 parroquias urbanas y 32 suburbanas. La superficie de las urbanas es considerablemente menor en relación a las otras; sin embargo, son las que albergan más cantidad de habitantes, lo que produce una diferencia de 73 a 1 en lo relativo a la densidad. Se está viviendo un proceso de transición demográfica con un crecimiento del porcentaje de población joven y en edad de trabajar y de la población de la tercera edad. Es una ciudad en donde se reflejan grandes contradicciones, como consecuencia de fenómenos de inequidades nacionales.

De acuerdo a datos de la Dirección Metropolitana de Desarrollo Humano Sustentable, es la ciudad con mayor concentración de la riqueza: el 10% más rico de la población, por sí solo, concentra el 49% de los ingresos; mientras el 10% más pobre, se reparte apenas el 1.8% del ingreso total. El ingreso personal promedio mensual entre el 10% más pobre es 26.6 dólares y entre el 10% más rico el promedio es de 549.89 dólares al mes.³

Como se indicó, el establecimiento educativo está ubicado en uno de los sectores más populosos y antiguos de Quito, La Parroquia Chillogallo, misma que conserva todavía gran cantidad de población nativa. Esta parroquia corresponde al

² <http://www.ciudadaniaenlinea.org/documentos/Plan%20de%20Gobierno.pdf>

³ <http://www.cepeige.org/Revista/CENTRALIDADES%20URBANAS%20DMQ.pdf>

área urbana de Quito; su clima es frío, altas montañas lo rodean por el occidente. Aproximadamente hasta los años 70, se constituía de grandes haciendas ganaderas y productoras de leche, hasta que se provocó el acelerado desarrollo urbano de Quito. Precisamente el acelerado desarrollo urbano, ha hecho de la Parroquia de Chillogallo una de las parroquias más grandes de Quito y obviamente se compone por muchos barrios populares y se ha convertido en un sector altamente comercial.

En esta Parroquia se encuentran: Ligas barriales, Centros recreativos, como el Complejo Fundeporte, el Parque Las Cuadras; Colegios y Escuelas como: La Unidad Educativa Municipal Quitumbe, Escuela Fiscal “23 de Mayo”, Colegio Fiscal Emilio Uzcategui, entre otros muchos.

Si bien es cierto, esta zona urbana de Quito ha ido creciendo de manera acelerada, una de las incidencias que se presentan es la ubicación del Terminal Terrestre Quitumbe, también por otro lado, la demanda de los servicios básicos, de salud y educación, igualmente se ha venido incrementando. Es por esta razón que se ha visto como un espacio promisorio, el sur de Quito para la apertura de Empresas Educativas, y sobre todo en ésta parroquia, como se puede evidenciar según la lista de colegios particulares que se muestra a continuación, cuyos estudiantes provienen de estratos económicos diversos y en su mayoría empleados públicos, trabajadores del sector informal y comerciantes.

1.3. Formulación del problema

¿Cuáles son las formas de utilización de la WebQuest como herramienta Didáctica que motiven un cambio de actitud y fomenten el interés en los estudiantes de Octavo, noveno y décimo Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Particular “María Magdalena”?

1.4. Interrogantes de Investigación:

- ¿Los docentes tienen la capacitación adecuada para aplicar las Tics y como parte de ella la WebQuest como herramienta didáctica para fomentar el interés de los estudiantes y lograr aprendizajes significativos?

- ¿Existen diseños WebQuest del Área de Estudios Sociales que se hayan aplicado a los estudiantes de octavo, noveno y décimo Año de Educación Básica?
- ¿Se ha estimulado el uso de la red y en especial del WebQuest por parte de las autoridades tanto a los maestros como a los estudiantes?
- ¿Se cuenta con un aula virtual que coadyuve a la investigación y aplicación de nuevas herramientas didácticas basadas en las Tics como la WebQuest?

1.5. Delimitación de la Investigación

Campo Socioeducativo

Área: Psicopedagogía

Aspecto: Tecnologías de la Investigación y la Comunicación - aprendizaje

1.5.1. Delimitación espacial:

Este trabajo se desarrolla en las instalaciones de la Unidad Educativa Particular “María Magdalena”, ubicada en la Parroquia Chillogallo, Cantón Quito, Provincia de Pichincha.

1.5.2. Unidades de Observación

- Docentes
- Estudiantes
- Autoridades



1.6. V heurística del Problema

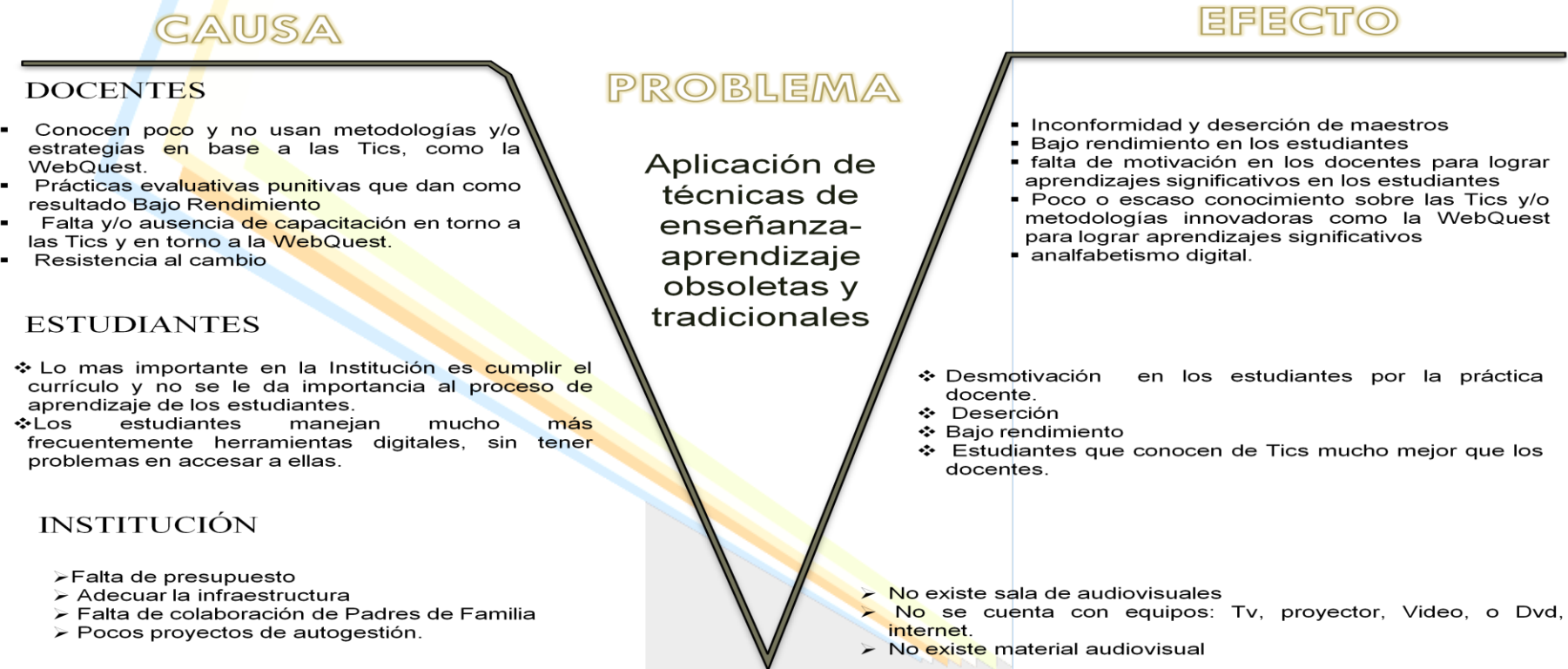


Figura No. 1: V Heurística sobre los problemas del tema.

Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

1.7. Árbol de Objetivos

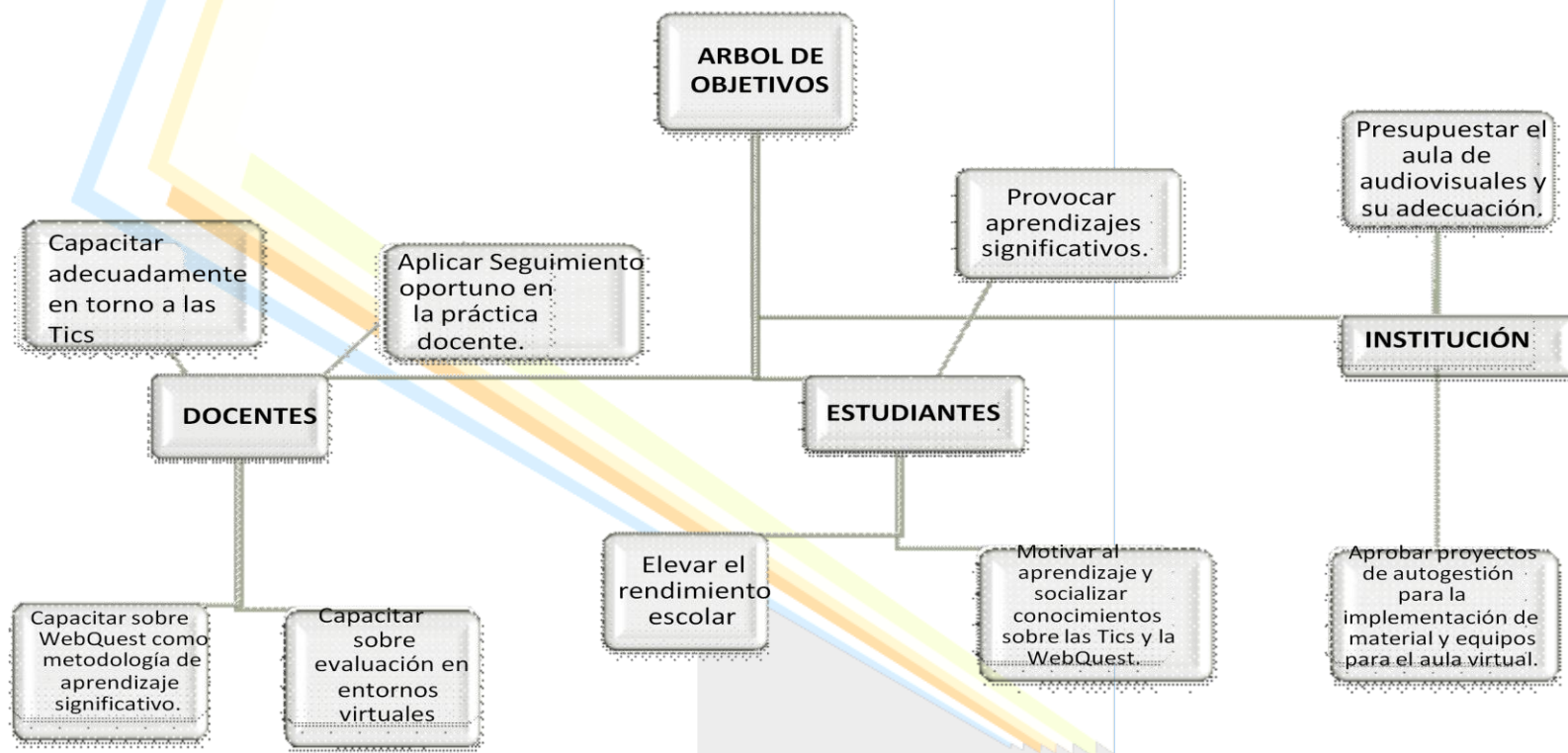


Figura No. 2: V Heurística sobre los problemas del tema.

Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

1.8. Objetivos

1.8.1. Objetivo general:

Proponer formas de utilización de la WebQuest como herramienta Didáctica que permita motivar un cambio de actitud y fomente el interés en los estudiantes de 8vo, 9no y 10mos Años de la Unidad Educativa “María Magdalena” para conseguir aprendizajes significativos en la Asignatura de Estudios Sociales.

1.8.2. Objetivos específicos:

Con la aplicación del proyecto se pretende lograr:

1. Capacitar a los docentes en 2 etapas hasta el Segundo Quimestre del Año Lectivo 2012-2013, en la aplicación y uso de la WebQuest como herramienta didáctica a fin de fomentar el interés de los estudiantes y lograr aprendizajes significativos.
2. Diseñar la WebQuest correspondiente al Área de Estudios Sociales y aplicarla con los estudiantes de 8vo, 9no y 10mo años de Educación Básica de la Unidad Educativa “María Magdalena en el Segundo Trimestre del año Lectivo 2012-2013.
3. Estimular el uso de la red, en especial de la WebQuest, hacia las demás Asignaturas durante el Año Lectivo 2012-2013.
4. Implementar el Aula Virtual hasta el Tercer Trimestre del Año Lectivo 2012-2013.

1.9. Resultados o Metas

Se desea lograr:

- ✓ El 90% de estudiantes con conocimientos sobre el uso de la WebQuest como Herramienta Didáctica para lograr en los estudiantes aprendizajes significativos en una Guía para el diseño y elaboración de WebQuest.
- ✓ El 95% de los docentes capacitados en el uso de la WebQuest durante el Segundo Trimestre del Año Lectivo.

- ✓ El 90% de docentes que diseñan y aplican sus propias WebQuest durante el Segundo y Tercer Trimestre del año Lectivo.
- ✓ El 85% de docentes que usan racional y adecuadamente las WebQuest durante el Segundo Trimestre.
- ✓ El 90% de estudiantes que aprendieron a usar la WebQuest en el Segundo Trimestre
- ✓ El 75% de estudiantes con aprendizajes significativos hasta el Tercer Trimestre del Año Lectivo 2012-2013.
- ✓ El 75% de estudiantes con rendimiento óptimo entre 16 y 17 durante el Tercer Trimestre del Año Lectivo 2012-2013.
- ✓ Aplicación de diseños de WebQuest en las Áreas de Matemática, Lenguaje y Ciencias Naturales en el Tercer Trimestre del Año Lectivo 2012-2013.
- ✓ Asignación del aula en el mes de Enero del 2013.
- ✓ Adquisición de 6 computadores en base a la autogestión hasta el mes de mayo del 2013.
- ✓ Compra y contratación del Modem e internet en el mes de mayo del 2013.

1.10. Actividades:

1.10.1. Diagnóstico

- ✓ Diseño de la propuesta
- ✓ Presentación y aprobación de la propuesta
- ✓ Caracterización de los materiales didácticos del Área de Estudios Sociales
- ✓ Aplicación de test para levantar el diagnóstico
- ✓ Análisis de los resultados de la aplicación del Test
- ✓ Elaboración del diagnóstico pertinente

1.10.2. Implementación

- ✓ Creación y diseño de la WebQuest del Área de Estudios Sociales
- ✓ Aplicación de la propuesta de capacitación pertinente al personal docente en 3 etapas
- ✓ Presentación de la WebQuest a los estudiantes de 8vo, 9mo y 10mo Año.
- ✓ Presentación de la propuesta y sensibilización a los Padres de Familia.

1.10.3. Aplicación

- ✓ Aplicación del WebQuest: monitoreo y seguimiento.
- ✓ Subida de información a la Web y desarrollo de actividades por los estudiantes.
- ✓ Aplicación de evaluaciones por unidades

1.11. Supuesto

El proyecto se desarrollaría con éxito al contar con el compromiso efectivo de las autoridades, padres de familia, estudiantes y docentes de la Institución.

1.12. Indicadores

- ✓ Guía de elaboración de WebQuest
- ✓ Control de asistencia a los talleres de capacitación.
- ✓ Número de WebQuest creadas por los docentes
- ✓ Contador de registro de ingreso a las WebQuest.
- ✓ Registro de usuarios e inscritos en las WebQuest
- ✓ Registros Anecdóticos y Lista de cotejos.
- ✓ Cuadros de notas del segundo trimestre.
- ✓ WebQuest de las Áreas de Lenguaje, Matemática y Ciencias Sociales.
- ✓ Aula virtual implementada y en uso

1.13. Fuentes de verificación

- ✓ <http://www.wix.com/augusmerino65/tuprofedesociales>
- ✓ <http://augusmerino64.wix.com/educacionciudadana>
- ✓ Registro de los estudiantes en la Pagina
- ✓ Cuadros de notas
- ✓ Nómina de asistencia de docentes asistentes al curso
- ✓ Test y cuestionarios aplicados.
- ✓ Evaluaciones mensuales, trimestrales con nivel optimo
- ✓ Actividades realizadas por los estudiantes sobre las tareas planteadas en la WebQuest.

1.14. Sostenibilidad

El proyecto puede sostenerse bajo la dirección del departamento de computación, por un lado, por otro, una vez que el proyecto haya concluido, en vista de la capacitación de los docentes y que los estudiantes se hayan acostumbrado al uso y aplicación de la WebQuest, por sí solo el proyecto continuará dando resultados favorables.

El proyecto requiere de una capacitación continua, sobre todo a los docentes que se van incorporando a la Institución, lo cual puede quedar a cargo del Vicerrectorado o Dirección Pedagógica.

Es importante que se brinde el presupuesto para capacitación exclusiva a los docentes, el rubro se lo puede determinar anualmente.

1.15. Medios e insumos

ACTIVIDADES	INSUMOS
Diagnóstico	
<ul style="list-style-type: none">✓ Diseño de la propuesta✓ Presentación y aprobación de la propuesta✓ Caracterización de los materiales didácticos del Área de Estudios Sociales✓ Aplicación de test para levantar el diagnóstico✓ Análisis de los resultados de la aplicación del Test✓ Elaboración del diagnóstico pertinente	Material de oficina, impresiones, copias Equipo de oficina: computador, impresora, internet. Formularios y/o cuestionario Transportes Material de oficina, impresiones, copias
Implementación	

<ul style="list-style-type: none"> ✓ Creación y diseño de la WebQuest del Área de Estudios Sociales ✓ Aplicación de la propuesta de capacitación pertinente al personal docente en 3 etapas ✓ Presentación de la WebQuest a los estudiantes de 8vo, 9mo y 10mo Año. ✓ Presentación de la propuesta y sensibilización a los Padres de Familia. 	<p>Conocimientos sobre aprendizajes significativos y teoría Constructivista y del Área específica.</p> <p>Equipo de oficina, proyector, documento en Pts. Conexión Wifi o red de banda ancha.</p> <p>Información del diseño curricular.</p> <p>Diseño WebQuest.</p> <p>Impresiones, información adecuada.</p>
Aplicación	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Aplicación del WebQuest: monitoreo y seguimiento. ✓ Subida de información a la Web y desarrollo de actividades por los estudiantes. ✓ Aplicación de evaluaciones por unidades ✓ Implementación del aula virtual 	<p>Información curricular. Diseño de pagina Web, Fichas de seguimiento.</p> <p>Información subida a la Web.</p> <p>Diseño WebQuest del Área de Estudios Sociales</p> <p>Evaluaciones pertinentes</p> <p>Estudiantes y personal docente de Áreas de Estudios Sociales de 8vo, 9no y 10mo. Matemática y Lenguaje y Comunicación</p>

Tabla 1: *Matriz de medios o insumos*

Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

1.16. Costos – Presupuesto

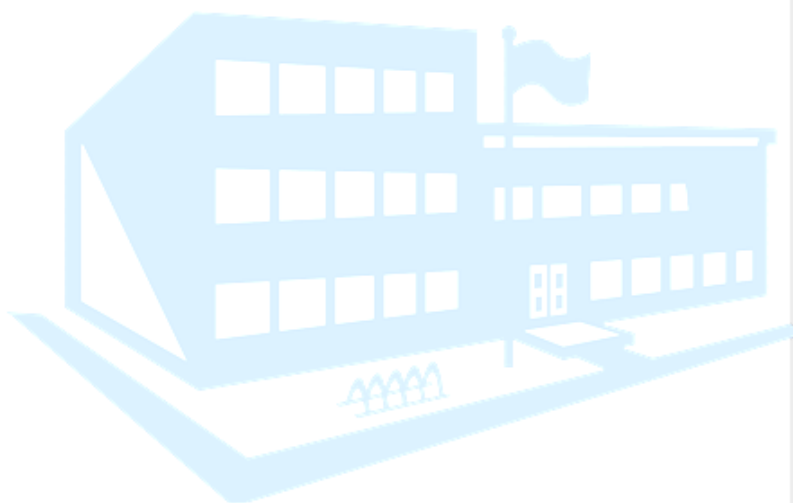
ACTIVIDADES	INSUMOS	COSTOS
DIAGNÓSTICO		
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Diseño de la propuesta ✓ Presentación y aprobación de la propuesta ✓ Caracterización de los materiales didácticos del Área de Estudios Sociales ✓ Aplicación de test para levantar el diagnóstico ✓ Análisis de los resultados de la aplicación del Test ✓ Elaboración del diagnóstico pertinente 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Material de oficina, impresiones, copias, computador, impresora, internet. ✓ Unidades didácticas ✓ Test ✓ Software ✓ Cuadros estadísticos. 	<p>45.00</p> <p>400.00</p> <p>50.00</p>
IMPLEMENTACIÓN		
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Creación y diseño de la WebQuest del Área de Estudios Sociales ✓ Aplicación de la propuesta de capacitación pertinente al personal docente en 3 etapas ✓ Presentación de la WebQuest a los estudiantes de 8vo, 9mo y 10mo Año. ✓ Presentación de la propuesta y sensibilización a los Padres de Familia. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conocimientos sobre aprendizajes significativos ✓ Conexión a la red wifi o red de banda ancha ✓ Capacitador de las Tics y la WebQuest ✓ Información adecuada y diseño curricular ✓ Diseño de WebQuest ✓ Información para padres de familia 	<p>35.00</p> <p>35.00</p> <p>30.00</p> <p>50.00</p> <p>50.00</p> <p>450.00</p> <p>50.00</p>
APLICACIÓN		
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Aplicación del WebQuest: monitoreo y seguimiento. ✓ Subida de información a la Web y desarrollo de actividades por los estudiantes. ✓ Aplicación de evaluaciones por unidades 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Entre 5 a 6 computadores con software básico para el ingreso al internet y el diseño de páginas Web. ✓ Información curricular ✓ Fichas de seguimiento ✓ Diseño de la WebQuest del Área de Estudios Sociales. ✓ Evaluaciones pertinentes ✓ Estudiantes 	<p>3000.00</p> <p>50.00</p> <p>50.00</p>
✓	TOTAL	4335.00

Tabla 2: Costos y presupuesto

Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

1.17. Financiamiento

En primer lugar, el financiamiento total correspondiente a CUATRO MIL TRESCIENTOS TREINTA Y CINCO (4335.00) se obtendrá en un 35% como aporte de la Administración de la Institución. En segundo lugar 35% como aporte de los padres de familia y el 30% restante como gestión de los estudiantes en diferentes actividades como, proyecciones de cine, venta en bar, actividades recreativas varias.



1.18. Matriz del Marco Lógico

OBJETIVO GENERAL: Proponer formas de utilización de la WebQuest como Herramienta Didáctica que permita motivar un cambio de actitud en los estudiantes de 8vo, 9no y 10mo. Año de Educación Básica de la Unidad Educativa “María Magdalena”.				
Objetivos del proyecto	RESULTADOS O METAS	INDICADORES	FUENTES DE VERIFICACIÓN	SUPUESTOS
1. Capacitar a los docentes en 2 etapas hasta el Segundo Trimestre del Año Lectivo 2012-2013, en la aplicación y uso de la WebQuest como herramienta didáctica a fin de fomentar el interés de los estudiantes y lograr aprendizajes significativos.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Exponer las ventajas sobre el uso de la WebQuest como Herramienta Didáctica para lograr en los estudiantes aprendizajes significativos en una Guía para el diseño y elaboración de WebQuest. ➤ El 95% de los docentes capacitados en el uso de la WebQuest durante el Segundo Trimestre del Año Lectivo. ➤ El 90% de docentes que diseñan y aplican sus propias WebQuest durante el Segundo y Tercer Trimestre del año Lectivo. ➤ El 85% de docentes que usan racional y adecuadamente las WebQuest durante el Segundo Trimestre. 	<p>Guía de elaboración de WebQuest</p> <p>Control de asistencia a los talleres de capacitación.</p> <p>Número de WebQuest creadas por los docentes</p> <p>Contador de registro de ingreso a las WebQuest.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Información escrita, Guía ✓ Nómina de docentes asistentes al curso ✓ WebQuest diseñadas ✓ Registro de visitas 	El proyecto se desarrollaría con éxito si se cuenta con el compromiso de los docentes y el apoyo efectivo de las autoridades y docentes de la Institución.
2. Diseñar la WebQuest correspondiente al Área de Estudios Sociales y aplicarla con los estudiantes de 8vo, 9no y 10mo años de Educación Básica de la Unidad Educativa “María Magdalena en el Segundo Trimestre del año Lectivo 2012-2013.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ El 90% de estudiantes que aprendieron a usar la WebQuest en el Segundo Trimestre ➤ El 75% de estudiantes con aprendizajes significativos hasta el Tercer Trimestre del Año Lectivo 2012-2013. ➤ El 75% de estudiantes con rendimiento óptimo entre 16 y 17 durante el Tercer Trimestre del Año Lectivo 2012-2013. 	<p>Registro de usuarios e inscritos en las WebQuest</p> <p>Registros Anecdóticos y</p> <p>Lista de cotejos.</p> <p>Cuadros de notas del segundo trimestre.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Contador de visitas ✓ Registros de docentes y estudiantes ✓ Test y cuestionarios aplicados. 	El diseño WebQuest dará resultados si se trabaja en conjunto: directivos, docentes, estudiantes y Padres de Familia
3. Estimular el uso de la red, en especial de la WebQuest, hacia las demás Asignaturas durante el Año Lectivo 2012-2013.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Aplicación de diseños de WebQuest en las Áreas de Matemática, Lenguaje y Ciencias Naturales en el Tercer Trimestre del Año Lectivo 2012-2013. 	<p>WebQuest de las Áreas de Lenguaje, Matemática y Ciencias Sociales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Evaluaciones y autoevaluaciones 	Se trabaja con la intención de que los docentes motivarán a los estudiantes en las diferentes asignaturas
4. implementar el Aula Virtual hasta el Tercer Trimestre del Año Lectivo 2012-2013.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Asignación del aula en el mes de Enero del 2013. ➤ Adquisición de 6 computadores en base a la autogestión hasta el mes de mayo del 2013. ➤ Compra y contratación del Modem e internet en el mes de mayo del 2013. 	<p>Aula virtual implementada y en uso</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ WebQuest de Lenguaje, Matemática y Ciencias Naturales ✓ Uso del aula virtual implementada 	

Actividades	Insumos	Costos	Precondición
DIAGNÓSTICO	DIAGNÓSTICO:		
✓ Diseño de la propuesta	✓ Material de oficina, impresiones, copias, computador, impresora, internet.	45.00	La predisposición de las autoridades para la realización del proyecto.
✓ Presentación y aprobación de la propuesta	✓ Unidades didácticas	400.00	
✓ Caracterización de los materiales didácticos del Área de Estudios Sociales	✓ Test	35.00	La Reforma Educativa lanzada por el gobierno actual.
✓ Aplicación de test para levantar el diagnóstico	✓ Software	35.00	
✓ Análisis de los resultados de la aplicación del Test	✓ Cuadros estadísticos.	30.00	
✓ Elaboración del diagnóstico pertinente	IMPLEMENTACIÓN	50.00	
IMPLEMENTACIÓN	✓ Conocimientos sobre aprendizajes significativos	50.00	El % de docentes calificados en el Área y con conocimiento de las Tics.
✓ Creación y diseño de la WebQuest del Área de Estudios Sociales	✓ Conexión a la red wifi o red de banda ancha	450.00	
✓ Aplicación de la propuesta de capacitación pertinente al personal docente en 3 etapas	✓ Capacitador de las Tics y la WebQuest	50.00	
✓ Presentación de la WebQuest a los estudiantes de 8vo, 9mo y 10mo Año.	✓ Información adecuada y diseño curricular	50.00	
✓ Presentación de la propuesta y sensibilización a los Padres de Familia.	✓ Diseño de WebQuest		El espacio físico existe para la adecuación de aulas virtuales.
APLICACIÓN	✓ Información para padres de familia		
✓ Aplicación del WebQuest: monitoreo y seguimiento.	APLICACIÓN		
✓ Subida de información a la Web y desarrollo de actividades por los estudiantes.	✓ Entre 5 a 6 computadores con software básico para el ingreso al internet y el diseño de páginas Web.	3000.00	
✓ Aplicación de evaluaciones por unidades	✓ Información curricular		
	✓ Fichas de seguimiento		
	✓ Diseño de la WebQuest del Área de Estudios Sociales.	50.00	
	✓ Evaluaciones pertinentes	50.00	
	✓ Estudiantes		
	TOTAL	4335.00	

Tabla 3: Matriz del Marco Lógico

Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

1.19. Monitoreo

El desarrollo del proyecto se realizará durante un año académico, desde octubre del 2012-Julio del 2013.

- ✓ El seguimiento y monitoreo se llevara a cabo cada 5 o 6 semanas desde la página Web.
- ✓ Desarrollo de tareas por los estudiantes por cada unidad, cada semana.
- ✓ Se desarrollan fichas de seguimiento, entrevistas, material subido a la Web, información a:
 - ❖ Estudiantes
 - ❖ Docentes
 - ❖ Autoridades
- ✓ Informes periódicos cada 5 – 6 semanas

1.20. Evaluación

La evaluación se realizará mediante:

- ✓ La aplicación de test tanto a los estudiantes como a los docentes y nivel directivo sobre la calidad y eficacia del diseño WebQuest.
- ✓ Se revisarán y constatará los cuadros de rendimiento académico.
- ✓ Desarrollo de tareas desarrolladas por los estudiantes
- ✓ Evaluaciones periódicas con optimo rendimiento
- ✓ Evidenciar la cantidad de usuarios registrados y que visitan la página en los contadores de ingreso de la Web.
- ✓ Presentación y desarrollo de WebQuest de otras asignaturas.
- ✓ Fichas de observación

1.21. Destinatarios

Los destinatarios a quienes va dirigido el presente trabajo corresponden a:

- estudiantes del 8vo, 9no y 10mo Año de Educación Básica de la Unidad Educativa María Magdalena.
- 10 docentes de la Institución
- 2 Directivos

1.22. Cronograma

Tiempo de duración del proyecto:

10 meses, Año Académico septiembre 2012 - junio 2013

TIEMPO ACTIVIDADES	SPTBRE.				OCTUB.				NOBRE				DCBRE				ENERO				FEB.				MARZ				ABRIL				MAYO				JUNIO			
	Semana				Semana				Semana				Semana				Semana				Semana				Semana				Semana				Semana							
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Recopilación y procesamiento de la información necesaria diagnóstica, (tomar en cuenta que el periodo de observación se desarrolló entre los meses de septiembre 2011 a marzo del año 2012).																																								
Aprobación e Implementación de la propuesta																																								
Creación y diseño del WebQuest de Estudios Sociales																																								
Capacitación al personal docente y socialización de la propuesta I parte																																								
Caracterización de los materiales didácticos de Estudios Sociales																																								
Presentación del WebQuest a los estudiantes de 8.º, 9.º. Y 10.º Año de Ed. Básica.																																								
Aplicación del WebQuest, monitoreo y seguimiento.																																								
Subida de información a la Web																																								
Aplicación de actividades de enseñanza-aprendizaje en el aula.																																								
Elaboración de Actividades por unidades																																								

PARTE II: MARCO TEÓRICO

2.1. APRENDIZAJE

2.1.1. ¿Qué es aprendizaje?

Los seres humanos se desarrollan en base a experiencias de distinta índole, mismas que los modifican, pero además estas experiencias son un producto de la interrelación con el medio, el entorno que provoca una modificación en su conducta. Por lo tanto, las conductas se dan en función de las experiencias del individuo con el medio.

Es así que dichos aprendizajes, provocan cambios en la forma de pensar, de sentir, de percibir las cosas, en general en el modo de ser. En tanto que los aprendizajes permitirán la adaptación del individuo al entorno, responden a los cambios y a las acciones que estos cambios ejercen sobre él mismo mediante un proceso donde éste individuo adquiere paulatinamente habilidades, destrezas y conocimientos que le son de utilidad en la vida cotidiana.

Se podría decir que el aprendizaje es el proceso mediante el cual un individuo adquiere habilidades, destrezas, conocimientos como resultado de una serie de experiencias, la instrucción y la observación. También se llama al proceso por medio del cual la persona se apropia del conocimiento, en sus distintas dimensiones: conceptos, procedimientos, actitudes y valores.

2.1.2. Tipos de aprendizaje

Cada individuo percibe el mundo y aprende las cosas de manera distinta y a través de canales diferentes, lo cual nos lleva a distintos sistemas de representación, distintas formas de recibir la información mediante canales sensoriales distintos.

Por lo tanto se podría decir que se tiene distintos estudiantes en su forma de aprender, de percibir el conocimiento, de ejecutar y/o aplicar el conocimiento, lo

cual depende de distintos factores como los antecedentes genéticos, la aplicación de metodologías educativas anteriores, la cultura, el entorno social, etc.

Existen estudios donde se han demostrado que las creencias tradicionales sobre los entornos de aprendizaje más favorables son erróneas. En estas tendencias se puede considerar afirmaciones como: que los estudiantes aprenden mejor en un entorno tranquilo, que una buena iluminación es importante para el aprendizaje, que la mejor hora para estudiar es por la mañana y que comer dificulta el aprendizaje.

Actualmente, tomando en cuenta la información, se puede decir que no existe un entorno de aprendizaje universal ni un método apropiado para todo el mundo. Cada individuo tiene su propia forma de aprender, de conocer y de desarrollarse.

2.1.3. Por la forma como se aprende

Memorístico o repetitivo: cuando el alumno memoriza contenidos sin comprenderlos o relacionarlos con sus conocimientos previos, no encuentra significado a los contenidos.

Receptivo: el estudiante sólo necesita comprender el contenido para poder reproducirlo, pero no descubre nada.

Por descubrimiento: donde el individuo no recibe los contenidos de forma pasiva; descubre los conceptos y sus relaciones y los reordena para adaptarlos a su esquema cognitivo.

Significativo: es aquel en el cual el sujeto relaciona sus conocimientos previos con los nuevos, dotándolos así de coherencia respecto a sus estructuras cognitivas.

2.1.4. Desde la perspectiva de la ciencia

Tomando en cuenta la perspectiva de la ciencia como el proceso de hacer y deshacer hipótesis, axiomas, imágenes, leyes y paradigmas existen dos tipos de aprendizaje:

De mantenimiento

Cuyo objeto es adquirir criterios, métodos y reglas fijas a fin de enfrentar situaciones desconocidas, conocidas y recurrentes. Lo describió Thomas Kuhn.

Innovador

Propone la adquisición de nuevos valores en lugar de los anteriores, es aquel que puede soportar cambios, renovación, reestructuración.

Visual

Los estudiantes suelen utilizar el sistema de representación visual ven las cosas como imágenes ya que representan las cosas como imágenes o gráficos. Ayuda a recordar y aprender. La facilidad de la persona visual para pasar de un tema a otro favorece el trabajo creativo en el grupo y en el entorno de aprendizaje social.

Auditivo

Lo utilizan los estudiantes a fin de aprovechar al máximo los debates en grupo y la interacción social durante su aprendizaje. El debate es una parte básica del aprendizaje para un alumno auditivo. Los estudiantes aprenden escuchando y se prestan atención al énfasis, a las pausas y al tono de la voz.

Quinestésico

Lo utilizan los estudiantes intuitivos, perceptivos y quienes suelen utilizar la experimentación. Ellos valoran el ambiente de participación; estos estudiantes necesitan movimiento y actividad, no brindan importancia al orden de las cosas, se muestran relajadas al hablar, se mueven, gesticulan, hablan despacio y utilizan las pausas

Por observación

Este tipo de aprendizaje se da cuando el estudiante aprende cuando observa, contempla un modelo, la circunstancia, el hecho, aún sin llevar a cabo etc. Albert

Bandura⁴ consideraba que podemos aprender por observación o imitación. Para ello, son necesarios los siguientes pasos:

Adquisición: cuando se observa un modelo y se reconoce sus rasgos característicos.

Retención: Para recordar se utiliza el modelo de almacenamiento en la memoria de quien observa, de hecho que se crea un camino virtual hacia el sector de la memoria en el cerebro, todo lo que se hace es usar las neuronas.

Ejecución: Cuando se genera una conducta apropiada y sus consecuencias son positivas, aquello se reproduce.

Consecuencias: De tipo de actividad cognitiva, cuando imita un modelo, el estudiante puede reforzar el conocimiento por la aprobación de otras personas.

Por descubrimiento: Aquello que el estudiante es capaz de construir y/o reconstruir en un proceso que diseña él mismo y que le es, o será útil, incorpora significativamente a su modo de vida.

Por recepción: Del conocimiento que se presenta al estudiante en su forma final, sólo se le exige que internalice o incorpore el material, por ejemplo leyes, un poema, un teorema de geometría, etc., que se le presenta de tal modo que pueda recuperarlo o reproducirlo en un momento posterior.

4 Psicólogo canadiense. Se graduó en la Universidad de la Columbia Británica en 1949, estudió Psicología Clínica en la Universidad de Iowa en 1952, y más tarde fue a Wichita y a Stanford. Tiene gran importancia como teórico y experimentador de la teoría del aprendizaje social. Se interesó en particular por las causas de la agresión en los niños y aportó datos para contradecir a los defensores de la idea de que las agresiones son una manifestación patológica emocional e impulsiva y un método para conseguir lo que el agresor desea, cuando las demás opciones han fracasado. El aprendizaje social cognitivo reconoce que los observadores abstraen los elementos comunes de situaciones diversas, formulando reglas que les permiten llegar más lejos de lo que han visto u oído. Sus obras más importantes son: *Principios de modificación de conducta* (1983), *Handbook of socialization theory and research* (1969), *The control of aggression* (1973), *Aggression: a social learning analysis* (1973), *Teoría del aprendizaje social* (1977) y *Social foundations of thought and action* (1985)

2.2. Enfoque pedagógico

El enfoque pedagógico se relaciona con todos los agentes que influyen en el proceso educativo, es así que depende del concepto de educación del individuo como un ser integral y social, por lo tanto el enfoque toma en cuenta los paradigmas socio educativos que dinamizan la sociedad y aquellos cambios, acontecimientos y hechos que se suscitan y provocan transformación tanto a nivel local, como internacional y la influencia de la cantidad de información que se encuentra, igualmente de manera ágil y a la mano, así como los órganos de difusión.

Se puede decir que toma en cuenta la acción pedagógica facilitadora del proceso educativo, misma que motiva al compromiso en la elaboración de sus propias metodologías, herramientas y técnicas, a fin de que se construya el conocimiento a partir del desarrollo de las capacidades e intereses individuales del estudiante pero en interacción con el entorno, con la colectividad y el trabajo productivo, en base al desarrollo de competencias básicas, las ciudadanas y las laborales acordes a esta era,

Se pretende articular experiencias previas, conceptos elaborados, teorías, leyes, demostraciones, representaciones, recursos didácticos y tecnológicos en un clima donde predomine el afecto, la tolerancia, el reconocimiento, el desarrollo creativo, el trabajo lúdico y en equipo, y la activa participación en la definición de las reglas de juego y de convivencia, a fin de generar un aprendizaje útil, el cual contribuye al desarrollo humano de la persona, como un ser individual y por ende a la sociedad

2.2.1. Teorías de aprendizaje

La curiosidad del ser humano lo ha llevado a involucrarse en una serie de averiguaciones con el motivo de conocer, saber y comprender los hechos y fenómenos que se suceden en su entorno y uno de los temas de curiosidad es la forma como se aprende. Históricamente, cada sociedad, cada civilización ha

desarrollado ideas sobre la naturaleza del aprendizaje. Por lo tanto, como bien se recoge en el siguiente documento:

“Diversas teorías del aprendizaje ayudan a los psicólogos a comprender, predecir y controlar el comportamiento humano, en ese sentido, han desarrollado teorías capaces de predecir la posibilidad que tiene una persona de emitir una respuesta correcta; en tal virtud, para comprender la aversión emocional que le puede provocar a un niño la escuela, a veces se utiliza la teoría del condicionamiento clásico elaborada por Iván Pavlov; para explicar el porqué un niño altera el orden en su clase, se puede apelar a la teoría del condicionamiento instrumental u operante de B.F. Skinner que describe cómo los refuerzos forman y mantienen una conducta determinada: la violencia en la escuela puede explicarse, en parte, a través de la teoría del psicólogo canadiense Albert Bandura que hace referencia a las condiciones en que se aprende a imitar modelos; la teoría del procesamiento de la información se emplea a su vez para comprender cómo se resuelven problemas utilizando analogías y metáforas”⁵

2.2.1.1. Aprendizaje conductual

Surgió a inicios del siglo XX. En este contexto, el aprendizaje corresponde a todos los cambios relativos y permanentes que suceden en el comportamiento de un estudiante en relación a su experiencia. Más es importante destacar que lo principal es saber lo que se hace, más no, lo que se piensa. El fundamento de esta teoría es observar cómo se manifiestan los individuos, cuáles son sus reacciones externas, y sus conductas observables ante la influencia de estímulos, durante sus procesos de aprendizaje y adaptación.

Es importante señalar que la conducta implica el sistema de movimientos y reacciones secuenciales que el individuo ejecuta como resultado de las influencias. Por estímulo se trata de aquellos fenómenos físicos, químicos, ambientales que influyen sobre los estudiantes al momento de reaccionar.

2.2.1.2. Teoría de aprendizaje constructivista

Esta teoría en general y con el enfoque de la teoría de Piaget en particular, considera al estudiante, o sea el sujeto, como un ser activo en el proceso de su

⁵ Microsoft Encarta. 2006. 1993-2005 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos.

desarrollo cognitivo. El interés que se muestra en esta teoría es la forma como el ser humano procesa la información, de qué manera se organizan los datos obtenidos a través de la percepción y de acuerdo a las construcciones mentales del individuo y como se obtiene un resultado por medio de su interacción con las cosas. Según DURAN y otros,

“A nivel esta teoría estudia las situaciones de las clases y los modos como responden a ellas los individuos, para así tratar de interpretar las relaciones entre el comportamiento y el entorno. Frente al análisis individual, se prima el estudio del escenario de la conducta escolar y social. Se subraya la interacción entre el individuo y el ambiente y se potencia la investigación del contexto natural”.⁶

La conceptualización de constructivismo, se refiere a la relación aislada, en ningún momento histórico, entre el sujeto y el objeto o sea el estudiante, niño, adulto y/o joven que construye activamente nociones y conceptos, en concordancia con la experiencia, misma que es netamente individual que va obteniendo en el contacto cotidiano con la realidad material. Como bien lo manifiesta CARRION:

“De este modo el proceso de enseñanza aprendizaje no solo es situacional, sino también personal y psicosocial. El aprendizaje compartido y socializador de Vigotsky resulte importante para este paradigma. El sentido de mediador (E-M-O-R) (Estimulo-mediador-organismo-respuesta) es importante en este contexto. Facilita y apoya la asimilación y la conceptualización de los estímulos ambientales. El profesor, los padres, la escuela, el barrio, ... se convierten de hecho en mediadores de la cultura contextualizada”.⁷

Los conceptos y nociones que se construyen individualmente, cambian en el transcurso de las experiencias, éstas condicionan las maneras de percibir y comprender la realidad.

2.2.1.3. Teoría de aprendizaje cognoscitivista

Es en esta teoría donde cabe el término *aprehendizaje*, como el proceso mediante el cual se *“crean y modifican las estructuras cognitivas”*. Estas estructuras,

⁶ DURAN Juan, CARRION Fabián y LOZADA Vicente, Estrategias Educativas para el Aprendizaje Activo, Pg. 50.

⁷ Ibíd

“constituyen el conjunto de conocimientos sistematizados y jerarquizados, almacenados en la memoria que le permiten al sujeto responder ante situaciones nuevas o similares”⁸. El fundamento de esta teoría se centra en el pensamiento de cómo el estudiante, en este caso, construye significados, que operaciones psicológicas intervienen para codificar los conocimientos, cómo se organizan los datos obtenidos por medio de la percepción en el momento en que éste estudiante interactúa con su entorno. Según LALALEO,

“A diferencia del conductismo, la corriente cognitiva estudia procesos mentales superiores en los que el pensamiento, los recuerdos y la forma en que se procesa la información repercuten en las respuestas que va a realizar el sujeto para la solución de una situación o problema que se le presenta. Además, considera que el sujeto aprende activamente por cuanto participa en las experiencias, busca información, y reorganiza lo que ya conoce para aumentar su comprensión”.

Además, el mismo autor indica, respecto a la conceptualización de aprendizaje que:

“El aprendizaje como proceso mental activo de adquisición, recuerdo y utilización de conocimientos, implica la participación de las sensaciones, percepción, la atención, la memoria y del pensamiento. La mente humana igual que una computadora, una vez que recibe información, realiza operaciones (análisis, interpretación) para cambiar su forma y contenido, la almacena, la recupera cuando necesita y finalmente genera respuestas”.⁹

2.2.1.4. Teoría de aprendizaje histórico- cultural

En la teoría de aprendizaje histórico-cultural, el aprendizaje corresponde a la experiencia histórica social. Se toma en cuenta que el ser humano a lo largo de su historia desarrolló habilidades, fuerzas y capacidades espirituales, correspondiente a conocimientos, sentimientos, conciencia y materiales como los instrumentos y medios de producción, todo aquello posibilita alcanzar los objetivos superior a los millones de años de evolución biológica.

Desde su apareamiento sobre la faz de la tierra, el ser humano, cambia y transforma la naturaleza si no le es útil, la cambia por medio de su actividad

⁸ LALALEO, Marco, Fundamentos Pedagógicos y Habilidades Didácticas, Pág. 16.

⁹ Ibídem

material, muestra de ello es la agricultura y su desarrollo correspondiente, con la domesticación de plantas y animales para su sustento, hasta llegar al momento actual, al desarrollo industrial agropecuario.

En la relación individuo – sociedad y medio, se va resolviendo problemas del ¿Cómo, con que, para que, donde, con quien, etc.? Se realiza tal o cual cosa. De ello, el ser humano ha sacado la mejor ventaja, el dominio sobre la naturaleza y sobre el mundo, con la creación de instrumentos y herramientas de desarrollo y progreso. Más en esta interacción, a la par el ser humano desarrolla también su aspecto cultural, todo lo que éste individuo en desarrollo crea y es producto de su forma de ser y actuar, de sus conceptos, concepciones, formas de pensar, educación, costumbres, todo ello se convierte en el bien cultural.

Sobre el tema Rubinstein manifiesta: *“la ley fundamental del desarrollo de la mente del hombre y de su conciencia, consiste en que el hombre se desarrolla en el trabajo. Pues al transformar la naturaleza y crear una cultura, el hombre cambia él mismo y desarrolla su propia conciencia”*.

Además hay que señalar que lo anterior se cimienta en la experiencia que el individuo y la humanidad acumulan en su desarrollo histórico por medio de la actividad productiva, es entonces donde el trabajo cobra importancia para la misma formación y desarrollo del ser humano. Desde este punto de vista, no se trata solo de la producción de valores, sino además de la objetivación en esos productos, de la actividad humana, de las fuerzas y capacidades espirituales que los individuos han desarrollado para vivir y progresar.

Leontiev, dice que el perfeccionamiento de los instrumentos y medios de producción, pueden considerarse como la expresión de un desarrollo de las capacidades lingüísticas, del oído, de los sentimientos morales, estético e ideológico y de la inteligencia humana. De acuerdo a lo dicho, en el trabajo se exponen todas las capacidades para lograr un producto, y en él se fijan no solo las características psicológicas, sino también las físicas, mismas que adquieren una forma objetiva, con lo cual es posible su apropiación, en función de lo cual las

generaciones venideras asimilan una esencia humana que les posibilita pensar, tener conciencia, sentir, y actuar como lo hacen los seres humanos.

Los logros alcanzados por las generaciones precedentes obedecen a un proceso de miles y miles de años, de manera que, es fundamental el contacto con los miembros de una sociedad, para realizarse como persona.

Por ello, el desarrollo del niño es posible a través de las cosas creadas por el hombre y a través del hombre reflejado en las cosas. La personalidad, del niño se estructura conociendo al hombre con la cultura y conociendo la cultura con el hombre.

2.2.1.5. Condicionamiento operante de Skinner

“Es la teoría psicológica del aprendizaje que explica la conducta voluntaria del cuerpo, en su relación con el medio ambiente, basados en un método experimental. ES decir, que ante un estímulo, se produce una respuesta voluntaria, la cual, puede ser reforzada de manera positiva o negativa provocando que la conducta operante se fortalezca o debilite”¹⁰

Según esta teoría, el conocimiento se provoca por una reacción voluntaria frente a un estímulo presentado. Esta teoría se basa en el análisis de la conducta del individuo. En el libro, "Más allá de la libertad y de la dignidad" de 1971, Skinner, manifiesta su tendencia a erradicar en nombre de la ciencia determinista y naturalista, la concepción tradicional de occidente, que ve en el hombre a un ser libre y responsable; afirma que la lucha del hombre por su libertad personal, no se debe a su inalienable voluntad, sino a una serie de procesos conductuales, característicos del organismo humano, cuyo principal efecto consiste en la tentativa de evitar lo que llama caracteres aversivos del ambiente; reacondicionando adecuadamente estos procesos conductuales.

¹⁰ LALALEO, Marco, Fundamentos Pedagógicos y Habilidades Didácticas, Pág. 80-81.

Así, la conducta no es ningún proceso interno, sino que es la acción del organismo ante las condiciones del mundo exterior, por esto considera Skinner que *"no existe el hombre autónomo"*.

La conducta, objeto de estudio de Skinner, también hace posible relacionar al hombre con una vida social y armónica que proporciona al individuo seguridad y felicidad, por lo que él considera a la Libertad, no una ventaja sino más bien una amenaza. También plantea que toda la conducta humana es producto de reforzamientos, atribuyendo una importancia fundamental al aprendizaje aplicado a la educación y a la vida diaria.

2.2.1.6. Teoría del aprendizaje significativo

Ausubel hace muchas aportaciones a la teoría del aprendizaje significativo, lo hace de acuerdo a la forma como el individuo incorpora información a su estructura cognitiva. Por lo tanto el aprendizaje puede ser: memorístico, significativo

El aprendizaje memorístico se da cuando el estudiante realiza asociaciones arbitrarias sobre el conocimiento. Sucede con la ausencia de conocimientos previos, que se constituyen un peldaño para los nuevos aprendizajes, de ello se obtiene un aprendizaje mecánico sin significatividad.

En el aprendizaje significativo, la nueva información se sustenta en la información obtenida previamente y se consolidan en una estructura cognitiva que el individuo puede utilizarla cuando sea preciso en la solución de problemas cotidianos. Pero para completar el proceso es importante que el estudiante tenga una actitud favorable frente al aprendizaje; que el conocimiento sea potencialmente significativo, o sea necesario. Que el estudiante posea una estructura cognitiva de conceptos básicos, previamente formados, a fin de que el nuevo conocimiento pueda ser vinculado de manera representativa y comprensible.

El aprendizaje significativo busca entre otros aspectos romper con el tradicionalismo memorístico que examina y desarrolla la memoria y la repetición.

El aprendizaje significativo se preocupa por los intereses, necesidades y otros aspectos que hacen que lo que el estudiante desea aprender tenga significado y sea valioso para él; de allí vendrá el interés por el trabajo y las experiencias en el aula.

2.2.1.7. Teoría socio-histórica de Lev Vigotsky

En la teoría propuesta por Vigotsky, se introduce el concepto de “zona de desarrollo próximo” que es la distancia entre el nivel real de desarrollo y el nivel de desarrollo potencial, como se muestra en el siguiente gráfico.

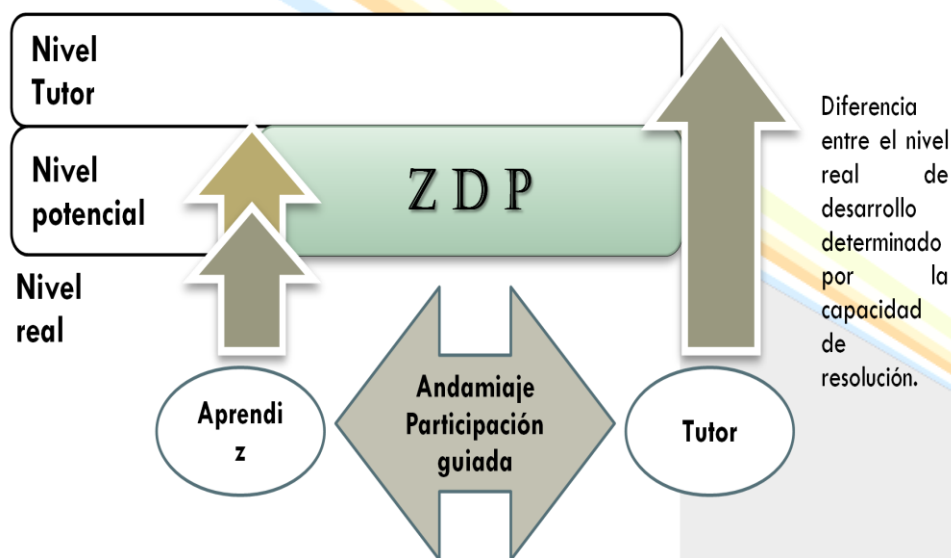


Figura No. 3: Zona de desarrollo próximo
Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

Se parte, de que el individuo no es un ser aislado, por el contrario, es un ser social que se ve influenciado por una serie de interacciones, donde influyen mediadores que lo guían para desarrollar sus capacidades cognitivas, como se muestra en el gráfico No. 1. Lo que el estudiante pueda realizar por sí mismo, y lo que pueda hacer con el apoyo de otra persona; la Zona de Desarrollo Próximo, es la distancia que exista entre uno y otro.

Por lo tanto, el aprendizaje escolar ha de ser congruente con el nivel de desarrollo del niño, ya que éste se produce más fácilmente en situaciones colectivas. La interacción con los padres facilita el aprendizaje.

Aprendizaje y desarrollo son dos procesos que interactúan en un individuo. Vigotsky indica que *“La única buena enseñanza es la que se adelanta al desarrollo”*.

Además esta teoría hace referencia a, él como el ser humano ya trae consigo un código genético o como su autor lo llama “línea natural del desarrollo”, también llamado código cerrado, la cual está en función de aprendizaje, en el momento que el individuo interactúa con el medio ambiente.

2.2.1.8. Teoría del descubrimiento de Jerome Bruner

Jerome Seymour Bruner es el representante del enfoque cognoscitivo del aprendizaje. Fue, Dr. en psicología, su postulado principal es el método del descubrimiento guiado que implica dar al aprendiz las oportunidades para involucrarse de manera activa y construir su propio aprendizaje a través de la acción directa. Su finalidad es impulsar un desarrollo de las habilidades que posibilitan el *“aprender a aprender”*, con lo cual se pretende que los estudiantes construyan por sí mismos el aprendizaje.

En esta teoría, el aprendizaje es un procesamiento activo de la información que cada persona lo organiza y construye desde su propio punto de vista. De acuerdo a sus estudios, los individuos prestan especial atención a su ambiente, hecho que les permite procesar y organizar la información necesaria para aprehender su mundo.

El aprender no es un proceso pasivo, sino activo, mediante el cual los aprendices construyen nuevas ideas o conceptos. La estructura cognitiva proporciona el significado y facilita la organización de las experiencias, con lo que el sujeto puede ir más allá de la información suministrada. Lo más importante es hacer que los alumnos se percaten de la estructura del contenido que se va a aprender y de las relaciones entre sus elementos, facilitando con ello la retención del conocimiento.

Hacia los años 60 y 70 se provocó un gran interés hacia el hecho de que los estudiantes construyeran sus propios conocimientos mediante el descubrimiento de los contenidos. Para los teóricos que se asocian a esta teoría, lo más importante

es el protagonismo que adquiere el estudiante durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, a la vez que pueda descubrir los diferentes modos de investigación con los que se pueda abordar el estudio de las diversas disciplinas, es decir, la estructura. “ *La noción prevaleciente era que si usted entendía la estructura del conocimiento, ese entendimiento le permitiría entonces seguir adelante por cuenta propia*”.¹¹

“El planteamiento de Bruner estaba dirigido a los estudiantes de primaria y secundaria, para quienes el docente debía conducirse como un guía, más que como un expositor de contenidos. Con ello se garantizaba que fueran los propios aprendices quienes recorrieran el camino hacia el aprendizaje. Más que desarrollar temas concretos, la labor del docente estaría encaminada a que el aprendiz pudiese comprender las leyes y principios científicos, en lo que se ha dado por llamar, método estructural”.¹²

Para que se produzca el aprendizaje por descubrimiento, se deben presentar varias condiciones como:

- Tanto los objetivos como las metas deben estar muy bien determinados.
- El docente debe tener en cuenta el conocimiento subyacente en los alumnos y usarlo en consecuencia.
- Los aprendices deben tener conocimientos sobre los procedimientos de observación, registro, medición y control de variables.
- Es importante que los estudiantes sientan que la tarea encomendada tiene sentido, para que valga la pena realizarla.
- El ámbito de búsqueda debe ser restringido.

2.2.1.9. Teoría de las inteligencias múltiples

Esta teoría ha cobrado mayor fuerza por el fundamento propuesto por Howard Gardner. Este investigador y psicólogo, define la inteligencia como el conjunto de capacidades que permite al individuo resolver problemas o fabricar productos

¹¹ Bruner, 1972: 19-22

¹² <http://www2.uah.es/jmc/webens/160.html>

valiosos en su cultura. Al definir la inteligencia como una capacidad Gardner la convierte en una destreza que se puede desarrollar. El no niega el componente genético y considera ocho grandes tipos de capacidades o inteligencias, según el contexto de producción: inteligencia lingüística, inteligencia lógico-matemática, inteligencia corporal kinestésica, inteligencia musical, inteligencia espacial, inteligencia naturalista, inteligencia interpersonal y la inteligencia intrapersonal.

En primer lugar, Gardner, amplía el campo de lo que es la inteligencia y reconoce lo que todos conocemos intuitivamente. A la hora de que un individuo se desenvuelva en esta vida, no basta con tener un gran expediente académico. Hay gente de gran capacidad intelectual pero incapaz de, por ejemplo, elegir bien a sus amigos y, por el contrario, hay gente menos brillante en el colegio que triunfa en el mundo de los negocios o en su vida personal. Triunfar en los negocios, o en los deportes, requiere ser inteligente, pero en cada campo utilizamos un tipo de inteligencia distinto.

En segundo lugar, Gardner define la inteligencia como una capacidad. Los seres humanos nacen con unas potencialidades marcadas por la genética. Pero esas potencialidades se van a desarrollar de una manera u otra dependiendo del medio ambiente. Por lo tanto la teoría manifiesta que el ser humano ha desarrollado las ocho inteligencias, pero cada una de ellas en distinto grado.

Howard Gardner, indica además, que igual que hay muchos tipos de problemas por resolver, también hay muchos tipos de inteligencia, más hasta la fecha se han identificado ocho tipos distintos:

Inteligencia lógica-matemática

Se utiliza para resolver problemas de lógica y matemática. Corresponde con el modo de pensamiento del hemisferio lógico.

Inteligencia Lingüística

Se la atribuyen a los escritores, poetas, buenos redactores. Utiliza ambos hemisferios.

Inteligencia Espacial

Consiste en formar un modelo mental del mundo en tres dimensiones, es la inteligencia que tienen los marineros, los ingenieros, los cirujanos, los escultores, los arquitectos, o los decoradores.

Inteligencia Musical

Naturalmente la de los cantantes, compositores, músicos, bailarines.

Inteligencia Corporal

Kinestésica, o la capacidad de utilizar el propio cuerpo para realizar actividades o resolver problemas. Es la inteligencia de los deportistas, los artesanos, los cirujanos y los bailarines.

Inteligencia emocional

Se refieren a la capacidad que cada individuo tiene para comprender las emociones humanas. La **inteligencia interpersonal o social** está relacionada con la capacidad del individuo de entender a los demás.

La inteligencia emocional se muestra también como la capacidad de comprender las emociones propias, o sea la **intrapersonal** que se determina, por ejemplo, en la capacidad de resistencia a la frustración, a la confusión, o a la manera de reaccionar ante la adversidad. La capacidad de aprendizaje está, por tanto íntimamente ligada a la inteligencia emocional de cada individuo.

Inteligencia Naturalista

La que se utiliza cuando el individuo observa y estudia la naturaleza. Es la que demuestran los biólogos o los herbolarios.

2.2.2. Relación entre las distintas teorías

Se exponen una serie de teorías, como sean posibles, con el afán de lograr resultados excelentes en la labor docente, pero ¿cómo saber qué teoría es buena y

mejor aplicable? Pues en la práctica docente, todo vale y nada a la vez. Lo que si hay que tomar en cuenta es la realidad de los estudiantes, su forma de aprender o las habilidades que cada uno de ellos tiene y como se desarrollan o se desempeñan en el grupo.

2.2.2.1. Aprendizaje por la forma de organizar la información

Si bien es cierto, cada una de estas teorías tienen un enfoque distinto, en la práctica o aplicación se pueden complementar, obviamente que todo depende de las necesidades del grupo de estudiantes, del docente y la institución.

Una posible manera de entender las distintas teorías es el siguiente modelo en tres pasos:

1. El aprendizaje parte siempre de la recepción de algún tipo de información. Por lo tanto es importante saber cómo seleccionar esa información. Se puede distinguir entre alumnos visuales, auditivos y kinestésicos.
2. La información que se selecciona, se debe organizar y relacionar. El modelo de los hemisferios cerebrales da la información sobre las distintas para organizar la información.
3. Una vez organizada esa información se la utiliza de una manera o de otra. La rueda del aprendizaje de Kolb distingue entre alumnos activos, teóricos, reflexivos y pragmáticos.

En la práctica esos tres pasos se confunden entre sí y están estrechamente relacionados.

Además de las teorías relacionadas con la manera que tenemos de seleccionar, organizar y trabajar con la información hay modelos que clasifican los estilos de aprendizaje en función de otros factores, como por ejemplo, el comportamiento social.

2.2.2.2. Aprendizaje por las estrategias

El estilo de aprendizaje está directamente relacionado con las estrategias que se utilizan para aprender algo. Una manera de entenderlo sería pensar en el estilo de

aprendizaje cómo la media estadística de todas las distintas estrategias que se utilizan. El estilo de aprendizaje de cada individuo se corresponde por tanto con las grandes tendencias, con las que más se usan.

Pero naturalmente, la existencia de una media estadística no impide las desviaciones, o dicho de otro modo, el que alguien pueda ser en general muy visual, holístico y reflexivo no impide, sin embargo, el que pueda utilizar estrategias auditivas en muchos casos y para tareas concretas.

2.2.2.3. Aprendizaje por el cómo se trabaja con la información

Pero además toda esa información se la puede procesar de varias maneras. El modelo elaborado por Kolb parte de la base de que para aprender algo necesitamos trabajar con la información que recibimos. Al respecto Kolb dice que, por una parte, se puede partir de:

- Una experiencia directa y concreta o bien de una experiencia abstracta, que es la que se tiene cuando leemos acerca de algo o cuando alguien lo cuenta.
- Las experiencias que se tenga, abstractas o concretas, se transforman en conocimiento cuando se las elabora de alguna de estas dos formas:
 - reflexionando y pensando sobre ellas
 - experimentando de forma activa con la información recibida

Según el modelo de Kolb, un aprendizaje óptimo es el resultado de trabajar la información en cuatro fases:

- actuar
- reflexionar
- experimentar
- teorizar

2.3. APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

2.3.1. Conceptualización

Se habla de aprendizaje significativo, cuando en el niño se estimula sus conocimientos previos. O sea, que este proceso se da conforme va pasando el tiempo y el pequeño aprende nuevas cosas. Dicho aprendizaje se efectúa a partir de lo que ya se conoce. Se toma en cuenta dos condiciones:

- Se tiene que elaborar el material necesario para ofrecer una correcta enseñanza para obtener un aprendizaje significativo.
- Se deben estimular los conocimientos previos para que lo anterior nos permita abordar un nuevo aprendizaje. En calidad de docentes se debe partir desde el conocimiento previo del alumno para un correcto desarrollo del aprendizaje.

Por lo tanto se establece una relación estrecha entre el aprendizaje significativo y los contenidos. Aunque en ocasiones para que ambos se relacionen y se dé la finalidad buscada, los docentes deben adecuar los contenidos didácticos para una acertada asimilación de la enseñanza por parte de los estudiantes, siendo lo anterior fundamental para concretar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Es importante tomar en consideración que no todo se desarrolla del aprendizaje significativo o conocimientos previos que el estudiante tenga, sino de que el joven transforme sus conocimientos previos y llegue a la construcción de uno significativo. Lo cual lleva a la reflexión de las diferentes actitudes, aspectos y circunstancias del desenvolvimiento del educando y la transformación de los conocimientos que posee convirtiéndolos en significativos, logrando de esta manera desempeñar y obtener un aprendizaje amplio, fundamentado en los conocimientos previos del joven. Es así que la obligación del docente es la de organizar el trabajo, el tiempo, y las dinámicas para conseguir un buen ambiente de trabajo, logrando con ello que el estudiante adquiera un buen conocimiento.

La educación para el aprendizaje significativo supone la capacidad de desarrollar estrategias de aprendizaje de larga vida, "aprender a aprender"¹³. De esta manera el aprendizaje significativo es un aprendizaje relacional. El sentido lo da la relación del nuevo conocimiento con conocimientos anteriores, con situaciones cotidianas, con la propia experiencia, con situaciones reales, etc.

Según Ausubel, el aprendizaje del alumno depende de su estructura cognitiva previa. Entendiéndose como estructura cognitiva a todo ese conjunto de conceptos e ideas posee un individuo en determinada área del conocimiento, y que se relaciona con la nueva información, de tal modo que ésta adquiere un significado y es integrada en la estructura cognitiva de manera no arbitraria y sustancial, favoreciendo la diferenciación, evolución y estabilidad de los subsunores preexistentes y consecuentemente de toda la estructura cognitiva. En el proceso de orientación del aprendizaje, es de vital importancia conocer la estructura cognitiva del estudiante; no sólo se trata de saber la cantidad de información que posee, sino cuáles son los conceptos y proposiciones que maneja así como de su grado de estabilidad.

Visto de esta manera, el aprendizaje significativo se suscita cuando la nueva información relevante, se conecta con una serie de informaciones anteriores y luego éstas se convierten en parte de la estructura cognitiva. Es importante recalcar que el nuevo aprendizaje se produce en la interacción entre los conocimientos más relevantes de la estructura cognitiva y las nuevas informaciones, a fin de que éstas adquieran un significado y son integradas en la estructura cognitiva de manera no arbitraria y sustancial, favoreciendo la diferenciación, evolución y estabilidad de los subsunores preexistentes y

13 Lograr en el ser humano las adquisiciones de los valores del aprendizaje (J. Refugio Maldonado Jacobo). Sería tener conciencia de cómo uno aprende, de los mecanismos que está usando, de cuáles son las maneras más eficaces para aprender. También podría ser una actitud frente al aprendizaje, siempre aprendés algo nuevo con tus patientews, alumnos e hijos. También una actitud permanente de ponerte en el lugar del que aprende (Flojones)

Es encontrar la manera de entender, analizar y aprender las cosas del exterior por los medios que a cada uno le parezcan convenientes, cómodos o más fáciles. como por ejemplo un propio método de estudio el de hacer esquemas, así la persona lo entiende y aprende en cambio para otro personan no lo es así. (Carla Iribarren).

Es DESCUBRIR, CREAR, INVENTAR, los medios que le permiten seguir con los procesos de ASIMILACION y ACOMODACION intelectual de un modo intermitente, no sólo en los niños en edad escolar, sino, en todos nosotros que somos unos aprendices permanentes. Hoy mismo estamos aprendiendo lo que es 'prender a aprender'. Luego, uno de los primeros pasos de la escuela debe ser GUIAR en ese APRENDER A APRENDER. Sólo ahí se dará el verdadero aprendizaje. (Tomado de La Andragogía y la Etnomatemática) (Oscar Pacheco Rios)

consecuentemente de toda la estructura cognitiva. Para lograr el aprendizaje significativo, según Ausubel se requiere lo siguiente:

a. Organización del aprendizaje

A fin de facilitar al estudiante las relaciones entre los conocimientos que posee y los nuevos. Además se requiere de una adecuada presentación por parte del docente que favorezca la atribución de significado a los mismos por el alumno.

b. Buena disposición para el aprendizaje

Es importante lograr el aprendizaje en el estudiante, por lo tanto el reto para el docente es justamente, que el estudiante aprenda, en ese momento se requiere de lograr el suficiente interés, motivarlo para que el aprendizaje no sea aburrido, más bien sea con gusto.

c. Activación de los aprendizajes previos

Es importante todo aquel material, información, técnicas y estrategias para, no solo motivar al estudiante a “querer aprender” sino que el material dispuesto logre la activación de los conocimientos previos a fin de establecer las relaciones necesarias para aprender.

2.3.2. Tipos de aprendizaje significativo

Es importante entender que el aprendizaje significativo no es la conexión simple de la información nueva con la ya existente en la estructura cognoscitiva del que aprende; además éste involucra la modificación y evolución de la nueva información, así como de la estructura cognoscitiva envuelta en el aprendizaje.

Ausubel distingue tres tipos de aprendizaje significativo:

2.3.2.1. Aprendizaje de Representaciones

Aprendizaje elemental base de los demás aprendizajes. Atribuye significados a determinados símbolos. Sobre el tema Ausubel se expresa: *“Ocurre cuando se igualan en significado símbolos arbitrarios con sus referentes (objetos, eventos,*

conceptos) y significan para el alumno cualquier significado al que sus referentes aludan” (AUSUBEL, 1983, pg. 46).

El tipo de aprendizaje por representaciones se presenta generalmente en los niños, ocurre cuando el significado de una palabra representa, o se convierte en equivalente para esa palabra que es percibida en ese momento, por lo tanto, significan la misma cosa para quien lo dice; no se trata de una simple asociación entre el símbolo y el objeto, sino que el individuo los relaciona de manera relativamente sustantiva y no arbitraria, como una equivalencia representacional con los contenidos relevantes existentes en su estructura cognitiva.

2.3.2.2. Aprendizaje de Conceptos

Los conceptos se definen como *"objetos, eventos, situaciones o propiedades de que posee atributos de criterios comunes y que se designan mediante algún símbolo o signos"* (AUSUBEL 1983:61), tomando en cuenta lo indicado, se puede decir que de cierta manera, también es un aprendizaje de representaciones. Los conceptos son adquiridos a través de dos procesos, formación y asimilación.

En la formación de conceptos, los atributos o características de criterio del concepto se adquieren a través de la experiencia directa, en sucesivas etapas de formulación y prueba de hipótesis. El aprendizaje de conceptos por asimilación se produce a medida que el niño amplía su vocabulario, pues los atributos de criterio de los conceptos se pueden definir usando las combinaciones disponibles en la estructura cognitiva por ello el niño podrá distinguir distintos colores, tamaños y afirmar que se trata de tal o cual objeto, cuando vea otras en cualquier momento.

2.3.2.3. Aprendizaje de Proposiciones

Este tipo de aprendizaje va más allá de la simple asimilación de lo que representan las palabras, combinadas o aisladas, puesto que exige captar el significado de las ideas expresadas en forma de proposiciones. El aprendizaje de proposiciones implica la combinación y relación de varias palabras cada una de las cuales constituye un referente unitario, luego estas se combinan de tal forma que la idea resultante es más que la simple suma de los significados de las palabras

componentes individuales, produciendo un nuevo significado que es asimilado a la estructura cognoscitiva.

Es decir, que una proposición potencialmente significativa, expresada verbalmente, como una declaración que posee significado denotativo o sea, las características evocadas al oír los conceptos y connotativo, referente a la carga emotiva, actitudinal e idiosincrática provocada por los conceptos, de los conceptos involucrados, interactúa con las ideas relevantes ya establecidas en la estructura cognoscitiva y, de esa interacción, surgen los significados de la nueva proposición.

2.3.3. Ventajas del aprendizaje significativo

Aunque muchos autores no tienen una buena apreciación sobre el aprendizaje significativo, sin embargo, existen estudios con evidentes resultados sobre el tema, en ellos se toma en cuenta las siguientes ventajas:

- Es personal, ya que la significación de aprendizaje depende los recursos cognitivos del estudiante.
- Es activo, pues depende de la asimilación de las actividades de aprendizaje por parte del alumno.
- Produce una retención de la información más duradera.
- Facilita el adquirir nuevos conocimientos relacionados con los anteriormente adquiridos de forma significativa, ya que al estar claros en la estructura cognitiva se facilita la retención del nuevo contenido. La nueva información, al ser relacionada con la anterior, es guardada en la memoria a largo plazo.

2.3.4. Requisitos para adquirir aprendizajes significativos:

Significatividad lógica:

Que el material sea significativo, en función en función de los conocimientos previos y de la experiencia vital. Debe poseer un significado lógico, es decir, ser relacionable de forma intencional y sustancial con las ideas correspondientes y pertinentes que se hallan disponibles en la estructura cognitiva del alumno. Este

significado se refiere a las características inherentes del material que se va aprender y a su naturaleza.

Significatividad psicológica:

Estos significados de conceptos y proposiciones de diferentes individuos son lo suficientemente homogéneos como para posibilitar la comunicación y el entendimiento entre las personas.

Significatividad funcional:

Disposición para el aprendizaje significativo, es decir, que el estudiante muestre una disposición para relacionar de manera sustantiva y no literal el nuevo conocimiento con su estructura cognitiva.

2.3.5. Aprendizaje escolar y construcción de significados

En la relación de lo que ya sabemos con lo que aprendemos, los esquemas de acción y de conocimiento de lo que ya sabemos se modifican. Es importante señalar, que no siempre se va a dar un aprendizaje significativo, por lo que no siempre se da lugar a la construcción de significados, y en muchas ocasiones el aprendizaje se limita a la mera repetición memorística, por ello como docentes se debe tratar de que los estudiantes desarrollen trabajos, tareas, deberes y más en el sentido de estimular los conocimientos previos y entrando al tema visto.

Sobre el tema del significado y sentido del aprendizaje escolar, se utiliza el término "sentido" a fin de subrayar el carácter experimentador que en buena lógica constructiva impregna el aprendizaje escolar y la percepción que tiene el estudiante de una actividad concreta y particular de aprendizaje, lo que no coincide necesariamente con la que tiene el docente.

Es importante enseñar al estudiante a aprender, construir y socializar relacionar entre estos términos y su conceptualización ya que cada uno depende del otro. Ya que la construcción progresiva de significados compartidos en un aula de clase juega papeles distintos, en cuanto a que el docente conoce el principio del

significado que comparte con el niño o joven y éste desconoce el referente del que se habla.

2.3.6. Aprendizaje colaborativo

Se considera al **Aprendizaje Colaborativo**, como un conjunto de métodos de instrucción y entrenamiento en estrategias para propiciar el desarrollo de habilidades mixtas donde cada individuo, que es un miembro de un grupo, además es responsable tanto de su aprendizaje como del de los restantes del grupo.

Desde la perspectiva sociológica, el aprendizaje Colaborativo, representa un componente social de aprendizaje que no sería posible con el aprendizaje habitual, porque como dice Vygotsky: “El Aprendizaje Colaborativo consiste en aprender con otros y de otros” (Vygotsky 1978), o sea, hace referencia a lo que en psicología social se conoce como Zona de Desarrollo Próximo, ZDP. Lo cual permite valorar desde la educación, el trabajo que realiza un individuo con otros para lograr el aprendizaje en conjunto y solidaridad, es allí donde surge la importancia que se le designa al compartir con otros, abre las puertas para generar estrategias de enseñanza-aprendizaje centradas en el diseño colectivo.

Todo Aprendizaje Colaborativo requiere una planificación previa, o sea, contar con objetivos claros, tanto generales como específicos que se desea lograr, ello significa hacer uso del enfoque del aprendizaje constructivista donde el estudiante pasa a ser el centro del proceso de enseñanza aprendizaje. Cabe tomar en cuenta una característica más del aprendizaje Colaborativo es socializador y se basa en la solidaridad y cooperación entre los pares, porque entre ellos se puede generar más fácilmente el aprendizaje.

2.3.7. Formación de conocimientos y el aprendizaje escolar

A partir del Siglo XVII cuando se empiezan a introducir imágenes en los libros de textos, al tiempo que se recomienda el contacto con la naturaleza y la adecuación de las cosas. Con la aparición de la ciencia moderna a finales de la Edad Media y su difusión a partir del Renacimiento cambia la valoración de los tipos de

conocimientos y poco a poco empieza a introducirse el método experimental para indagar la naturaleza.

Hacia la segunda mitad del siglo XIX surge la psicología como disciplina independiente ésta hereda la problemática filosófica y la disputa entre las posiciones empiristas y racionalistas. Lo novedoso de los psicólogos es el estudio experimental del problema de aprendizaje como *"un cambio de la capacidad o la conducta que es relativamente permanente y no puede atribuirse simplemente al proceso de desarrollo"*. Ellos comenzaron estudiando la percepción, es decir, como obtenían conocimientos por medio de los sentidos, pusieron en manifiesto que el ser humano no se limita a obtener información del exterior sino que se la organiza profundamente.

Por lo tanto el aprendizaje por comprensión siempre se da, ya que los estudiantes, deben leer la información para resolver o desarrollar diferentes trabajos, para de esta manera, analizar y comprender la información, se logra que el estudiante actúe de una manera reflexiva.

El condicionamiento clásico que consistiría en ir informando nueva conducta por asociación en un procedimiento demasiado lento y no puede explicar cómo se aprenden los conocimientos de cada día. Este tipo de aprendizaje se presenta en ocasiones en las escuelas ya que estos aprendizajes se aprenden realizando, observando y sobre todo la explicación del maestro, y la atención que tenga el alumno hacia una clase dada en el aula de clases.

Con los métodos que se han utilizado a lo largo de la historia, muchos individuos han aprendido pero otros aprenden poco y muy lentamente. Se supone que el individuo al término de la escolaridad debe tener una serie de conocimientos que la sociedad exige. En la actualidad hay una tendencia a ir aumentando más y más los contenidos de los programas escolares y esto no tiene el efecto deseado, el aprendizaje, ya que no depende de la cantidad que pretendemos enseñar, si no de como se lo realiza.

Es así que los conocimientos que adquiere un estudiante en el período de estudios, deben ser transformados por el docente, porque de esta manera éste adaptará esos conocimientos al contexto o sea, al entorno y al medio donde el estudiante se encuentra para que sean significativos

2.3.8. Trabajando con las ideas de los estudiantes en el aprendizaje

Se parte de la premisa de que los estudiantes siempre tienen ideas de cómo son los fenómenos y los hechos de cualquier índole, y estas ideas las obtienen de la experiencia que se adquiere por medio de los sentidos, la percepción.

El aprendizaje promueve las diferentes interacciones entre los estudiantes y los maestros ya que de esto depende el aprendizaje del estudiante, esto a su vez generan la buena transmisión del proceso de enseñanza aprendizaje. La influencia que las concepciones generan en los alumnos y su aprendizaje es de gran importancia ya que de esto depende la adquisición de los conocimientos dados por el docente.

Es importante llegar a conocer las ideas que tengan los estudiantes sobre un tema, no se debe olvidar que en el caso de las concepciones de los niños no se muestran como una conducta evidente, sino que han de ser necesariamente inferidas a partir de sus experiencias verbales, orales, escritas, dibujos, etc. El conjunto de ideas y técnicas empleadas a la exploración de las ideas de los niños abarca una amplia gama desde el uso de los cuestionarios, registro de las expresiones verbales y guiones de entrevistas. Se sugiere el uso de los cuestionarios tanto en la investigación psicoeducativa como en otras disciplinas, lo que permite al estudiante internalizar el aprendizaje.

También la entrevista es una de las evaluaciones adecuadas para explorar, qué conocen los estudiantes. Esta técnica utilizada en combinación con el cuestionario, es muy importante ya que con ella se conoce cuáles son las actitudes de los niños y también muestra en ocasiones el comportamiento del estudiante y su razonamiento.

2.4. DIDACTICA

La educación y la instrucción de las nuevas generaciones es una labor compleja y a la vez gratificante de ingeniería humana; se pretende desarrollar y formar el carácter, la inteligencia y la personalidad de las nuevas generaciones, de modo que se integren sin dificultad a la vida social como factores positivos de bienestar, de mejoría y de progreso humanos. John Dewey escribe: *“La educación puede eliminar males sociales manifiestos, induciendo a los jóvenes a seguir caminos que eviten esos males.”*

Actualmente se requiere y se usan todo un conjunto de principios, criterios, normas, recursos y técnicas de acción educativa, lo cual es producto de la reflexión y análisis crítico de los filósofos, por la investigación científica y la experimentación objetiva de docentes, lo cual al tiempo sirve a los docentes, a los estudiantes y a la comunidad educativa para asegurar una economía eficaz sobre la actuación de las nuevas generaciones.

Todo el conjunto de herramientas, normas y técnicas que hacen posible la acción educativa se toma en cuenta como didáctica.

2.4.1. Hacia una conceptualización

Existen varias definiciones, los filósofos determinan la didáctica de la siguiente manera y muchos coinciden en:

- a. La didáctica es la disciplina de carácter práctico y normativo
- b. Es el conjunto sistemático de principios, normas, recursos y procedimientos específicos.

Es importante determinar cuál es la técnica más adecuada, para ello se debe tomar en cuenta:

- a. Los principios, normas y conclusiones de la Filosofía de la educación.
- b. Los descubrimientos y conclusiones de las ciencias educativas, como la biología, la psicología y la sociología de la educación.

- c. La experimentación y las prácticas de más comprobada eficacia de la enseñanza moderna.
- d. Los criterios y normas de la moderna racionalización científica del trabajo.

Por lo expuesto se concluye que no existe “la mejor técnica de enseñanza-aprendizaje”, sin embargo la experiencia dará las pautas y en vista de las sugerencias y orientaciones se determinará la que sea factible, por lo cual es necesario comprender y discernir todos los datos e información a fin de lograr el objetivo deseado.

Aebli, indica que la didáctica es una ciencia que auxilia a la Pedagogía para todo lo que tiene que ver con las tareas educativas más generales. Asegura que la didáctica científica es el resultado del conocimiento de los procesos educativos en el intelecto de un individuo y las metodologías utilizadas.

Mattos, expresa que para él consiste en una doctrina pedagógica cuya meta es definir una técnica adecuada de enseñanza y dirigir eficazmente el aprendizaje de un grupo. Posee un carácter práctico y normativo que debe ser respetado.

Stöcker, por su parte asegura que es una teoría que permite dar instrucciones en la enseñanza escolar de todos los niveles. Analiza todos los aspectos de la enseñanza (fenómenos, preceptos, principios, leyes, etc.); mientras que Larroyo la presenta como el estudio de los procedimientos en la tarea de enseñar¹⁴

2.4.2. **Ámbito de la didáctica**

Los componentes que se precisan para analizar, integrar funcionalmente y son orientación en la labor docente, son cinco tomado de Luis Alves de Mattos. Compendio de didáctica general. Con la autorización de Editorial Kapelusz.

- a. **El educando**, no sólo como alumno que debe aprender con su memoria y con su inteligencia, sino como ser humano en evolución, con todas sus capacidades y limitaciones, peculiaridades, impulsos, intereses y reacciones, pues toda esa compleja dinámica vital condicionará su integración en el sistema cultural de la civilización.
- b. **El maestro**, no sólo como explicador de la asignatura, sino como educador apto para desempeñar su compleja misión de estimular, orientar y dirigir con

14 En: Definición de didáctica - Qué es, Significado y Concepto <http://definicion.de/didactica/#ixzz2KvzRnhCj>

- habilidad el proceso educativo y el aprendizaje de sus alumnos, con el fin de obtener un rendimiento real y positivo para los individuos y para la sociedad.
- c. **Los objetivos** que deben ser alcanzados, progresivamente, por el trabajo armónico de maestros y educandos en las lides de la educación y del aprendizaje. Estos objetivos son la razón de ser y las metas necesarias de toda la labor escolar y deben ser el norte de toda la vida en la escuela y en el aula.
 - d. **Las asignaturas**, que incorporan y sistematizan los valores culturales, cuyos datos deberán ser seleccionados, programados y dosificados de forma que faciliten su aprendizaje, fecundando, enriqueciendo y dando valor a la inteligencia y a la personalidad de los alumnos. Las asignaturas son los reactivos culturales empleados en la educación y los medios necesarios para la formación de las generaciones nuevas.
 - e. **El método de enseñanza**, que fusiona inteligentemente todos los recursos personales y materiales disponibles para alcanzar los objetivos propuestos, con más seguridad, rapidez y eficacia. De la calidad del método empleado dependerá, en gran parte, el éxito de todo el trabajo escolar.

2.4.3. Herramientas Didácticas

Las herramientas Didácticas corresponden al conjunto de elementos y materiales que facilitan el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje, mismos que contribuyen a que los estudiantes logren el dominio de un contenido determinado; pero también, facilitan el acceso a la información, la adquisición de habilidades, destrezas y estrategias, como también a la formación de actitudes y valores.

Por lo tanto, los recursos didácticos cumplen una función que permite la interacción entre docentes y estudiantes para alcanzar los objetivos de la educación. Es así que si el docente utiliza recursos didácticos que estén al alcance, el usarlos adecuadamente y buscar su relación con el resto de los elementos del proceso educativo: objetivos, planes y programas de estudio, contenidos, entonces se tendrá excelentes resultados.

La virtualidad práctica de estas herramientas está en función de la coherencia entre las partes, es decir del grado en el que se refuerzan unas a otras hacia la

orientación elegida y de la manifestación de las teorías prácticas acerca de la enseñanza que se refleja en las opciones elegidas por el enseñante.

Dada la variedad de enfoques al entender el currículum, se presentan también modos diversos de concebir las herramientas utilizadas para diseñarlo y desarrollarlo. No sólo porque varía el modo de entender los elementos que se seleccionan como significativos de la realidad educativa, sino también porque la lógica que preside la interrelación entre ellos y, en definitiva, la orientación global de la herramienta con respecto a la práctica de la enseñanza es distinta.

2.4.3.1. Funciones

Son funciones de las herramientas didácticas, entre otras:

- c. Colaboran en el ejercicio de habilidades en los estudiantes y también a desarrollarlas.
- d. Despiertan la motivación, la impulsan y crean un interés por el contenido a estudiar.
- e. Permiten evaluar los conocimientos de los alumnos en cada momento

2.4.3.2. Ventajas:

- a. Acerca a los estudiantes a situaciones de la vida real representando estas situaciones lo mejor posible.
- b. Permiten que los estudiantes tengan impresiones más reales sobre los temas que se estudian.
- c. Minimiza la carga de trabajo tanto de docentes como de estudiantes.
- d. Maximiza la motivación en el alumnado.
- e. Facilitan la comprensión de lo que se estudia al presentar el contenido de manera tangible, observable y manejable.

- f. Concretan y ejemplifican la información que se expone, generando la motivación del grupo.
- g. Complementan las técnicas didácticas y economizan tiempo.

2.4.3.3. Consejos para crear un recurso didáctico

Es importante rescatar los siguientes cuestionamientos si se desea obtener excelentes resultados en la aplicación de tal o cual recurso didáctico, ¿Qué se desea que los estudiantes aprendan?, ¿qué desean los estudiantes aprender?, ¿qué condiciones y contexto tienen los estudiantes? Para lo cual es importante lo siguiente:

- Brindar explicaciones Claras y sencillas.
- Mostrar cercanía hacia los estudiantes, por lo tanto, la herramienta debe ser conocida y accesible.
- La apariencia debe ser agradable para el estudiante, por ejemplo: añadir un dibujo al texto que le induzca rápidamente el tema de que trata y así crear un estímulo atractivo para el estudiante.
- Un sistema de interacción, o sea que los estudiantes conozcan el recurso y la forma de cómo manejarlo.

2.4.4. Recursos Didácticos más utilizados

2.4.4.1.El pizarrón o pizarra

Generalmente es un tablero de formica y acrílico, actualmente, antes correspondía a un tablero ubicado en la pared, generalmente de color verde o negro donde se trazaba con tiza. Obviamente que actualmente se utiliza la pizarra acrílica, donde se traza con marcadores borrables. Se considera como un elemento tradicional de ayuda en la enseñanza. Es de bajo costo y su instalación no es complicada, además es el primer material con que cuenta un aula escolar.

Para el uso de la pizarra se debe tomar en cuenta el material complementario y anticipado es: marcador, borrador y si se quiere regla. Que el docente debe estar seguro de lo que escribe, pues es imposible que se muestre faltas de ortografía y

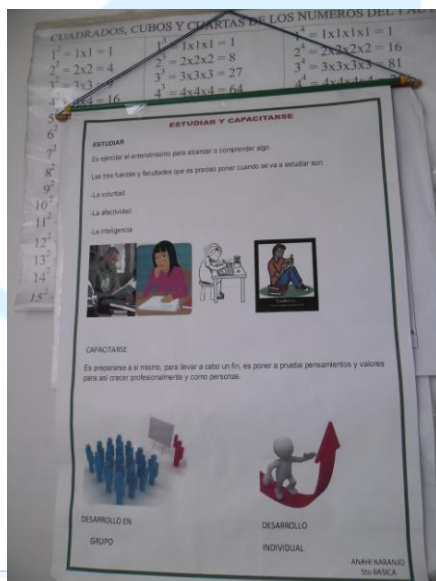
que lo que se escribe pueda ser legible y entendible desde cualquier punto del aula. Importante es, luego de utilizar la pizarra, dejarla limpia y guardar un orden lógico en las exposiciones ya que el estudiante tomará apuntes para recordar. Es importante que se escriban palabras claves.

2.4.4.2.El cartel

Se compone de un pliego de papel, cartón u otro material donde se anuncia o se enuncia la información pertinente del tema en estudio. Para los docentes es de utilidad ya que en él se puede mostrar las ideas principales de algo, diseñar mapas conceptuales, exponer mapas mentales o graficar esquemas conceptuales y más para los estudiantes o los estudiantes pueden elaborar para sus pares en exposiciones.

Su función es proporcionar un mensaje a los estudiantes con el objetivo que éstos lo capten, lo recuerden y actúen en forma concordante a lo sugerido por el propio cartel. El atractivo visual de un buen cartel, hace de él una forma eficaz para comunicar mensajes a un grupo de estudiantes. Por esta razón el cartel ha pasado a ocupar, un importante lugar. Es importante recordar que la imagen en un cartel no es un fin en sí misma, sino un medio para llegar al fin propuesto, que es la comunicación y fijación del mensaje.

Características



Mensaje.- Debe ser global, percibiéndose como un todo en el que cada elemento se integra armónicamente y crea una unidad estética de gran impacto.

Figura No. 2: Cartel Estudiar y capacitarse

Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

Elementos físicos.- son aquellos que constituyen el arreglo o tratamiento estético y el atractivo visual.

Elementos psicológicos.- son los que dentro del mensaje estimulan al espectador para que se oriente hacia lo que se pretende en dicho mensaje. Su intención es causar el impacto para que perdure el mensaje.

Calidad.- Un cartel de calidad es aquel que llama la atención espontáneamente, es decir, independientemente de la voluntad del observador. Los elementos físicos que provocan este tipo de atención son: imagen, texto, color, composición, tamaño y formato.

La imagen.- debe ser una síntesis que resuma la idea a la mínima expresión gráfica, sin dejar de ser clara y significativa. Son poco recomendables las simplificaciones exageradas, así como el abuso de abstracciones, debido a que presentan dificultades para su comprensión o decodificación del mensaje, y en consecuencia, el número de observadores que entiendan el mensaje se reducirá. La imagen en un cartel está constituida por formas, que desde nuestro punto de vista, pueden ser básicamente: naturales, geométricas o abstractas.

La elaboración.- las imágenes que se aplican al cartel pueden ser: fotográficas o dibujadas. Las imágenes fotográficas a su vez pueden ser de dos tipos: normal o con efectos.

Texto.- cumple una doble función en el cartel, refuerza el mensaje implícito en la imagen y es en sí mismo un elemento importante en la composición que ayuda a dar la impresión de equilibrio. Este elemento del cartel debe cuidarse tanto en la redacción como en el tipo de letra, tamaño de la misma y su colocación. La redacción no debe ser muy extensa.

Para que la percepción sea rápida los textos deben ser cortos, directos y claros, buscando al igual que la imagen, comunicar el mensaje con el mínimo de elementos, sin utilizar palabras o frases largas. Hay que buscar el texto que mejor transmita el mensaje. En algunos casos un texto interrogativo

puede ser el centro motivacional de un cartel. Dentro del elemento texto existen dos tipos: el encabezado y el pie.

El encabezado.- sirve de título al cartel, es el primer elemento del texto que llama la atención de las personas; se debe escribir con letras de mayor tamaño que las del pie, y con una, dos o tres palabras a lo sumo.

El pie tiene.- como función clarificar y profundizar en el mensaje: da los detalles y globaliza la información. Para su interpretación es necesario que el observador se acerque al cartel.

Extensión varía dependiendo de las necesidades del mensaje, pero se recomienda que la redacción sólo incluya lo elemental.

El tipo de letra.- es también un elemento importantísimo, ya que a través de ésta podemos transmitir significados emotivos y sentimientos; combinada con la imagen pueden resultar más impactante en su mensaje global. Por ejemplo, una letra suave o adornada tal vez no armonice con una ilustración industrial.

El color: es otro aspecto relevante del cartel. Para éste hay que seguir ciertas reglas: usar pocos colores; aplicar los colores planos, sin matices, usar fondos contrastantes y usar colores claros.

Los contrastes pueden hacerse recurriendo a la combinación de los colores complementarios (por ejemplo: violeta y amarillo) o a los armónicos (por ejemplo: bermellón que sale del rojo y amarillo). La combinación de colores armónicos se percibe de una manera más relajada, en cambio; la combinación de colores complementarios es percibida como más agresiva. Sin embargo, hemos de concluir diciendo que cualquier combinación es válida si se consigue el efecto deseado.

El tamaño: deberá considerarse, pues dependiendo del lugar en que estará colocado y la distancia en la que pasarán los que lo observen, determinará sus dimensiones. El tamaño más común es el de 70 x 100 centímetros, de 50 x 70 cm, o el más pequeño que es de 35 x 50 cm. Este tipo de medidas son las más

recomendables pues están en función de las medidas comerciales del papel, con lo cual se evitará el desperdicio.

Formato: Existen dos tipos: el vertical y el horizontal.

2.4.4.3. Papelógrafo o rotafolio

En muchos casos se denomina papelote, justamente porque es un papel grande, usado generalmente para la exposición de las ideas. En él los estudiantes pueden demostrar una síntesis de lo comprendido, aprendido y analizado en una clase o sobre un tema.

El uso de esta herramienta tiene algunas ventajas, entre otras, resumir ideas, conclusiones de grupo o de un debate; diseñar un esquema; elaborar un mapa semántico o conceptual, caracterizar a un personaje histórico; participación de todos los estudiantes en un trabajo.

2.4.4.4. La lotería académica

Se ha convertido en una herramienta utilizada para repasar los datos e información que se ha proporcionado en clase, es un juego en el aula que permite, justamente por ser un juego, que los estudiantes refuercen los conocimientos, de esta manera se promueve la fijación de los conocimientos que los mismos estudiantes han elaborado y desarrollado.

2.4.4.5. El portafolio

En esta herramienta se presentan ideas a manera de exposición. Se trata de un caballete sobre el cual se montan hojas de papel impresas o dibujadas, sujetas al caballete con argollas, cordón, cintas o tachuelas.

Las hojas se pasan de una en una, mientras surge la exposición referente a lo que se quiere expresar y se ha plasmado en las hojas.

El portafolio puede ser:

De pared

Justamente se lo realiza sobre la pared sobre la cual se colocan dos clavos, uno a cada lado de las hojas de manera que se puedan voltear.

De caballete

Debe existir un mueble llamado caballete, donde se montan las hojas lo cual permite mostrarlas con más facilidad, se pueden manejar mejor.

Ventajas en el aula

Este instrumento es un material didáctico de imagen fija que permite rotar sus láminas, en la medida que se va desarrollando la clase, o sea lo que el docente ha preparado, es más no se tiene oportunidad de omitir algún hecho o punto, guarda un orden y secuencia. Se elabora en papel bond y puede ser en papel periódico, con textos cortos, figuras claras y concretas.

Con este material es posible que el docente muestre en forma objetiva conceptos e imágenes que desea que el alumnado aprenda.

2.4.4.6. Guía de observación

Se toma en cuenta que la Guía de observación es un documento escrito por el docente; se basa en una serie de preguntas y un conjunto de ideas que deben ser completadas y/o respondidas, además puede constar de espacios en blanco a fin de que los estudiantes llenen con dibujos, mapas, croquis, etc. Se utiliza generalmente en una salida de campo u observación.

Esta herramienta se la utiliza en base a la observación del estudiante y se sugiere guardar todos los detalles.

2.4.4.7. Los Mapas

Los mapas constituyen una representación gráfica de la tierra o una porción de ella. La representación se la realiza a escala métrica generalmente en una superficie bidimensional, aunque se la puede representar de manera esférica, un ejemplo de ello constituyen los globos terráqueos.

Existen una infinidad de mapas, desde los más usuales que son los mapas políticos, físicos, hidrográficos, hasta los temáticos, de población, climáticos, mapamundi, etc. El uso de estos recursos es de vital importancia, sobre todo para el Área de Estudios Sociales, esto no quiere decir que no se pueda usar en otras áreas, sin embargo la temática nos lleva a la necesidad de su uso frecuente en Estudios Sociales sobre todo en la Asignatura de Geografía.

Un mapa debe contener: la ubicación de los principales puntos cardinales (N, S, E y O) y/o la rosa de los vientos; la leyenda, donde se evidencia una serie de símbolos y colores utilizados correspondientes a símbolos convencionales que se debe interpretar; la escala gráfica o numérica en la que se ha desarrollado el mapa.

2.4.4.8. El cine

¿Quién no ha ido al cine?, todos es verdad y a los estudiantes les gusta mucho ir al cine. Antes de definir lo que es un cine, es más interesante rescatar la utilidad que éste proporciona en el aprendizaje del estudiante. Las imágenes en constante movimiento ganan la atención de niño, adulto y joven. Quienquiera si tiene a la mano una película que se le muestra interesante, pues queda prendido en la pantalla, mientras el tiempo transcurre.

La imagen que transcurre en movimiento es una motivación para la vista y es por allí por donde la memoria se activa al igual que el recuerdo. De allí surge la pregunta muchos se hacen ¿por qué existen cineastas, actores y actrices, así como escenarios y sobre todo Hollywood? Por la misma respuesta, es que ¡a todos les gusta el cine! Si el docente sabe escoger las películas que motiven a aprendizajes en los estudiantes, se lograra un excelente resultado. El problema surge en la acumulación de contenidos en el currículo que dificulta que exista una frecuencia de asistir con los estudiantes al cine o de programar un cine.

2.4.4.9. La Maqueta

La maqueta corresponde a una simulación física de algo que existe, sea grande como las montañas o pequeña como una célula o el átomo. En la realización de la

maqueta se puede emplear varias modalidades y materiales, desde la plastilina hasta papel mache o reciclado, goma, cartulinas, pinturas, globos.

Todo depende de el qué se desea representar, además es conveniente que el docente trabaje con los estudiantes en grupos diferentes, en trabajo colaborativo o cooperativo.

La participación del docente como uno más del grupo es la mejor forma de que, por un lado los estudiantes aprendan y por otro, de enseñar y conseguir los objetivos que el docente se propone.

2.4.5. El internet como herramienta didáctica

La información, hoy en día, se ha convertido en el recurso más utilizado y la base de esta sociedad postindustrial, en torno a ella, toma importancia, la toma de decisiones de manera eficiente, efectiva y eficaz, ocupar el tiempo de ocio en diferentes actividades y, entre otras ampliar el campo del conocimiento de la mente se hace evidente. Es así que tanto el internet como las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación son herramientas básicas de esta nueva sociedad.

Las Tics, Tecnologías de la información y las comunicaciones, han provocado el cambio en las relaciones de la sociedad; La forma en la que hoy percibimos la realidad y la manera como nos relacionamos con el mundo en general se reconfigura y cuestiona por el acelerado desarrollo de las Tics. Los avances tecnológicos son cada vez mayores y continuos.

“La tecnología hace a los medios de comunicación e introduce en ellos un aspecto de universalidad. Con los avances de este conjunto de técnicas, la información fluye sin límites por todo el mundo. Internet ha supuesto la caída de muros entre las culturas del mundo y ha servido para acercarlas; acercarlas hasta un punto peligroso porque en muchos casos las identidades culturales aún no acaban de entenderse o de respetarse”¹⁵.

Por lo expuesto, se ve que los estudiantes viven y crecen en una época diferente al de las generaciones de maestros. Indudablemente estas nuevas tecnologías son fundamentales hasta en la hora de decidir a dónde uno va, forma en cómo evoluciona la tecnología y la manera en que como usuarios, maestros, estudiantes

¹⁵ <http://iriadevila.espacioblog.com/post/2006/03/03/los-medios-comunicacion-y-tecnologia-influencias-las>

confrontamos y asumimos estos factores; de esta manera es importante determinar el impacto y beneficio que brindan en el hecho educativo, en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Además en el documento digital “Las Tecnologías de la Información y la comunicación Docente, Guía de Planificación” de la UNESCO, se indica lo siguiente, como resumen de lo mencionado:

Las tecnologías de la información y la comunicación (Tics) son un factor de vital importancia en la transformación de la nueva economía global y en los rápidos cambios que están tomando lugar en la sociedad. En la última década, las nuevas herramientas tecnológicas de la información y la comunicación han producido un cambio profundo en la manera en que los individuos se comunican e interactúan en el ámbito de los negocios, y han provocado cambios significativos en la industria, la agricultura, la medicina, el comercio, la ingeniería y otros campos. También tienen el potencial de transformar la naturaleza de la educación en cuanto a dónde y cómo se produce el proceso de aprendizaje, así como de introducir cambios en los roles de profesores y alumnos.

Las instituciones de formación docente deberán optar entre asumir un papel de liderazgo en la transformación de la educación, o bien quedar rezagadas en el camino del incesante cambio tecnológico. Para que la educación pueda explotar al máximo los beneficios de las Tics en el proceso de aprendizaje, es esencial que tanto los futuros docentes como los docentes en actividad sepan utilizar estas herramientas¹⁶.

En este mundo que se transforma a diario crecen los estudiantes y necesitan una respuesta urgente a sus necesidades y una de ellas es la urgencia de aprender, pero este aprendizaje debe ser acorde al mundo globalizado que el niño y el joven viven: “*Los docentes y la enseñanza en un mundo en mutación*” (UNESCO, 1998)

Para alcanzar esta meta, debe producirse un cambio en la concepción tradicional del proceso de aprendizaje y una nueva comprensión acerca de cómo las nuevas tecnologías digitales pueden ayudar a crear nuevos entornos de aprendizaje en los que los alumnos se sientan más motivados y comprometidos, asuman mayores responsabilidades sobre su propio aprendizaje y puedan construir con mayor independencia sus propios conocimientos. Thomas Kuhn señala que las revoluciones científicas se producen cuando las viejas teorías y métodos ya no pueden resolver los nuevos problemas¹⁷.

Como se indica, en el campo de la docencia, estas transformaciones tecnológicas llegan a imponer grandes retos, sobre todo la necesidad de renovar las técnicas de enseñanza, modos de propiciar aprendizajes significativos, material dispuesto para el uso tanto de maestros como estudiantes. Como maestros, nuestra tarea

16 UNESCO. Las Tecnologías de la Información y la comunicación Docente, Guía de Planificación”. en: <http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001295/129533s.pdf>

17 <http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001295/129533s.pdf>

fundamental es lograr que nuestros estudiantes aprendan y puedan desear obtener aprendizajes significativos, pero no podemos olvidar que el aprendizaje depende no solo del esfuerzo del docente, sino también de factores como capacidad, motivación, interés, conocimientos previos y estrategias de aprendizaje sobre tal o cual asignatura.

Justamente en la actualidad, la educación no se entiende únicamente como la enseñanza de una serie de conocimientos teóricos, sino como la formación de los estudiantes para que puedan responder a las necesidades sociales en un mundo cambiante

No solo se educa para adquirir conocimientos específicos de un área determinada, sino también para procurar en el estudiante el desarrollo de destrezas cognitivas, habilidades y motivaciones que faciliten el aprendizaje. Lo que incluye la incorporación y manejo de nuevas tecnologías. No se trata de enseñar a manejar todas estas herramientas de trabajo, lo cual es necesario, sino que el docente debe aprovechar la oportunidad que estas herramientas ofrecen para en primer lugar facilitar el aprendizaje y en segundo lugar para hacerlo más rico y significativo.

De esta manera la Internet y las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación que manejan los estudiantes se han convertido ya en herramientas poderosísimas puestas a disposición de los docentes, como el espacio de encuentro virtual, medio de comunicación y además una gran fuente de diversa información.

Al hablar de internet, el concepto se refiere a aquellas posibilidades como: correo electrónico, recursos de otros ordenadores y del propio: ficheros, memoria, impresoras, etc.; video conferencias, grupos, redes sociales, navegación en la Web, links, blogs, etc.

Sin embargo no se puede negar que estas herramientas como recursos pedagógicos tienen varios inconvenientes que se basan en la dificultad para encontrar la información deseada, la que realmente es útil. Por lo tanto el buscar la

información necesaria se ha convertido en una tarea llena de sorpresas y obstáculos.

Luego de una orden de búsqueda se desprende una cantidad enorme de información que puede ser diferente si consideramos el “buscador”¹⁸; existe la dificultad para distinguir y discriminar el tipo de información: “mala o buena, de calidad, la científica y la acientífica o poco seria”. Muchas veces encontramos por la red información sospechosa, poco fiable. A estos inconvenientes los estudiantes se han visto enfrentados ya.

Como se ha destacado la utilidad que brindan las Tics y como parte de ella la Internet, a continuación se expone algunas de las ventajas de su uso, tomado de: http://www.ateneonline.net/datos/32_03_Duran_Adela_Guzman.pdf

Aprender más, de forma más rápida y más significativamente.

Se necesita menor esfuerzo a la vez que se puede aprender con mayor rapidez e integrando los contenidos aprendidos dentro de un marco conceptual mayor. Al disponer de una mayor cantidad de información y al ser más amplia, las posibilidades de relacionar los aprendizajes nuevos con los ya adquiridos es mayor.

Potencialidad de adaptación a las características individuales de cada sujeto.

Existe una mayor versatilidad a la hora de planificar la información que se desea recibir, el momento, la cantidad y la orientación de esa información. Ya hemos comentado que para que esto sea posible hay que planificar los objetivos y el material dependiendo de la edad y de las características de los sujetos a los que nos dirigimos.

Aumento de la autonomía del alumnado.

Existe la posibilidad de flexibilizar los horarios dado que esta herramienta se puede utilizar desde cualquier ordenador conectado a una red, por lo que este aprendizaje puede ser no presencial. Esto facilita la formación de alumnos con dificultades de movilidad o que no puedan asistir a clases convencionales por diversos motivos. Como inconveniente el profesor tiene que planificar la docencia para que esta herramienta de trabajo sirva como base para la enseñanza de todo el alumnado. Este alumnado suele ser heterogéneo, con diversas motivaciones y con conocimientos y experiencias previas distintas.

Esta herramienta cuenta con motivadores adicionales no sólo para ser utilizada como medio de ocio, sino que, dado su fácil manejo y versatilidad es más motivadora que otras fuentes de información porque puede contener imágenes, enlaces a otras páginas, foros de debate, etc. En resumen, existen contenidos multimedia que además de facilitar el aprendizaje aumentan la motivación para ser utilizados.

Estamos hablando de una herramienta dinámica que suele contener hipertexto lo que en sujetos de secundaria tiene un gran potencial didáctico y un gran atractivo.

18 Los buscadores en Internet, son programas dentro de un sitio o página web, los cuales, al ingresar palabras claves, operan dentro de la base de datos del mismo buscador y recopilan todas las páginas posibles, que contengan información relacionada con la que se busca.

Por ende, en los buscadores, sólo se necesita ingresar la palabra clave o el concepto que se desea preguntar y el programa del buscador, entregará una lista de páginas que contienen aquella información. En: <http://www.misrespuestas.com/que-son-los-buscadores-en-internet.html>

Además, el uso de la WEB favorece el desarrollo de capacidades cognoscitivas como comentaremos a continuación.

La WEB como herramienta didáctica desarrolla en los alumnos una serie de capacidades ya que continuamente deben decidir y aplicar estrategias de búsqueda y análisis de información para alcanzar los objetivos.

Las capacidades que se desarrollan son:

1. La memoria y el recuerdo de lo aprendido, ya que se puede aprender más significativamente por lo que el recuerdo será más fácil.
2. Observar y discriminar los contenidos relevantes de aquellos que no lo son.
3. Comprensión de lo observado. El alumno deberá relacionar la nueva información con conceptos previos y deberá clasificar y ordenar esta información para integrarla dentro del marco conceptual anterior.
4. Se desarrolla la capacidad de relación de los aprendizajes previos con los actuales, de forma que para que un aprendizaje sea significativo, la información se debe comparar, modificar y adaptar creando una nueva estructura de conocimiento.
5. La información tal y como se nos muestra no es siempre el objetivo final, sino que para llegar a este objetivo necesitamos "jugar" con la información, deducir e inferir resultados es algo bastante habitual al utilizar esta tecnología.
6. Esta herramienta también permite el desarrollo de la imaginación y la creación propia de conocimientos. Estas habilidades se desarrollan en el momento en que se deben aplicar estrategias y procedimientos de búsqueda de información. Es el propio alumno el que tiene que crear su propio marco de conocimiento a partir de su experiencia y conocimiento previo.
7. Desarrollo del sistema conceptual y simbólico, gracias a la utilización del sistema de símbolos que se utilizan de forma habitual en la red.
8. Además se deben de organizar y sintetizar los conocimientos adquiridos enmarcándolos en estructuras superiores, para que el aprendizaje sea significativo.
9. También hemos comentado como se debe evaluar el trabajo, el conocimiento adquirido así como las habilidades desarrolladas durante todo el proceso. Esto es algo que el alumno tendrá que hacer periódicamente y no dejarlo como una tarea que corresponde al profesor, que a veces, sólo evalúa al final del proceso, de esta forma la evaluación no tiene sentido. La evaluación parcial favorece el que el alumno vuelva sobre los contenidos tantas veces como lo necesite. De otra forma, esta herramienta pierde su sentido y está condenada al fracaso.

Si los objetivos a conseguir están totalmente definidos, la planificación es correcta, la guía y pasos a seguir es la adecuada y la información está orientada a los sujetos a los que nos dirigimos, el utilizar la WEB como herramienta de trabajo, búsqueda de soluciones y de información hace la docencia más fácil, más asequible y significativa que usando otros materiales¹⁹.

2.4.6. Recursos Didácticos y herramientas gratuitas útiles

A continuación se realiza una compilación de una serie de recursos, herramientas y programas cuyos enlaces son de libre distribución recopilados de diferentes fuentes de información:

2.4.6.1. Recursos disponibles para usarse directamente

Wikipedia: Enciclopedia

EncicloNet: mayor fuente electrónica de información general en español

19 En: http://www.ateneonline.net/datos/32_03_Duran_Adela_Guzman.pdf. LatinEduca 2004.com. Primer Congreso Virtual Latinoamericano de Educación a Distancia. 23 de Marzo al 4 de abril de 2004.

Libro digital de Santillana

ED@D: Proyecto de enseñanza Digital a Distancia del Ministerio de Educación de España,

Kalipedia: Enciclopedia de recursos de Santillana

Proyecto Agrega: Gran cantidad de material educativo con buscador integrado.

Educ@contIC: Tiene un potente filtro que ayuda en las búsquedas de recursos.

Recursos realizados con Atenex

Proyecto Arquímedes

Slideshare: Contiene numerosas presentaciones educativas, preferentemente en formato PowerPoint.

Scribd: Excelente plataforma para compartir documentos y presentaciones.

Zona Clic: Multitud de actividades realizadas con JClic, listas para ser usadas con un simple navegador.

Búsqueda Creative Commons: Búsqueda de contenidos Creative Commons en Google, Yahoo, Flickr, Blip.tv y Owl.

Colecciones de WebQuest: Recurso interactivo en base a cuestionarios

Recursos online para temas transversales: Educación intercultural, medioambiental, para la paz, educación en valores, etc.

Recursos en inglés para profesores: Más de 6.000 programas de estudio y materiales de todo tipo: WebQuest, juegos...

Aprender mediante juegos: Otra forma de enseñar, recursos didácticos en formato de juego.

Centro de tecnología educativa de Florida: Se pueden encontrar fondos y temas para presentaciones muy útiles para los docentes.

Banco Internacional de Objetos Educativos: Se puede realizar una búsqueda por nivel educativo, acotando la consulta por países, lenguaje o tipo de recurso.

Merlot: Importante repositorio educativo, en este caso de Estados Unidos y centrado en materiales universitarios, es el proyecto iniciado por la Universidad Estatal de California.

Recursos Musicales: Blog para profesores de música creado por M^a Jesús Camino Rentería.

Banco de vídeos

Youtube: Popular gestor de vídeos en Internet.

Mediateca de EducaMadrid: Archivos de vídeo y sonido de la Comunidad de Madrid.

2.4.6.2. Banco de recursos del CNICE

Vídeos educativos: Portal de reciente creación desde el que se pueden descargar o visualizar vídeos educativos de forma legal y gratuita. Los vídeos se revisan para comprobar que se adaptan al público al que se destinan.

Librosvivos.org: Dispone de una colección de vídeos pedagógicos realizados por un equipo multidisciplinar de profesores, ilustradores, animadores y profesionales del ámbito audiovisual.

Proyecto biosfera: Recoge una relación de vídeos de Biología y Geología, recopilados por el Taller de Informática Educativa del IES Arencibia, como un complemento didáctico para el aula. Los vídeos se completan con ejercicios para valorar el aprendizaje del estudiante tras su visionado. En la misma página web del proyecto se recogen múltiples enlaces a otros vídeos relacionados con estas áreas curriculares.

Vídeo digital educativo: Una colección de vídeos sobre distintos contenidos tratados en clase, realizados por los alumnos del colegio Erfain Ikastetxea School de Gipuzkoa.

Educatube: Recopila un buen número de vídeos educativos para primaria, secundaria y bachillerato organizados por materias curriculares. Como complemento, cada vídeo cuenta con una descripción de su contenido.

NeoK12: Es un portal de vídeos educativos en inglés para niños y adolescentes desde 3 a 16 años.

ArteHistoria: La Junta de Castilla y León reúne un buen número de vídeos relacionados con estas materias curriculares.

La aventura del saber: programa televisivo habilita en su página web una interesante videoteca con los documentales emitidos. La programación abarca temas de naturaleza, asuntos sociales, ciencia y tecnología y humanidades.

Videoteca educativa: recurso de la consejería de Educación de Murcia recopila un amplio grupo de vídeos didácticos clasificados por niveles educativos y materias. En cada vídeo, se hace referencia al contenido y a su duración.

Videoteca de cine: espacio para docentes y educadores que deseen utilizar y compartir experiencias y materiales que sirvan para utilizar el cine como herramienta didáctica en las aulas. Los vídeos están clasificados por áreas curriculares y etapas educativas o por formato y técnica utilizada.

Aula Visual: Dirigida a los docentes con el fin de motivar el uso de los medios audiovisuales como recursos de apoyo para el aula. Permite ver, descargar y subir vídeos y su catálogo está conformado por material producido por la industria audiovisual, por profesores para sus clases y por alumnos, como actividad de una asignatura.

Google Video: Servicio de alojamiento de vídeos en Internet. Además busca en Youtube.

TeacherTube: Con numerosos vídeos educativos preferentemente en inglés, aunque también puedes encontrar algo en español.

2.4.6.3. Banco de sonidos y música

Mediateca de EducaMadrid: Archivos de vídeo y sonido de la Comunidad de Madrid.

Banco de recursos del CNICE

FindSounds: Buscador de toda clase de sonidos.

FreeSoundProject: Es una plataforma de sonidos, ruidos y ambientes sonoros - no canciones- que puede ser de utilidad, por ejemplo para sonorizar narraciones, obras de teatro, cuentos o podcast.

SoundBible: Se pueden encontrar sonidos y efectos en formato wav y mp3 con indicación de tipo de licencia para cada uno de los archivos.

Public Domain Sounds: Se pueden encontrar sonidos y efectos en formato wav y mp3 con indicación de tipo de licencia para cada uno de los archivos.

ccMixer: Es un sitio de música con muestras, interpretaciones a capella, y remezclas publicadas bajo licencias CC donde se puede interactuar con la música de la manera que se desee.

Jamendo: Canciones para uso no comercial. Una comunidad de música libre y legal publicada bajo licencias Creative Commons.

2.4.6.4. Banco de imágenes

Banco de imágenes y sonidos del CNICE: El banco de imágenes del CNICE es un clásico que recientemente ha incorporado a su portal el sello de licencia de Creative Commons.

Flickr: Flickr es el más popular álbum fotográfico de Internet. Desde este enlace podrás acceder a las fotografías publicadas por sus autores bajo licencia Creative Commons.

Sciencepics: Es una base de datos con miles de imágenes relacionadas con la Ciencia y la Investigación que se realiza en Andalucía.

SmartPlanet: Una galería de imágenes de la Ciencia recopilada por E. Punset en su blog.

Bioscapes: Galería de fotografías del concurso "International Olympus BioScapes Digital Imaging Competition", patrocinado por la compañía fotográfica Olympus.

NYPL Digital Gallery: Ofrece acceso libre y gratuito a más de 600.000 imágenes digitalizadas de la Biblioteca Pública de Nueva York, incluyendo manuscritos, mapas históricos, carteles antiguos, grabados, fotografías y mucho más.

Tecnoloxia.org: Recopilación de bancos de imágenes para la asignatura de Tecnología, por la profesora María Loureiro.

Pics4Learning: Colecciones de imágenes categorizadas con licencia para su uso educativo por profesores y estudiantes.

Morguefile: Es uno de los sitios más antiguos y de mayor calidad para la búsqueda de imágenes. Se trata de un repositorio de imágenes de muy buena calidad publicadas bajo un tipo de licencia especial (morguefile license).

Clipart: para crear dibujos que nos permitan mostrar una visión sencilla de un determinado elemento.

Cliparts del Centro de Tecnología Educativa de Florida

Open Clip Art Library: Es un proyecto colaborativo cuyo objetivo es crear un banco de imágenes prediseñadas que se pueden utilizar libremente. Se puede buscar la imagen que necesites en el portal openclipart.org o descargar los distintos paquetes desde este [enlace](#).

2.4.6.5. Recursos didácticos para pizarras digitales Promethean

Maestroteca. Recursos interactivos, animaciones, unidades didácticas para primaria, secundaria, infantil utilizables en la pizarra digital

Promethean Planet Spanish. Recursos en español para la PDI Promethean.

Promethean Planet. Recursos en inglés para la PDI Promethean.

Recursos PDI. Recursos para la pizarra digital interactiva publicados por el profesor Simón Martín.

2.4.6.6. Programas y entornos para crear recursos educativos

Hot Potatoes. Proporciona un conjunto de programas para la creación de materiales educativos en formato html, el formato de las páginas web. Incluye cinco aplicaciones que permiten crear ejercicios de distintos tipos.

Jclie. Clic está formado por un conjunto de aplicaciones de software libre que permiten crear diversos tipos de actividades educativas multimedia: rompecabezas, asociaciones, ejercicios de texto, palabras cruzadas, etc.

Malted. Malted son las iniciales de Multimedia Authoring for Language Tutors and Educational Development, que constituye, tal como se describe en la página oficial del proyecto Malted, “un sistema de autor gratuito que permite la creación de actividades y cursos multimedia para la enseñanza de lenguas extranjeras”. Está patrocinado por el Ministerio de Educación de España.

Squeak y Scratch. Squeak es una herramienta de autor que puede utilizarse para desarrollar contenidos multimedia orientados al mundo educativo sin tener conocimientos de programación o sin ser un usuario informático avanzado.

Atenex. Es una nueva herramienta tecnológica a disposición del profesorado, para crear y gestionar contenidos digitales curriculares de un modo sencillo y guiado. Con ella se pueden diseñar todo tipo de actividades (comics, crucigramas, gráficas, WebQuest, etc.). Está patrocinada por la Junta de Extremadura.

Cuadernia. Es una herramienta de producción de contenidos digitales educativos sencillo y práctico que además permite compartir recursos.

Edlim. El sistema Lim es un entorno para la creación de materiales educativos, formado por un editor de actividades (EdiLim), un visualizador (LIM) y un archivo en formato XML (libro) que define las propiedades del libro y las páginas que lo componen.

Ardora. Aplicación informática para docentes, que permite crear sus propias actividades, en formato html, para sus alumnos de un modo muy sencillo. Con Ardora se pueden crear más de 45 tipos distintos de actividades, crucigramas, sopas de letras, completar, paneles gráficos, relojes, etc., así como más de 10 tipos distintos de páginas multimedia: galerías, panorámicas o zooms de imágenes, reproductores mp3 o flv, etc.

Edilim. EdiLim es una aplicación similar a Hot Potatoes o Jclíc que permite crear libros interactivos multimedia. La gran aportación de esta herramienta es que permite publicar el ejercicio en un blog o una página web con sólo pegar el código html en cualquiera de ellos.

Moodle. Paquete gratuito de software para la creación de cursos y sitios educativos basados en Internet. Es un proyecto en desarrollo diseñado para dar soporte a un marco de educación social constructivista.

Atnag. Aplicación gratuita que permite desarrollar actividades educativas interactivas, especialmente juegos y actividades lúdicas.

Rayuela. Herramienta de apoyo para el profesor de lenguaje que cuenta con 21 programas interactivos para generar ejercicios, materiales didácticos y para Internet. Herramienta registrada por el Instituto Cervantes que permite su **distribución libre con fines docentes**.

Descartes. Esta aplicación java permite crear y manipular applets de Descartes, el proyecto de matemáticas interactivas del ITE, Instituto de Tecnologías Educativas.

Geogebra. Software de geometría dinámica, álgebra y cálculo.

Lams. Herramienta para diseñar, gestionar y distribuir en línea actividades de aprendizaje colaborativas, inspirada en la especificación IMS Learning Design.

SpeedCrunch calculadora. Calculadora de escritorio, con licencia GPL. Tiene la posibilidad de teclear las funciones directamente y se autocompletan; tiene resaltado en color de las expresiones, corrección inteligente y hasta 50 decimales de precisión. Incluye un amplio repertorio de constantes, variables y funciones, que se complementan con un libro de matemáticas, que incluye fórmulas geométricas de diversas figuras y cuerpos.

Wxmaxima. Sistema de cálculo matemático simbólico, y también numérico, capaz de manipular expresiones algebraicas, derivar e integrar, con posibilidades de representación de funciones en 2 y 3 dimensiones.

Denemo (editor de partituras musicales) . Editor de partituras musicales gratuito para ordenadores. Permite trabajar los conceptos básicos musicales con un feedback inmediato: nota, duración, altura, sostenido, bemol, compás, tempo, armadura, clave, pentagrama... son “construidos” por los propios alumnos y probados inmediatamente. Los alumnos pueden hacer sonar la partitura que acaban de escribir sin tener ninguna destreza musical.

MuseScore (editor de partituras). Editor de partituras musicales gratuito en formato WYSIWYG (What You See Is What You Get) para ordenadores, Permite

introducir las notas con el ratón, el teclado o un instrumento MIDI. Dispone de un número ilimitado de pentagramas y de hasta cuatro voces por pentagrama.

Freemind (mapas mentales). Se trata de una herramienta diseñada para la construcción de esquemas y mapas mentales que resultan muy sencillos de navegar usando simplemente el ratón para expandir y colapsar las ramas.

PSe Int (programación). Herramienta para aprender la lógica de programación, orientada a estudiantes sin experiencia en esta área. Mediante la utilización de un simple y limitado pseudo-lenguaje intuitivo y en español, permite comenzar a comprender conceptos básicos y fundamentales de un algoritmo computacional.

QElectroTech (esquemas eléctricos). Este programa permite la creación de esquemas eléctricos de forma simple, pero muy precisa. Además de editar el esquema, se pueden modificar los distintos elementos incluidos o crearlos nuevos.

Generadores online de material didáctico. Más de 150 herramientas gratuitas que permiten crear materiales didácticos (información, ejercicios, actividades, etc.) sin necesidad de tener que bajar un programa a tu ordenador.

Plástica. Crear arte en línea. 45 sitios para crear obras de arte en línea.

Prezi. Elaboración de presentaciones en movimiento.

FlashVortex (banner y otros en flash). Permite crear efectos espectaculares en flash de una forma muy sencilla.

Issuu. Para pasar archivos PDF a Flash.

Synfig (crear animaciones). Permite crear animaciones vectoriales en 2D, tipo flash.

Software libre de Educared. Programas gratuitos para docentes recomendado por Educared.net.

Dia (diagramas). Programa realizado para crear diagramas que os puede ser muy útil en vuestras presentaciones o en vuestras explicaciones de aula.

WordPress (crear un blog). Blog como recurso didáctico.

Scribus (publicaciones y revista digital). Programa para autoedición, que ofrece un gran rendimiento en la creación de publicaciones por ordenador. La aplicación está diseñada para dar flexibilidad en el diseño y la composición, ofreciendo la capacidad de preparar archivos para equipos profesionales de filmación de imágenes. También puede crear presentaciones animadas e interactivas en PDF y formularios. Entre los ejemplos de su aplicación se encuentran pequeños periódicos, folletos, boletines de noticias, afiches y libros.

eXe (editor XHTML). El editor XHTML de elearning (eXe) es un entorno de autoría (creación y edición de contenido multimedia) basado en web, diseñado para ayudar a profesores en el diseño, desarrollo y publicación de materiales docentes y educativos sin necesidad de profundos conocimientos del lenguaje subyacente.

Marble (cartografía). Programa gratuito para cartografía. Marble es un atlas geográfico que nos permite explorar rápidamente cualquier lugar del planeta y crear un mapa a partir de cualquier vista. Incluye mapas de precipitaciones y temperaturas, un mapa nocturno, un mapa histórico, el callejero de Open Street Map, un mapa de la luna...

Animalandia. Espacio para la biodiversidad animal. Aplicación web sobre el mundo animal. Un programa didáctico para conocer el reino animal a través de fichas informativas, imágenes, secuencias de vídeo y, sobre todo, juegos.

Stellarium. Programa gratuito para Astronomía. Es capaz de mostrar un cielo realista en 3D, tal como se aprecia a simple vista, con binoculares o con un telescopio. Tiene información de más de 120.000 estrellas, ilustraciones de las constelaciones, imágenes de nebulosas, de la Vía Láctea.

Tabla periódica. De EducaMadrid. Herramienta para Secundaria y Bachillerato con una completísima tabla periódica de los elementos químicos. De cada uno se ofrece información sobre su historia, abundancia y estructura. Además se incluyen datos sobre sus propiedades, usos y preparación.

Learning Review. Herramientas recomendadas por esta revista (algunas son de pago).

Widgadget. Crear y publicar widgets

2.4.6.7. Herramientas gratuitas para creación y edición de imágenes

Gimp (editor de imágenes). GNU Image Manipulation Program (GIMP) permite crear y manipular gráficos, incluyendo retoque de imagen, composición e incluso presentaciones multimedia. Posee un completo conjunto de herramientas de dibujo y coloreado, clonación, y muchas más que ofrecen unos resultados de anti-aliasing de una calidad muy elevada.

Pic Pick. Capturador de pantalla y editor de imágenes todo en uno. Captura la imagen de la pantalla y a continuación la carga en su editor para retocarla.

Blender 3D (editor de imágenes). Programa dedicado al modelado y creación de gráficos tridimensionales y animación. Incluye una gran variedad de primitivas geométricas: curvas, mallas poligonales, vacíos, NURBS, metaballs. Junto a las herramientas de animación, se incluyen cinemática inversa, deformaciones por armadura o cuadrícula, vértices de carga y partículas estáticas y dinámicas. También dispone de edición de audio y sincronización de vídeo y muchas otras características más. Ha sido usado en la película Spiderman 2 para hacer la pre visualización de las escenas de efectos especiales.

A9Cad (similar a un AutoCAD en 2D). Visualiza y realiza sencillas modificaciones en tus planos o esquemas con A9CAD. Un entorno CAD que incorpora las herramientas básicas para visualizar y modificar diseños en 2D. Compatible con los estándares DWG y DXF, el programa permite crear nuevos diseños de carácter discreto, utilizando las funciones habituales: añadir puntos, tirar líneas, crear ángulos, cortar superficies, modificar geométricas, alinear elementos o acotar diseños.

CadStd (CAD en 2D). Es una interesante alternativa con la que podrás iniciarte en el diseño industrial bidimensional, una herramienta mucho menos potente que AutoCAD pero, también, mucho menos compleja. Es más, CadStd es el programa elegido por muchas universidades para enseñar CAD.

2.4.6.8. Herramientas gratuitas para trabajar con vídeo y sonido

Audacity (editor de audio). Permite grabar, editar y manipular archivos de sonido digital en diversos formatos. Además de crear grabaciones a partir de archivos individuales, añadiendo múltiples efectos, puede importar archivos de audio en formato WAV, AIFF, AU, MP3, etc. Audacity admite los comandos básicos de edición (cortar, copiar, pegar, deshacer), mezcla canciones, e incluye un editor de amplitud, un espectrograma y un analizador de frecuencias implementados. Soporta los siguientes formatos: AIFF, AU, Ogg Vorbis, MP3 y WAV.

Avidemux (editor de vídeo). Editor de vídeo gratuito diseñado para realizar tareas de filtrado, codificación y edición. Soporta muchos tipos de archivo, como .avi, archivos .mpeg compatibles con DVD, .mp4 y .asf, utilizando varios codecs.

VLC Media Player (reproductor de vídeo). Reproduce casi cualquier formato de audio y vídeo. Soporta los siguientes formatos: 3GP[2], ASF, AVI, FLV, MKV, QuickTime, MP4, Ogg, OGM, WAV, MPEG-2 (ES,PS,TS,PVA,MP3), AIFF, Raw audio, Raw DV, FLAC, WebM.

CDex, (convierte CD de audio a mp3). CDex es un programa imprescindible, principalmente gracias a la sencillez, rapidez y eficacia con la que realiza sus tareas, ya sea pasar un CD de audio a tu PC o convertir archivos de audio de un formato a otro.

XnView. Se trata de un visualizador y un capturador de imágenes. Soporta más de 400 formatos de archivos, con una sencilla y práctica función para capturar imágenes. Cuenta con un sistema de navegación por pestañas, así como efectos para mejorar y modificar las imágenes.

MediaCoder. Conversor gratuito de ficheros de audio y vídeo.

DeVeDe (crear DVD). Programa gratuito para crear DVD que se reproducen en ordenador o en reproductor doméstico. Puede generar tanto DVD como VideoCD, SVCD o CVCD. Permite pequeñas manipulaciones de los vídeos originales, que pueden ser casi de cualquier tipo y se pueden añadir subtítulos y menús simples.

aTube Catcher (descargar vídeos). El mejor programa para descargar y convertir vídeos de Youtube y otros.

Youtube Downloader HD (descargar vídeos). Otro programa gratis para bajar vídeos de Youtube.

Vixy (descargar vídeos). Otra herramienta que nos permite convertir y descargar vídeos de YouTube.

keepvid (descargar vídeos). Web que te permite descargar videos de algunas páginas como Youtube y otras.

Mediacenter (descargar vídeos). Realiza todo tipo de conversiones entre archivos multimedias y también descargas de páginas como Youtube y otras .

2.4.6.9. Herramientas gratuitas para grabar sesiones de escritorio

Wink. Permite grabar toda la actividad que se produzca en tu Escritorio o en una ventana o aplicación en concreto. Resulta especialmente útil para, por ejemplo, hacer un tutorial de un determinado programa.

2.4.6.10. Webs educativas

Tecnología y Educación (colección de enlaces). Enlaces sobre educación. De gran interés.

EducaRed. Web educativa de Telefónica. Mucha información útil.

Webs educativas recomendadas por Telefónica. En "Webs educativas recomendadas" encontrarás una selección clasificada y comentada de las mejores páginas curriculares de la red.

Anibal de la Torre. Recursos y Herramientas recopilados por este profesor.

Solo Profes. Interesante web realizada por y para profesores.

MaestroTeca. Directorio con gran cantidad de enlaces sobre páginas web educativas de todo tipo. Enlaces, experiencias, aplicaciones educativas... y un potente buscador donde encontrar de todo.

Internet Archive. Para buscar material audiovisual y textual, es un proyecto no gubernamental que busca facilitar el acceso de investigadores y público general a colecciones históricas existentes en formato digital.

Educ@contIC. Portal dedicada a la aplicación de las TIC a la enseñanza.

Modellus en Física y Química. De gran interés para los profesores de esta disciplina.

2.4.6.11. Otras webs que pueden ayudar al profesor

Diccionario del periódico El Mundo. Varios diccionarios: de la Lengua Española, de sinónimos, de antónimos, de español a inglés, de inglés a español, de español a francés, de francés a español, de medicina, etc.

Stilus. Potente corrector ortográfico on-line. Dispone de corrección interactiva, informe de corrección, herramientas de corrección, etc.

Herramienta de traducción de Google. La opción de Google a la traducción; no está mal para tratarse de traducción automática.

Calculadora Wiris. Calculadora on-line ofrecida por la Comunidad Autónoma de Madrid.

Calculadora de Google. Queda mucha gente que no sabe que el buscador Google puede ser usado como calculadora.

Time and Date. Muchas herramientas para jugar y hacer cálculos con fechas y horas del mundo.

del-icio-us. Mantén, y comparte si quieres, tus marcadores o favoritos en Internet para poder usarlos desde cualquier ordenador con conexión. del.icio.us es el servicio de marcadores sociales de uso más extendido.

Google Docs. Permite la creación y compartición de documentos de procesador de textos directamente desde tu navegador sin necesidad de usar ningún software adicional. Pueden ser editados de manera colaborativa y convertidos a varios formatos.

Prezi. Elaboración de presentaciones en movimiento.

2.4.6.12. Herramientas gratuitas útiles para todos

Adobe Reader (lector PDF). es el famoso lector de ficheros en formato PDF original de la empresa Adobe.

PDFCreator. La mejor utilidad gratuita para crear archivos PDF. PDFCreator es una impresora virtual con la cual puedes crear archivos PDF desde cualquier programa. Se instala en pocos minutos y funciona exactamente como una impresora.

Eliminar virus informáticos. Relación de enlaces sobre el tema de eliminación de los virus informáticos.

Mozilla (navegador web). Un excelente navegador, hecho pensando en la seguridad, evita popup anuncios, etc.

Thunderbird (cliente de correo). Es el cliente de correo Mozilla Mail de la suite de comunicaciones Mozilla.

Skype (telefonía). Conocida herramienta de telefonía sobre IP. Puede establecer conexiones por Internet desde una máquina a otra máquina y también desde una máquina a un teléfono convencional.

WebHTTrack (descarga Web). Es una aplicación para la descarga, completa o parte, de sitios web a nuestra máquina.

7zip. Programa compresor y descompresor de datos multi-función gratuito.

VirtualBox (máquina virtual). ¿Quieres probar un programa pero no te atreves por si dañás tu sistema operativo? ¿Te gustaría tener otro sistema operativo pero sin quitar el tuyo? ¿Imaginas probar Windows Vista desde tu XP? Todo esto es posible con VirtualBox, una utilidad gratuita que crea un ordenador virtual dentro del tuyo, con su sistema operativo totalmente independiente.

Documentos DOCX. Docx es el formato de los documentos generados con Word 2007 que sin embargo no pueden ser abiertos por Word 2003. Este programa permite abrir archivos .docx con el Word 2003.

Free PDF to Word Doc Converter. Un sencillo conversor de documentos PDF a formato DOC de Word.

Enviar archivos de gran tamaño. Numerosos enlaces para resolver el frecuente problema de enviar archivos de gran tamaño por Internet.

Tutoriales de informática. De gran utilidad, pretende resolver las cuestiones que se plantean en la práctica diaria con el ordenador.

Soluto. ¡Arranca tu ordenador más rápido! Soluto, analiza el tiempo de arranque de Windows y sugiere qué programas se pueden eliminar o retrasar para que el sistema se inicie en aún menos tiempo.

Cocodrile Clips. Programa de simulación electrónica.

Hacha (troceador de archivos grandes). Es un simple pero útil programa y muy fácil de usar que permite trocear archivos grandes para su más fácil envío. El problema es que el destino también debe tener el programa para "pegar" los archivos troceados.

Flexible Renamer. Sin realizar ninguna instalación en el equipo, nos permite cambiar el nombre de los archivos seleccionados de manera muy rápida, agregando: números, fechas y textos, modificando extensiones, cambiando mayúsculas por minúsculas y viceversa, reemplazando cadenas, renombrando los archivos utilizando las etiquetas (ID3, Exif) de archivos Mp3 y fotografías, etc. etc. Todo de una manera muy sencilla y mostrándonos siempre el nombre del archivo final.

TeAyudo. Interesante web con multitud de trucos.

Estas direcciones son válidas en el día de hoy; sin embargo, téngase en cuenta que la información contenida en ésta tiene la mala costumbre de ser efímera, por lo que hay la posibilidad de que algunas de ellas no funcionen dentro de algún tiempo. Te agradecería que me avisaras, puedes enviarme un correo a **webmaster@isaacperal.org**, donde también me puedes proponer otros enlaces o cualquier comentario que estimes oportuno.

Issuu. Esta herramienta convierte documentos PDF en revistas digitales en formato flash, con la opción de hacer zoom y el efecto de "pasar página". La revista resultante se puede compartir, insertar en una web/blog e imprimir. **[Más información en Genbeta.](#)**

Mixbook permite la creación de libros virtuales que contengan fotografías propias o procedentes de Internet. Los libros admiten también texto y el diseño del libro se puede personalizar eligiendo una de las plantillas. El resultado se puede insertar en una web o blog.

Taar Heel Reader permite, previo registro, la creación de libros basados en imágenes y textos que pueden ser leídos por una voz robotizada de hombre, mujer o niño. Más información en: [EducaconTIC](#)

Generador de libros virtuales animados (Class Tools). Permite sin necesidad de registro y mediante solo un par de clics la creación de libros virtuales para insertar en una web, blog o wiki.

2.4.6.13. Generadores de cuestionarios y ejercicios

Generadores de cuestionarios de autoevaluación (4Teachers). Generadores de cuestionarios en español para la autoevaluación de trabajos escritos, presentaciones orales, presentaciones multimedia y trabajos de ciencias. Se ofrecen diversas listas de autoevaluación ya preparadas para incluir en el cuestionario atendiendo al tipo de proyecto, los aspectos que se deseen evaluar y por categorías de edades del alumnado (entre 5-7 años, 8 y 10 años, 15 y 18 años...). Las listas preparadas se pueden modificar eliminando cuestiones o añadiendo cuestiones nuevas. El resultado se puede copiar e imprimir. También se puede utilizar [el mismo generador en inglés](#).

Generador de ejercicios para aprender la hora y leer el reloj (Mamut Matemáticas). Esta aplicación genera ejercicios con imágenes de relojes para dibujar las manecillas en la hora correcta e imágenes con relojes para que los alumnos aprendan a decir la hora que marcan. También se proporciona una hoja con las soluciones.

Cuadernos digitales Vindel. Generador de cuadernos de matemáticas, fichas de comprensión lectora y de caligrafía, crucigramas, sopas de letras y ejercicios de completar textos. Los cuadernos se generan en formato PDF, listos para imprimir en tan sólo unos segundos.

The Game-O-Matic . Una colección de herramientas que sirven para generar diversos tipos de ejercicios en línea para el aprendizaje y la práctica de lenguas.

Puzzlemaker. Es una herramienta que genera puzzles, sopas de letras, crucigramas, laberintos, mensajes escondidos y ejercicios similares. Es una aplicación gratuita, que no obliga previamente a registrarse como usuario. Permite imprimir los resultados o guardarlos como una imagen. Más información y explicación de los tipos de ejercicios.

Generador de textos con huecos (palabras o sílabas) para completar (Olesur.com). Basta con elegir el tipo y tamaño de letra, escribir o pegar en el primer casillero el texto que se desea trabajar e introducir en el segundo casillero las palabras o sílabas que se omitirán en el ejercicio. Genera un documento en formato PDF listo para su impresión.

Generador de ejercicios de textos para poner las tildes (Olesur.com). Hay que escribir o pegar el texto a trabajar y elegir el tamaño y tipo de letra para generar el ejercicio. Formato PDF:

Crossword Puzzle Games. Generador de crucigramas imprimibles y de diferentes tamaños (en inglés).

edHelper.com. Web donde se pueden crear diversos tipos de crucigramas, sudokus, problemas de lógica y matemáticas así como un tablero para desarrollar juegos de vocabulario. En la sección para crear materiales en español, se accede a diversos generadores de crucigramas, mapas de actividades y actividades de búsqueda de vocabulario en imágenes (requiere registrarse).

Generador de cuadernillos de matemáticas (Olesur.com). Generador online de cuadernos de matemáticas: sumas, restas, multiplicaciones y divisiones (configurables), en formato PDF para imprimir. La creación de estas actividades es fácil. Basta seleccionar los valores y se creará un cuadernillo de matemáticas (cálculo) con distintas operaciones.

Generador de ejercicios sencillos con números naturales para imprimir (Olesur.com).

Generador de hojas imprimibles con sumas (Script realizado por Jeff LeMieux). Se trata de un generador de test de opción múltiple. Tras definir las preguntas y respuestas, esta aplicación genera el código HTML para poder insertar el cuestionario en una web. (Educalandia.net).

MyStudiyo, generador online de cuestionarios multimedia para insertar en una web o blog. [Más información](#).

Quizbox. Herramienta en línea para crear cuestionarios de respuesta única o múltiple que se pueden insertar en una web o blog.

Generadores de ejercicios con verbos para realizar online (Learn Spanish). Varios generadores automáticos de ejercicios de huecos para practicar las formas verbales. Por ejemplo: verbos que acaban en -er/ verbos que acaban en -ir/ -ar, -er, -ir/ ser y estar/ tener y venir.

Generador de sopas de letras para imprimir en inglés (abcteach). Un generador de sopas de letras infantiles que permite elegir el listado de palabras a buscar, una plantilla para el ejercicio (en forma de conejo, camello, mariposa, dragón...), el grado de dificultad, tipo y tamaño de letra, colores, orientación, etc.

Photosoup es un generador de. Tras escribir el tema que se desea para el ejercicio, genera una sopa de letras utilizando las etiquetas de Flickr (recurso visto en el blog: [Aula de Reli](#)).

Generador de listas de vocabulario en inglés para ordenar (abcteach). Tras elegir uno de los temas y las características formales que tendrá la lista (tipo y tamaño de letra, colores, orientación de la página, etc.), este generador crea ejercicios en PDF que consisten en ordenar las palabras alfabéticamente.

“Worksheets” Generadores (ESL-Kids.com). Varios sencillos generadores de ejercicios y juegos de vocabulario imprimibles para el aprendizaje de inglés. Basta con seleccionar un tema y las palabras que se desea utilizar para generar hojas de caligrafía con las palabras elegidas, tarjetas de vocabulario, juegos de dados, la plantilla para elaborar un dado de imágenes, ejercicios tipo test y de ordenar las

letras, tarjetas de bingo de dos tamaños, un tablero de imágenes para desarrollar juegos de mesa con las palabras seleccionadas, sopas de letras o un trompo de imágenes.

Thatquizes una aplicación que genera diversos tipos de ejercicios de matemáticas (números enteros, fracciones, geometría, medidas, unidades...), así como ejercicios de vocabulario (en inglés, español, francés y alemán) y ejercicios de geografía. (Recurso aportado por Javier Escajedo Arrese).

Generador de operaciones matemáticas para resolver en línea (Fran Macías). Genera sumas y restas (con y sin llevar), multiplicaciones y divisiones (exactas y no exactas) y también divisiones americanas, todo ello para realizar en línea. Permite elegir el número de cifras máximo, el número de operaciones a generar y el modo de interacción (escribir con el teclado, arrastrar números o utilizar un teclado virtual). (Recurso aportado por Javier Escajedo Arrese).

Generador de ejercicios de matemáticas de Worksheet Works. Varios generadores de hojas con ejercicios de matemáticas escolares (números, geometría, fracciones...).

Generadores de fichas para PDI y para imprimir de GenMàgic. Banco de generadores de fichas de ejercicios para varias asignaturas. Se pueden utilizar en las pizarras digitales o también se pueden imprimir. Algunos generadores imprimen dos fichas: una con las soluciones y otra sin ellas. Otros generadores permiten también generar gráficos diferentes o manipularlos para generar infinidad de fichas. La mayor parte de generadores permiten cambiar los enunciados para adaptar los ejercicios a otros idiomas.

Generador de crucigramas “Mi ayudante”. Muy sencillo de utilizar, se escribe el número de palabras que contendrá el crucigrama y las palabras y sus definiciones. Se puede resolver online o imprimir. También se ofrece el archivo para descargar el programa al ordenador (recurso visto en el blog: [Pro-postas](#)).

Kubbu, generador gratuito de crucigramas, cuestionarios, ejercicios de emparejar (match) y de clasificar (divide). Los ejercicios creados se pueden trasladar al papel o trabajarse online. Se trata de un generador de actividades didácticas que permite el seguimiento de los resultados obtenidos por el alumnado (gratis hasta 30

alumnos) por lo que es ideal para el desarrollo de actividades destinadas a cursos virtuales.

2.4.6.14. Generadores de hojas de caligrafía y papel pautado

Generador de hojas pautadas para caligrafía en diversos tamaños de cuadrícula y en formato PDF para imprimir (Olesur.com).

Generador de hojas de caligrafía a partir de textos propios (blog Olesur.com). Sólo hay que escribir el texto que deseamos que los alumnos trabajen y esta aplicación genera un archivo PDF que contiene la hoja de caligrafía en papel pautado.

Generador de hojas de caligrafía muy personalizable.

Generador de hojas de caligrafía de cifras para escribir con letras y generador de hojas de caligrafía de números a partir de cifras escritas en letras(Olesur.com). Se trata de aplicaciones que generan hojas de caligrafía en PDF en las que se deben escribir el nombre (en letras) de las cifras que se muestran o, al contrario, la cifra que corresponde al nombre que aparece escrito en la hoja.

Generador de ejercicios de caligrafía (mclibre.org). Permite elegir idioma (español, català, inglés, francés o gallego) escribir el enunciado, pie de página y texto a practicar, elegir el tipo de pauta (Montessori, línea simple o cuadrícula), el número de líneas y el tipo de letra. Genera hojas de caligrafía en formato PDF.

Generador de hojas de caligrafía en inglés (abcteach). Un generador con el que se puede elegir el formato de la hoja de trabajo y la letra, fonema o léxico a trabajar. Genera hojas de caligrafía en formato PDF.

2.4.6.15. Generadores de mapas conceptuales y mentales

Mindomo es un generador muy versátil con el que es posible desarrollar una gran variedad de tipos de mapas conceptuales. Para poder guardar los resultados en el ordenador hay que registrarse.

Wikimindmap. Generador muy sencillo de mapas conceptuales a partir de palabras o expresiones. Tras introducir la palabra o expresión y elegir el motor que se utilizará para establecer las relaciones (por ejemplo, wikipedia en español),

se genera un mapa con varios términos relacionados con la palabra o expresión elegidos. Al pulsar sobre cualquiera de ellos, se abrirá wikipedia con información sobre los términos que se han generado.

Mind42 permite la generación de mapas mentales de una forma rápida y sencilla. Sólo hay que registrarse para poder utilizarlo. Las ventajas de esta herramienta son muchas ya que permite trabajar con otros compañeros en línea e introducir textos, enlaces e imágenes en los nodos.

Mindmeister es una herramienta similar a la anterior. Permite trabajar colaborativamente en la creación y desarrollo de mapas mentales en tiempo real pero además tiene la opción de importar mapas de Freemind, MindManager o en formato PDF. La modalidad “Basic” es gratuita y requiere registrarse.

Bubbl.us es una aplicación online con la que se pueden crear mapas mentales de forma gratuita para después imprimirlos o insertarlos en una web.

WiseMapping. Herramienta online gratuita para la creación de mapas mentales. Tras realizar el registro, podemos crear mapas personalizados, trabajarlos colaborativamente, compartirlos, imprimirlos y exportarlos.

Thinkature ofrece un espacio colaborativo de trabajo muy flexible que permite recoger ideas en tarjetas, separarlas mediante colores, conectarlas entre sí, dibujar diagramas o subir imágenes del ordenador o de la web. Para probar la herramienta es necesario registrarse y el registro es gratuito.

Más generadores en: Organizadores gráficos.

Generadores de listas, sopas de letras y tarjetas de vocabulario

Generador de tarjetas de vocabulario en PDF (Personal Education Press). Esta aplicación genera de forma muy sencilla tarjetas de vocabulario personalizadas que se pueden imprimir y posteriormente cortar para utilizarlas en juegos y actividades (las instrucciones están en inglés pero los textos de las tarjetas admiten tildes y eñes).

Flashcard Exchangees un generador de tarjetas de vocabulario. Con esta herramienta podemos crear un número ilimitado de tarjetas en cualquier idioma

(con o sin imágenes), imprimirlas en diversos tamaños, exportarlas a Microsoft Word, Microsoft Excel, Adobe Acrobat y otros, ponerlas a disposición de otros usuarios o utilizar la herramienta de estudio online para trabajar con ellas. También podemos utilizar la biblioteca de tarjetas en diversos idiomas realizadas por otros usuarios.

Generador de diccionarios multilingües de UniLang . Esta herramienta permite elegir de dos a cinco lenguas (de un total de más de 30) y generar un diccionario básico bilingüe o multilingüe para imprimir o ser utilizado en línea.

Generador interactivo de tarjetas de vocabulario en flash (Class Tools). Para generar ejercicios de vocabulario interactivos que se pueden insertar en una web, blog o wiki.

Wordsmyth Glossarymaker permite generar “ con los términos que elijas. Tras escribir una lista de palabras en el cuadro de texto, sólo tendrás que marcar los campos que deseas que aparezcan en tu glosario: pronunciación, sílabas, definiciones, ejemplos, expresiones, sinónimos... y se generará un documento imprimible.

Memorize . Esta herramienta permite crear en un wiki tablas de memorización, es decir, tablas de dos columnas en las que podemos incluir contenidos para que sean memorizados (listas de vocabulario, preguntas y respuestas...). Una vez creadas las tablas, quien se disponga a utilizarlas puede elegir entre tener ambas columnas a la vista o bien ocultar una de ellas (modo memorización). Los contenidos ocultos se irán mostrando a medida que pulsemos el botón “mostrar”. También permite desordenar los contenidos de las columnas para posteriormente intentar relacionarlos (matching mode).

Quizlet permite crear listas de vocabulario con sus definiciones y organizarlas, generar tarjetas de vocabulario y diversos juegos tipo test con el fin de facilitar la retención del nuevo léxico y sus significados. Para poder utilizar la herramienta hay que inscribirse.

Generador de listas de vocabulario en inglés para ordenar (abcteach). Tras elegir uno de los temas y las características formales que tendrá la lista (tipo y

tamaño de letra, colores, orientación de la página, etc.), este generador crea ejercicios En PDF que consisten en ordenar las palabras alfabéticamente.

“Worksheets” Generadores (ESL-Kids.com). Varios sencillos generadores de ejercicios y juegos de vocabulario imprimibles para la clase de inglés. Basta con seleccionar un tema y las palabras que se desea utilizar para generar hojas de caligrafía con las palabras elegidas, tarjetas de vocabulario, juegos de dados, la plantilla para elaborar un dado de imágenes, ejercicios tipo test y de ordenar las letras, tarjetas de bingo de dos tamaños, un tablero de imágenes para desarrollar juegos de mesa con las palabras seleccionadas, sopas de letras o un trompo de imágenes.

Flashcards generator (ESL-Kids.com). Generador de tarjetas de vocabulario para imprimir. Funciona eligiendo un tema de la lista (ropa, números, sentimientos, regalos, instrumentos musicales, profesiones, partes del cuerpo, animales, Navidad, Halloween, tiempo, meses, frutas, los sentidos, etc.) el tamaño de las tarjetas (grande=2 tarjetas por folio, pequeño=4 tarjetas por folio) y la opción de incluir sólo imágenes o imágenes con texto (en inglés). El formato es PDF.

Worksheet Works cuenta con un generador de sopas de letras con el que se puede elegir el tipo de letra y la forma en que aparecerán las palabras ocultas (en vertical y horizontal y/o también en diagonal o al revés). Hay que introducir un mínimo de 10 palabras y genera un documento en formato PDF.

Photosoup es un generador de sopas de letras visuales. Tras escribir el tema que se desea para el ejercicio, genera una sopa de letras utilizando las etiquetas de Flickr (recurso visto en el blog: Aula de Reli).

Generador de jeroglíficos de GenMàgic. Permite crear fichas gráficas útiles para trabajar el vocabulario.

Generador de sopas de letras de Teacherly. Un sencillísimo generador de sopas de letras para imprimir, guardar en el ordenador, jugar online o insertar en una web o blog. Una vez escrito el título del ejercicio y las palabras que deseamos que aparezcan en la sopa de letras (una por línea), se puede graduar el grado de

dificultad deslizando el marcador de dificultad de más fácil a más difícil mientras vemos el resultado. Permite mostrar u ocultar las soluciones.

Generador de sopas de letras para resolver online de Deckerix. Además de poder introducir el título, las palabras a buscar y el número de filas y de columnas, se pueden introducir “palabras trampa”, es decir, palabras con alguna similitud a las que se deben buscar.

Puzzle maker. Es una herramienta de gran utilidad para profesores, que genera puzzles, sopas de letras, crucigramas, laberintos y aplicaciones similares. Es una aplicación gratuita, que no obliga previamente a registrarse como usuario. Permite imprimir los resultados o guardarlos como una imagen para ser recuperada posteriormente e insertarla en nuestro procesador de textos habitual. **Más información y explicación de los tipos de ejercicios.**

“Worksheets” Generadores (ESL-Kids.com). Varios generadores de ejercicios y juegos de vocabulario imprimibles para aprender inglés. Hay que seleccionar un tema y las palabras que se desea utilizar para generar: hojas de caligrafía, tarjetas de vocabulario, juegos de dados, una plantilla para hacer un dado de imágenes, test, ordenar las letras, tarjetas de bingo de dos tamaños, un tablero de imágenes para desarrollar juegos de mesa con las palabras seleccionadas, sopas de letras o un trompo de imágenes.

Thatquiz es una aplicación que genera diversos tipos de ejercicios de matemáticas (números enteros, fracciones, geometría, medidas, unidades...), así como ejercicios de vocabulario (en inglés, español, francés y alemán) y ejercicios de geografía. (Recurso aportado por Javier Escajedo Arrese).

Generador de sopas de letras en inglés para imprimir (abcteach). Un generador de sopas de letras infantiles que permite elegir el listado de palabras a buscar, una plantilla para el ejercicio (en forma de conejo, camello, mariposa, dragón...), el grado de dificultad, tipo y tamaño de letra, colores, orientación, etc.

Photosoup es un generador de sopas de letras visuales. Tras elegir una tema, genera una sopa de letras utilizando las etiquetas de Flickr.

2.4.6.16. Generadores de letras, cuentos, textos y nubes de palabras

Generador de poemas visuales

Wordle es una herramienta que convierte un texto libre o el texto que contiene una web determinada en una nube de palabras. Una vez escrito el texto o elegida la URL que vamos a utilizar, podemos elegir un diseño que se ajuste a nuestros gustos o necesidades según los colores, la disposición y dirección de las palabras y el tipo de letra. Por último, podemos imprimir el resultado o copiarlo e insertarlo en una web.

Generador de letras del alfabeto que se pueden tocar (Educalia). Mediante esta herramienta es posible generar plantillas de cada letra del alfabeto en 3D para recortar y montar. Basta con elegir la letra, colorearla si se desea e imprimir la plantilla.

Generador de cuentos de GenMàgic. Permite crear fichas con escenarios y personajes con la finalidad después de redactar cuentos o hacer descripciones.

Generador de firmas manuscritas en flash para insertar en una web/blog.

Tras escribir en el recuadro un nombre o un texto o bien realizar un dibujo, se configuran los colores del tondo y del trazo y las dimensiones. Esta herramienta genera una animación flash que se puede insertar en una web.

Generador de dados con imágenes y palabras (Tools for Educators). Esta aplicación crea dados para recortar y montar con vocabulario o con vocabulario e imágenes. Funciona seleccionando las imágenes y escribiendo las palabras que se desean. Ideal para realizar juegos de comunicación.

2.4.6.17. Generadores de textos en otros idiomas

Find your language es un generador de hojas o pósters para la identificación de lenguas. Tras elegir de una extensa lista los idiomas que se desean identificar, la herramienta genera un poster o una hoja (depende del tamaño que se elija) donde aparecerá la frase “YO HABLO...” escrita en todas las lenguas elegidas. De esta manera, cuando se desconoce la(s) lengua(s) que habla una persona, bastará con

que ésta busque e indique en la lista cuáles son las lenguas en las que puede comunicarse.

Convertidor online de cifras a texto en inglés, francés, español, italiano, portugués y alemán (Ultralingua).

Convertidor online de cifras a texto en swahili. Admite cifras de hasta 10 dígitos.

Practica lenguas (Lingua Món) es un generador de tarjetas multimedia (audio+texto+animación+foto) en 10 idiomas para enviar por correo electrónico. Tras elegir el idioma deseado (alemán, árabe, chino, francés, gallego, guaraní, italiano, holandés, ruso o wolof) y el tipo de tarjeta (amor, amistad, práctica lenguas) genera un simpático mensaje hablado y animado que se puede personalizar añadiendo una foto o un texto propio.

Eurocosm España ofrece un generador de frases a partir de palabras o grupos de palabras que muestra los resultados en español, inglés, alemán, francés, italiano y portugués y algunos de ellos también con la opción de poder escucharlos.

Generador de poemas visuales de BBC Arts. DiY Poetry Kit permite la creación de poemas visuales eligiendo escenarios y arrastrando sobre él palabras en inglés.

Generadores de tarjetas de bingo, fichas de dominó y tarjetas para varios propósitos

Generador de cartones de bingo de números en PDF para imprimir.

Generador de tarjetas de bingo con imágenes para imprimir. Admite la elección de temas para las imágenes (estaciones del año/ horas del reloj/ formas y colores/ animales/ letras del alfabeto...) añadir un título e incluir imágenes+texto (en inglés) o únicamente imágenes a las tarjetas.

Generadores de cartones de bingo temáticos con imágenes (Lanternfish ESL). Bingos imprimibles con imágenes de animales marinos, insectos, prendas de ropa, formas y colores, transportes, tipos de plantas, deportes, partes de la cocina... Se

ofrecen tanto los cartones como las “bolas” para introducir en una bolsa en forma de pequeñas tarjetas. Como ejemplo, este bingo con imágenes de frutas y vegetales.

CrissCross Bingo Board Maker (Tools for Educators). Generador de bingos de texto y/o de imágenes imprimibles, personalizables y clasificados por categorías. Admite selección de imágenes así como textos en español y otras lenguas.

Free Bingo Sheet Generator. Un sencillo generador de cartones de bingo imprimibles para jugar con palabras o números. Se puede elegir el número de celdas por cartón y admite tildes y eñes.

Bingo Card Maker es un generador de cartones de 3×3 o 5×5 celdas para bingos de palabras, números, definiciones, operaciones aritméticas, preguntas y respuestas, etc. ya que cada una de las celdas que componen los cartones admite contenidos en formato texto (también eñes y tildes). El resultado se puede imprimir.

Perceptus' Bingo Card generator. Generador en línea de diversos cartones de bingo imprimibles (PDF) para bingos de números (cartones de varios tamaños), bingos de palabras de libre elección o de palabras a elegir de diversas listas temáticas (en inglés,) y bingos en blanco. Este generador admite una gran cantidad de lenguas entre las que se incluyen chino, japonés y ruso.

Bingo imprimible de países (mes-english.com). Cartones de bingo con la bandera, el nombre (en inglés) y la silueta de diversos países.

A Plus Math Generator. Generador de tarjetas en PDF que contienen sumas simples sin resolver para utilizarlas en juegos y actividades. Se puede elegir el número y tamaño de las tarjetas.

A plus Math Custom Generator. Generador de tarjetas en PDF para imprimir similar al anterior pero en el que es posible determinar la operación matemática que aparecerá en cada una de las tarjetas (suma, resta, multiplicación división).

Generador de fichas de dominó con palabras e imágenes (Tools for educators). Esta aplicación genera fichas temáticas de dominó que incluyen palabras o frases

y una imagen en cada ficha. Tras seleccionar uno de los temas del menú general, se pasa a personalizar las fichas seleccionando una imagen y escribiendo el texto que la acompañará (admite textos en varias lenguas). En cada página se generan 10 fichas. La aplicación está en inglés pero es muy sencilla de utilizar y se pueden escribir tildes y eñes.

“Worksheets” Generadores (ESL-Kids.com). Varios sencillos generadores de ejercicios y juegos de vocabulario imprimibles para la clase de inglés. Basta con seleccionar un tema y las palabras que se desea utilizar para generar hojas de caligrafía con las palabras elegidas, tarjetas de vocabulario, juegos de dados, la plantilla para elaborar un dado de imágenes, ejercicios tipo test y de ordenar las letras, tarjetas de bingo de dos tamaños, un tablero de imágenes para desarrollar juegos de mesa con las palabras seleccionadas, sopas de letras o un trompo de imágenes.

2.4.6.18. Generadores de vídeos, carteles y pósters

Google Search Video Creator permite generar historias en forma de vídeos cortos a partir de búsquedas en Google y compartir el resultado en Youtube. Funciona escribiendo 7 términos de búsqueda, eligiendo para cada uno el tipo de resultados que mejor ayudarán a transmitir la historia (imágenes, mapas, noticias, blogs, libros, etc.) y seleccionando una banda sonora. Para utilizar esta herramienta es necesario tener una cuenta en youtube. Vía [@srivero](#).

Automotivator. Generador de pósters de motivación a partir de fotografías propias o de la web. Se elige la fotografía, el color de fondo y el texto que acompañará a la imagen y se genera un póster para guardar en Flickr o en el ordenador.

Motivator. Generador online de pósters de motivación partir de fotos guardadas en el ordenador o alojadas en Internet (Flickr, Facebook, Photobucket, URL). Permite recortar la imagen seleccionada, elegir la orientación (retrato o paisaje), añadirle varios tipos de marcos, seleccionar el color de fondo del póster, escribir el título y editar la frase que acompañará a la imagen. El póster generado se puede guardar en el ordenador, enviar por correo, insertar en una web, foro o blog, etc.

Find your language es un generador de hojas o posters para la identificación de lenguas. Tras elegir de una extensa lista los idiomas que se deseen identificar, la herramienta genera un poster o una hoja (depende del tamaño que se elija) donde aparecerá la frase “YO HABLO...” escrita en todas las lenguas elegidas. De esta manera, cuando se desconoce la(s) lengua(s) que habla una persona, bastará con que ésta busque e indique en la lista cuáles son las lenguas en las que puede comunicarse.

Glogster. Generador de pósters y murales multimedia o para imprimir. Permite la construcción de pósters utilizando textos, imágenes, vídeos, música y elementos decorativos. Una vez creado el mural, se puede imprimir pulsando sobre él con el botón derecho del ratón. Si se desea insertarlo en una página web, es necesario registrarse (registro gratuito).

Scrapblog es una aplicación en línea gratuita muy completa y sencilla que permite combinar diversos tipos de elementos multimedia para crear una presentación o un simple póster. Permite incluir fotos propias, imágenes y videos, elegir fondos y música de fondo, determinar las transiciones entre diapositivas, añadir elementos decorativos a las creaciones, incluir textos en forma de rótulos o como bocadillos de texto a las fotos, editar las fotos (recortarlas, corregirlas, aplicarles efectos...) y muchas cosas más. El resultado se puede bajar al ordenador en forma de archivos JPG, incluirlo en una web o bien puede visualizarse en línea.

Block Posters crea pósters de todos los tamaños a partir de imágenes y fotografías. Funciona subiendo la imagen deseada desde el propio ordenador y dividiéndola en tantas cuadrículas como deseemos. Al finalizar obtendremos las cuadrículas en formato PDF para poder imprimirlas.

Generador de carteles para el aula de inglés(abcteach). Con esta aplicación se pueden crear automáticamente carteles que contengan, por ejemplo, los días de la semana, vocabulario sobre el zoo o listas de palabras fonéticamente similares. Basta seleccionar un tema, tamaño y tipo de letra, colores, formato, etc. y la herramienta genera un cartel en formato PDF.

Generador de pósters de cine que permite realizar el póster o cartel de una película inventada a partir de una foto tomada de nuestro ordenador o de Internet (Flickr, Facebook, Photobucket o una dirección web), elegir el estilo de cartel cinematográfico que queremos y escribir el título, actores y otros créditos de la película. El resultado se puede guardar, insertar en una web, blog, foro, etc. o enviar.

2.4.6.19. Generadores de mosaicos y puzzles

Baco. Generador de puzzles educativos de GenMàgic que permite la búsqueda por palabra clave y categorías. Permite también generar y publicar online diversos tipos de puzzles personalizados a partir de imagen (JPG), animación (SWF) o sonido (MP3) y dividirla en las partes que se desee.

Image Mosaic Generator. Generador de mosaicos cuyas teselas son fotos a partir de imágenes propias (admite GIF, PNG, JPG y JPEG). El mosaico se puede descargar en formato PNG y guardar en el ordenador.

Generador de puzzles para insertar en una web o blog a partir de imágenes propias y configurable.

Pic2puz. Generador de puzzles a partir de imágenes propias que estén en formato PNG, JPG o GIF. Genera un enlace para guardarlo o compartirlo, y también un código para insertarlo en una web o blog.

2.4.6.20. Generadores de cómics y dibujos animados

CreaComics (GenMàgic). Generador de cómics que, por su sencillez, resulta ideal para el trabajo con los más pequeños. Permite escribir la fecha, el nombre del autor y de la actividad, elegir y modificar el tamaño de los escenarios que aparecerán en cada viñeta, realizar dibujo libre sobre ellas, añadir mediante arrastre personajes y objetos e insertar diversos tipos de globos para escribir los textos. El resultado se puede imprimir.

Stripgenerator es un servicio web que cuenta con un generador de tiras cómicas muy fácil de usar. También dispone de un servicio de blogs gratuito que se puede

utilizar para publicar la tiras cómicas. Ver ejemplos de tiras cómicas realizadas con esta herramienta para aprender/practicar lenguas.

Generador de historietas tipo cómic en línea.

Comicjuice. Sencillo generador de cómics que funciona mediante el sistema de subir imágenes a la aplicación, organizarlas en paneles y añadirles bocadillos de texto. Para poder guardar y publicar los cómics hay que registrarse y el registro es gratuito (generador visto en el blog: [De textos](#))

Comic Creator es un generador de tiras cómicas de Garfield.

Comiqs genera cómics a partir de tus propias fotos y textos.

Mytoons , **Toondoo**, **Comicstripgenerator** son otros generadores de cómics.

Witty Comics. Generador de cómics que permite guardar el resultado en un servidor o en el propio ordenador en formato PNG. Requiere registrarse.

Pikikids genera cómics que se pueden compartir con la comunidad de usuarios de este sitio. Funciona eligiendo el número de viñetas, configurándolas y añadiendo imágenes de Flickr o propias a las que se les pueden aplicar efectos, bocadillos de diálogo, etc.

Bitstrips. Generador de cómics muy completo y, sin embargo, sencillo de utilizar. Permite personalizar los personajes y sus expresiones, añadir efectos y crear personajes propios, El resultado se puede enviar por email o publicarse en una web. Requiere registrarse.

Comeeko es un generador de tiras cómicas. [Más información en el blog wwwhat's new](#).

Pixton es otro generador de tiras cómicas muy completo y versátil. Permite, entre otras cosas, personalizar los fondos y los personajes, añadirles expresiones y posturas, y acercar o alejar los elementos que conforman cada escena. El resultado se puede enviar por correo o insertarse en una web. Requiere registrarse.

Go! Animate es una herramienta que permite la creación de animaciones tipo dibujos animados en las que entre, otras cosas, podemos elegir los escenarios y los

personajes, utilizar imágenes propias o añadir sonidos y bocadillos de texto. Más información en el blog: Educación tecnológica.

Generador de cómics sobre mitos y leyendas. Sencillo generador de cómics en línea orientado a la creación de leyendas e historias mitológicas o fantásticas. Los textos no admiten ni tildes ni eñes, a cambio permite grabar o agregar voz y sonidos desde el ordenador. Para poder guardar el resultado hay que registrarse.

Generador de cuentos de GenMàgic. Permite crear fichas con escenarios y personajes con la finalidad después de redactar cuentos o hacer descripciones.

Dvolver moviemaker. Un sencillo generador de dibujos animados con el que sólo hay que elegir escenario, personajes, tipo de interacción entre los personajes, música de fondo y escribir el texto de los diálogos para generar en pocos minutos una película.

Xtranormal. Aplicación en línea que permite crear de forma muy sencilla películas de animación en 3D siguiendo 4 pasos. Se seleccionan los actores, se escribe o copia el texto del guión, se añade el escenario, sonidos, ángulos de cámara, expresiones y movimientos a los personajes, etc. y el resultado se puede compartir en medios sociales o subir a Youtube. Recurso visto en [El Caparazón](#).

2.4.6.21. Generadores de calendarios y relojes

Generador de calendarios parlantes (Helo World). Esta aplicación genera un calendario actual o calendarios a partir de los meses y años que se eligen. Pinchando sobre él dice la fecha actual, la estación del año, el día que fue ayer, etc.

Generador de hojas de calendarios multiculturales (Fundación La Caixa). Con esta herramienta resultará muy sencillo crear calendarios que recojan celebraciones y festividades de todo el mundo, comentar su significado y ofrecer todo tipo de información adicional. Permite elegir entre tres modelos y las hojas generadas se pueden imprimir.

Printable Calendar ofrece varias plantillas personalizables (también con posibilidad de textos en español) para la creación de diversos tipos de calendarios.

The Free Calendar Page otro generador online de calendarios imprimibles con el que se puede elegir un mes o todo el año, tipo de letra, tamaño, colores e imagen de encabezado (textos en inglés).

Time and Date: para crear calendarios por países. Imprimibles y totalmente personalizables, en varios idiomas o bilingües, con detalle de festivos y otras observaciones según el país elegido.

12 sided calendar es un generador de calendarios en multitud de idiomas con la peculiaridad de que se trata de calendarios en forma de dodecaedro, para imprimir y montar.

Calendar es una herramienta para crear calendarios en papel adaptados a nuestras preferencias a partir de imágenes, fotos digitales, etc.

Generador de calendarios mensuales con imágenes de Big Huge Labs. Con esta herramienta podrás crear en un par de clics hojas mensuales de calendario personalizadas incluyendo la imagen que desees para guardarlas en tu ordenador e imprimirlas o publicarlas en tu web o blog. Recurso visto en: [educacotic](#).

Calendars (Oxford University Press). Generador de hojas de calendario infantiles en inglés para imprimir. Permite elegir mes y año así como un dibujo que se puede colorear. [Aquí encontrarás el generador con otros dibujos.](#)

Generador de reloj decimal. En este reloj, el día consta de 10 horas, una hora de 100 minutos y un minuto de 100 segundos. Se trata del reloj “revolucionario”, de comienzos de la época de Napoleón. Puedes introducir las dimensiones y colores que desees que tenga y copiar el código generado para insertar el reloj en un blog o web.

Generador de ejercicios para aprender la hora y leer el reloj(Mamut Matemáticas). Esta aplicación genera ejercicios con imágenes de relojes para dibujar las manecillas en la hora correcta e imágenes con relojes para que los alumnos aprendan a decir la hora que marcan. También se proporciona una hoja con las soluciones.

Diversos generadores de hojas de trabajo con relojes de Time to Time. Como el [generador de fichas imprimibles para decir la hora](#) (rellenar la tabla con las

horas en números, la tabla no se imprime, y escribir el título o las instrucciones del ejercicio), o un generador de fichas imprimibles de relojes digitales y analógicos para convertir las horas a formato digital o dibujarlas sobre imágenes de esferas de reloj. La aplicación genera una hoja de trabajo imprimible con 9 relojes marcando las horas que se elijan en uno u otro formato, a elegir.

Reloj para aprender la hora utilizando pizarra digital de Time for Time. Generador online interactivo, genera horas diversas según los intervalos elegidos con la posibilidad de mostrarlas también en formato digital.

2.4.6.22. Generadores de cartogramas y mapas geográficos

Printable world map es un generador de mapas mudos que permite colorear países e imprimir el resultado final.

Xpeditions Atlas (National Geographic). Generador de mapas del mundo, de continentes o países, con información básica o detallada, con o sin especificación de fronteras -según se desee- en formato GIF o PDF, listos para imprimir y copiar.

Generador de mapas USGS. Generador de mapas del mundo a partir de sus coordenadas y la selección de variables como topografía, ríos, fronteras, etc. Los mapas se pueden descargar en formato PNG o PostScript (recurso visto en Eduteka).

UMapper. Generador en línea de mapas flash personalizados para insertar en un sitio web. No precisa registro.

Worldmapper es una extensa colección de mapas del mundo en los que se muestra cada territorio geográfico redimensionado según la categoría seleccionada (población, salud, educación, violencia, pobreza, recursos...). Más información.

Show World. Mapas del mundo redimensionados (cartogramas), interactivos y animados. Se pueden insertar en una web o blog, bien en forma de animaciones flash o bien como imágenes (JPG). Más información.

Quickmaps generador de croquis sobre mapas de Google. Registro gratuito. Más información en el blog Incubaweb.

Generador de mapas de Worksheet Works . Generador de varios tipos de mapas (mundi, países, humanos, físicos, con coordenadas...) para uso escolar.

Generador de mapas con países resaltados para insertar en una web o blog. Con esta herramienta podemos seleccionar un mapa político mudo mundial o de una zona geográfica determinada, ponerle un título, elegir su tamaño y colores y resaltar uno o varios países para que aparezcan en un color diferente. Se proporciona el código para insertar el mapa resultante u sitio web o blog.

Up2Maps. Herramienta para generar mapas geográficos temáticos. Permite escribir la información que deseamos que aparezca en el mapa o bien subirla en formato EXCEL. Una vez introducida la información, la aplicación genera un mapa en formato PNG para insertar en documentos o presentaciones. Requiere registro.

Generador de planes de metro del mundo. Esta herramienta genera los planes de metro de las principales ciudades del mundo para insertar en una web o blog. Se puede configurar el tamaño y los colores.

2.4.6.23. Otros generadores: juegos de mesa, gráficos, laberintos, mandalas, anagramas

Generador de diversas representaciones de la tabla periódica en flash para insertar en un blog o web. Permite configurar el tamaño y los colores de fondo, las explicaciones que acompañan a los elementos están en francés.

Generador de tablero personalizable para juego de la oca u otros juegos de mesa didácticos. Permite elegir entre tres tamaños y añadir al tablero imágenes, escribir textos, preguntas, ejercicios, etc. Combinado con tarjetas (de vocabulario, de gramática, etc.) puede dar lugar a infinidad de juegos de mesa didácticos. Para utilizar esta aplicación es necesario registrarse.

Generador de anagramas en español

Generador de álbumes de familia (Obra Social “La Caixa”). Se trata de una aplicación educativa que permite crear un árbol genealógico y un familigrama con

los datos que introduce el usuario. El resultado se puede imprimir. (Recurso visto en el blogroll de: [Amiguitos de 5 años B](#)).

FooPlot. Generador online interactivo de gráficos de funciones en 2D y 3D.

Generador de laberintos para imprimir (Olesur.com).

Generadores de juegos de juegos educativos en flash de Class Tools. Class Tools proporciona de forma gratuita una gran variedad de plantillas para generar en solo algunos clics juegos y actividades didácticas en flash que se pueden insertar en una web, blog o wiki ya que quedan alojados de forma permanente en su servidor.

Generador online de mandalas . Una sencilla aplicación para dibujar mandalas en línea.

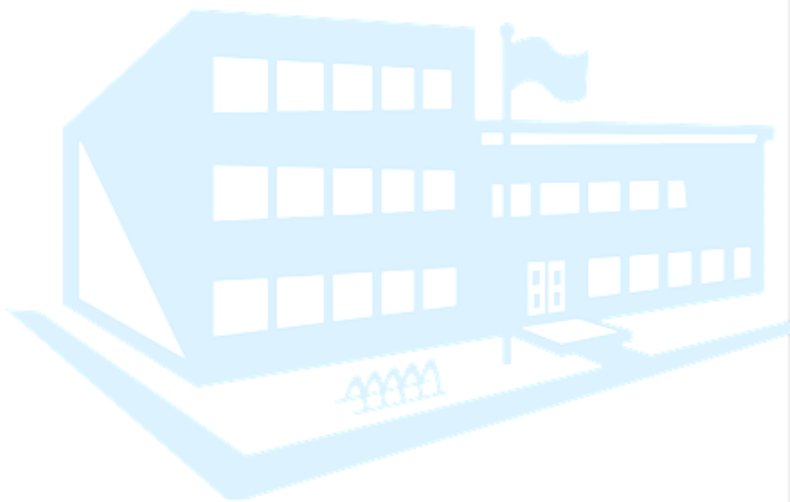
Myoats. Generador muy completo de dibujos caleidoscópicos estilo mandalas. Permite configurar colores, tipo de pincel, etc. y cuenta con múltiples herramientas. Para poder guardar los dibujos hay que registrarse.

2.4.7. Desventajas del uso del Internet

Si bien es cierto, se ha revisado y expuesto las ventajas sobre el uso de la Internet, sin embargo no se puede dejar de lado que, justamente la cantidad de información a la cual se tiene acceso, causa un gran problema a los estudiantes y en general a los usuarios de esta herramienta. Así se puede encontrar una serie de inconvenientes más que aquejan a los estudiantes como:

- Cantidad de información que se expone sin ninguna restricción.
- La poca, mediana o ninguna formación que los docentes tienen en el campo de las Tics.
- Aislamiento e individualismo por parte de los estudiantes, ellos la mayor parte del tiempo se encuentran solos y por lo tanto muchas de las actitudes que manifiestan son producto de este aislamiento y/o soledad, aunque los padres no abandonen físicamente a los hijos, sin embargo ellos se sienten abandonados.

- El constante uso y abuso de estos recursos tecnológicos provoca en los jóvenes y niños, no solo un cansancio corporal, sino un cansancio mental, es tanta la información que acude a ellos en segundos, y que no han aprendido ni a manejar, menos aún a discernir, por lo tanto llega un momento donde se sienten agotados, tensos y estresados.
- Como bien se indica en párrafos anteriores, el estudiante recibe de la Internet, una gran cantidad de información que está expuesta sin ninguna restricción, lo cual provoca aprendizajes sin ninguna significación.
- Por último los costos que implican el uso de estas herramientas como son un ordenador, el servicio de internet, energía eléctrica, sin embargo este último punto es solucionable en base a la autogestión en las instituciones educativas y el aporte de los padres de familia.



2.5. LA WEBQUEST

2.5.1. ¿Qué es una WebQuest?

La WebQuest, se considera como un conjunto de diversas estrategias destinadas a lograr el interés, la motivación y la dedicación a las actividades o tareas que se plantean de manera ordenada y organizada bajo una lógica y la guía de un currículo.

Si se toma en cuenta que metodología es una guía que se sigue para desarrollar acciones propias, ya sea de una investigación, tarea o actividad, este proceso nos indica, cómo, cuándo, qué hacer y dónde mantiene un enfoque que posibilita observar un problema de manera disciplinada y sistemática sobre algún área o disciplina.

Considerando esta visión, la WebQuest se determina como una metodología²⁰, ya que, provocan procesos cognitivos superiores, en base a la transformación de información de fuentes y formatos diversos, comprensión, comparación, elaboración y contraste de hipótesis, análisis-síntesis, creatividad. Los estudiantes usarían estas funciones superiores de la cognición, en base a los llamados “andamios cognitivos”²¹ un concepto muy relacionado con el de “Zona de Desarrollo Próxima”²² de Vigotski.

20 **Metodología** es un vocablo generado a partir de tres palabras de origen griego: *metà* (“más allá”), *odòs* (“camino”) y *logos* (“estudio”). El concepto hace referencia al **plan de investigación** que permite cumplir ciertos objetivos en el marco de una **ciencia**. Por lo tanto, puede entenderse a la metodología como el conjunto de **procedimientos** que determinan una investigación de tipo científico o marcan el rumbo de una exposición doctrinal. En el ámbito de las ciencias sociales, el recurso de la metodología se enfoca en la realidad de una sociedad para arribar a una conclusión cierta y contundente acerca de un episodio valiéndose de la observación y el **trabajo práctico** típico de toda ciencia. Es importante la distinción entre el **método** (nombre que recibe cada plan seleccionado para alcanzar un objetivo) y la metodología (rama que estudia el método). El metodólogo no se dedica a analizar ni a verificar conocimiento ya obtenido y aceptado por la ciencia: su tarea es rastrear y adoptar estrategias válidas para incrementar dicho conocimiento.

En otras palabras, la metodología es un recurso concreto que deriva de una **posición teórica y epistemológica**, para la selección de técnicas específicas de investigación. La metodología, entonces, depende de los postulados que el investigador crea que son válidos, ya que la acción metodológica será su herramienta para analizar la realidad estudiada. La metodología para ser eficiente debe ser disciplinada y sistemática y permitir un enfoque que permite analizar un problema en su totalidad. En: Definición de metodología - Qué es, Significado y concepto <http://definicion.de/metodologia/#ixzz2L4xoJ3io>

21 Un andamio es una estructura que se utiliza para levantar o sostener un edificio mientras se construye, y que después, cuando se sostiene por sí mismo, se retira. Los andamios son elementos auxiliares externos

También la WebQuest se considera como un conjunto de estrategias para ayudar los estudiantes a organizar la información en unidades significativas, analizarla y producir respuestas nuevas: *“Las instrucciones y herramientas que proporciona una WebQuest en el apartado de proceso y el trabajo en equipo contribuyen a que los niños y niñas puedan realizar tareas que, en solitario, no serían capaces de hacer. Se trata de ayudarles con subtareas específicas guiadas por el profesor para adquirir, procesar y producir información”*²³. Por lo tanto entre más tiempo se utilice esta metodología y se haga frecuente su uso entre los docentes y los jóvenes y/o niños, mayores oportunidades se tendrá de lograr aprendizajes significativos.

Resumiendo, se diría que la WebQuest es una metodología de aprendizaje basado fundamentalmente en los recursos que proporciona la Internet, permite motivar a los estudiantes a investigar, potencian el pensamiento crítico, la creatividad y la toma de decisiones, además, contribuyen a desarrollar diferentes capacidades llevando a los estudiantes a la transformación de los conocimientos adquiridos. Una WebQuest no solo es una nueva manera para que los profesores enseñen sino que también es una nueva manera para que los estudiantes aprendan.

El creador de la WebQuest, Bernie Dodge definió webquest como *“una actividad orientada a la investigación donde toda o casi toda la información que se utiliza procede de recursos de la Web: "A WebQuest is an inquiry-oriented activity in which some or all of the information that learners interact with comes from resources on the internet"* ²⁴

que brindan un soporte cognitivo social. Metafóricamente, un andamio cognitivo es una estructura o almacén temporal, mediante el cual los estudiantes desarrollan o adquieren nuevas competencias, destrezas y conceptos. Este concepto fue acuñado en la década de los setenta por Wood, Bruner y Ross (1976), como una metáfora para describir la intervención efectiva de un compañero, un adulto o una persona experta durante el proceso de aprendizaje de otra (McLoughlin, Winnpis y Oliver, 2000). Tomado de: http://docencia.izt.uam.mx/sgpe/files/users/virtuami/file/int/miplan_impacto_actv_quesandamio.pdf

22 La ZDP es la actualidad uno de los conceptos más utilizados del paradigma vigotskiano en la educación. Este concepto establece una distancia o intervalo cognitivo entre lo que el sujeto aprendiz puede hacer por sus propios medios e instrumentos cognitivos como producto de su desarrollo (lo que sería el nivel de desarrollo real o mejor dicho nivel de desarrollo actual o alcanzado: NDA, que es en lo que se centra toda evaluación estática) y lo que éste puede conseguir aprender, gracias a las aportaciones y la ayuda de otros más experimentados / aculturados que él (en el nivel de desarrollo más próximo o potencial: NDP). En: <http://www.psicopedagogia.com/zona-desarrollo-proximo>

23 http://edweb.sdsu.edu/courses/edtec596/about_webquests.html

24 Bernie Dodge 1995

2.5.2. La WebQuest y el aprendizaje

El conocimiento sobre la WebQuest, en el campo educativo, se va extendiendo, aunque en nuestro medio, esta aplicación es muy poco utilizada y poco difundida en los establecimientos educativos.

La WebQuest está considerada como una herramienta de aprendizaje simple y, a la vez compleja que promueve aprendizajes cooperativos y significativos, además propicia procesos investigativos, potencia en los estudiantes el desarrollo de sus capacidades intelectuales.

Ésta herramienta didáctica, creada por Bernie Dodge en 1995, logra en el estudiante la posibilidad del uso adecuado del internet; además motiva a los estudiantes a la investigación, potencia el pensamiento crítico, fomenta la creatividad y la toma de decisiones; desarrolla diferentes capacidades en base a la utilización y la transformación de los conocimientos adquiridos y la información que le proporciona el internet.

El buen uso de la WebQuest se basa en desarrollar destrezas como: comparar, clasificar, deducir, analizar, abstraer, construir, aplicar, clasificar.

El uso del WebQuest colabora con el docente ya que pretende despertar el interés de los estudiantes por alguna Asignatura; organiza y orienta el trabajo de enseñanza – aprendizaje, compromete el pensamiento de orden superior, promueve el uso adecuado de los recursos tecnológicos e informáticos, propone el uso adecuado del tiempo, la información, propicia el desarrollo de actividades de análisis, síntesis y evaluación. Además ayuda a plantear y estructurar la enseñanza de manera creativa en función de las tareas.

2.5.3. Características de una WebQuest

Tomando en consideración que la WebQuest se compone de un conjunto de actividades guiadas y correctamente estructuradas, que pretenden colaborar con el estudiante evitándole obstáculos y distracciones en el desarrollo de tareas bien definidas, en base a los recursos y consignas que les permiten realizarlas, logra la

optimización del tiempo, de la información además que el estudiante tiene la oportunidad de interpretar la información específica y comparar con la que el profesor le guía

Una característica esencial de este modelo es que el trabajo elaborado por los estudiantes puede ser transmitido y compartido, generando algo útil para otros y para sí mismo.

2.5.3.1. Otras características de una WebQuest son:

1. Son actividades creadas fundamentalmente para que los estudiantes desarrollen en grupo o se pueden diseñar para trabajo individual.
2. Pueden ser realizadas añadiendo elementos de motivación a su estructura básica asignando a los alumnos un papel, personajes simulados que pueden comunicarse vía E-mail, y un escenario de trabajo.
3. Se puede diseñar para una única materia o puede ser interdisciplinar.
4. aporta a los alumnos el desarrollo de muchas capacidades como las que se enumeran:
 - Comparar, identificar, establecer diferencias y semejanzas entre sí de situaciones y hechos.
 - Clasificar: Agrupar cosas en categorías definibles en base de sus atributos.
 - Inducir: generalizaciones o de principios desconocidos de observaciones o del análisis.
 - Deducir: consecuencias y de condiciones sin especificar de principios y de generalizaciones dados.
 - Analizar errores: que identifican y de articulaciones en su propio pensamiento o en el de otro.
 - Construir la ayuda: Construir un sistema de la ayuda o de la prueba para una aserción

- **Abstracción:** Identificando y articulando el tema subyacente o el modelo general de la información.
- **Analizar perspectivas:** Perspectivas personales que identifican y de articulaciones sobre ediciones.
- El mejor uso de las WebQuests se aplica a temas que no estén muy bien definidos, tareas que invitan a la creatividad y problemas con varias posibles soluciones.

2.5.3.2. Origen

El modelo WebQuest fue creado por Bernie Dodge en 1995, profesor de tecnología educativa en la Universidad del Estado en San Diego, California, EE.UU. Este estudioso se interesó fundamentalmente en el diseño, implementación y evaluación de ambientes de aprendizaje basados en la Red, y en este campo tiene una amplia experiencia docente. La WebQuest cuenta con más de 40.000 páginas en Internet.

A partir de 1995, momento en el que Bernie Dodge y Tom March desarrollaron por primera vez el modelo WebQuest, éste fue incorporado a infinidad de cursos en educación para reforzar la capacitación de personal administrativo en el mundo.

2.5.4. Sugerencias para la creación de WebQuest

Estas sugerencias ayudarán en la creación de WebQuest, se basan en el criterio de su creador, Bernie Dodge y que como resultado da la palabra FOCUS, se detalla a continuación:

Find great sites. (**Localice sitios fabulosos**)

Orchestrate your learners and resources. (**Administre aprendices y recursos**)

Challenge your learners to think. (**Motive sus aprendices a pensar**)

Use the medium. (**Utilice el medio**)

Scaffold high expectations. (Edifique un andamiaje para lograr expectativas elevadas)

2.5.4.1. Localice sitios fabulosos

En la Internet se encuentra de todo, por lo tanto encontrar sitios fabulosos, frente a toda gama de información que se despliega en el ordenador, a veces se torna cansado. Sin embargo con un poco de persistencia es posible encontrar excelentes WebQuest, éstas son posibles de ser utilizadas, obviamente que depende de la necesidad del momento y los objetivos que la persona tiene para determinar cual es la ideal y llena las expectativas.

Ahora bien, a los estudiantes, el docente es quien debe conducir y proveer de sitios que ya se han seleccionado de antemano, en un primer momento, los estudiantes necesitan una guía que les provea de información. Mientras los niños y/o los jóvenes van adquiriendo experticia, poco a poco se deberá ir restando la guía hasta que el estudiante maneje un buen criterio de búsqueda y selección de la información que necesita.

- **Domine un buscador**

Realmente, es difícil dejar que el estudiante se conduzca solo, para no provocar tedio y cansancio, al estudiante igualmente que en el punto anterior, se lo debe guiar con un listado de buscadores interesantes, a fin de que el niño, el joven o el adulto puedan tener a la mano para recurrir a ellos al momento de necesitarlo

Ahora bien, se preguntaran ¿qué es un buscador?. Un buscador es una página de internet que permite realizar búsquedas en la red. Su forma de utilización es muy sencilla, basta con introducir una o más palabras clave en una casilla y el buscador generará una lista de páginas web que se supone guardan relación con el tema solicitado.

Estos buscadores tienen dos niveles, por un lado la más sencilla y la búsqueda avanzada, cuyo resultado puede ser en muchas ocasiones de miles de páginas. Es bueno determinar el buscador que ayude a encontrar rápidamente la información

que se requiere, por ello es necesario digitar el texto, las palabras o frases precisas para que la búsqueda sea exitosa. Debido al gran tamaño de Internet y a su naturaleza cambiante, ningún buscador posee registro de todas las páginas que se encuentran en la red. Por ello es aconsejable visitar más de un buscador y no pensar que si en él no se encontró la página deseada, es por que no existe. Claro que existe, por lo que se debe buscar en otros.

Funcionamiento básico de los buscadores

Cada buscador contiene una enorme base de datos con información referente a páginas web. Estas bases de datos se generan por las altas de usuarios que han creado sus páginas. En muchos buscadores, si el creador de la página no se da de alta en el buscador, la página no aparecerá. Para las empresas es muy importante promocionar sus páginas en los buscadores para que la gente las encuentra fácilmente.

Otros buscadores, poseen programas específicos que rastrean la red 24 horas al día, todos los días. Estos programas procesan una gran cantidad de información y extraen palabras clave que puedan servir para identificar la temática de la página web.

Algunos buscadores importantes

- | | | |
|--------------------|---------------------------|-------------------|
| . Aesop. | . El indice | . Hispavista guía |
| . Aike | . En la Web | . HotBot |
| . Altavista | . Eureka | HotBot Global |
| . All the Web | . Euroseek | . Jopinet |
| . Ariadn@ | . Exactseek | . Kilometro 0 |
| . Astrolabio | . Excite | . La Brújula |
| . Biwe | . Google | . Lycos Global |
| . Buscopio | . Google Argentina | . Metabusca |
| . El buscador | . Guay | . Metacrawler |
| . El cano | . Hispavista | . MSN |
| . El corredor | | |

- . Netscape search
- . Open Directory
- . Ozú
- . Sabueso
- . Sol
- . Telépolis
- . **Tematicos**
- . **Terra Argentina**
- . Trovator
- . Voila
- . Webcrawler
- . Ya.com
- . **Yahoo Argentina**
- . Yahoo
- . Yupi

Sondee lo profundo de la Web

De acuerdo al informe Bergman 2000, actualmente existen más de 550 mil millones de páginas, pero solamente mil millones de ellas son localizadas por los motores de búsqueda convencionales. Lo que queda de lado es el fondo oculto de la red que incluye archivos de periódicos y artículos de revistas; bases de datos, de imágenes y documentos; directorios de patrimonios de museos, y otros más. Aunque una parte de esta información puede ser confusa, se pueden encontrar items que aportan un toque único e interesante a una WebQuest.

No pierda lo que encuentra

Un problema práctico para mantener articulados los sitios importantes, es poder hacerles un seguimiento. La mayoría de los profesores trabajan en más de un computador. Algunas veces usted hará búsquedas en su escritorio en la escuela. Otras veces estará trabajando en el equipos de su casa, cuando alguien le sugiere un sitio fabulosos por e-mail. Puede ser que con ayuda de los estudiantes encuentre algo especial que quisiera utilizar posteriormente en una clase. ¿Cómo guardar lo encontrado y acceder a ello en el momento oportuno? Sitios que ayudan a marcar "favoritos" de la Web como los Backflip, son de gran ayuda para los docentes. Una vez adquirida una cuenta gratuita, usted puede conectarse desde cualquier computador y buscar o agregar sitios a su lista de favoritos. Una ventaja especialmente importante es que se pueden organizar por categorías y subcategorías, y colocar cada favorito en el lugar adecuado para encontrarlo.

2.5.4.2. Administre aprendices y cursos

Los profesores que perseveran en su actividad después de los primeros años de trabajo, dominan la organización de estudiantes y recursos. La experiencia de no tener suficientes libros, globos o ranas para los estudiantes, enseña rápidamente a coordinar las actividades para compartir recursos. La misma habilidad puede aplicarse a los problemas de acceso insuficiente a los computadores. Una gran WebQuest es aquella en la que cada computador se está utilizando bien, y cada quien está haciendo algo significativo en cada momento.

- **Organización de los recursos**

Tanto en el momento presente como en el futuro próximo, no habrá computadores disponibles para todos. La respuesta creativa a esta situación es organizar las actividades de manera que todo punto de acceso que se tenga sea utilizado adecuadamente. Estas son algunas de las posibilidades:

- Un solo computador puede utilizarse para orientar la discusión y la exploración de toda la clase, y es el profesor, no los estudiantes, quien debe controlar el ritmo.
- De uno a 10 computadores pueden utilizarse como estaciones de aprendizaje para un grupo de estudiantes, mientras que otros trabajan fuera de línea.
- Si los estudiantes tienen un acceso programado (y limitado) a Internet durante ciertos periodos del Laboratorio de Cómputo, entonces una lección bien administrada debe mezclar la visita al Laboratorio con actividades sin computador para que se pueda utilizar adecuadamente este tiempo.
- Si los computadores no tienen acceso a Internet, pero están interconectados, entonces los estudiantes pueden acceder a archivos Web que estén en otro computador y guardar la información en sus discos duros.

- **Organización de las personas**

El diseño de una gran WebQuest también incluye la cuestión de cómo organizar a sus estudiantes. Aunque organizar grupos y asignar funciones a los estudiantes no es un atributo esencial de una WebQuest, en la práctica lo más frecuente es que el trabajo se realice en grupo. Disponer de conocimiento previo en estrategias de aprendizaje colaborativo, ha probado ser muy útil para los diseñadores de WebQuests. Según Johnson y Johnson (2000), los atributos críticos de un ambiente exitoso de aprendizaje colaborativo, incluyen:

- *Interdependencia positiva*: Los aprendices perciben que no pueden tener éxito sin los otros.
- *Promover la Interacción* (en lo posible cara a cara): Los estudiantes se enseñan unos a otros y se estimulan mientras se esfuerzan en un trabajo auténtico, real.
- *Responsabilidad individual y de grupo*: El grupo es responsable de completar la tarea, y cada individuo asume su responsabilidad por la parte que le corresponde en el proceso.
- *Competencias interpersonales y de grupos pequeños*: La mayoría de los niños (incluyendo muchos adultos) necesitan que se les enseñe cómo trabajar juntos.
- *Proceso del grupo*: La conversación sobre cómo mejorar la eficacia del grupo se construye deliberadamente en el proceso.

Una WebQuest bien administrada tiene igualmente estas cualidades. Los buenos diseñadores reconocen que en gran medida el aprendizaje de WebQuest ocurre fuera del computador, cuando los estudiantes enseñan, discuten y resuelven o elaboran las conceptualizaciones de los otros. La orientación sobre cómo trabajar juntos debe ser un elemento integral del proceso de WebQuest.

Para crear una interdependencia positiva en una WebQuest, se establecen responsabilidades individuales diferenciadas cuando se pide a los aprendices que

busquen diferentes páginas en la Web, o cuando leen las mismas páginas Web desde distintas perspectivas. También se pueden dividir las responsabilidades de producción en forma similar a como se hace en las carreras productivas de la vida adulta (por ejemplo, el guionista, el artista gráfico, el productor). El problema que se debe evitar es crear roles separados que no den lugar a la información que todos los miembros del equipo necesitan para lograr el objetivo final.

2.5.4.3. Motive a los estudiantes a pensar

Hoy en día, todo indica que los adultos del mañana necesitarán analizar y sintetizar información para tener éxito en la mayoría de las profesiones y para ejercer plenamente su participación como ciudadanos. Se requiere un profesor ingenioso para desempeñar ambos roles, pero ello es posible.

Una WebQuest no es un instrumento para manejar un listado de los presidentes de los Ecuador y sus períodos de gobierno, pero puede proporcionar un telón de fondo estimulante y complejo para colgar en él segmentos de conocimiento que de otra manera parecerían estáticos e inertes.

En las salas de clase actuales recientemente interconectadas, el primer impulso de muchos profesores es tratar la Red como una simple extensión de la biblioteca escolar y asignarle a sus estudiantes el mismo tipo de informes de investigación.

Incluso si el informe final se hace mediante una presentación en Microsoft PowerPoint, el pensamiento típico que subyace en una actividad de esta clase es simplemente la paráfrasis y el resumen. Se desaprovecha la utilización de las funciones más avanzadas del cerebro.

Conseguir que los estudiantes desarrollen las tareas

El elemento básico de una gran WebQuest es realizar una gran tarea. La clave está en lo que se le pide a los estudiantes que hagan con la información. Un listado de tareas y ejemplos se pueden encontrar en la página de WebQuest Taskonom. Esta

página se ha mostrado útil para ayudar a otros a ver formas alternativas de idear lo que requieren de sus alumnos²⁵.

Persuasión en medio de controversia

Otro enfoque es buscar controversias existentes en el mundo actual como instrumento para organizar el estudio de un tema, los estudiantes consideran los usos controvertidos. Por ejemplo, colocándose en la perspectiva de los guardabosques, de los trabajadores de la madera, de los entusiastas de caminos sin vehículos, y de los miembros del Sierra Club, para elaborar después un comunicado convincente con cada uno de estos puntos de vista, así aprenden a observar las cosas a través de lentes múltiples (un caso nuestro podría ser el de los Parques Naturales).

2.5.4.4. Utilice el medio

Estas son solo algunas de las posibles maneras en que se pueden diseñar tareas para promover el pensamiento de orden. Una estupenda WebQuest va más allá de la repetición. La estructura pedagógica de una WebQuest no se limita al uso de la Web. La información contenida en una variedad de libros distribuidos en todo el salón de clase. Los profesores que solamente disponen de un computador a veces compensan esta dificultad imprimiendo páginas seleccionadas de Internet, de modo que los estudiantes que no usan el computador tengan algo que leer. Sin embargo, éstas son concesiones para no aprovechar completamente el medio. Una WebQuest que se ajusta completamente al modelo, no podría plasmarse fácilmente en papel.

Identifique un andamiaje para lograr expectativas elevadas

Una gran WebQuest pide a los estudiantes hagan cosas que ordinariamente no esperarían hacer. Un andamiaje es una estructura temporal que se usa para ayudar a que los principiantes actúen con mayor destreza de la que realmente poseen.

25 (En EDUTEKA publicamos una versión en español de esta página.)

Una gran WebQuest construye el andamiaje en el proceso, de acuerdo con la necesidad de ir subiendo los alcances de lo que los estudiantes pueden producir. En una WebQuest hay tres tipos de andamiaje (Dodge, 2000): Recepción, Transformación y Producción.

2.5.5. Tipos de WebQuest

WebQuests a corto plazo

La meta educacional de un WebQuest a corto plazo es la adquisición e integración del conocimiento de un determinado contenido de una o varias materias, se diseña para ser terminado de uno a tres períodos de clase.

WebQuests a largo plazo

La meta educacional de un WebQuest se diseña para realizarlo en una semana o un mes de clase. Implica mayor número de tareas, más profundas y elaboradas; suelen culminar con la realización de una presentación con una herramienta informática de presentación (Power Point, página web,...).

Miniquest

Consisten en una versión reducida de las WebQuests, en las que sólo se consideran tres pasos: escenario, tarea y producto. Pueden ser construidas por docentes experimentados en el uso de Internet en 3 ó 4 horas y los alumnos las realizan completamente en el transcurso de una o dos clases a lo sumo. Pueden ser utilizadas por profesores que no cuentan con mucho tiempo o que apenas se inician en la creación y aplicación de las WebQuests.

2.5.6. La WebQuest y el aprendizaje significativo

El nuevo paradigma pedagógico y estrategias que se centran en el estudiante y su aprendizaje han motivado a reconceptualizar tanto la práctica docente como los fines de la educación y el proceso de enseñanza aprendizaje; las relaciones educativas se transforman. Por esta razón se provocan otras maneras de acceder al conocimiento: trabajo colaborativo, conformación de comunidades de aprendizaje

y desarrollo de habilidades superiores del pensamiento; todo ello se provoca si el docente realiza una planeación de los escenarios didácticos en base a los soportes técnicos.

Por ello la WebQuest se convierte en una forma nueva de aprender. Los estudiantes deben realizar el trabajo en grupo, dividiendo las tareas entre los participantes quienes deben asumir roles específicos. El maestro selecciona los recursos que utilizarán del Internet para realizar la tarea. De esta forma se puede lograr que los estudiantes utilicen el tiempo en el manejo de la información, analizando y sintetizando la misma, construyendo su propio aprendizaje.

La relación entre las destrezas de computadoras entre los educadores y la educación constructivista puede indicar que no todos los maestros dominan la tecnología al grado de integrarla efectivamente al currículo (Hunter, 2002). El uso del Internet permite que los educadores en los salones de clase desarrollen el aprendizaje activo donde el estudiante construya su conocimiento. *“El constructivismo es una teoría de aprendizaje activo que su mayor importancia es en la construcción del conocimiento y del pensamiento independiente”* (Marlowe, 1998) según se cita en Hunter, 2002.

El WebQuest se puede utilizar como un modelo de aprendizaje constructivista. Los objetivos y el plan le dan una estructura que permite que los estudiantes trabajen independientemente y que activamente construyan su conocimiento. Se establece una relación del comportamiento, conocimiento y la teoría del aprendizaje constructivista con el uso del WebQuest.

Se parte del concepto “Aprendizaje Significativo”²⁶ que es la base que sustenta el presente trabajo con las propuestas Teóricas de David Paul Ausubel y Lev Semionovich Vygotsky en la relación con el proceso de enseñanza-aprendizaje, a fin de entender la relación que se produce entre aplicación del WebQuest y los

²⁶ El ser humano tiene la disposición de aprender -de verdad- sólo aquello a lo que le encuentra sentido o lógica. El ser humano tiende a rechazar aquello a lo que no le encuentra sentido. El único auténtico aprendizaje es el aprendizaje significativo, el aprendizaje con sentido. Cualquier otro aprendizaje será puramente mecánico, memorístico, coyuntural: aprendizaje para aprobar un examen, para ganar la materia, etc. El aprendizaje significativo es un aprendizaje relacional. El sentido lo da la relación del nuevo conocimiento con: conocimientos anteriores, con situaciones cotidianas, con la propia experiencia, con situaciones reales, etc. (Juan E. León)

efectos positivos que se pueden lograr como herramienta didáctica a fin de que el conocimiento del estudiante sea perdurable y llegue a ser significativo y útil en la vida del estudiante.

Tomando en cuenta la propuesta de Ausubel, el “Aprendizaje Significativo” utilizado para llamar al proceso por el cual el conocimiento relevante de un individuo se relaciona con uno nuevo según la información que se le presente proceso que se denominó “concepto integrador”.²⁷

Es aquí donde tanto el nuevo conocimiento, así como la estructura que recibe el nuevo conocimiento se ven alterados y dan origen a una nueva estructura de conocimiento; de esta manera la organización del contenido programático posibilita la adquisición de aprendizajes significativos, por lo tanto es importante empezar por conceptos básicos que den la oportunidad de integrar conceptos posteriormente. Según lo manifiesta Vigotsky, la educación corresponde a un hecho consustancial al desarrollo humano, sigue al aprendizaje, de tal manera que se genera una zona de desarrollo potencial. Por lo tanto el mejor aprendizaje es el que se adelanta al desarrollo.²⁸

Las teorías de Jean Piaget en el desarrollo mental del aprendiz y de Vigotsky al presentar el desarrollo mental y social tienen una gran influencia constructivista que se refleja en el WebQuest. Al trabajar en grupos pequeños se desarrolla la teoría de Vigotsky. Al realizar las tareas dentro del WebQuest se desarrolla el proceso de asimilación y acomodación de Piaget. La teoría de Dewey se utiliza cuando el maestro sirve de guía para ayudar a los estudiantes en el proceso de asimilar y acomodar la información para que lleguen a un nivel superior de pensamiento.

Vigotsky utiliza el concepto de “zona de desarrollo próximo”²⁹, se refiere a la distancia entre el nivel real de desarrollo y el nivel de desarrollo potencial, es importante tomar en cuenta, por un lado la importancia del contexto social y por otro la capacidad de imitación.

²⁷ Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo .2º Ed. TRILLAS México

²⁸ <http://educarparalavida09.blogspot.com/2009/09/paradigma-sociocultural.html>

²⁹ <http://vigotsky.idoneos.com/index.php/293538>

De esta manera es importante recalcar que el aprendizaje se produce más fácilmente en situaciones colectivas. Por lo tanto el aprendizaje depende también de la preexistencia de estructuras complejas donde se integran nuevos elementos; estas estructuras, antes son sociales que individuales.

Para Vigotsky³⁰ por lo expuesto, el aprendizaje, más que un proceso de asimilación – acomodación es un proceso de apropiación del saber exterior.

No existiría aprendizaje significativo si no se escoge las herramientas didácticas más adecuadas a fin de provocarlo, en vista de que Vigotsky considera que el sujeto activo construye su propio aprendizaje, éste lo hace tomando en cuenta el estímulo que recibe del medio social mediatizado por un agente y llevado por el uso de un lenguaje adecuado. Al respecto se hablará en el Capítulo IV, con una descripción de las herramientas más sobresalientes que llevan a conseguir Aprendizajes Significativos, además pensando en que hoy en día se toma en cuenta la importancia de las Tics.

2.5.7. Generadores de webquest y cazas del tesoro

Un generador son herramientas para crear WebQuest y caza tesoros. En la Internet se pueden encontrar un sinúmero de ellos. Sin embargo se citará a continuación los que se consideran más sobresalientes recopilados de algunas páginas de información y buscadores como Google, Wikipedia, Aula SigloXXI, etc.

1,2,3 tu WebQuest generador de webquest de Aula 21. Genera actividades de búsqueda en Internet en forma de página web. Aquí se encontrará la información detallada sobre cómo utilizar esta herramienta y varios ejemplos. El generador está disponible en varios idiomas.

1, 2, 3, tu Caza en la Red, generador de cazas del tesoro de Aula 21. Con esta herramienta se puede elaborar este tipo de actividades de forma guiada y sencilla e

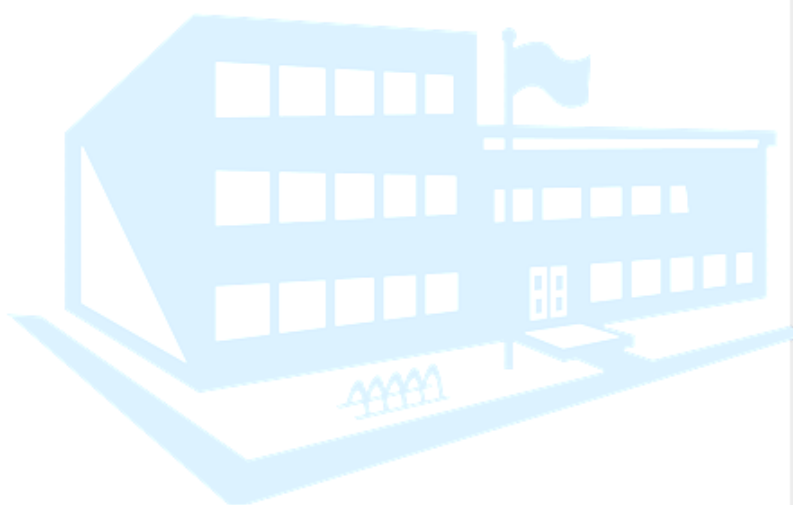
30 Lev Semenovich Vigotsky, nació en Rusia en el año 1896. Sus ideales eran netamente marxistas, pero propugnaba el pensamiento revisionista. En el campo de la preparación intelectual, cursó las materias de Psicología, filosofía y literatura. Obtuvo el título en leyes en la Universidad de Moscú en el año 1917. En 1924, en el marco de El Segundo Congreso de Psiconeurología en Leningrado, pronuncia un discurso en el cual expresa su teoría, que manifiesta que sólo los seres humanos poseen la capacidad de transformar el medio para sus propios fines. Esta capacidad, los distingue de otras formas inferiores de vida. Dicho discurso causó tal impresión y aceptación que es invitado a unirse al prestigioso Instituto de Psicología de Moscú.

imprimirlas o subirlas a un sitio web. El generador está disponible en varios idiomas.

Filamentaly (AT&T Knowledge) es una herramienta que sirve para desarrollar de forma guiada páginas de internet en forma de listas de enlaces, webquest o cazas del tesoro. Las páginas generadas quedan alojadas en su servidor y las actividades se pueden imprimir.

Zunal.com ofrece varios servicios para la creación de webquest, entre ellos un tutorial útil para su planificación, evaluación y publicación explicado paso a paso (en inglés). Tras registrarte, podrás crear tu webquest, todos los archivos generados quedarán alojados en el servidor del sitio de forma gratuita.

Webquest Creator (Miguel A. Jorquera). Con esta herramienta podrás crear fácilmente una webquest, miniwebquest o caza del tesoro pudiendo posteriormente elegir entre una gran variedad de plantillas y editar cada parte sin dificultad. La webquest quedará alojada en un servidor y para crearla sólo hay que registrarse (recurso aportado por Celestino Arteta).



PARTE III: INVESTIGACIÓN DE CAMPO

3.1. METODOLOGÍA

Se tomará en cuenta el método **lógico – deductivo**³¹, a fin de aplicar los principios de las Teorías de Ausubel y Vigotsky respecto de “aprendizajes significativos”; establecer las posibles consecuencias sobre la aplicación del WebQuest como herramienta didáctica, determinar las características particulares del entorno de la investigación y la relación entre ellos. Se basa en la observación estructurada, directa y participativa.

La investigación propuesta es descriptiva, la cual permite llegar a conocer situaciones predominantes a través de la descripción exacta de actividades desarrolladas y aplicadas, no solo se basa en la recopilación de datos, sino también de la manera como se analizan con el fin de extraer generalizaciones significativas que sean aportes al conocimiento.

3.2. TECNICAS

El trabajo investigativo se basa en el uso de la técnica documental a fin de recopilar la información pertinente que constituirá la base y el Marco Teórico – Conceptual, además la técnica de fichaje en la recolección, organización y análisis de la información y el material según los objetivos y los contenidos.

También se utilizará la técnica de observación estructurada y de campo mediante la respectiva guía de observación a fin de determinar las características del contexto y el objeto de la investigación y encuestas aplicadas a los estudiantes.

Se empleará la Estadística descriptiva para procesar la información obtenida y poner de manifiesto de manera gráfica los resultados obtenidos durante la

31 Deducción: Es un tipo de razonamiento que nos lleva: a) De lo general a lo particular, b) De lo complejo a lo simple. Pese a que el razonamiento deductivo es una maravillosa herramienta del conocimiento científico, si el avance de la ciencia se diera sólo en función de él, éste sería muy pequeño. Esto se debe a que nuestra experiencia como humanos es limitada, depende de nuestros sentidos y de nuestra memoria. La inducción y la deducción no son formas diferentes de razonamiento, ambas son formas de *inferencia*”. En: <http://planeacionestrategica.blogspot.es/>

caracterización del problema y obtener las conclusiones de los resultados. Se tomará el criterio de validez del Profesor de la Asignatura y los estudiantes.

Por último se procederá a la redacción del borrador a partir del estudio crítico de los datos, para luego realizar el análisis del borrador y obtener la redacción del informe final.

3.3. RESULTADOS Y ANÁLISIS DE LOS DATOS OBTENIDOS

3.3.1. OBSERVACIÓN NO ESTRUCTURADA

Periodo: septiembre, octubre, noviembre, enero, marzo.

Los resultados que arroja, en un primer momento, esta actividad en base a la asistencia de la investigadora a clases de los docentes cuya nómina se encuentra en el Anexo No. 3, en calidad de oyente, de conversaciones con los estudiantes de los años mencionados y de la búsqueda de registros, planes de clase, guías de trabajo, nos indica que:

1. Es frecuente el uso de la pedagogía tradicional, se evidencia el uso de un solo método de enseñanza-aprendizaje, donde el docente sabe lo que enseña, elabora la materia a ser aprendida por el estudiante, quien sostiene los aprendizajes de manera memorística y repetitiva para, sin comprender, retener la información. Es a diario el uso de tiza, lengua y pizarrón.
2. Se evidencia que lo prioritario es cumplir el programa y se le da muy poca importancia a los procesos de conocimiento y aplicación que los estudiantes pueden desarrollar.
3. El uso de la tecnología y material audiovisual es muy poco frecuente, se puede evidenciar la falta tanto de infraestructura, como de equipos y material audiovisual para ello.
4. Los docentes conocen en alguna medida la WebQuest, sin embargo no la usaron durante el periodo de observación.

5. No existe un aula virtual donde se pueda crear y desarrollar la WebQuest por parte del docente.
6. No se evidencia la capacitación sobre las Tics, ni de la WebQuest, a los docentes.

3.3.2. OBSERVACIÓN ESTRUCTURADA

De la aplicación del test, se ha podido obtener los siguientes resultados de acuerdo a cada pregunta:

Población encuestada:

Docentes: 5 Docentes de los niveles: 8vo, 9no. Y 10mo Año de Educ. Básica

Test aplicado: Ver Anexo No. 1
Ver Anexo No. 2

3.3.2.1. ANALISIS DE LOS RESULTADOS DEL TEST APLICADO A LOS DOCENTES

1. ¿Usted conoce la utilidad de la WebQuest?

Los docentes indican conocer la utilidad de la WebQuest en un 60% y el otro 40% no conoce. Por lo tanto se deduce que esta herramienta ha sido poco difundida, mismo que se puede evidenciar en la ausencia de capacitación respecto del tema hacia los maestros por parte de las autoridades de la Institución. Desde septiembre del 2011 hasta abril del 2012, no han habido decisiones de capacitación.

Si tomamos en cuenta que la WebQuest se compone de un conjunto de actividades guiadas y correctamente estructuradas, que pretenden colaborar con el estudiante evitándole obstáculos y distracciones en el desarrollo de tareas bien definidas, en base a los recursos y consignas que les permiten realizarlas, logra la optimización del tiempo, de la información además que el estudiante tiene la oportunidad de interpretar la información específica y comparar con la que el profesor le guía.

Tabla 5: Usted conoce la utilidad de la WebQuest

1. Usted conoce la utilidad de la WebQuest	total	%
SI	3	60
NO	2	40
TOTAL	4	100

Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

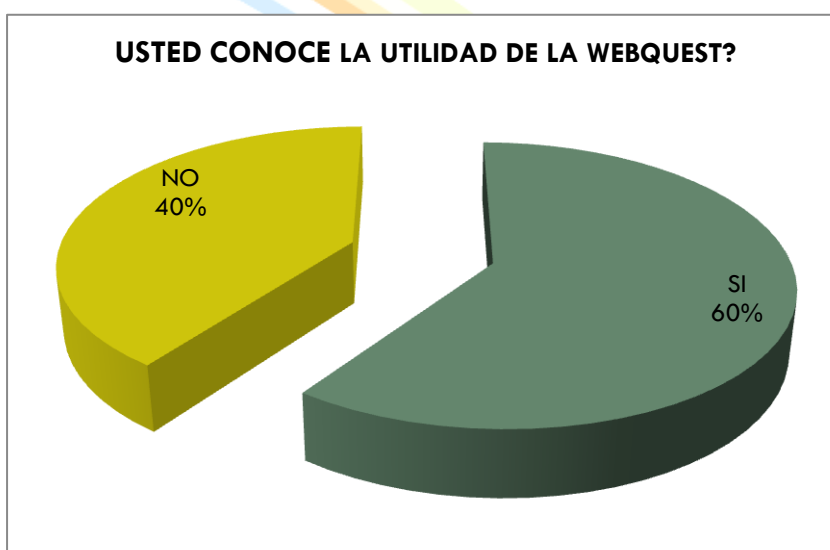


Figura No. 4: Usted conoce la utilidad de la WebQuest?

Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

1. Conoció la WebQuest por medio de:

El medio de conocimiento de la WebQuest se ha logrado por medio de: en un 40% por el internet, el 20% por publicaciones y el resto no responde. Como lo demuestran los datos, la internet se ha convertido en la herramienta, más utilizada por niños, jóvenes y adultos a fin de obtener respuestas a sus inquietudes, formación, capacitación o investigación. Cualquiera que sea la necesidad del ser humano, hoy se encuentra a la mano toda la información, aunque en desorden y sin restricciones, desde páginas prohibidas, hasta páginas científicas. No se requiere mayor esfuerzo para llegar a la información. Existen millones de páginas en las que solo con un clic, se puede entrar al mundo de la información y la

comunicación. Es importante por lo tanto, si al maestro se le brinda esta posibilidad, de tiempo para entrar en contacto con el internet, al estudiante con mayor razón, ya que el estudiante cuenta con tiempo para dedicarse a la búsqueda incontrolada y sin ningún seguimiento.

Tabla 6: Usted conoce la utilidad de la WebQuest

2. Conoció la WebQuest por medio de:	total	%
Internet	2	40
De los compañeros profesores	0	0
de publicaciones	1	20
de capacitaciones	0	0

Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

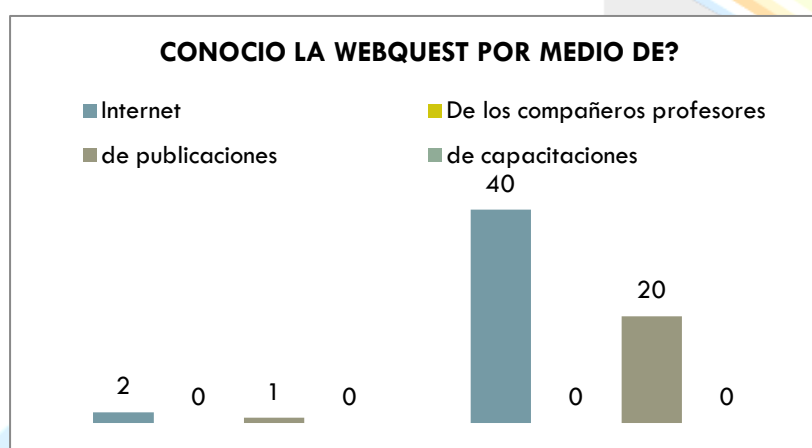


Figura No. 5: Conoció la WebQuest por medio de?

Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

2. Utiliza la metodología WebQuest como metodología de enseñanza-aprendizaje en sus asignaturas:

La siguiente grafica muestra que el 80% de los docentes indica que NO utiliza la WebQuest como metodología de enseñanza aprendizaje en sus asignaturas y, el 20% indica que SI. Sin embargo y, pese a que el 20% indica que sí usa la WebQ como metodología de aprendizaje, no se evidencia en el tiempo de observación.

Por lo tanto, se corroboran los resultados de la observación no estructurada, donde se indica que en ese periodo los docentes no utilizaron ni la WebQ, ni herramientas audiovisuales que fomenten aprendizajes significativos, así como herramientas informáticas o las Tics. Bien se indica en una Webblog: “A medida que los docentes van familiarizándose con la Web y los mecanismos de búsqueda, y aprenden a desarrollar estrategias de optimización de su saber a través de la comunicación, búsqueda y procesamiento de información, pasan a proponer los temas y los alumnos van a buscar solo las soluciones”³².

Tabla 7: Usted conoce la utilidad de la WebQuest

3. Utiliza la metodología WebQuest como metodología de enseñanza-aprendizaje en sus asignaturas:	total	%
SI	1	20
NO	4	80
TOTAL	5	100

Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

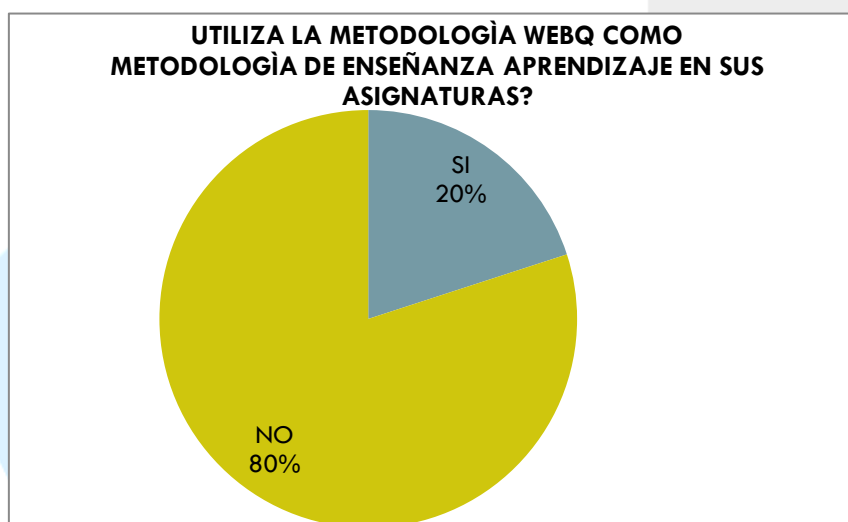


Figura No. 6: Utiliza la metodología WebQ como metodología de enseñanza de aprendizaje en sus asignaturas?

Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

³² <http://webquest-ciudadesdelmundo.blogspot.es/1210840020/>

3. Considera que el uso de la WebQuest promueve el aprendizaje significativo:

El 60% de los docentes indica que NO considera que el uso de la WebQuest promueve aprendizajes significativos, más el 40% indica que SI. El porcentaje alto de docentes, demuestra la falta de alfabetización digital y la marginación al respecto.

En este mundo que se transforma a diario crecen los estudiantes y necesitan una respuesta urgente a sus necesidades y una de ellas es la urgencia de aprender, pero este aprendizaje debe ser acorde al mundo globalizado que el niño y el joven viven: “*Los docentes y la enseñanza en un mundo en mutación*” (UNESCO, 1998)

Para alcanzar esta meta, debe producirse un cambio en la concepción tradicional del proceso de aprendizaje y una nueva comprensión acerca de cómo las nuevas tecnologías digitales pueden ayudar a crear nuevos entornos de aprendizaje en los que los alumnos se sientan más motivados y comprometidos, asuman mayores responsabilidades sobre su propio aprendizaje y puedan construir con mayor independencia sus propios conocimientos. Thomas Kuhn señala que las revoluciones científicas se producen cuando las viejas teorías y métodos ya no pueden resolver los nuevos problemas³³.

La Figura No.9 indica que los docentes de la Institución no marchan acorde a las características del siglo XXI, entonces es allí donde surge una de las necesidades principales, la capacitación continua y constante.

Tabla 8: Utiliza la metodología WebQuest como metodología de enseñanza-aprendizaje en sus asignaturas

4. Considera que el uso de la WebQuest promueve el aprendizaje significativo:	total	%
	SI	2
NO	3	60

Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

³³ <http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001295/129533s.pdf>

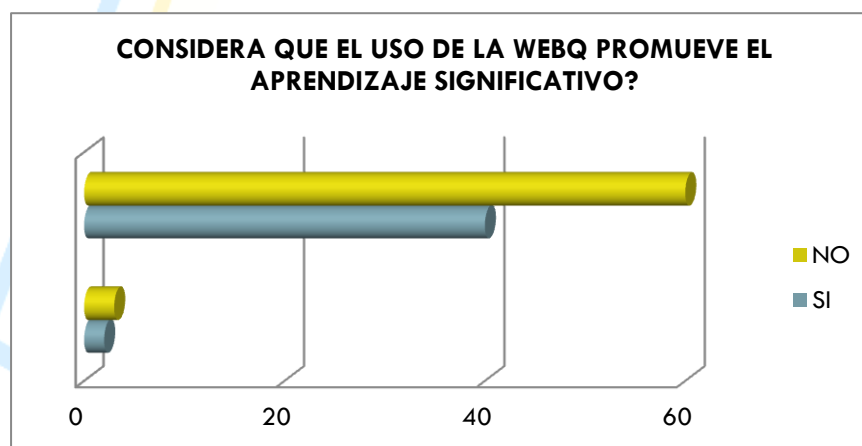


Figura No. 7: Considera que el uso de la WebQ promueve aprendizaje significativo?
Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

4. Utiliza WQ como metodología en sus clases desde hace:

Respecto a la pregunta los docentes indican en un 40%, que Utilizan la WebQuest como metodología en sus clases desde hace 1 año y, el 20% indica que la usa menos de un año. El 20% no contesta. El tiempo de uso de la WebQuest, por parte de los docentes es reciente, siendo muy importante la actualización y uso de tecnologías modernas.

Tabla 9: Utiliza la WebQuest como metodología en sus clases desde hace

5. Utiliza WQ como metodología en sus clases desde hace:	total	%
10 años	0	0
7 años	0	0
4 años	0	0
1 año	2	40
Menos de un año	1	20

Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

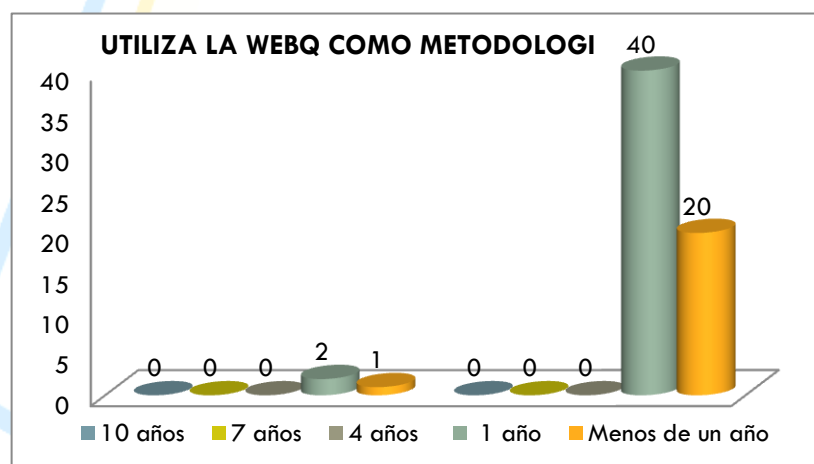


Figura No. 8: Utiliza la WebQ como metodología en sus clases desde hace?
Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

Si partimos del uso de estrategias y técnicas pedagógicas innovadoras y acordes con los ritmos de este nuevo siglo, como a continuación se manifiesta, el aprendizaje se torna como un proceso de construcción del propio conocimiento por parte del estudiante:

El aprendizaje es un proceso de transferencia y recepción de información. Una parte considerable de los esfuerzos educativos aún continúa “orientada hacia la información”, donde los alumnos deben **reproducir conocimiento** en lugar de **producir su propio conocimiento**. También continúa siendo un modelo de enseñanza centrado en el docente. Muchos aún ven al profesor como un transmisor de información y al alumno como un receptor pasivo que acumula la información transmitida y la repite. La actual predominancia de este enfoque aún puede observarse en el modo en que los profesores hacen uso de técnicas tales como las clases magistrales, la lectura del texto de clase y los ejercicios basados en completar espacios con palabras aisladas, que reducen al estudiante a un rol de recipiente pasivo de la información y no le permiten desarrollar sus propias capacidades de razonamiento. (UNESCO, 2012)³⁴

En este contexto, la WebQuest, se considera como un conjunto de diversas estrategias destinadas a lograr el interés, la motivación y la dedicación a las actividades o tareas que se plantean.

Si se toma en cuenta que metodología es una guía que se sigue para desarrollar acciones propias, ya sea de una investigación, tarea o actividad, este proceso nos indica, cómo, cuándo, qué hacer y dónde mantiene un enfoque que posibilita observar un problema de manera disciplinada y sistemática sobre algún área o disciplina. Considerando esta visión, la WebQuest se determina como una metodología, ya que, provocan procesos cognitivos superiores, en base a la

³⁴ Ibídem

transformación de información de fuentes y formatos diversos, comprensión, comparación, elaboración y contraste de hipótesis, análisis-síntesis, creatividad. Los alumnos, usarían estas funciones superiores de la cognición, en base a los llamados “andamios cognitivos”³⁵ un concepto muy relacionado con el de Zona de Desarrollo Próxima de Vigoyski.

También la WebQuest se considera como un conjunto de estrategias para ayudar los estudiantes a organizar la información en unidades significativas, analizarla y producir respuestas nuevas: “Las instrucciones y herramientas que proporciona una WebQuest en el apartado de proceso y el trabajo en equipo contribuyen a que los niños y niñas puedan realizar tareas que, en solitario, no serían capaces de hacer. Se trata de ayudarles con subtarear específicas guiadas por el profesor para adquirir, procesar y producir información”³⁶. Por lo tanto entre más tiempo se utilice esta metodología y se haga frecuente su uso entre los docentes y los jóvenes y/o niños, mayores oportunidades se tendrá de lograr aprendizajes significativos.

6. Indique los Títulos de las WebQuest que utiliza en sus asignaturas

Los docentes no indican los Títulos de las WebQuest que utilizan en sus asignaturas. Sin embargo, es importante rescatar que en la búsqueda en la Internet se puede encontrar con paciencia, un número significativo de excelentes y buenas WebQuest, como las que se listan a continuación dependiendo del Área o disciplina:

<http://quest.cptetuan.org/>

¡Salvemos nuestro planeta!

35 Un andamio es una estructura que se utiliza para levantar o sostener un edificio mientras se construye, y que después, cuando se sostiene por sí mismo, se retira. Los andamios son elementos auxiliares externos que brindan un soporte cognitivo social. Metafóricamente, un andamio cognitivo es una estructura o almacén temporal, mediante el cual los estudiantes desarrollan o adquieren nuevas competencias, destrezas y conceptos. Este concepto fue acuñado en la década de los setenta por Wood, Bruner y Ross (1976), como una metáfora para describir la intervención efectiva de un compañero, un adulto o una persona experta durante el proceso de aprendizaje de otra (McLoughlin, Winnipis y Oliver, 2000). Tomado de: http://docencia.izt.uam.mx/sgpe/files/users/virtuami/file/int/miplan_impacto_actv_quesandamio.pdf

36 http://edweb.sdsu.edu/courses/edtec596/about_webquests.html

http://platea.pntic.mec.es/~erodri1/EJEMPLO3.htm	¿Qué pasó el día que nací?
http://platea.pntic.mec.es/~erodri1/EJEMPLO1.htm	Un fin de semana en Londres
http://www.catedu.es/crear_wq/wq/home/1718/index.html	Creando mi propia empresa
http://ntic.educacion.es/w3//eos/MaterialesEducativos/mem/ecomec/prod02.htm	Ecomec. ¿Qué hacemos?
http://enmarchaconlastic.educarex.es/ced/materiales/cf5bf/FOL/index.htm	Plan de emergencia y evacuación.

Tabla 10: Indique los Títulos de las WebQuest que utiliza en sus asignaturas

6. Indique los Títulos de las WebQuest que utiliza en sus asignaturas:	total	%
a. Lecturas creativas	0	0
b. Juegos lúdicos adecuados al tema	0	0
c. Creaciones ortográficas	0	0

Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

7. Usted ha desarrollado alguna WebQuest?

En un 100% los docentes indican que no han desarrollado alguna WebQuest.

Tabla 11: Usted ha desarrollado alguna WebQuest?

7. Usted ha desarrollado alguna WebQuest?	total	%
SI	0	0
NO	5	100

Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada



Figura No. 9: Usted ha desarrollado alguna WebQuest?
Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

8. Indique el nombre/Título y la ubicación en línea de la WebQuest desarrollada por usted.

El ítem No. 8, que solicita indicar el nombre/Título y la ubicación en línea de la WebQuest desarrollada por usted, no tiene respuesta por parte de los docentes. Este ítem se enlaza al anterior, ya que los docentes no han desarrollado ninguna WebQuest.

Cabe mencionar que existen en la Internet, portales donde se registran una serie de WebQuest y desarrolladores gratuitos que fomentan el uso de esta herramienta, a continuación se citan algunos:

<http://es.scribd.com/doc/19504142>

http://www.ub.edu/web/ub/es/menu_eines/noticies/2012/06/034.html

<http://www.ceibal.edu.uy/Webquests/Paginas/default.aspx>

<http://webquest.carm.es/>

<http://www.cepdeorcera.org/majwq/wqm>

9. Las tareas que usted propone en la WebQuest que utiliza en sus clases son:

Respecto a las tareas ¿que usted propone en la WebQuest que utiliza en sus clases son? En un 100% los docentes, en vista que no han desarrollado alguna

WebQuest, no exponen respuesta alguna. Por lo tanto se evidencia una falta de capacitación y conocimiento sobre el tema.

10. En la docencia, qué aspectos de la WebQuest le parecen interesantes:

Sobre los aspectos considerados como interesantes de la WebQuest en la docencia, los docentes indican: el 3.3% se ha dado a la promoción del trabajo autónomo, el 6.67% a la promoción del trabajo cooperativo, también el 3.3% a la estructura y calidad de las tareas a evaluar y por último el 3.3% a la adaptabilidad de la metodología a entornos virtuales. Todos estos aspectos en su conjunto son aportes para el crecimiento y el desarrollo del estudiante en sus relaciones con el aprendizaje.

Tabla 12: En la docencia, qué aspectos de la WebQuest le parecen interesantes

10. En la docencia, qué aspectos de la WebQuest le parecen interesantes:	total	%
a. Promoción del trabajo autónomo	1	3,33
b. Promoción del trabajo cooperativo	2	6,67
c. Motivación para el aprendizaje significativo	0	0,00
d. Estructura y claridad de las tareas	1	3,33
e. Tareas fáciles de desarrollar y evaluar	1	3,33
f. Adaptabilidad de la metodología a entornos virtuales	1	3,33

Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

Como se puede apreciar en el grafico los los docentes les parece interesante la promoción del trabajo autónomo del WebQuest, la promoción del trabajo cooperativo, la estructura y claridad de las tareas, que además son fáciles de desarrollar y evaluar y la adaptabilidad de la metodología a entornos virtuales. Más no indican que motiva para el aprendizaje significativo, cuando los ítems anteriores son parte de este aprendizaje en vista de que se promueve sobre esos parámetros.

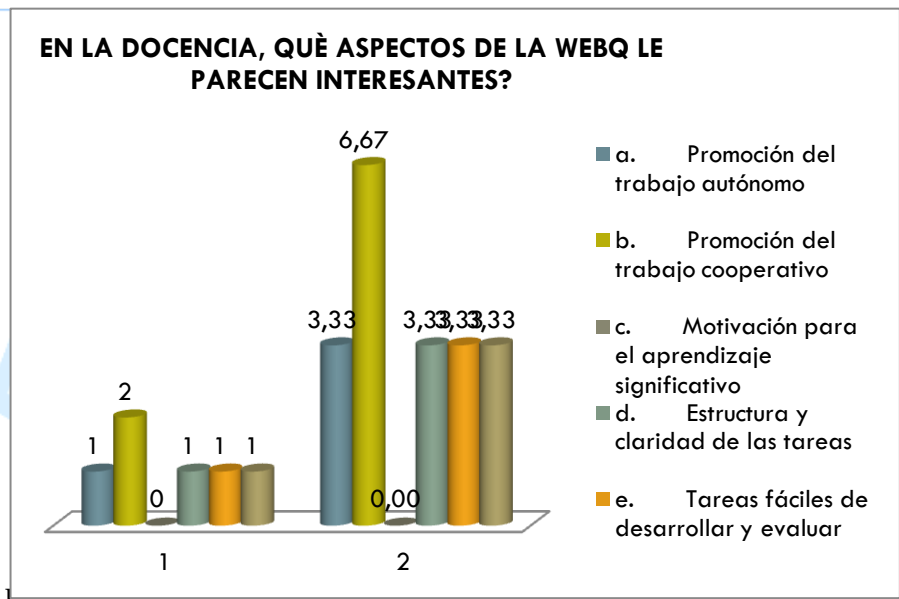


Figura No. 10: *En la docencia, ¿qué aspectos de la WebQuest le parecen interesantes?*
Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

11. Los aspectos negativos que dificultan la creación y uso de la WebQuest para los docentes son:

Los docentes encuestados en la Unidad Educativa “María Magdalena indican en un 5%, que el hecho negativo es el de no existir a la mano modelos a seguir de buenas WebQuest, más el 95% no responde. Sin embargo si se provoca una búsqueda en la Internet, si es posible encontrar con un poco de paciencia, en la propuesta se puede encontrar un listado de WebQuest muy útiles.

Tabla 13: Los aspectos negativos que dificultan la creación y uso de la WebQuest para los docentes son

11. Los aspectos negativos que dificultan la creación y uso de la WebQuest para los docentes son:	total	%
a. El esfuerzo que provoca su creación	0	0
b. El nivel de conocimiento de las Tics para la creación de las WebQuest.	0	0
c. No existen a la mano modelos a seguir de buenas WebQuest	1	5
d. El conocimiento de los estudiantes sobre el uso de las WebQuest	0	0
No responde	19	95

Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

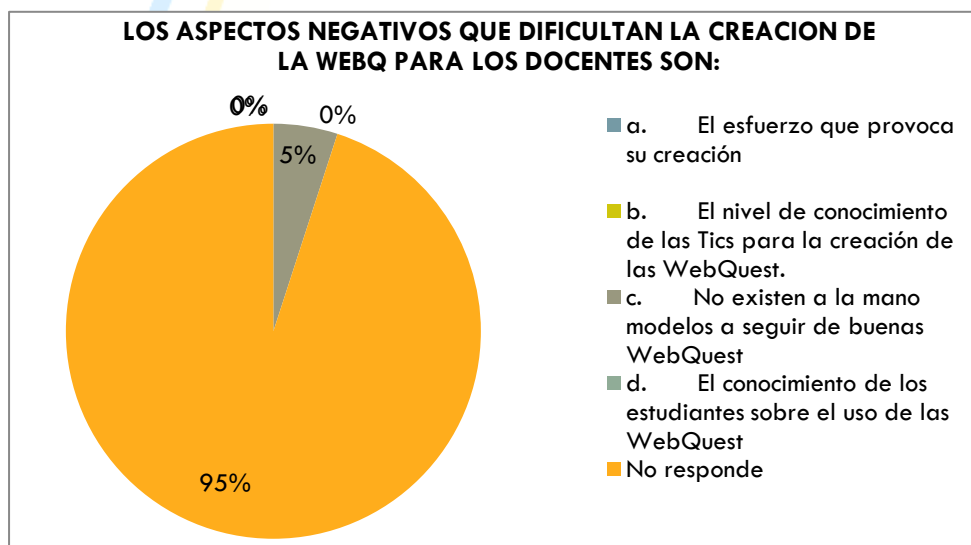


Figura No. 11: *¿Los aspectos negativos que dificultan la creación de la WebQuest para los docentes son?*

Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

Es verdad que existen obstáculos en el diseño de la WebQuest, como por ejemplo: el tiempo que se dedica a realizar las tareas, el aprender a usar herramientas informáticas y tecnológicas, falta de tiempo de los docentes para plantear tareas. Pese a los inconvenientes, hay que reconocer que con el uso de la WebQuest, el trabajo docente, está casi hecho, el docente deja de ser la fuente del conocimiento para ser el acompañante, guía o mediador.

12. Las dificultades que afectan negativamente al uso de la WebQuest por parte de los estudiantes son:

Una WebQuest no solo es una nueva manera para que los profesores enseñen sino que también es una nueva manera para que los estudiantes aprendan. En cuanto a los aspectos negativos que dificultan la creación y el uso de la WebQuest, los docentes, en un 20% consideran que es la falta de hábitos de estudio y compromiso de los estudiantes. El 80% no contestan.

Estos resultados demuestran que el conocimiento, que tienen los docentes sobre el tema son muy reducidos, además, existe una tendencia de buscar culpables, los docentes lanzan la culpa a los estudiantes indicando que es por su falta de hábitos de estudio y el compromiso que los estudiantes demuestran frente al aprendizaje; vale la pena recordar una enseñanza que siempre ronda en el argot popular “si el

alumno no aprendió, es porque el maestro no enseñó”, el estudiante es un resultado del medio donde se desenvuelve, y ¿Cuál es el medio más cercano?, no hay que pensar mucho para obtener la respuesta, la escuela, el colegio, son espacios donde hoy en día, los estudiantes pasan mucho más tiempo, por lo tanto, si los docentes no pretenden enseñar acorde al tiempo que los niños y los jóvenes viven, pues entonces, en parte si recae la responsabilidad de esa falta de interés y motivación en el aprendizaje.

Tabla 14: Las dificultades que afectan negativamente al uso de la WebQuest por parte de los estudiantes son

12. Las dificultades que afectan negativamente al uso de la WebQuest por parte de los estudiantes son:	total	%
a. Resistencia al trabajo con exigencia	0	0
b. Falta de hábitos de estudio y compromiso	1	20
c. Desmotivación por falta de conocimiento	0	0
d. Bajo nivel de comprensión de las tareas	0	0
e. No responden	4	80

Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

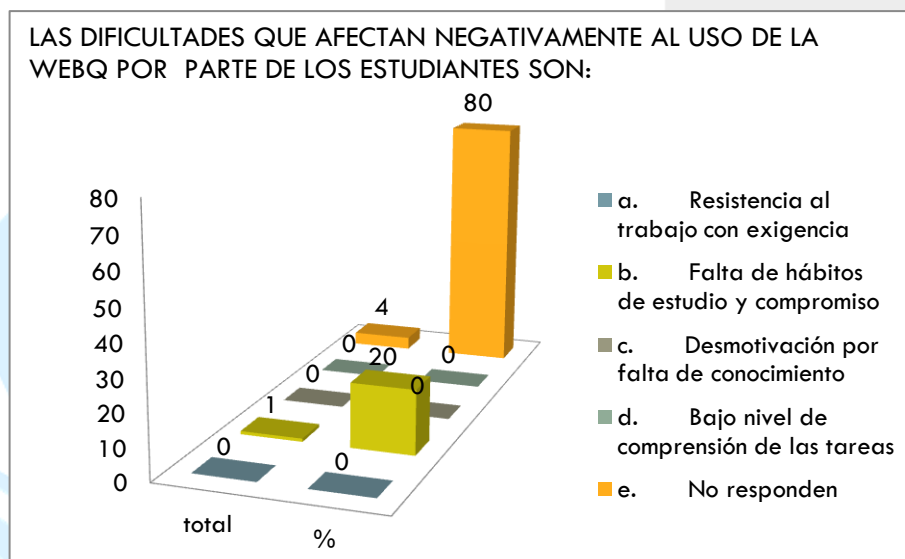


Figura No. 12: Las dificultades que afectan negativamente al uso de la WebQuest por parte de los estudiantes son:

Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

13. Los estudiantes aceptan sin dificultad el uso de la WebQuest

El 40% de los docentes indican que los estudiantes aceptan sin dificultad el uso de la WebQuest, más el 20% indican que No. Esta respuesta tiene una base sociológica, según el informe realizado por *InformeRed.es*³⁷, sobre la encuesta del uso del Internet, los resultados que se exponen a continuación indican que los jóvenes y los niños están mucho más temprano en contacto con las Tics, por ejemplo:

El 63% de los hogares con niños y niñas hasta 15 años está conectado a Internet, según el último estudio de Red.es

** El 66% de los niños y niñas y el 84% de los jóvenes es internauta. Ambos grupos usan Internet con más frecuencia que los adultos*

** La mayoría ha usado Internet como una ayuda para sus estudios y la mitad ha hecho alguna vez descargas P2P*

Niños y jóvenes se sienten más animados a probar los nuevos avances tecnológicos, se identifican más con ellos que los adultos y no les frena la posible complejidad de su uso.

Como consecuencia de esas actitudes, el porcentaje de hogares con niños que tienen un equipamiento TIC alto es del 40,8% (3 ó 4 servicios estudiados: telefonía fija, móvil, Internet y TV de pago), mientras que en hogares sin niños alcanza el 31,7%.

El 84% de los jóvenes de 16 y 17 años ha utilizado alguna vez Internet. Su uso es también mayoritario entre los menores de 15 años: dos de cada tres niños ha navegado por la red en alguna ocasión. Ambos grupos utilizan Internet con más frecuencia que los adultos. El 26% de los niños y el 39% de los jóvenes han utilizado Internet en la última semana.

La mayoría de los niños (58,8%) y jóvenes hasta 17 años (59,2%) ha utilizado la Red como ayuda para el estudio en los últimos seis meses.

Tabla 15: Los estudiantes aceptan sin dificultad el uso de la WebQuest

11. Los aspectos negativos que dificultan la creación y uso de la WebQuest para los docentes son:	total	%
a. El esfuerzo que provoca su creación	0	0
b. El nivel de conocimiento de las Tics para la creación de las WebQuest.	0	0
c. No existen a la mano modelos a seguir de buenas WebQuest	1	5
d. El conocimiento de los estudiantes sobre el uso de las WebQuest	0	0
No responde	19	95

Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

37 En: <http://www.educacionenvalores.org/spip.php?article249>

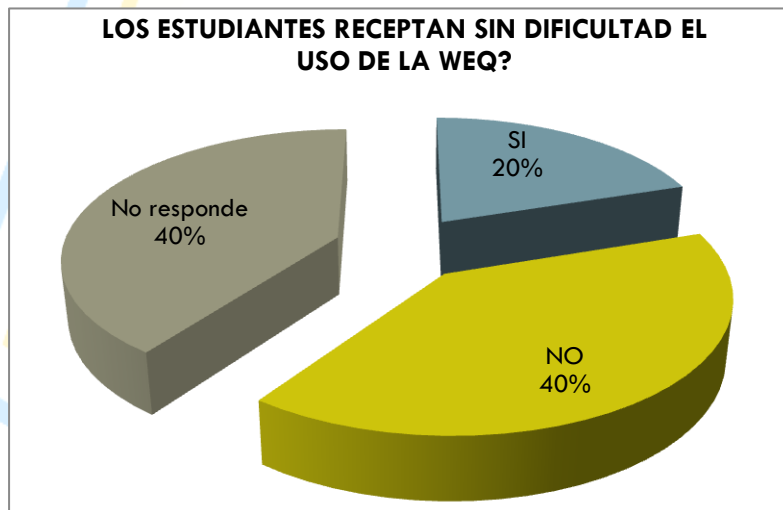


Figura No. 13: *Los estudiantes receptan sin dificultad el uso de la WebQuest?*
Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

14. Entre 1 a 5, indique la valoración que usted le da al impacto que provoca la implementación de la WebQuest en sus clases. (Tome en cuenta que 1 es puntuación baja y 5 es alta)

Respecto a la pregunta que se plantea a los maestros en este ítem, en un 100%, los docentes no contestan. Debería preguntarse ¿porqué no lo hacen?

Esta sociedad, se ha llamado la “sociedad de la información” y las nuevas tecnologías, corresponden a una nueva cultura que los niños y los jóvenes asimilan y viven, es importante que el docente conozca el rol que debe cumplir en ella, ya que las nuevas generaciones van asimilando esta nueva cultura cambiante, nada estática, más bien en continuo movimiento.

15. ¿Cree que la metodología WebQuest se adecua a la estructura del aprendizaje por competencias?

Entendiéndose por competencia como la capacidad que una persona tiene para realizar diversas tareas que poco a poco se van volviendo complejas. Se supone que enseñar en base a competencias, es hacerlo para provocar que el estudiante, los niños y jóvenes puedan aprender a construir su propio conocimiento, de ello se desprende que es “**aprender haciendo**”. Respecto a este ítem, El 40% de los docentes encuestados cree que la metodología WebQuest NO se adecua a la estructura del aprendizaje por competencias. El 20% considera que SI, y el 20% no responde. Lo cual muestra un desconocimiento sobre herramientas didácticas,

de enseñanza-aprendizaje basado en las Tics, o sea que tome en cuenta la cultura que los niños y jóvenes viven.

Tabla 16: ¿Cree que la metodología WebQuest se adecua a la estructura del aprendizaje por competencias?

15. Cree que la metodología WebQuest se adecua a la estructura del aprendizaje por competencias	total	%
SI	1	20
NO	2	40
No responde	2	40

Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

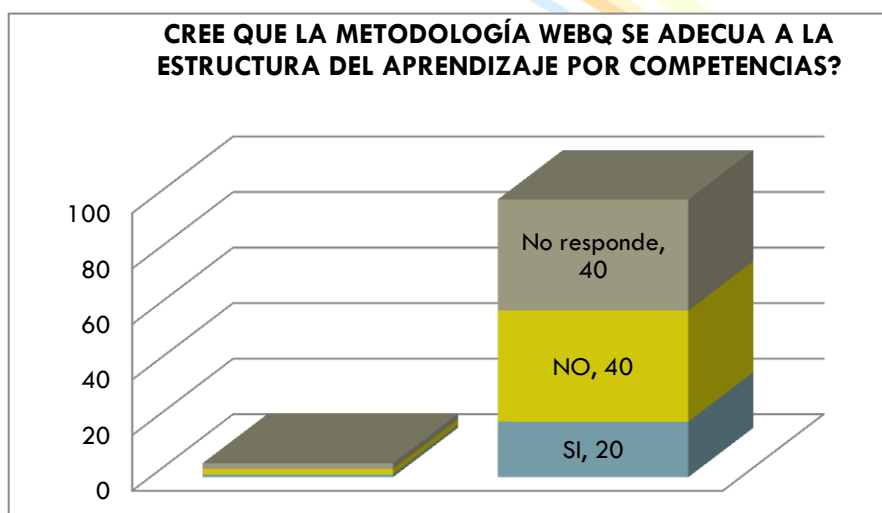


Figura No. 14: ¿Cree que la metodología WebQuest se adecúa a la estructura de aprendizaje por competencias?

Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

Ante lo mencionado en el párrafo anterior se asume que las instrucciones y herramientas que proporciona una WebQuest en el apartado de proceso y el trabajo en equipo contribuyen a que los niños, jóvenes y personas que aprenden puedan realizar tareas que, en solitario, no serían capaces de hacer. Se trata de ayudarles con subtareas específicas guiadas por el profesor para adquirir, procesar y producir información, ellos pueden ir desarrollando estas tareas de manera gradual, que van de lo simple a lo más complejo.

3.3.2.2. ANALISIS DE LOS RESULTADOS DEL TEST APLICADO A LOS ESTUDIANTES.

Estudiantes: 42 estudiantes de 8vo, 9no. y 10mo Año de Educación Básica

Ver Anexo No. 3: Nómina de estudiantes encuestados

Formato test: Ver Anexo No. 4.: Test aplicado a los estudiantes

Según los datos obtenidos, en base a la aplicación del test a los estudiantes de octavo, noveno y décimo Año de Educación Básica de la Unidad Educativa "María Magdalena", se ha obtenido que:

1. Frecuencia con la que usa el Internet el estudiante

Los estudiantes usan el internet todos los días en un 47.6%, correspondiente a 20 estudiantes; de 1 a 3 días a la semana usan el 42,9%, lo que corresponden a 18 y un 9,5%, lo que corresponden a 4 estudiantes, que usan de 4 a 6 días a la semana. Lo cual demuestra que el internet es una de las herramientas informáticas usadas con más frecuencia por los jóvenes estudiantes. Así lo muestra la siguiente gráfica.

Tabla 17: Frecuencia con la que usa el Internet el estudiante

1. Frecuencia con la que uso el internet	TOTAL	%
a) Nunca	0	0,0
b) 1 a 3 días a la semana	18	42,9
c) 4 a 6 días a la semana	4	9,5
d) Todos los días	20	47,6

Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

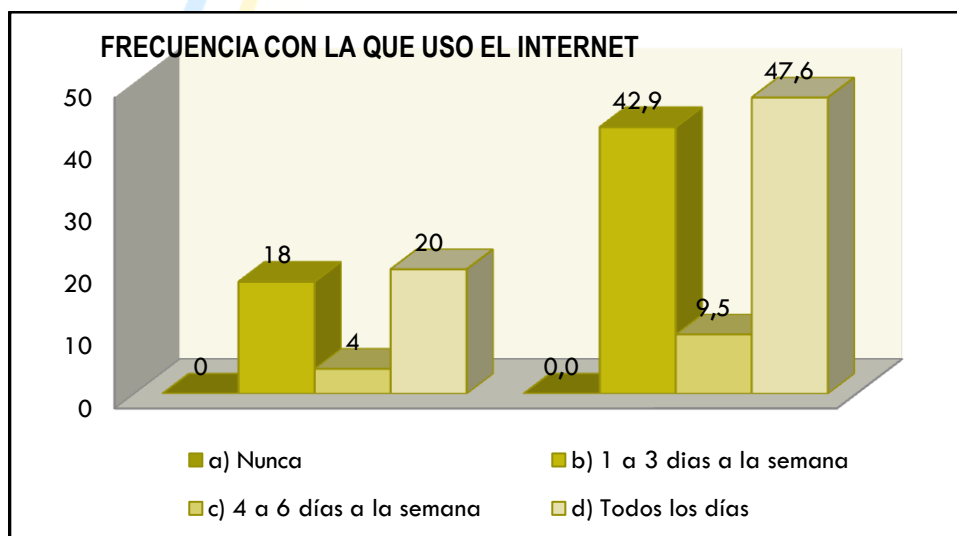


Figura No. 15: Frecuencia con la que uso el Internet
Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

Estos resultados nos indican que los estudiantes no tienen mayor dificultad en el acceso al uso del internet, por lo tanto éste no es un problema en el proceso de enseñanza –aprendizaje, ya que por medio de esta herramienta tecnológica el estudiante tiene posibilidad de lograr más y diversa información que cubra su curiosidad.

2. Me conecto a internet en:

El 66,7% de los encuestados, se conectan a internet desde su casa, el 33,3 se conectan internet desde algún lugar público como biblioteca o un cibercafé y el 2,4% se conecta a internet desde la casa de algún pariente o amigo.

Tabla 18: Me conecto a internet en:

2. Me conecto a internet en:		
a) En mi casa	28	66,7
b) En casa de un familiar o amigo	1	2,4
c) En algún lugar público (biblioteca, cibercafé,...)	14	33,3
d) En el Colegio	0	0,0

Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

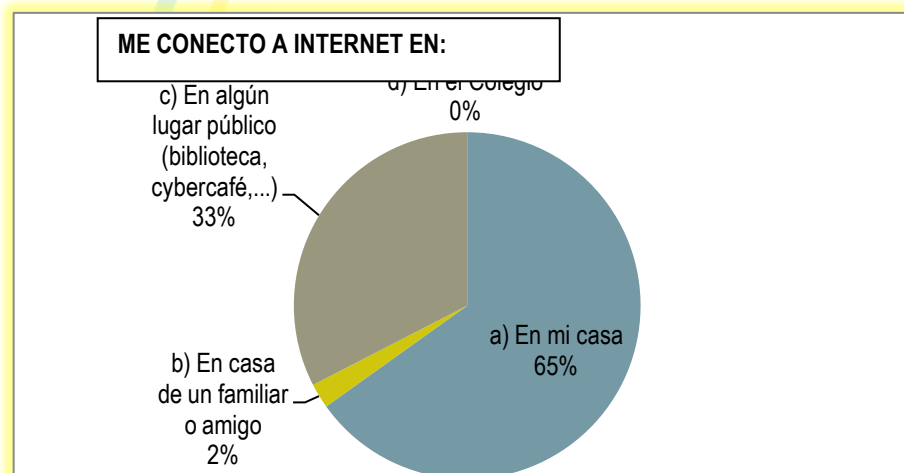


Figura No. 16: *Me conecto a internet en*
Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

Igualmente, con este ítem se muestra que los estudiantes en su mayoría, no tienen dificultad en acceder al uso del internet. Por lo tanto la tecnología se encuentra al alcance de ellos.

3. Visito las siguientes páginas, con frecuencia

En cuanto a las páginas de internet más visitadas por los estudiantes en un 88,1%, se indica que son las redes sociales Facebook, tuenti, twitter, hi5, etc. En un 42,9%, los estudiantes usan las páginas de entretenimiento como: juegos y YouTube. El 21,4%, usan recursos educativos como: Wikipedia, páginas del Colegio y los blogs. El 14,3%, usan páginas para descargas de archivos. Por último el 2,4% visita páginas sobre Noticias, prensa y deportes. Los estudiantes no visitan páginas de WebQuest.

Tabla 19: Visito las siguientes páginas, con frecuencia

3. Visito las siguientes páginas con frecuencia		
a) Noticias, prensa deportiva	1	2,4
b) Redes sociales (facebook, tuenti, hi5, ...)	37	88,1
c) Entretenimiento (juegos, youtube,...)	18	42,9
d) Descarga de archivos	6	14,3
e) Recursos educativos: wikipedia, página del instituto, blogs	9	21,4
f. Webquest	0	0,0

Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

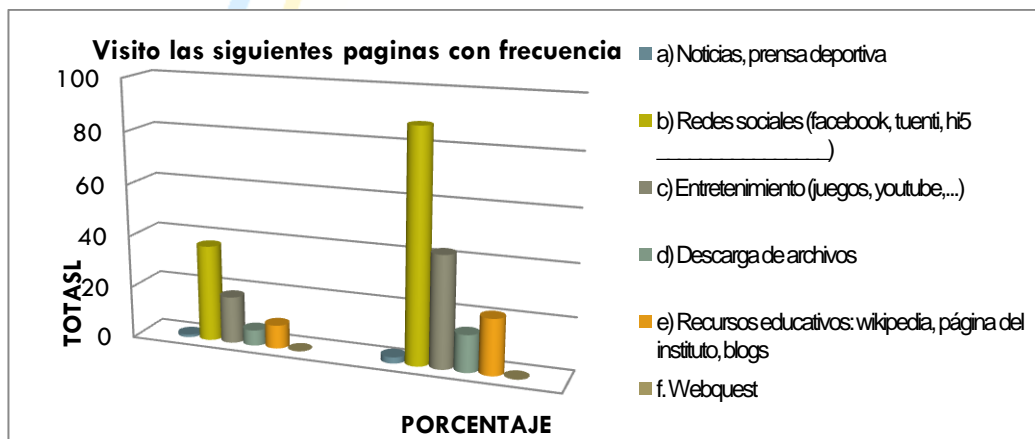


Figura No. 17: Visito las siguientes páginas con frecuencia
Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

4. Uso el internet para ayudarme en:

Si bien es cierto, los estudiantes manifestaron conocer que sus maestros usan páginas de WebQuest, sin embargo, ellos por sí solos y sin ninguna orientación no visitan éstas páginas. El uso de las WebQuest queda relegado de las visitas de los estudiantes encuestados, como la gráfica lo demuestra.

Tabla 20: Uso el internet para ayudarme en

4. Uso el internet para ayudarme en las tareas:	TOTAL	%
a) Nunca	0	0,0
b) A veces	12	28,6
c) Con frecuencia	16	38,1
d) Siempre	14	33,3

Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

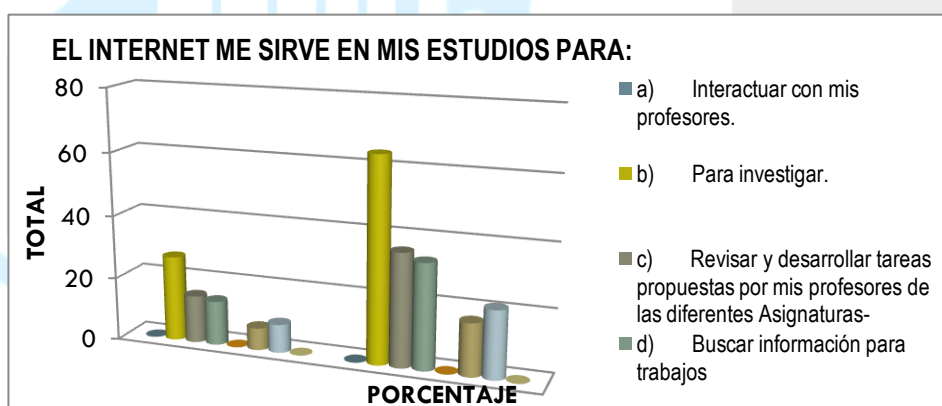


Figura No. 18: El internet me sirve en mis estudios para:
Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

5. El Internet, me sirve en mis estudios para ayudarme en las tareas.

El 38,1% de los estudiantes usan el internet con frecuencia como ayuda en las tareas: el 33,3% de los estudiantes, lo usan siempre y el 28,6%, lo usan a veces.

Tabla 21: El Internet, me sirve en mis estudios para ayudarme en las tareas.

5. El internet me sirve en mis estudios para:	TOTAL	%
a) Interactuar con mis profesores.	0	0,0
b) Para investigar.	27	64,3
c) Revisar y desarrollar tareas propuestas por mis profesores de las diferentes Asignaturas-	15	35,7
d) Buscar información para trabajos	14	33,3
e) Buscar ejercicios de refuerzo y ampliación	0	0,0
f) Aclarar dudas (en foros, wikipedia)	7	16,7
g) Diccionarios, traductor	9	21,4
h) Conectarme a la página web del institución	0	0,0

Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

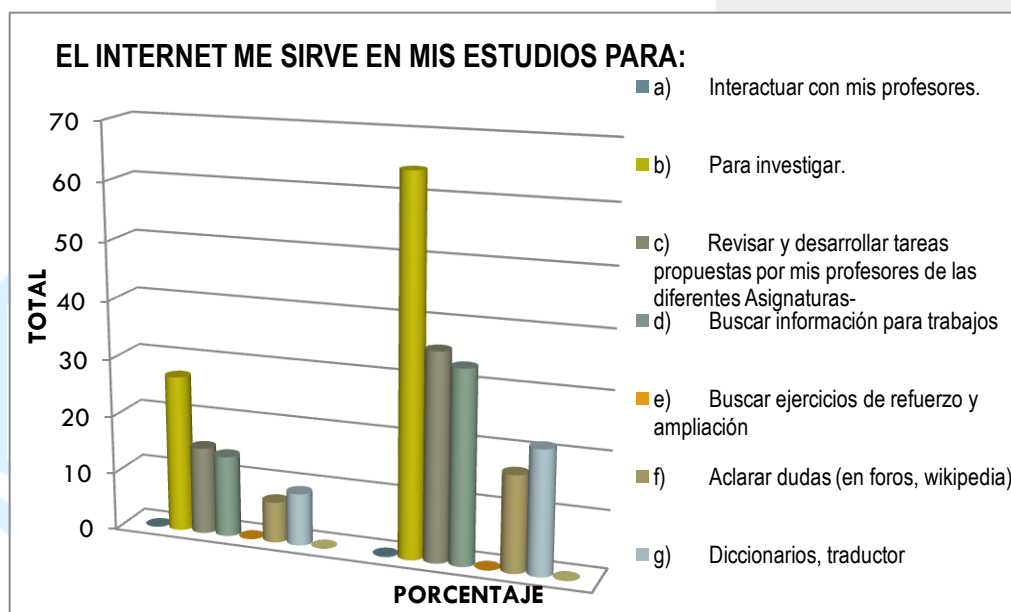


Figura No. 19: Uso el Internet para ayudarme en las tareas

Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

Con esta información se demuestra que el estudiante usa la tecnología del internet frecuentemente para el desarrollo de sus tareas.

En un 26,2%, los estudiantes indican que el internet le sirve en los estudios como medio para investigar. En un 35.7% lo utilizan para revisar y desarrollar tareas propuestas por los profesores de las diferentes asignaturas. En un 33.3%, lo usan para buscar información para sus trabajos, el 21.4% indica que el internet ayuda en sus estudios, en base al uso de diccionarios y el traductor, y al 16.7% el internet le sirve en los estudios para aclarar dudas en foros y Wikipedia.

6. Se y conozco que la WebQuest es:

El 50% de los estudiantes conocen la WebQuest como una herramienta de aprendizaje. El 26,2% la conocen como una tecnología de la comunicación, y el 11,9% la conocen como un software, siendo este último ítem una proposición falsa.

Tabla 22: ¿Se y conozco que la WebQuest es?

6. Se y conozco que la WebQuest es:	TOTAL	%
a. Una tecnología de comunicación	11	26,2
b. Un software	5	11,9
c. Una pantalla de televisión	0	0,0
d. Una tarea presencial	0	0,0
e. Una herramienta de aprendizaje	21	50,0

Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

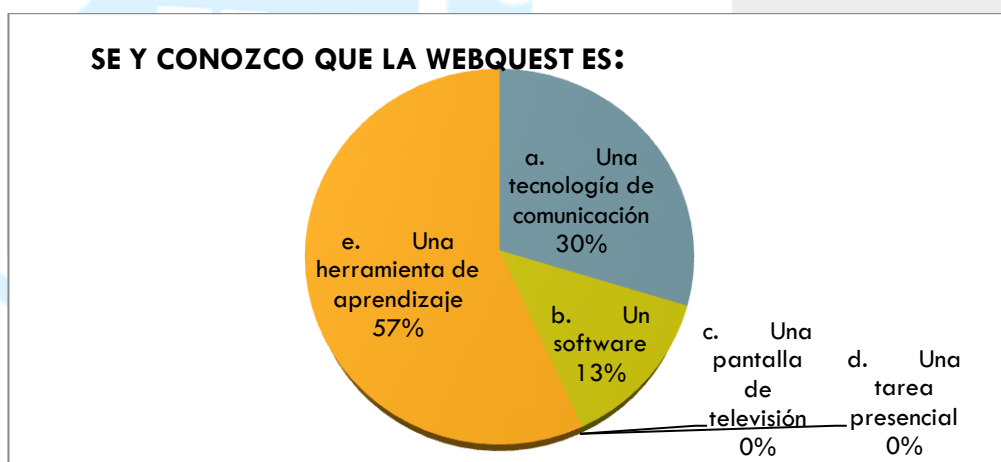


Figura No. 20: Se y conozco que la WebQuest es:

Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

7. Mis maestros utilizan y desarrollan frecuentemente la WebQuest?

El 81% de los estudiantes indican que sus maestros utilizan y desarrollan frecuentemente la WebQuest, frente al 11,9% de estudiantes que indican que sus maestros NO utilizan ni desarrollan frecuentemente la WebQuest. Cada vez crece el número de docentes que utilizan y crean WebQuest, además enseñan a los estudiantes a realizarlas y a usarlas, lo cual se convierte cada vez más en una fortaleza dentro de la educación.

Tabla 23: Mis maestros utilizan y desarrollan frecuentemente la WebQuest?

7. Mis maestros utilizan y desarrollan frecuentemente la WebQuest	TOTAL	%
SI	34	81,0
NO	5	11,9

Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

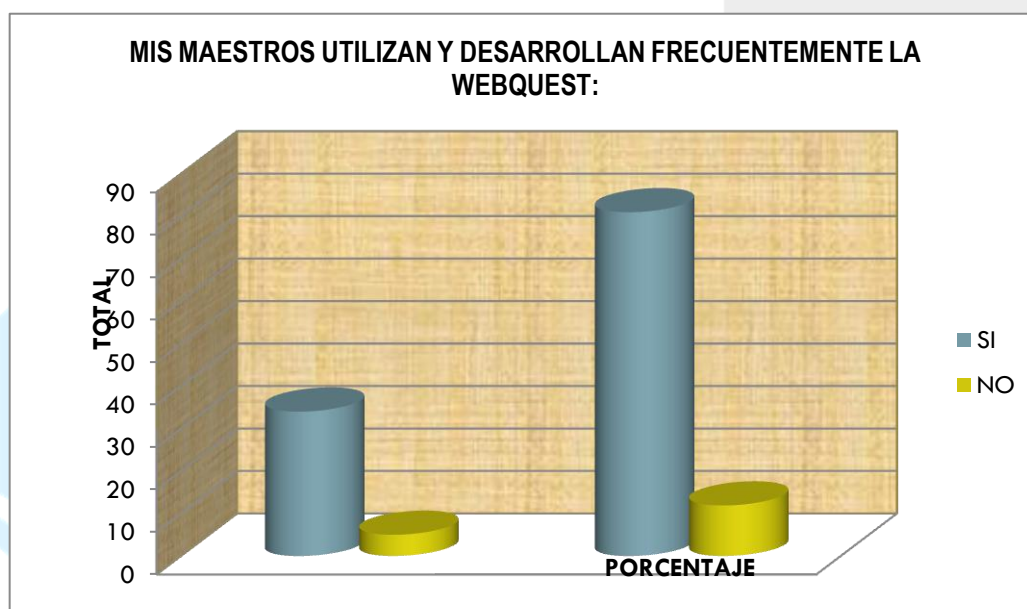


Figura No. 21: Mis maestros utilizan y desarrollan frecuentemente la WebQuest

Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

8. Me es útil el uso de la WebQuest que mis maestros desarrollan

El 76,2% de estudiantes indican que la WebQuest que desarrollan los maestros les ha sido útil. Mas el 19% indica que NO.

Como se puede observar, a los estudiantes no se les pasa por desapercibido estos detalles, como estar pendientes del uso, por parte de los docentes de herramientas innovadoras como es el uso del WebQuest, y si son capaces de emitir criterios sobre la utilidad de tal o cual cosa. Y es positivo que el joven lo haga con respeto y exija que sus maestros estén acordes al tiempo que el estudiante vive.

Tabla 24: Me es útil el uso de la WebQuest que mis maestros desarrollan

8. Me es útil el uso de la WebQuest que mis maestros desarrollan	TOTAL	%
SI	32	76,2
NO	8	19,0

Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

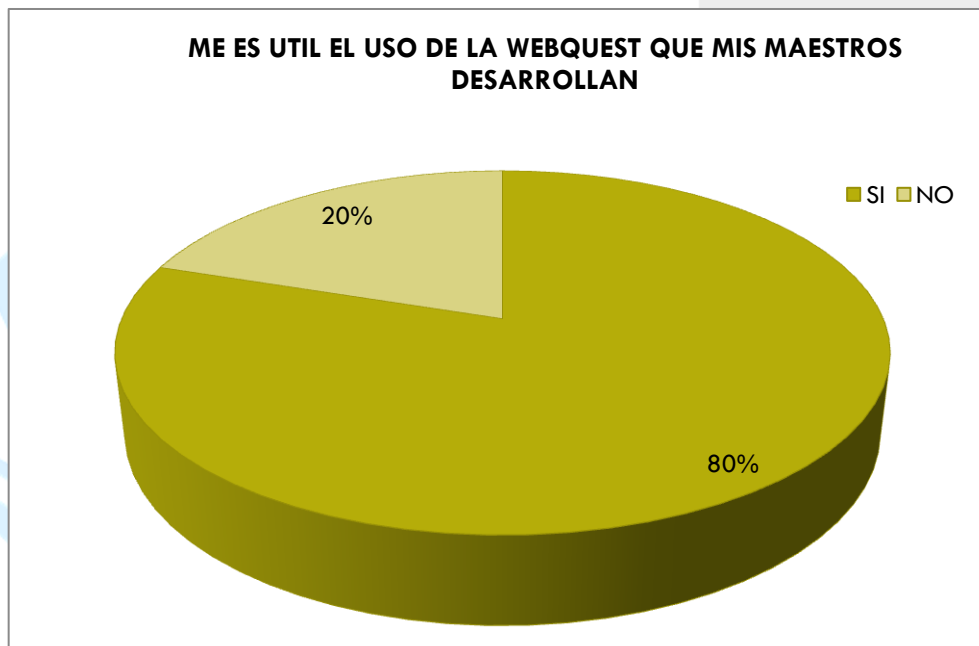


Figura No. 22: Me es útil el uso de la WebQuest que mis maestros desarrollan

Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

9. La WebQuest me ha servido para obtener aprendizajes significativos

El 73,8% de estudiantes indican que el uso de la WebQuest SI les ha servido para obtener aprendizajes significativos. Mas el 16,7% indica que NO.

Tabla 25: La WebQuest me ha servido para obtener aprendizajes significativos

9. El uso del WebQuest me ha servido para obtener aprendizajes significativos.	TOTAL	%
SI	31	73,8
NO	7	16,7

Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

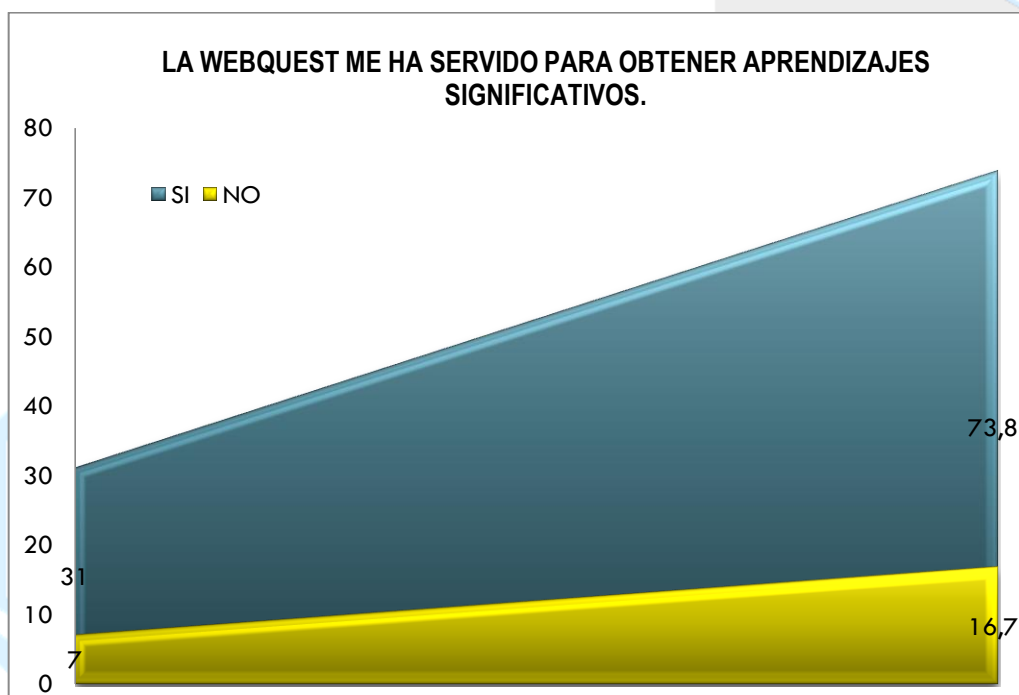


Figura No. 23: La WebQuest me ha servido para obtener aprendizajes significativos
Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

10. Las asignaturas en las que se usan las WebQuest son:

Las asignaturas que más utilizan la WebQuest, según los estudiantes son: el 24.3% Estudios Sociales; en un 14.2% se indica que Ciencias Naturales. Con un 13, 5% se encuentran Lenguaje y Física, con el 12.8% se encuentra Matemática, con un 10.8% valores y Química.

Tabla 26: Las asignaturas en las que se usan las WebQuest son

10. Las asignaturas en las que se usan la WebQuest son:	TOTAL	%
Estudios Sociales	36	24,3
Matemática	19	12,8
Lenguaje	20	13,5
Valores	16	10,8
Ciencias Naturales	21	14,2
Física	20	13,5
Química	16	10,8

Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

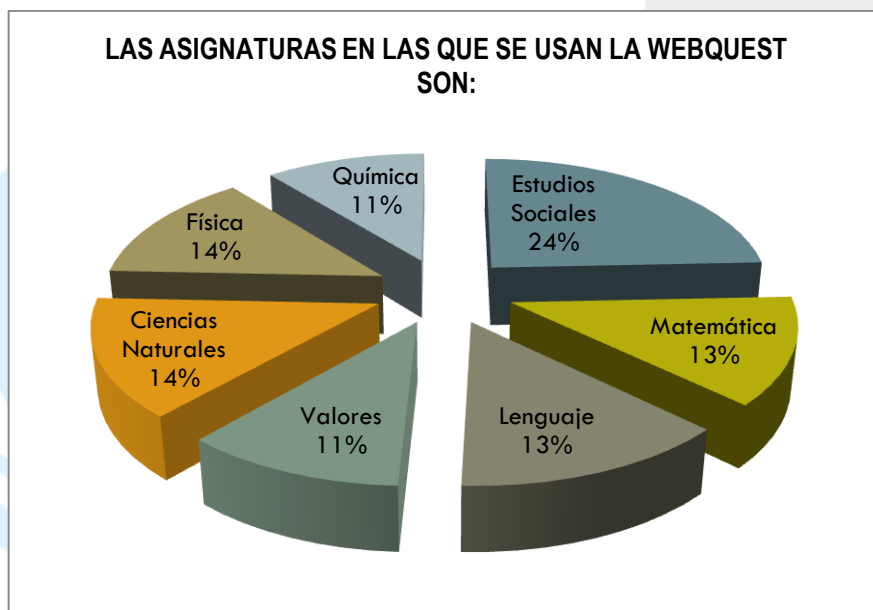


Figura No. 24: Las asignaturas en las que se usan la WebQuest son:
Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

3.3.2.3.RESULTADOS DEL TEST APLICADO A LOS DIRECTIVOS

Periodo de observación estructurada: meses de septiembre del 2011 y marzo del 2012 con intervalos de cada 2 meses.

Formato: Ver Anexo No. 5

Nómina de Directivos: Ver Anexo No. 6

Sobre el test aplicado a los Directivos de la Unidad Educativa “María Magdalena”, se ha logrado obtener los siguientes resultados:

1. **Como Directivo, promuevo y brindo capacitación continua al personal docente en cuanto a estrategias y metodologías de las Tics.**



Figura No. 25: Como directivo promuevo y brindo capacitación continua al personal docente en cuanto a estrategias metodológicas de las Tics.
Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

Tabla 27: Como Directivo, promuevo y brindo capacitación continua al personal docente en cuanto a estrategias y metodologías de las Tics.

1. Como Directivo, promuevo y brindo capacitación continua al personal docente en cuanto a estrategias y metodologías de las Tics.	
SI	0
NO	100

Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

Como indica la Figura No. 30, los Directivos no han promovido la capacitación correspondiente a los docentes en cuanto a estrategias y metodológicas de las Tics. De esta manera estamos corroborando con lo que se indican en varias investigaciones, una de ellas: “*Las Tics en la educación en el Ecuador*”³⁸, donde se indica que:

El sistema educativo ecuatoriano es incompatible con las necesidades del mercado y del desarrollo local. Escuelas, colegios y universidades están rezagados en la formación tecnológica de los jóvenes al presentar una limitada utilización de las Tics en sus currículos académicos. Algunos centros de estudios que hacen uso de las Tics no se vinculan a empresas para promover su actividad productiva. La formación básica que reciben los jóvenes se limita a una sub-utilización de la información y de las TICS.

Lamentablemente es así, se está viviendo una realidad como esta, y mientras más pasa el tiempo, más, estas Instituciones se quedan rezagadas de los avances y el desarrollo si no dan un paso hacia el camino de la capacitación y actualización docente.

Y no solo es el rezago sino que no se cumple con uno de los principios declarados en la Constitución del Ecuador, aprobada el 23 y 24 de julio del 2008 en Montecristi, Título VII, respecto al Régimen del Buen Vivir, que dice en su Art. 349.-

El Estado garantizará al personal docente, en todos los niveles y modalidades, estabilidad, actualización, formación continua y mejoramiento pedagógico y académico; una remuneración justa, de acuerdo a la profesionalización, desempeño y méritos académicos. La ley regulará la carrera docente y el escalafón; establecerá un sistema nacional de evaluación del desempeño y la política salarial en todos los niveles. Se establecerán políticas de promoción, movilidad y alternancia docente

³⁸ <http://www.slideshare.net/juankafigueroa/las-tic-en-la-educacin-en-el-ecuador>

2. En la capacitación se incluye la metodología del WebQuest

Como se ha indicado en el punto anterior, éste no es, sino la consecuencia, si los directivos de la Unidad Educativa “María Magdalena” no han presentado y no han planteado ciclos de capacitación para los docentes, el WebQuest, como parte de las técnicas innovadoras de las Tics, en esta Institución, lamentablemente no se usa y no se promueve su uso entre el personal.

Tabla 28: En la capacitación se incluye la metodología WebQuest

2. En la capacitación se incluye la metodología del WebQuest	
SI	0
NO	100

Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

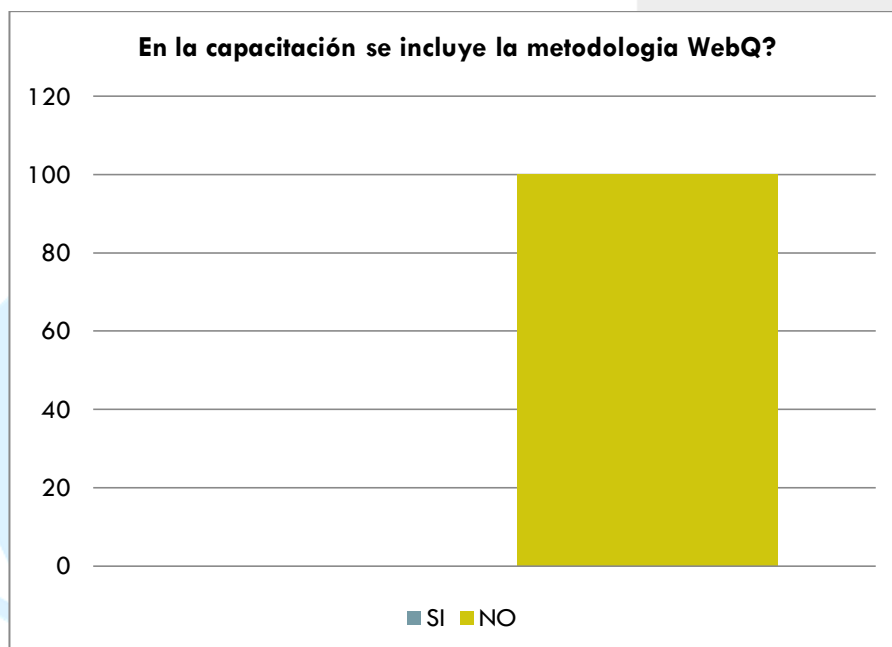


Figura No. 26: En la capacitación se incluye la metodología WebQuest?

Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

Respecto a este punto el Estado, igualmente propone los ideales en el Título: Actualización y Reforzamiento Curricular de la Educación General Básica (2010), en las Bases Pedagógicas del Diseño Curricular, sobre *El empleo de Tecnologías de Información y Comunicación*, dice:

Otro referente de alta significación de la proyección curricular es el empleo de las TIC(Tecnologías de la Información y la Comunicación) dentro del proceso educativo, e s decir, de videos, televisión, computadoras, internet, aulas virtuales y otras alternativas, para apoyar la enseñanza y el aprendizaje, en procesos tales como:

- Búsqueda de información con rapidez.
- Visualización de lugares, hechos y procesos para darle mayor objetividad al contenido de estudio.
- Simulación de procesos o situaciones de la realidad.
- Participación en juegos didácticos que contribuyen de forma lúdica a profundizar en el aprendizaje.
- Evaluación de los resultados del aprendizaje.
- Preparación en el manejo de herramientas tecnológicas que se utilizan en la cotidianidad...

3. En los 2 últimos años brindé capacitación puntual sobre la metodología WebQuest.

De la misma forma, como se muestra en la Figura No. 32, los Directivos de la Institución NO han brindado capacitación puntual sobre la metodología WebQuest. Por lo tanto lo indicado por los docentes, en la encuesta a ellos aplicada, es real. La institución no brinda la capacitación adecuada y acorde y de hecho, los estudiantes son los que han sentido vacío de conocimientos en la práctica docente.

De esta manera no se está garantizando la excelencia educativa que propone en su visión y misión la misma Institución.

Tabla 29: En los 2 últimos años brindé capacitación puntual sobre la metodología WebQuest.

3. En los 2 últimos años brindé capacitación puntual sobre la metodología WebQuest.	
SI	0
NO	100

Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

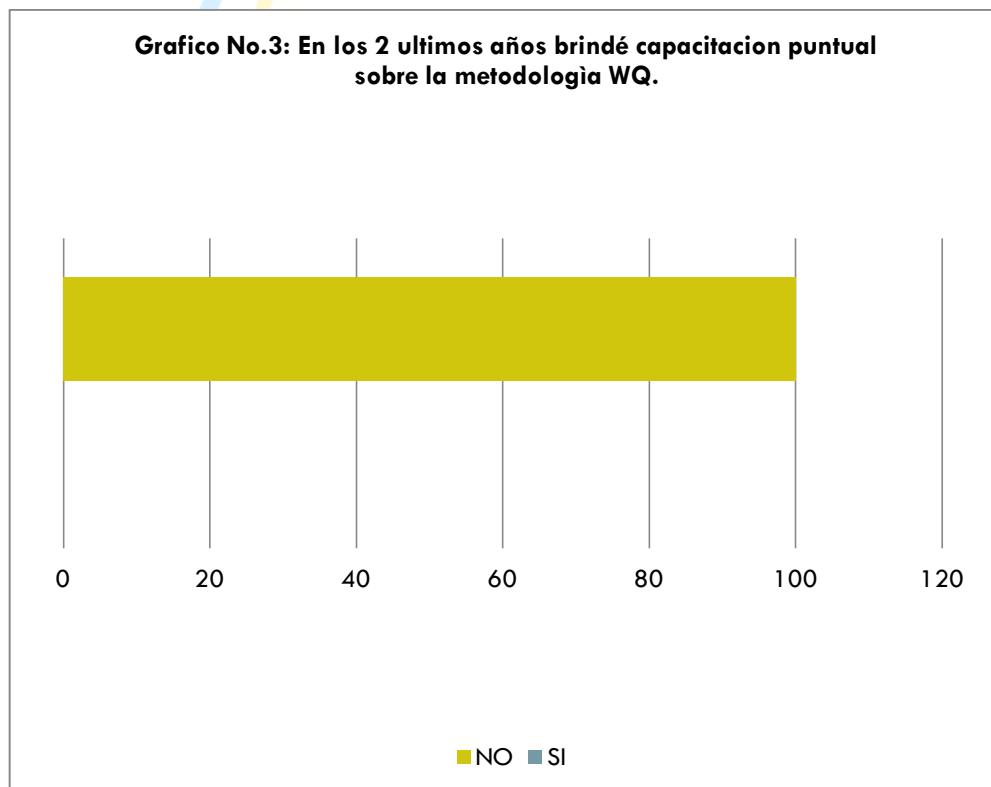


Figura No. 27: *En los 2 últimos años brindé capacitación sobre metodología WebQuest?*

Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

4. En mi Institución se utiliza WebQuest como metodología de enseñanza en las siguientes asignaturas:

Sin embargo, y pese a lo indicado en los puntos anteriores, donde se dice que las Autoridades de la Unidad “María Magdalena” No brindan la capacitación sobre temas de las Tics y/o WebQuest, los profesores han usado y/o las autoridades han visto usar por iniciativa propia a los docentes de las Áreas: Estudios Sociales que tiene el nivel más alto, luego se encuentra el área de Matemática, Lenguaje, Valores, Ciencias Naturales, Física y Química, sin que estos datos demuestren que el uso es frecuente, porque estaría este criterio contraponiéndose a los resultados de los test anteriores y a la observación libre.

Tabla 30: En mi Institución se utiliza WebQuest como metodología de enseñanza en las siguientes asignaturas

4. En mi Institución se utiliza WebQuest como metodología de enseñanza en las siguientes asignaturas:	
Estudios Sociales	7
Matemática	0
Lenguaje	7
Valores	0
Ciencias Naturales	0
Física	7
Química	7

Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

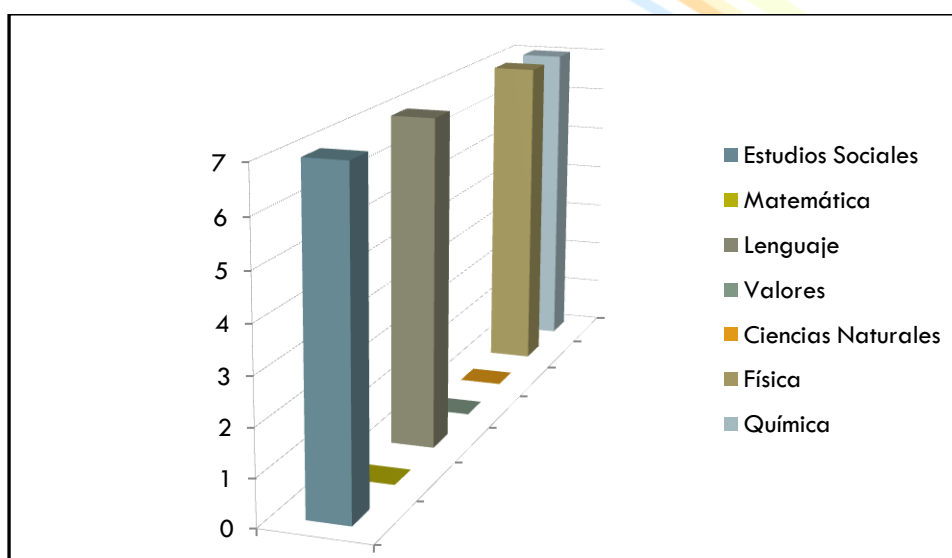


Figura No. 28: En mi Institución se utiliza la WebQuest como metodología de enseñanza en las siguientes asignaturas:

Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

5. En esta Institución se utiliza el WebQuest desde:

Si los docentes por iniciativa han usado la WebQuest lo han hecho en un tiempo de 4 años a 1 mes, se debe aclarar que el uso no es frecuente y no obedece, el hecho a una incidencia de la capacitación y propuesta de las Autoridades de la Institución.

Tabla 31: En esta Institución se utiliza el WebQuest:

5. En esta Institución se utiliza el WebQuest:	
De 10 a 7 años	0
De 7 años 1 mes a 4 años	0
De 4 años 1 mes a 1 año	50
Desde menos de 1 año	0
Nunca	0

Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

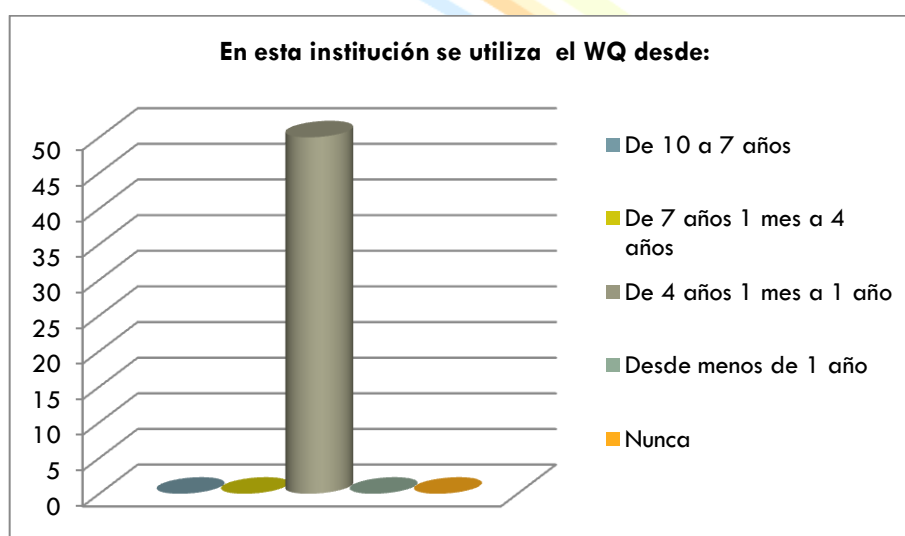


Figura No. 29: En esta Institución se utiliza la WebQuest desde:

Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

6. Esta Institución ha propiciado la elaboración de la WebQuest

Como se va evidenciando en la revisión de los ítems y, los gráficos demuestran lo que se ha indicado en los test, la Unidad Educativa “María Magdalena” no ha propiciado la elaboración de la WebQuest, aunque éste trabajo representa el interés de las autoridades en dar un paso más para ingresar al conocimiento y utilización de las Tics y del WebQuest como herramientas del aprendizaje significativo.

Tabla 32: **Esta Institución ha propiciado la elaboración de la WebQuest**

6. Esta Institución ha propiciado la elaboración de la WebQuest	
SI	0
NO	100

Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

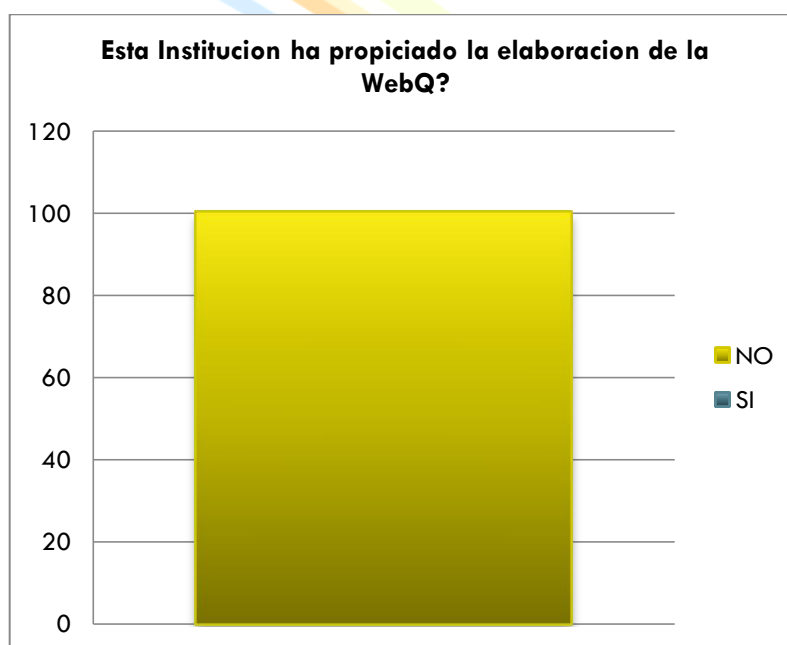


Figura No. 30: *Ésta Institución ha propiciado la elaboración de la WebQuest?*

Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

7. La Institución ha propiciado la elaboración de WebQuest bajo los siguientes títulos:

Este ítem no tiene respuesta, no existen títulos de WebQuest que se haya propiciado por parte de la Institución.

8. Como autoridad de la Institución, considero que la WebQuest es una metodología que puede lograr un cambio de actitud hacia el aprendizaje por parte de los estudiantes

Es importante reconocer que al ser la WebQuest una estrategia derivada del Constructivismo, justamente se encuentra en ella implícita la” *finalidad de motivar a los estudiantes*” a realizar prácticas investigativas, a obtener información y transformar esa información para su mejor aplicación.

El uso del WebQuest, por otra parte, fomenta el trabajo colaborativo en el aprendizaje, favorece el desarrollo de las interrelaciones de todos quienes participan del hecho educativo y los acerca en un vínculo más estrecho. Provoca que el hecho educativo se actualice y deje lo tradicional a un lado.

Como metodología de enseñanza aprendizaje la WebQuest, realmente no ha sido muy conocida, más en los últimos años ha tenido un impulso. En años recientes, la tecnología ha ido incrementando su contribución a la educación desde dos perspectivas: como herramienta para el incremento de la efectividad del proceso enseñanza aprendizaje y para fortalecimiento de las competencias del estudiante en el uso de la tecnología, así se muestra en los siguientes párrafos:

Hoy en día, la investigación sobre nuevas formas de contribución y el impacto de la tecnología en la educación siguen como temas activos. En este sentido, las WebQuest se han posicionado como un nicho de investigación debido a que agrupa el aprendizaje basado en tareas en un ambiente digital (Stoks, 2010).

Por un lado en (Zheng et al., 2008), se presenta a las WebQuest como un modelo instruccional que ha sido adoptado por su facilidad de diseño, desarrollo y uso en los salones de clase. Por otro lado, Perkins y McNight (2005) explican que uno de los beneficios de las WebQuest sucede durante el proceso de resolver un problema, donde los estudiantes aprenden competencias académicas de una forma interactiva al involucrarse y no de manera aislada.

Finalmente se menciona a Schweizer y Kossow (2007), quienes observaron que con las WebQuest los estudiantes se motivan a aprender nuevo conocimiento

enganchándose en un pensamiento de alto orden que adquirirían al completar la tarea y encontraron que los estudiantes apreciaban el aprendizaje colaborativo en donde contribuían de manera colectiva para el éxito del proyecto.

Tabla 33: Como autoridad de la Institución, considero que la WebQuest es una metodología que puede lograr un cambio de actitud hacia el aprendizaje por parte de los estudiantes

8. Como autoridad de la Institución, considero que la WebQuest es una metodología que puede lograr un cambio de actitud hacia el aprendizaje por parte de los estudiantes.	
SI	100
NO	0

Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

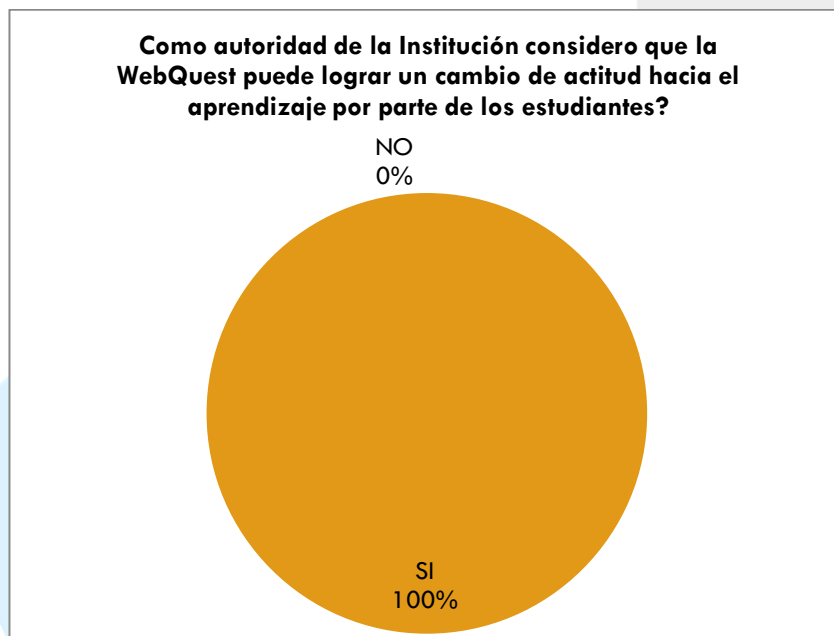


Figura No. 31: Como Autoridad de la Institución considero que la WebQuest puede lograr un cambio de actitud hacia el aprendizaje por parte de los estudiantes

Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

9. En mi calidad de autoridad creo que la metodología WebQuest puede convertirse en una forma diferente de aprender y enseñar.

En cuanto a este ítem, las autoridades de la Institución en un 100% están convencidas de que la WebQuest puede convertirse en una forma diferente de aprender y de enseñar.

Se debe tomar en cuenta que se muestran a las WebQuest como una propuesta sistemática y orientada al estudiante para la enseñanza de un tema específico en un ambiente mayoritariamente dominado por la búsqueda de información en la Web a través de estrategias de aprendizajes activos y colaborativos donde se pueden compartir experiencias y nuevos aprendizajes que se alcanzan por alguno de los miembros del equipo de trabajo. Gülbahar et al. (2008),

Tabla 34 En mi calidad de autoridad creo que la metodología WebQuest puede convertirse en una forma diferente de aprender y enseñar

9. En mi calidad de autoridad creo que la metodología WebQuest puede convertirse en una forma diferente de aprender y enseñar.	
SI	100
NO	0

Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

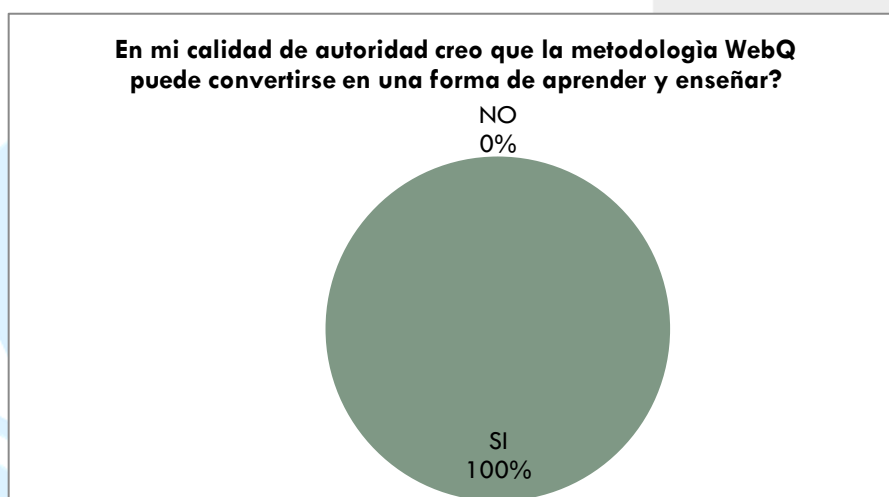


Figura No. 32: En mi calidad de autoridad creo que la metodología WebQuest puede convertirse en una forma diferente de enseñar y aprender

Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

10. **Considero que la metodología WebQuest promueve el aprendizaje significativo en los estudiantes**

Es importante reconocer que si existen otros modelos de uso de las Tics, sin embargo vale la pena hacer la diferencia para el logro de aprendizajes significativos como lo muestra la siguiente tabla:

MODELO TRADICIONAL APOYADO EN TIC (MOTAT)	MODELO CONSTRUCTIVISTA APOYADO EN TIC (MOCAT)
Búsqueda de información en internet con énfasis en la descripción de ésta.	Búsqueda de información en internet con énfasis en la reconstrucción de la información.
Se realizan exposiciones monotópicas con apoyo multimedia.	Se realizan exposiciones multitópicas con apoyo multimedia.
Empleo del correo electrónico para intercambio de información.	Empleo del foro, chat, correo electrónico para intercambio de opiniones.
Lectura de materiales digitalizados.	Lectura y producción de materiales digitales.
Trabajo fundamentalmente individualizado.	Trabajo fundamentalmente colaborativo

Tabla 35: *Dos modelos de enseñanza que caracterizan la práctica docente en el empleo de las TIC en el aula*

Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

Y, como bien lo reconocen las autoridades de la Institución que la metodología WebQuest si promueve el aprendizaje significativo. Así lo demuestra la figura No. 38.

Considerando aprendizaje significativo cuando los contenidos se relacionan de manera sistemática pero sustancial, de ningún modo arbitraria, por un lado, se toma en cuenta los conocimientos del estudiante, porque ellos no son un pozo vacío donde se va a colocar el conocimiento, ellos si traen aprendizajes previos, por otro lado, esos mismos aprendizajes se relacionan con otros aspectos específicamente relevantes de su estructura cognitiva (AUSUBEL. 1983, P. 18).

Por lo tanto, se dice que el aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información "se conecta" con un concepto relevantes ("subsunsor") pre existente en la estructura cognitiva, esto implica que, las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de "anclaje" a las primeras.

De esta manera las WebQuest son recursos invaluable, pero hay que saber administrarlas. Con un tema controversial y tareas adecuadas los estudiantes podrían crear una *weblogs*, páginas web con multimedios o cualquier otro “producto” de su interés. Ya no es la entrega de determinado trabajo marcado por un esquema o diseño preestablecido, ahora la creatividad e imaginación cuentan.

Por supuesto, esto no estaría carente de contenido porque para hacer cualquier página web requieren de información pero no de “copiar y pegar”, he allí lo importante de una “fabulosa” Webquest. Todo este trabajo colaborativo debe estar apoyado en una estructura para ayudar a los alumnos a construir su aprendizaje.

Según Dodge (*op. cit.*) existen tres **andamiajes**:

RECEPCIÓN. La Web permite que se ponga a los estudiantes en contacto con recursos que probablemente no hayan visto antes. Si los aprendices no están completamente preparados para extraer la información importante o pertinente de ese recurso, todo el resto de la lección quedará sin piso. Un andamiaje de recepción proporciona orientación para aprender de un recurso dado y retener aquello que se aprendió. Ejemplos de andamiajes de recepción son, entre otros, las guías de observación, los consejos sobre cómo adelantar entrevistas y los glosarios y diccionarios en línea.

TRANSFORMACIÓN. Las *WebQuest* requieren que los aprendices transformen lo que leen en una forma nueva. Ya que ellos comúnmente no han tenido esta experiencia en su educación anterior, pueden beneficiarse de ayuda explícita en procesos tales como comparar y contrastar, encontrar patrones entre un cierto número de objetos de estudio similares, producir una lluvia de ideas, razonamiento inductivo y toma de decisiones.

PRODUCCIÓN. Las *WebQuest* usualmente requieren que los estudiantes produzcan cosas que nunca antes han creado. Los aspectos de la producción de la tarea pueden ayudarse con andamios (scaffolds) que proporcionen a los estudiantes plantillas, guías llamativas para escribir y elementos y estructuras de multimedia. Al hacer parte del trabajo de los estudiantes, les permitimos que hagan más de lo que podrían hacer por sí mismos. En un cierto plazo, es de esperar que se apropien de las estructuras que les proporcionamos hasta que puedan trabajar de manera autónoma.

Esta cita aunque extensa da cuenta directa de la idea de “andamiaje” propuesta. Básicamente es ayudar al estudiante a aprender cómo aprender. Todo hasta que sea capaz de ser autosuficiente y evaluar su propio progreso de aprendizaje.

Tabla 36: 10. Considero que la metodología WebQuest promueve el aprendizaje significativo en los estudiantes

10. Considero que la metodología WebQuest promueve el aprendizaje significativo en los estudiantes	
SI	100
NO	0

Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada



Figura No. 33: Considero que la metodología WebQuest promueve el aprendizaje significativo.

Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

PARTE IV: PROPUESTA

4.1. TITULO

GUIA METODOLÓGICA DEL DISEÑO DE LA WEBQUEST COMO HERRAMIENTA DIDACTICA DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO PARA ESTUDIANTES DE OCTAVO, NOVENO Y DECIMO AÑO DE EDUCACION BASICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR "MARIA MAGDALENA"

4.2. JUSTIFICACIÓN

Considerando que el mundo donde se desarrollan los niños y jóvenes, hoy en día, es un ambiente virtual donde los nuevos conocimientos se provocan a través de la Internet y de los recursos tecnológicos, es importante considerar el hecho de que el docente y el medio educativo debe estar acorde a la época, ya que las Tics se han convertido en herramientas excepcionales a fin de satisfacer múltiples necesidades sociales, individuales, gremiales, grupales.

En vista de los avances y transformaciones que se provocan por el desarrollo e incremento de la Tecnología, el mundo se ve en cada momento transformado, cambia constantemente de paradigmas provocados por las necesidades que cada sociedad y época determinan. Por lo tanto, los procesos educativos, se adaptan y se ven transformados por los nuevos requerimientos y necesidades de la sociedad actual.

El Estado ecuatoriano, también ha mostrado interés sobre el tema, ya que con fecha viernes 22 de julio del 2011, se publica en el Registro Oficial R.O. No 495, el siguiente Acuerdo del Ministerio de Educación: **224-11** *“Institúyase la incorporación al proceso educativo de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), como contribución al mejoramiento de la calidad educativa y al fomento de la ciudadanía digital en la comunidad educativa”*.

El uso de la Tecnología en la enseñanza – aprendizaje provoca amplias posibilidades de crear, ampliar, evaluar, redescubrir, investigar, adquirir conocimientos en cualquier momento y lugar, tomando en cuenta el propio ritmo de aprendizaje del estudiante.

En un correcto proceso de enseñanza – aprendizaje se pretende lograr en todos los estudiantes la perdurabilidad de los aprendizajes, el uso de relaciones que conlleven a la generalización y particularización, al análisis y síntesis, a la práctica y aplicación de conocimientos con posibilidad de ser transferidos y transferibles a nuevos conocimientos o la posibilidad de crear relativamente nuevos conocimientos, lo que llamaríamos obtener “aprendizajes significativos”.

Las Tics³⁹ han provocado el cambio de las relaciones de poder tradicional inclusive en el proceso de enseñanza-aprendizaje, éstas han provocado, de alguna manera, que el estudiante sea participe de su propio proceso de aprendizaje, de esta manera también liberan al docente del trabajo operativo, provocando necesidades, tareas de otro tipo y/o trabajo creativo.

La forma en la que hoy percibimos la realidad y la manera como nos relacionamos con el mundo en general se reconfigura y cuestiona por el acelerado desarrollo de las Tics. Los estudiantes viven y crecen en una época diferente a las generaciones de maestros. Indudablemente estas nuevas tecnologías son fundamentales hasta en la hora de decidir dónde ir, la forma en cómo evoluciona la tecnología y la manera en que como usuarios, maestros, estudiantes confrontan y asumen estos factores; de esta manera es importante determinar el impacto y beneficio que brindan en el hecho educativo, en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En el campo de la docencia, estas transformaciones tecnológicas llegan a imponer grandes retos, sobre todo la necesidad de renovar las técnicas de enseñanza,

39 Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC, TICs o bien NTIC para *Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación* o IT para «*Information Technology*») agrupan los elementos y las técnicas utilizadas en el tratamiento y la transmisión de las informaciones, principalmente de informática, internet y telecomunicaciones. en: http://es.wikipedia.org/wiki/Tecnolog%C3%ADas_de_la_informaci%C3%B3n_y_la_comunicaci%C3%B3n a

modos de propiciar y motivar aprendizajes significativos, material dispuesto para el uso tanto de maestros como estudiantes, estrategias de aprendizaje.

Se entiende como estrategias de aprendizaje un conjunto de actividades y medios debidamente planificados en concordancia con las necesidades de los y las estudiantes, además de los objetivos que se pretenden lograr y la naturaleza de los conocimientos a fin de obtener un verdadero aprendizaje y que éste se base esencialmente en relaciones que lleven al estudiante a generalizaciones, pero con una base teórica y la perdurabilidad de los conocimientos, los mismos que puedan ser transferibles a situaciones novedosas o nuevas.

De esta manera la Internet y las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación que manejan los estudiantes se han convertido ya en herramientas poderosas puestas a nuestra disposición como el espacio de encuentro virtual, medio de comunicación y además una gran fuente de diversa información. Sin embargo no podemos negar que estas herramientas como recursos pedagógicos tienen varios inconvenientes que se basan en la dificultad para encontrar la información deseada.

En nuestro País existen investigaciones aplicadas respecto a las Tics que han generado nuevos conocimientos, todo ello en vista de la necesidad de estar acorde a las exigencias de la nueva época. Por su lado el WebQuest, como parte de las Tics, ha sido aplicado y muy bien utilizado, sin embargo poco difundido e investigado sobre resultados de su aplicación en procesos de enseñanza-aprendizaje.

En los últimos 5 años el WebQuest ha brindado su aporte al proceso de enseñanza-aprendizaje; su uso y aplicación no requiere de grandes inversiones en equipo humano o tecnológico, tan solo se requiere una computadora con internet y mucho deseo de crear una herramienta que pretende ser efectiva para lograr aprendizajes autónomos que se convierten en significativos.

El WebQuest, surge como una herramienta de enseñanza-aprendizaje, en base a la necesidad e iniciativa para enfrentar una serie de problemas con el uso de las Tics.

Se basa en presupuestos constructivistas y técnicas de trabajo en grupo, por proyectos, en la investigación, tiene una mecánica simple asentada en prácticas bien conocidas de trabajo de aula y conduce al estudiante a lograr una motivación e interés por participar en su propio proceso de enseñanza aprendizaje.

Durante el proceso del desarrollo de la WebQuest el docente puede proponer a los estudiantes el uso de diversos recursos, los mismos que deben ser asequibles a través de la Internet y a la vez comunes a todos los miembros del grupo y específicos al rol que se les designa en grupo y al momento que se requiere, una serie de ayudas de recepción y producción de información, que provoque asimilación y acomodación a una nueva información y a elaborar el producto final.

Además, los estudiantes conocerán de antemano las normas o pautas mediante las cuales se evalúa su trabajo tanto en su proceso de elaboración como en su producto final. Por lo indicado es evidente e indispensable la integración de la tecnología a la sala de clase a fin de lograr en los estudiantes el interés, la motivación, el dominio de destrezas y competencias en este mundo dominado por la globalización.

Por lo expuesto se hace importante la realización del presente trabajo en la Unidad Educativa “María Magdalena”, el mismo que busca proponer diferentes formas de utilización de la WebQuest como herramienta Didáctica a fin de motivar un cambio de actitud y despertar el interés en los estudiantes y conseguir aprendizajes significativos en la Asignatura de Estudios Sociales y las demás áreas, así como también proponer parte de la alfabetización digital para los docentes y poder disminuir los problemas planteados en el diagnóstico.

Es importante destacar que no todo “es causalidad” y es que el desarrollo de funciones cognitivas de nivel superior, no son un accidente, las Tics como experiencia de aprendizaje correctamente propiciado, brinda esa oportunidad.

Se trata de “desafiar mentes” para lograr el desarrollo de funciones cognitivas de nivel superior en los estudiantes, en base a: perturbar, problematizar, motivar. Es

importante que el docente marque su propio estilo para llegar con éxito a los propósitos planteados, sin olvidar ser innovadores. Por un lado se pretende desarrollar criterios y procedimientos a fin de que los estudiantes tomen decisiones sobre el uso de las Tics en la construcción de aprendizajes significativos y, por otro, lograr “mejorar” estos mismos procesos, por ejemplo la reflexión que es una función cognitiva de orden superior, la cual puede ser objeto de desarrollo a través de buenos procesos de retroalimentación. Un estudiante que recibe una buena retroalimentación y la utiliza para reflexionar sobre su propio desempeño, logrando ajustar sus procesos de aprendizaje en función de ella, es alguien que ha logrado adquirir importantes estrategias metacognitivas.

4.3. DATOS DE LA INSTITUCIÓN

Nombre de la Institución:

UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR BILINGÜE “MARÍA MAGDALENA”

Actividad:

EDUCACIÓN

Ubicación:

Este establecimiento educativo se encuentra ubicado en el sur occidente de la ciudad de Quito, en la parroquia de Chillogallo, sector la Concordia, Av. Mariscal Sucre

No.1S3740

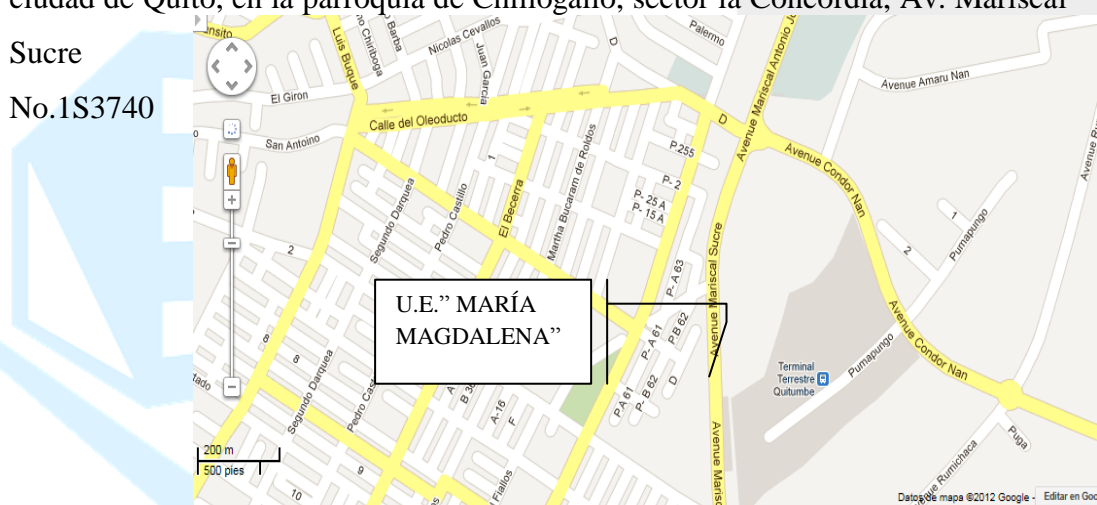


Figura No. 34: Croquis de ubicación, Unidad Educativa María Magdalena.

Tomado de: <http://maps.google.com.ec/maps?hl=es&tab=wl>

4.3.1. Características:

La Institución

La Unidad Educativa “María Magdalena”⁴⁰ se encuentra ubicada en la ciudad de Quito, misma que se constituye en la ciudad principal del Distrito Metropolitano de Quito. Ésta institución es de orden particular. Legalmente constituida, se acoge a las leyes y reglamentos del Ministerio de Educación y bajo la orientación y supervisión de la UTE No.6⁴¹.



La filosofía institucional se basa en: *“Nuestra razón de ser el estudiante, nuestro compromiso, educar para crear, reflexionar y actuar formando líderes competitivos en el mejoramiento permanente de la calidad de vida del estudiante”*⁴².

Contexto:

El DMQ se encuentra localizado en la Sierra Norte del Ecuador, cuenta con una superficie 4 208,7Km² y con una población correspondiente al 15% de la población total del país, o sea 1 842 901 habitantes al 2001.⁴³

Quito se encuentra formado por 33 parroquias urbanas y 32 suburbanas. La superficie de las urbanas es considerablemente menor en relación a las otras; sin embargo, son las que albergan más cantidad de habitantes, lo que produce una diferencia de 73 a 1 en lo relativo a la densidad.



Figura No. 35: *Foto tomada del Sur de Quito*
Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

⁴⁰ María Magdalena Coba y Héctor Gustavo Cárdenas, propietarios del inmueble donde funciona la Unidad Educativa María Magdalena. Padres de la actual Rectora y dueña de la Institución.

⁴¹ División territorial a efectos de supervisión del Ministerio de Educación del Ecuador

⁴² *Ibíd.*

⁴³ <http://www.ciudadaniaenlinea.org/documentos/Plan%20de%20Gobierno.pdf>

Se está viviendo un proceso de transición demográfica con un crecimiento del porcentaje de población joven y en edad de trabajar y de la población de la tercera edad. Es una ciudad en donde se reflejan grandes contradicciones, como consecuencia de fenómenos de inequidades nacionales.

De acuerdo a datos de la Dirección Metropolitana de Desarrollo Humano Sustentable, es la ciudad con mayor concentración de la riqueza: el 10% más rico de la población, por sí solo, concentra el 49% de los ingresos; mientras el 10% más pobre, se reparte apenas el 1.8% del ingreso total. El ingreso personal promedio mensual entre el 10% más pobre es 26.6 dólares y entre el 10% más rico el promedio es de 549.89 dólares al mes.⁴⁴

Como se indicó, el establecimiento educativo está ubicado en uno de los sectores más populosos y antiguos de Quito, La Parroquia Chillogallo, misma que conserva todavía gran cantidad de población nativa. Esta parroquia corresponde al área urbana de Quito; su clima es frío, altas montañas lo rodean por el occidente. Aproximadamente hasta los años 70, se constituía de grandes haciendas ganaderas y productoras de leche, hasta que se provocó el acelerado desarrollo urbano de Quito. Precisamente el acelerado desarrollo urbano, ha hecho de la Parroquia de Chillogallo una de las parroquias más grandes de Quito y obviamente se compone por muchos barrios populares y se ha convertido en un sector altamente comercial.

En esta Parroquia se encuentran: Ligas barriales, Centros recreativos, como el Complejo Fundeporte, el Parque Las Cuadras; Colegios y Escuelas como: La Unidad Educativa Municipal Quitumbe, Escuela Fiscal “23 de Mayo”, Colegio Fiscal Emilio Uzcategui, entre otros muchos.



Figura No. 36: Foto tomada de la Zona Chillogallo, sector Fundeporte
Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

⁴⁴ <http://www.cepeige.org/Revista/CENTRALIDADES%20URBANAS%20DMQ.pdf>

Si bien es cierto, esta zona urbana de Quito ha crecido de manera acelerada, una de las incidencias que se presentan es la ubicación del Terminal Terrestre Quitumbe, también por otro lado, la demanda de los servicios básicos, de salud y educación, igualmente se ha incrementado. Es por esta razón que se ha visto como un espacio promisorio, el sur de Quito para la apertura de Empresas Educativas, y sobre todo en ésta parroquia, como se puede evidenciar según la lista de colegios particulares que se muestra a continuación, cuyos estudiantes provienen de estratos económicos diversos y en su mayoría empleados públicos, trabajadores del sector informal y comerciantes.

ESCUELAS Y COLEGIOS de LA PARROQUIA CHILLOGALLO:⁴⁵

- *ADELA PINARGOTE DE MURILLO , Prov.: PICHINCHA , Cant: QUITO , Parr.: CHILLOGALLO*
- *ALVARO PEREZ INTRIAGO , Prov.: PICHINCHA , Cant: QUITO , Parr.:CHILLOGALLO*
- *ANTONIO NARIÑO , Prov.: PICHINCHA , Cant: QUITO , Parr.:CHILLOGALLO*
- *ARTURO BORJA , Prov.: PICHINCHA , Cant: QUITO , Parr.:CHILLOGALLO*
- *AURELIO BAYAS , Prov.: PICHINCHA , Cant: QUITO , Parr.:CHILLOGALLO*
- *BUENA VENTURA , Prov.: PICHINCHA , Cant: QUITO , Parr.:CHILLOGALLO*
- *DR.CAMILO GALLEGOS TOLEDO , Prov.: PICHINCHA , Cant: QUITO , Parr.:CHILLOGALLO*
- *ELADIO AVILES JIJON , Prov.: PICHINCHA , Cant: QUITO , Parr.:CHILLOGALLO*
- *ENMA VACA ROJAS , Prov.: PICHINCHA , Cant: QUITO , Parr.:CHILLOGALLO*
- *ERNESTO CHE GUEVARA , Prov.: PICHINCHA , Cant: QUITO , Parr.:CHILLOGALLO*
- *GENERAL CASHICAGUA , Prov.: PICHINCHA , Cant: QUITO , Parr.:CHILLOGALLO*
- *INST. DE AUDICION Y LENGUAJE ENRIQUETA S , Prov.: PICHINCHA , Cant: QUITO , Parr.:CHILLOGALLO*
- *JORGE ICAZA , Prov.: PICHINCHA , Cant: QUITO , Parr.:CHILLOGALLO*
- *JORGE ROMERO PINTO , Prov.: PICHINCHA , Cant: QUITO , Parr.:CHILLOGALLO*
- *JUAN DIEGO , Prov.: PICHINCHA , Cant: QUITO , Parr.:CHILLOGALLO*
- *JULIO TOBAR DONOSO , Prov.: PICHINCHA , Cant: QUITO , Parr.:CHILLOGALLO*
- *LA LIBERTAD , Prov.: PICHINCHA , Cant: QUITO , Parr.:CHILLOGALLO*
- *LATINOAMERICA UNIDA , Prov.: PICHINCHA , Cant: QUITO , Parr.:CHILLOGALLO*
- *LUIS FELIPE BORJA DEL ALCAZAR , Prov.: PICHINCHA , Cant: QUITO , Parr.:CHILLOGALLO*

⁴⁵ [http://www.eruditos.net/mediawiki/index.php?title=Chillogallo_\(Parroquia\)](http://www.eruditos.net/mediawiki/index.php?title=Chillogallo_(Parroquia))

- *MERCEDES GONZALEZ DE MOSCOSO* , *Prov.: PICHINCHA* , *Cant: QUITO* , *Parr.:CHILLOGALLO*
- *NICOLAS GUILLEN* , *Prov.: PICHINCHA* , *Cant: QUITO* , *Parr.:CHILLOGALLO*
- *NUEVA AURORA* , *Prov.: PICHINCHA* , *Cant: QUITO* , *Parr.:CHILLOGALLO*
- *PRIMICIAS DE LA CULTURA DE QUITO* , *Prov.: PICHINCHA* , *Cant: QUITO* , *Parr.:CHILLOGALLO*
- *REINO DE QUITO* , *Prov.: PICHINCHA* , *Cant: QUITO* , *Parr.:CHILLOGALLO*
- *SALOMON KIM* , *Prov.: PICHINCHA* , *Cant: QUITO* , *Parr.:CHILLOGALLO*
- *SANTA BARBARA* , *Prov.: PICHINCHA* , *Cant: QUITO* , *Parr.:CHILLOGALLO*
- *WIMPER* , *Prov.: PICHINCHA* , *Cant: QUITO* , *Parr.:CHILLOGALLO*

La mayoría de los habitantes de la Parroquia de Chillogallo son propietarios de sus inmuebles. Se evidencia también una cantidad considerable de Cybers o servicios de Internet, cerca de los establecimientos educativos.

Es en este contexto donde la institución se ha desarrollado desde el año 2000, año en el cual se da el inicio con la aplicación del proyecto para crear el nivel pre escolar.



Figura No. 37: Foto tomada del patio central de la Unidad Educativa María Magdalena

Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

4.3.1.1. Un poco de Historia de la Institución

La Sra. María Magdalena Coba y el Sr. Héctor Gustavo Cárdenas, esposos y propietarios del predio urbano, ubicado a la entrada del Barrio La Concordia, deciden hacer su aporte a la educación de la niñez y la juventud del sector y, en los 1400 m² donde se había construido su vivienda, la ilusión y el optimismo creció a fin de transformar su hogar en el segundo hogar de 300 niños y jóvenes.

En los cuartos de adobe y teja, hacia el año 2000 se da el proyecto educativo para crear el nivel pre escolar con atención a 30 niños de 4-5 años de edad. En el año 2001, la Sra. María Magdalena Coba obsequia a la Lic. Anita y Yoralba Cárdenas un terreno, donde se inicia la construcción de las nuevas aulas con perspectivas a futuro de convertirse la institución funcional con la que actualmente se cuenta.

En el transcurso de estos 11 años la institución ha ido ganando prestigio y relevancia académica en el sector. La Institución cuenta con los niveles: Pre básico, Básico y Bachillerato.

- **Número de estudiantes en la Institución:** 300 estudiantes
- **Planta docente:** 21 docentes
- **Conserjería y limpieza:** 2 personas
- **Personal Administrativo:** 2 personas
- **Nivel directivo:** 4 personas

4.3.1.2. Visión Institucional

La Unidad Educativa “María Magdalena” previsto a futuro:

Los integrantes de la comunidad Educativa aspiran a que la Institución brinde a la comunidad servicios de calidad bajo las siguientes expectativas:

Para el Año 2011 High School “María Magdalena” será una Institución líder y de alto prestigio entre las Instituciones Educativas, bajo el lema “Educar para el futuro” Entregando a la sociedad un producto de calidad con capacidades y valores suficientes para cumplir con las demandas del mundo y futuro.⁴⁶

Misión

Los propósitos que persigue la Unidad Educativa “María Magdalena”, guían las actividades como Institución son:

- *Interrelaciona y compromete a toda la comunidad educativa en búsqueda de mejorar el nivel de la calidad educativa en relación a:*
- *Aplicar los proyectos tentativos y en el tiempo previsto expuesto en el plan estratégico.*
- *Formar seres humanos competitivos, con una formación integral y humanística basada en lograr en el estudiante, la capacidad de asimilación de los valores que le permita adquirir una*

⁴⁶ En: http://sites.amarillasinternet.com/colegiomariamagdalena/mision_y_vision.html

personalidad íntegra a fin de integrarse a la sociedad con espíritu crítico, solidario y comunitario.

- *Realizar los trámites necesarios de autogestión para el equipamiento tecnológico y de las salas virtuales para mejorar los resultados del proceso de enseñanza-aprendizaje.*
- *Brindar un servicio de calidad aplicando modelos educativos innovadores para alcanzar el éxito esperado.*
- *Desarrollar las capacidades individuales de autoestima y el amor al trabajo del estudiante a través de procesos constructivistas⁴⁷*

4.3.1.3. Objetivos Institucionales

General:

Entregar a la Institución un documento técnico pedagógico que oriente, guía y norme el trabajo de toda la comunidad educativa, incorporando procedimientos modernos para alcanzar una educación de calidad y facilitar la toma de decisiones para de esta manera adquirir un diseño organizacional que influya notablemente en el desempeño y rendimiento laboral de docentes, docentes y autoridades.⁴⁸

Objetivos específicos:

- *Que los administradores y los docentes tengan un conocimiento cabal de la estructura de una planificación estratégica que le permitan tomar decisiones acertadas acerca de acciones futuras en la organización.*
- *Lograr que la Unidad Educativa “María Magdalena” cuente con un manual de funciones que norme la actividad de los involucrados en la labor educativa.*
- *Gestionar acciones interinstitucionales para la ampliación de la planta física y áreas recreativas.*
- *Desarrollar actividades para un desarrollo psicopedagógico armónico de los educandos.*
- *Garantizar que la entidad educativa cuente con docentes altamente formados y perfeccionados académicamente en los distintos niveles con la guía y orientación de la supervisión de la UTE No. 6⁴⁹*
- *Dirigir la adquisición e instalación de equipos tecnológicos de punta, vinculados a la red de comunicaciones y procesos de datos de la Unidad Educativa “María Magdalena”.*
- *Encargarse de contratar una Trabajadora Social para el Departamento del DOBE.*
- *Lograr que la unidad “María Magdalena” cuente el nivel de bachillerato en carreras técnicas.*

47 Ibíd.

48 Ibíd.

49 49 Unidades Territoriales Educativas (UTE) de la provincia de Pichincha.

4.3.1.4. Organigrama

U.E. "MARIA MAGDALENA" ORGANIGRAMA INSTITUCIONAL

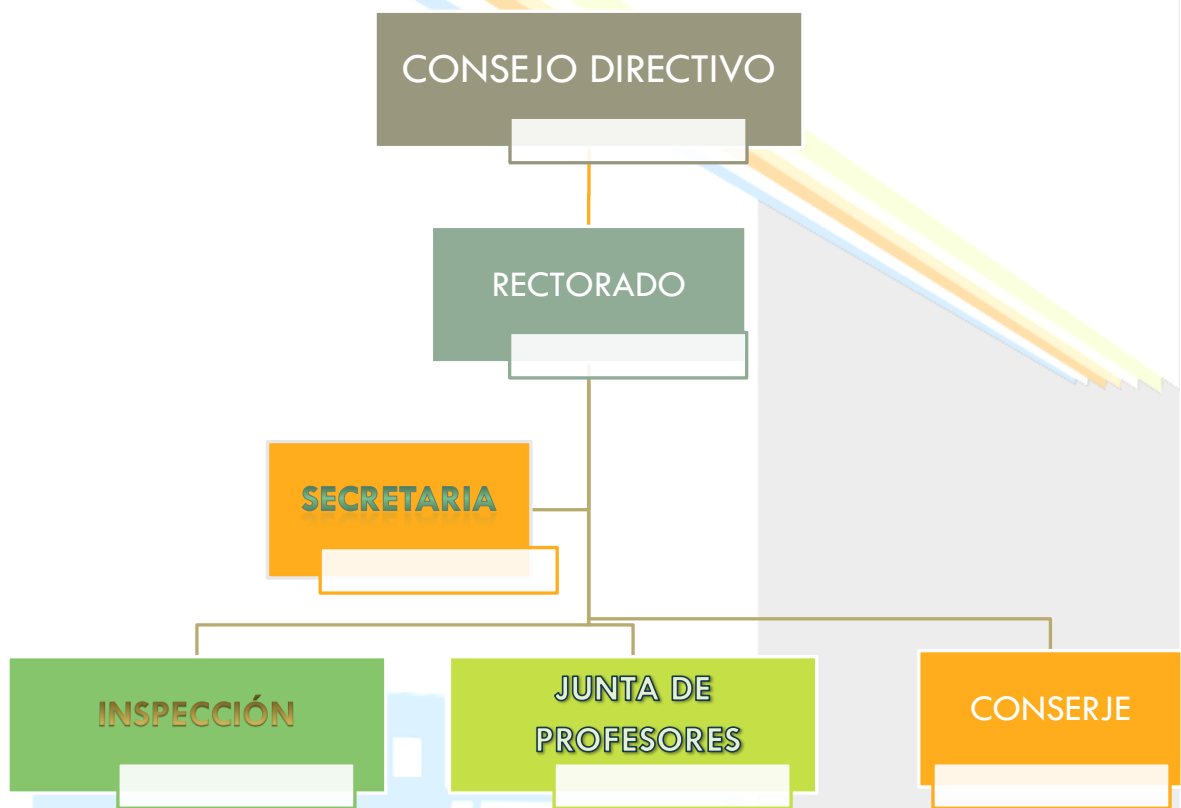


Figura No. 38: *Organigrama Institucional U.E. María Magdalena*
Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

4.3.2. OBJETIVOS DE LA PPUESTA

4.3.2.1. Objetivo General

Lograr que el estudiante emplee su tiempo de forma agradable, eficiente, eficaz y efectiva, usando y transformando la información a fin de lograr aprendizajes significativos en la Asignatura de Estudios Sociales.

4.3.2.2. Objetivos Específicos

5. Permitir que el estudiante elabore su propio conocimiento con la aplicación de una serie de actividades estructuradas
6. Proponer a los estudiantes tareas bien estructuradas, claras y específicas para que el estudiante logre elevar su aprendizaje autónomo.
7. Despertar el interés y el gusto de los estudiantes por la Asignatura de Estudios Sociales.

4.3.3. CONTENIDO DE LA PROPUESTA

- ✓ Portada
- ✓ Introducción
- ✓ Metodología WebQuest
- ✓ Estructura
- ✓ Elementos
- ✓ Lo importante de la Tarea
- ✓ Lo importante de la evaluación
- ✓ Procedimiento para diseñar una WebQuest

UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR

“MARÍA MAGDALENA”



GUIA DIDACTICA SOBRE EL USO DEL WEBQUEST

DESTINATARIOS: Docentes del Área de Estudios Sociales

NIVELES: Octavo, Noveno y Décimo

PERIODO 2012-2013

INTRODUCCIÓN

El conocimiento sobre la WebQuest, en el campo educativo, se va extendiendo, aunque en nuestro medio, esta aplicación es muy poco utilizada y muy poco difundida en los establecimientos educativos.

El buen uso de la WebQuest se basa en desarrollar destrezas como: comparar, clasificar, deducir, analizar, abstraer, construir, aplicar, clasificar. Colabora con el docente ya que pretende despertar el interés de los estudiantes por la Asignatura de Estudios Sociales; organiza y orienta el trabajo de enseñanza – aprendizaje, compromete el pensamiento de orden superior, promueve el uso adecuado de los recursos tecnológicos e informáticos, propone el uso adecuado del tiempo, la información, propicia el desarrollo de actividades de análisis, síntesis y evaluación. Además ayuda a plantear y estructurar la enseñanza de manera creativa en función de las tareas.

Ésta es una nueva forma de enseñar. Es importante destacar la trilogía educativa: padres, maestros y estudiantes, por lo que se hace preciso buscar estrategias que permitan aprendizajes significativos en los estudiantes, y que la institución logre los objetivos propuestos y los padres de familia se sientan conformes y satisfechos de los avances de sus hijos. La WebQuest se basa en un diseño sencillo, de fácil comprensión

METODOLOGÍA WEBQUEST

Como metodología de enseñanza aprendizaje, la WebQuest, realmente no ha sido muy conocida, más en los últimos años ha tenido un impulso. En años recientes, la tecnología ha ido incrementando su contribución a la educación desde dos perspectivas: como herramienta para el incremento de la efectividad del proceso enseñanza aprendizaje y para fortalecimiento de las competencias del estudiante en el uso de la tecnología, así se muestra en los siguientes párrafos:

Hoy en día, la investigación sobre nuevas formas de contribución y el impacto de la tecnología en la educación siguen como temas activos. En este sentido, las WebQuest se han posicionado como un nicho de investigación debido a que agrupa el aprendizaje basado en tareas en un ambiente digital (Stoks, 2010).

Es importante reconocer que sí existen otros modelos de uso de las Tics, sin embargo vale la pena hacer la diferencia para el logro de aprendizajes significativos como lo muestra la siguiente tabla:

MODELO TRADICIONAL APOYADO EN TIC (MOTAT)	MODELO CONSTRUCTIVISTA APOYADO EN TIC (MOCAT)
Búsqueda de información en internet con énfasis en la descripción de ésta.	Búsqueda de información en internet con énfasis en la reconstrucción de la información.
Se realizan exposiciones monotópicas con apoyo multimedia.	Se realizan exposiciones multitópicas con apoyo multimedia.
Empleo del correo electrónico para intercambio de información.	Empleo del foro, chat, correo electrónico para intercambio de opiniones.
Lectura de materiales digitalizados.	Lectura y producción de materiales digitales.
Trabajo fundamentalmente individualizado.	Trabajo fundamentalmente colaborativo

Tabla 37: Dos modelos de enseñanza que caracterizan la práctica docente en el empleo de las TIC en el aula

Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

Estructura

Todo este trabajo colaborativo debe estar apoyado en una estructura para ayudar a los alumnos a construir su aprendizaje. Según Dodge (*op. cit.*) existen tres **andamiajes**:

RECEPCIÓN. La Web permite que se ponga a los estudiantes en contacto con recursos que probablemente no hayan visto antes. Si los aprendices no están completamente preparados para extraer la información importante o pertinente de ese recurso, todo el resto de la lección quedará sin piso. Un andamiaje de recepción proporciona orientación para aprender de un recurso dado y retener aquello que se aprendió. Ejemplos de andamiajes de recepción son, entre otros, las guías de observación, los consejos sobre cómo adelantar entrevistas y los glosarios y diccionarios en línea.

TRANSFORMACIÓN. Las *WebQuest* requieren que los aprendices transformen lo que leen en una forma nueva. Ya que ellos comúnmente no han tenido esta experiencia en su educación anterior, pueden beneficiarse de ayuda explícita en procesos tales como comparar y contrastar, encontrar patrones entre un cierto número de objetos de estudio similares, producir una lluvia de ideas, razonamiento inductivo y toma de decisiones.

PRODUCCIÓN. Las *WebQuest* usualmente requieren que los estudiantes produzcan cosas que nunca antes han creado. Los aspectos de la producción de la tarea pueden ayudarse con andamios (scaffolds) que proporcionen a los estudiantes plantillas, guías llamativas para escribir y elementos y estructuras de multimedia. Al hacer parte del trabajo de los estudiantes, les permitimos que hagan más de lo que podrían hacer por sí mismos. En un cierto plazo, es de esperar que se apropien de las estructuras que les proporcionamos hasta que puedan trabajar de manera autónoma.

Elementos

Introducción

Provee al estudiante la información básica, lo orienta sobre lo que le espera y suscita su interés a través de una variedad de recursos. La meta de la introducción es hacer la actividad atractiva y divertida para los estudiantes de tal manera que los interese y mantenga este interés a lo largo de la actividad. Los proyectos deben contarse a los estudiantes haciendo que los temas sean atractivos, visualmente interesantes, parezcan relevantes para ellos debido a sus experiencias pasadas o metas futuras, importantes por sus implicaciones globales, urgentes porque necesitan una pronta solución o divertidos ya que ellos pueden desempeñar un papel o realizar algo.

Tarea

El resultado final de la actividad que los alumnos van a llevar a cabo.

En éste apartado se proporciona al alumno una descripción formal de algo realizable e interesante que los estudiantes deberán haber llevado a cabo al final de la WebQuest. Esto podría ser un producto tal como, una exposición verbal, una cinta de video, construir una página Web, una presentación con PowerPoint, o tal vez una presentación verbal en la que pueda ser capaz de explicar un tema específico, un trabajo de creación, o cualquier otra actividad que requiera que el alumno procese y transforme información que ha recogido . Una WebQuest exitosa se puede utilizar varias veces, bien sea en aulas diferentes o en diferentes años escolares. Cada vez la actividad puede ser modificada o redefinida y se puede desafiar a los estudiantes para que propongan algo que vaya más lejos, de tal manera, que sea más profunda que las anteriores.

La tarea es la parte más importante de una WebQuest y existen muchas maneras de asignarla, para ello es útil un documento creado por Bernie Dodge llamado "Taxonomía del WebQuest: Una taxonomía de las Tareas". En él se describen los 12 tipos de tareas más comunes y se sugieren algunas formas para optimizar su utilización. Existe una versión traducida del original en Inglés por Nuria Abalde: "Taxonomía del WebQuest- Una taxonomía de las Tareas" .

La tarea se puede centrar en preguntas a responder, resúmenes para crear, problemas para solucionar, posiciones para ser formuladas y defendidas.

Proceso

Descripción de los pasos a seguir para llevar a cabo la tarea. Incluye los recursos y el andamiaje (*scaffolding*)

En éste apartado se sugieren los pasos que los alumnos deben seguir para completar la tarea, y que pueden incluir estrategias para dividir la tareas en subtareas, descripción de los papeles o perspectivas que los estudiantes deben adoptar,...el profesor puede también añadir orientaciones sobre el aprendizaje, o sobre procesos de dinámica de grupos tales como la forma de llevar una sesión de tormenta de ideas ("brainstorming"). La descripción del proceso debería ser breve y clara.

Recursos

Selección de enlaces a los sitios de interés para encontrar la información relevante. Este elemento forma parte del apartado del proceso.

Consisten en una lista de sitios Web que el profesor ha localizado para ayudar al estudiante a completar la tarea. Estos son seleccionados previamente para que el estudiante pueda enfocar su atención en el tema en lugar de navegar a la deriva. No

	<p>necesariamente todos los recursos deben estar en Internet y la mayoría de las WebQuest más recientes incluyen los recursos en la sección correspondiente al proceso. Con frecuencia, tiene sentido dividir el listado de recursos para que algunos sean examinados por todo el grupo, mientras que otros corresponden a los subgrupos de estudiantes que representarán un papel específico o tomarán una perspectiva en particular.</p>
Evaluación	<p>Explicación de cómo será evaluada la realización de la tarea.</p> <p>Incluye una explicación de cómo se evaluarán las tareas. Se trata de hacer una descripción clara de qué y cómo se evaluará lo aprendido, dependiendo del nivel del alumnado y del tipo de actividad. Los criterios deben ser claros, justos, coherentes y específicos para el conjunto de tareas.</p>
Conclusión	<p>Recordar lo que se ha aprendido y animar a continuar con el aprendizaje</p> <p>En ella se trata de resumir la actividad y estimular la reflexión y puesta en común, de manera que se generalice lo aprendido. Por tanto, cierra la aventura y les recuerda a los alumnos lo que se aprendió, animándoles a aplicar la experiencia en otras situaciones.</p>
Orientaciones para el profesorado	<p>También llamada guía didáctica, está dirigido exclusivamente al profesorado para orientar acerca de cómo usar la Webquest en el aula. Se abordan cuestiones como: justificación y utilidad de la misma, nivel educativo al que va dirigida, conocimientos previos, relación de la Webquest con el currículum (objetivos, contenidos, metodología).</p>
Créditos y referencias:	<p>Esta sección es opcional, y en ella se incluye el listado de las fuentes utilizadas para la realización de la Webquest, ya sean imágenes, texto o sonido, referenciando la dirección URL de la fuente original.</p>
Bibliografía	<p>Aguilar Perera, M^a.V., Farray Cuevas, J. (2007). Nuevas tecnologías aplicadas a la educación. Manual docente nº 29. Las Palmas de Gran Canaria:</p>

Tabla 3: Elementos de la WebQuest

Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

Ficha de análisis de las Webs Educativas

Es deseable que previamente hagamos una ficha de análisis de las Webs educativas a recomendar a nuestros alumnos y aprovechar la elaboración de dicha ficha para que nos sea útil para otros posibles usos didácticos, esta labor puede ser la que requiera más tiempo y esfuerzo por nuestra parte pero si lo hacemos a la larga ahorraremos tiempo y tendremos nuestras clases bien organizadas. Un posible modelo sería:

ASPECTOS GENERALES	
Título de la página	En este apartado recogeremos información general sobre el contenido de la página, el idioma en que está escrita, el país donde está ubicado el servidor que la ofrece (según el dominio de la URL) y sus autores
Dirección URL Autores/Productores: (+ e-mail, ciudad, país)	
TIPOLOGÍA:	Tienda Virtual - Teleformación tutorizada - Material didáctico on-line - Web temática - Prensa electrónica - Centro de Recursos - Índice/Buscador - Entorno de comunicación - Portal (subrayar el que más se ajusta)
UTILIZACIÓN EN EL AULA	
Nivel	Es muy importante identificar el nivel de los alumnos que pueden trabajar con la página, aunque esto es relativo, ya que también dependerá de la profundidad con que se usa la página.
Área	Podemos ver si la página se ajusta al trabajo con un área concreta o no.
Temporalización	Hay que valorar, tanto el tiempo que se le va a dedicar al trabajo con la página como el momento del curso académico en el que se utilizará.
Actividades a realizar con la Web	Definir claramente que actividades son adecuadas para trabajar con los alumnos para no perder tiempo innecesariamente.
ASPECTOS CURRICULARES	
Contenidos curriculares	Conviene recorrer la página para ver si los contenidos se ajustan a alguna parte del currículo, si permite trabajar temas transversales, si se puede utilizar para motivar a los alumnos proporcionándoles un rato de ocio formativo, si contiene materiales interesantes para el profesorado, etc.
Interés para el profesorado	Hay que analizar si la página contiene materiales, artículos u otros contenidos que, aunque no sirvan para que la visiten los alumnos, sí sean de utilidad para el profesorado.
Interés para los alumnos	Existen muchas webs que podemos integrar en el desarrollo del currículo como una herramienta más para los alumnos, aprovechando sus contenidos para que ellos alcancen los objetivos previstos.
¿Permite que los alumnos incluyan sus creaciones?	Hay páginas que permiten que los alumnos envíen sus trabajos (dibujos, textos,...) y, tras pasar un filtro que depende de cada página, son colocados en la web, de forma que en una próxima visita se pueden observar. Este es un elemento muy motivador para ellos. Suele aparecer, sobre todo en páginas dedicadas a Ed. Infantil y Primaria.
¿Presenta materiales para trabajar on-line?	A veces, las páginas ofrecen cuestionarios, juegos u otro tipo de materiales que permiten que los alumnos obtengan respuesta a sus acciones de manera inmediata. Estas páginas resultan mucho más atractivas que las demás.

¿Contiene materiales para descargar?	En muchas webs, se ofrecen materiales que, para su correcto funcionamiento, deben ser instalados en el disco duro del ordenador. Estos materiales se descargan de la red y posteriormente se instalan. Puede tratarse de juegos, programas de generación de materiales, música, etc...
ASPECTOS GRÁFICOS	
Aspecto gráfico estático	El aspecto gráfico de una página es muy importante, ya que determinará en gran medida la actitud de los alumnos frente a ella. No lo es tanto si la página está dirigida al profesorado, aunque una página con un diseño agradable siempre facilita la tarea.
Aspecto gráfico dinámico	Las animaciones pueden conseguir que una página sea muy atractiva para grupos de alumnos de Ed. Infantil y Primaria. Sin embargo, pueden resultar contraproducentes para alumnos más mayores, ya que les pueden resultar poco adecuadas. Debemos, pues, valorar su necesidad en cada caso concreto.
ASPECTOS TÉCNICOS	
LIBRE ACCESO: INCLUYE PUBLICIDAD:	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO
Navegabilidad	Para que una página, sea para uso de los alumnos o del profesorado, resulte útil es imprescindible que técnicamente tenga una buena navegabilidad. Esto implica que sea fácil llegar a cualquier parte de la página, que no queden "callejones sin salida", es decir, páginas en las que no hay ningún enlace que nos permita pasar a otra zona de la web, que los botones de navegación sean claros. Algunas incluyen un "Mapa del web", página en la que describe la estructura completa para facilitar el acceso. Otras proporcionan una "Guía de navegación rápida", que ofrece en una lista desplegable todas las secciones del web.
Interactividad	Es muy interesante que la página ofrezca posibilidades de interacción al usuario, tanto si los destinatarios son alumnos como si son profesores. Esta interactividad implica la posibilidad de participar de alguna manera en la página. Puede ser desde algo tan simple como una dirección de correo a la que enviar opiniones, hasta cuestionarios, votaciones, juegos on-line, etc...
Requisitos técnicos: (hardware y software)	Hemos de prever especialmente si la visualización de la página precisa de plug-ins tales como Flash Player, máquina virtual Java etc

Tabla 4: Ficha de análisis de la WebQuest

Fuente: <http://www.aula21.net/tercera/estructura.htm>

Lo importante de la Tarea

Una tarea es el aspecto, quizá más importante en una WebQuest, es allí donde se concentran tanto el objetivo del diseñador como de los estudiantes, es la que va a conducir al usuario, niño, joven o adulto a concentrarse en ejecutar la serie de actividades que se despliegan. Puede, dependiendo de su diseño lograr la atención de los estudiantes y estimular en ellos el razonamiento, la investigación, la atención, entre otras condiciones positivas, motiva al estudiante a realizar y provocar su propio aprendizaje y por supuesto concreta las condiciones e intenciones curriculares.

Se adapta fácilmente a los ambientes porque depende de quien la use, se ha logrado probar 50 formas de asignación de tareas a estudiantes. De ello se desprende la siguiente propuesta de Taxonomía planteada por Bernie Dodge:

TAXONOMÍA DE TAREAS (Según Bernie Dodge)	
Tareas de Exposición	El modelo más simple y menos atractivo. Con él se pretende <i>que los alumnos accedan a determinada información y demuestren haberla entendido.</i>
Tareas de Recopilación	<i>Recopilar información de varias fuentes y ponerla en formato común.</i>
Tareas de Misterio	<i>Especialmente indicadas en Primaria y Primer Ciclo de Secundaria. Sacrifican el nexo con la realidad pero se gana en motivación.</i>
Tareas Periodísticas	Pide a los alumnos actuar como reporteros que cubren un acontecimiento. <i>Es más importante la exactitud que la creatividad.</i>
Tareas de Diseño	Crear un producto o <i>plan de acción que cumpla con una meta predeterminada y funcione</i> dentro de las restricciones preestablecidas (Diseño de una casa, de unas vacaciones...)
Tareas de Productos Creativos	Los alumnos deben <i>recrear lo aprendido en forma de obra de teatro, pintura, poesía.</i> Trabajos poco predecibles, muy creativos.
Tareas para Construcción de Consenso	<i>Proceso de debate que culmina con un informe conjunto</i> (dirigido a una audiencia imaginaria o real) que incorpora decisiones consensuadas sobre el tema.
Tareas de Persuasión	<i>El objetivo es convencer</i> , más allá de la simple repetición de unos argumentos memorizados. El formato: un juicio, una carta a un periódico, un vídeo...
Tareas de Autoconocimiento	<i>Pretenden profundizar en el conocimiento de uno mismo.</i> Hay pocos ejemplos, quizás por la poca presencia de este tema en el currículo.
Tareas Analíticas	Se solicita a los estudiantes <i>que observen cuidadosamente diferentes fenómenos, materiales, etc.</i> Se les pide que busquen parecidos, diferencias, relaciones.
Tareas de Emisión de un Juicio	Presentan al estudiante una cantidad de temas y se le solicita <i>clasificarlos, valorarlos o tomar una decisión informada</i> entre un número limitado de opciones.

Tareas Científicas**Debe incluir:**

- Propuesta de hipótesis.
- Contraste de hipótesis.
- Validación o no de la hipótesis. En función de las pruebas.
- Informe científico de resultados.

Tabla 38: Taxonomía de Tareas según Bernie Dodge

Fuente: <http://www.edukatic.com/curso/mod3/pro9/tarea.htm>

Lo importante de la evaluación

Se debe tomar en cuenta que la evaluación es un aspecto importante en el diseño de una WebQuest, por lo tanto los indicadores que se deben plantear deben ser justos, claros y específicos. Se puede llegar a elaborar una matriz de valoración como el siguiente ejemplo:

Tema: Independencia de Latinoamérica	
ACTIVIDADES	CALIFICACIÓN
Utiliza palabras claves extraídas de la lectura	4
Relaciona las palabras claves correctamente	3
El esquema tiene un orden lógico	3
Puede leer el diseño del esquema conceptual con coherencia	3
Presenta el esquema conceptual de manera ordenada y limpia	2
TOTAL	15/20

ESCALA DE CALIFICACIÓN

Excelente	4
Muy bien	3
Bueno	2
Regular	1
Deficiente	0

Usted, Estimado docente puede encontrar varios ejemplos de tareas y Evaluación en las páginas mencionadas en el Marco Teórico.

PASOS PARA DISEÑAR LA PRIMERA WEB QUEST

A la hora de diseñar nuestra primera WebQuest, no podemos olvidar los conocimientos anteriores, esta primera vez seguiremos paso a paso.

1. Entender con claridad lo que es una WebQuest, sus objetivos y sus potencialidades.
2. Observar atentamente otras WebQuest ya realizadas por otros profesores
3. Decidir el tema de trabajo y el nivel al que irá dirigida la WebQuest. Observar el siguiente ejemplo:

WebQuest

Área: Ciencias Sociales

Materia: Historia

Edad del Estudiante: **13-14** años



Gestor de Proyectos de Clase:

Elabore Proyectos de Clase, WebQuest
y Actividades de Informática

Proyecto elaborado por: **Ronald Gamero De Aguas** - colegio: **UNIATLANTICO** -
Colombia

4. Realizar en Internet una búsqueda de páginas que contengan información sobre el tema elegido que los estudiantes puedan acceder. También se puede valorar si debería completar la oferta con fuentes de información de otro tipo (bibliográficas, etc...)
5. Determinar un Generador de WebQuest como los siguientes:

<http://www.aula21.net/Wqfacil/index.htm>

<http://www.telefonica.net/web2/fjgb/webquest/plantilla.htm>

<http://www.edutic.ua.es/webquest/index.asp>

<http://www.phpwebquest.org/>

<http://www.isabelperez.com/webquest/modelo.htm>

http://catedu.es/crear_wq/z_usuarios/ingreso_usuarios.php

<http://questgarden.com/>

<http://www.zunal.com/>

<http://www.aclresources.net/webquests/create.html>

http://teachers.teach-nology.com/web_tools/web_quest/

6. Definir el tipo de tarea que les vas a pedir a los alumnos que, al final, realicen la WebQuest en tus aulas. Revise la Tabla 39: Taxonomía de Tareas según Bernie Dodge
7. Buscar un comienzo sugerente y motivador para la introducción de su WebQuest.

Introducción:

La independencia de América ha sido una de las más duraderas y sangrientas que se haya vivido a lo largo de la historia de la humanidad. ya que esta precisamente se produjo de forma desigual pero por lo general con gran intensidad y agite.

Cabe decir también que en este tipo de guerras se dio con gran ímpetu la figura del caudillismo con actores como Simón Bolívar, José de San Martín, Sucre, entre otros.

8. Definir clara y escuetamente en qué consiste la tarea que deben realizar los alumnos que realicen la WebQuest.

Tarea:

- ✓ Organizar en una tabla debidamente, los eventos que sucedieron a lo largo del proceso independentista en América teniendo en cuenta los detonantes y sus causas.
- ✓ interpretar el legado de Bolívar haciendo una relación entre los sucesos que últimamente se han suscitado entre Colombia y Venezuela

9. Enumerar los pasos a seguir en el proceso de realización de la WebQuest. En este punto debe tener en cuenta el nivel de los alumnos a los que se dirige. Si éstos son de Educación Primaria, el detalle con el que se les indican los pasos a seguir debe ser mucho mayor que si los alumnos son de Bachillerato, caso en el que con dos pinceladas serán capaces de conocer el proceso que deben realizar.

Proceso:

El estudiante desarrollará unas temáticas con la asesoría del docente, la participación de los discentes es imperiosa para la consecución de los objetivos.

Se realizará un taller en clase con las siguientes preguntas:

- 1) Porqué nace el sentimiento de independencia?
- 2) Quiénes fueron los principales actores?
- 3) Qué papel cumplieron los indios y los negros en estas contiendas?

10. Preparar la lista de recursos que pueden usar para ejecutar el trabajo. Es decir, las páginas que hemos encontrado de interés para desarrollar el tema, así como otros recursos externos a Internet. Es conveniente, con cada recurso, hacer un breve comentario de lo que se puede encontrar allí, o asociarlos a un punto del proceso a seguir.

Recursos:

A continuación se darán una lista de direcciones con las que cuenta el docente.

www.altavista.com

www.minimonografias.com

www.roles.com

11. Definir el tipo de evaluación que se llevará a cabo con el trabajo que se les haya pedido. Este punto puede enfocarse de diferentes maneras: desde una evaluación tradicional por parte del profesor hasta una autoevaluación por parte de los alumnos, dirigida por el profesor. La elección dependerá del nivel de los alumnos a los que se dirige el trabajo y del tipo de tarea que se les exige. No olvide tomar en cuenta fichas de autoevaluación y coevaluación

Evaluación:

Para la evaluación de las tareas y actividades:

- 1) se debe tener en cuenta por lo menos 2 sitios web visitados
- 2) el trabajo se debe presentar en computador y debe sustentarse
- 3) esta actividad tendrá un valor del 40% de la nota final

12. Idear una conclusión a modo de cierre del trabajo. Esta conclusión debería incluir una mirada al futuro, un empujón para seguir trabajando con la herramienta amplia y versátil que ofrece Internet.

Conclusión:

Esta temática como lo es el proceso o los procesos de independencia en América nos permite encontrar una relación y una razón de ser en el desarrollo y construcción de los países americanos a partir de su independencia además lograr en el estudiante una mirada crítica de la situación

13. Localizar y descargarse, al menos, una imagen para cada apartado de la WebQuest. Todas ellas deben estar relacionadas con el tema de trabajo elegido.



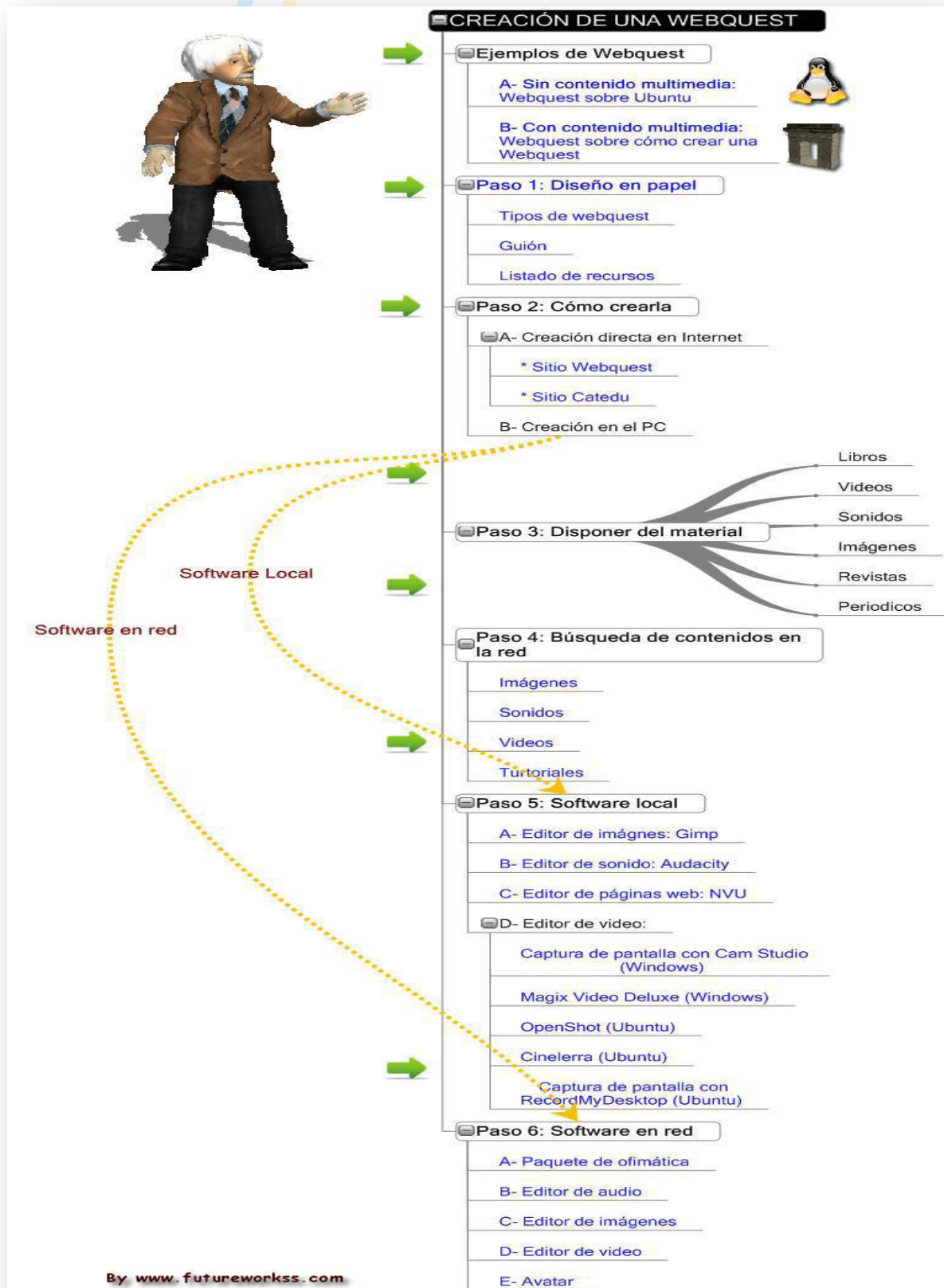
14. No se olvide de escribir los CREDITOS

Creditos:

Proyecto creado por Ronald Gamero De Aguas - utilizando a eduteka.org

15. Finalmente ¡PUBLIQUE SU WEBQUEST!

A modo de repaso



Tomado de: <http://www.google.com.ec/search?hl=es&+de+análisis+de+una+Webquest&bav>

CONCLUSIONES

Del análisis pertinente sobre los datos obtenidos se puede indicar lo siguiente, obviamente que se procede a dar respuesta a las preguntas de investigación:

En primer lugar los docentes no cuentan con una capacitación adecuada, por ende carecen de conocimientos suficientes para aplicar las Tics y la WebQuest como herramienta didáctica. Es evidente el uso de la pedagogía tradicional y memorista, sumándose, el alto grado de resistencia al cambio. Para la Institución es importante que se cumpla el programa curricular y no se da importancia a los procesos de aprendizaje de los estudiantes. Además, es muy poco frecuente el uso de material audiovisual.

Al no tener los docentes una adecuada capacitación temática, además por la falta de recursos y/o interés no se puede evidenciar el uso de herramientas pedagógicas basadas en las Tics y menos aún el uso y el diseño de WebQuest que se hayan aplicado al Área de Estudios Sociales. Los docentes conocen poco y no usan metodologías y/o estrategias en base a las Tics. De lo anterior se desprende que los docentes demuestran en su práctica docente un analfabetismo digital. Son los estudiantes los que manejan mucho más frecuentemente herramientas digitales, sin ningún problema de acceso a ellas ya que cuentan con internet y un computador.

Además es evidente que la Institución se encuentra aislada de los cambios e innovaciones tecnológicas dadas en el mundo. No se puede notar el estímulo tanto a maestros como a estudiantes sobre el uso de la red y en especial del WebQuest.

Por último se constata que no existe una infraestructura adecuada y/o sala de audiovisuales con equipos e internet, por lo que el proceso de enseñanza aprendizaje sigue siendo memorístico, repetitivo y tradicional donde se desarrollan prácticas evaluativas punitivas que dan como resultado bajo rendimiento.

RECOMENDACIONES

En vista de las Conclusiones a las que se ha llegado por medio del análisis de los resultados obtenidos es importante plantear las siguientes recomendaciones:

Brindar una capacitación adecuada sobre las Tics y la WebQuest, para de esta manera ir saneando el problema del analfabetismo digital y lograr prácticas educativas y procesos de enseñanza aprendizaje acordes con la época que los estudiantes viven. Tomar en cuenta que si bien es cierto el currículo es importante pero no es lo único, los procesos de aprendizaje que desarrolla el estudiante es esencial, lo que aprende el estudiante y usa en la cotidianidad es imprescindible.

De parte de las autoridades, además de la capacitación, debe brindarse el respaldo, el tiempo adecuado y las herramientas necesarias, como es un ordenador, para que el docente pueda generar su propio conocimiento, no se trata solo de cumplir y cubrir un currículo o que los estudiantes se llenen de trabajo y no tengan tiempo ni para respirar. Se trata de que el docente se sienta con ganas tanto de trabajar bien, con calidad y de aprender también.

Si el docente se encuentra capacitado y motivado a desarrollar su trabajo con gusto y se le brinda el tiempo adecuado para que prepare sus trabajos y clases, es muy probable y certero de que el docente se estimule para utilizar los recursos de la red como la herramienta didáctica WebQuest, que logra aprendizajes significativos.

Finalmente se ve la importancia que tiene el aula virtual tanto para los docentes como para los estudiantes, por lo tanto su creación e implementación es urgente y necesaria, sino prioritaria.

5. BIBLIOGRAFÍA

- Adell, J. (2004) "Internet en el aula: Las webquest", Edutec. Revista de Tecnología Educativa, 17 <http://www.xtec.es/~cbarbal1/Articles/AdellWQ.pdf>
- Adell, J. (1997). *Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la información* (Documento en línea). Disponible: http://nti.uji.es/docs/nti/Jordi_Adell_EDUTECH.html (Consulta 2002, Febrero 12)
- Aguareles, A. (1995). *Análisis de las posibilidades educativas en internet: las conferencias mundiales de pangea para los currícula universitarios de ciencias de la educación* (Documento en línea). Disponible: <http://www.ice.uma.es/web/Informatica/edutec5.html#comunicacions> (Consulta: 2002, Febrero 12)
- Alonso, M. C. Y Domingo, J. G, (2000) *Aprendizaje y ordenador*, Dykinson, Madrid.
- Alves, E. (2003). La formación permanente del docente en la escuela. El uso universitario de la tecnología para elevar la calidad docente en el aula. *Investigación y Postgrado*, 18(1), 125-146.
- Ausubel, D. P. Novak, J. D., Hanesian, H. (1983): "Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo". Trías Ed., México.
- Acedo de Bueno, M^a. L. "El aprendizaje significativo en la docencia". www.ausubel.com.
- Barba, C. (2002) "La investigación en Internet con las Webquest", *Comunicación y Pedagogía*, 185, pp.62-66 <http://www.cibereduca.com/webquest/carme-barba.pdf>.
- Bernad, J. A. (2000): "Modelo cognitivo de evaluación educativa. Escala de estrategias de Aprendizaje Contextualizado (ESEAC)". Narcea SA de Ediciones. Madrid.
- Ballester, A (2002). "El aprendizaje significativo en la práctica. Cómo hacer el aprendizaje significativo en el aula". Depósito legal PM 1838-2002.
- Buzan, T. (1998): "El libro de los Mapas Mentales". Urano Ed., Barcelona.
- Carrie S. (2001) "The Effects of Visual and Verbal Cues in Multimedia Instruction" (Documento *on-line*) <http://scholar.lib.vt.edu/theses/available/etd-03092001-134749/unrestricted/DissertationITCBSREV3.pdf>



- Carrasco, J. B. (2004): “Estrategias de aprendizaje. Para aprender más y mejor.” Rialp, S. A. Ed., Madrid.
- Dávila, S (2000): “El aprendizaje significativo. Esa extraña expresión (utilizada por todos y comprendida por pocos)”. Contexto Educativo 9, (7 pp.).
- Díaz Barriga, F, y Hernández Rojas, G. (1999): “Constructivismo y aprendizaje significativo”. En “Estrategias docentes para un aprendizaje significativo”. McGraw Hill, México, cap. 2, pp.: 13-19.
- Dodge, B. (1995). *Some thoughts about webquest* (Documento en línea). Disponible: http://edweb.sdsu.edu/courses/edtec596/about_webquest.html. (Consulta: 2003, Septiembre 11)
- Dodge, B. (2002). *Cinco reglas para escribir una fabulosa webquest* (Documento en línea). Disponible: <http://www.eduteka.org> (Consulta: 2003, Septiembre 11)
- Dodge, B. (1999) “Webquest Taskonomy: A Taxonomy of Tasks” Documento on-<http://contextoeducativo.com.ar>.
- Escanero, J. F. y Alda, J. O. (1987): “Evaluation of Computer Assisted Instruction in Biochemistry: The Krebs Cycle”. Biochem. Ed., 15(2), pp.: 67-69.
- EDUTEKA. (2000). *Tecnologías de información y comunicaciones para la enseñanza básica y media* (Documento en línea). Disponible: <http://www.eduteka.org> (Consulta: 2003, Septiembre 11)
- Dudeny, G. (2003) “The Quest for Practical Web Usage”, TESL-EJ v6 (4)<http://www-writing.berkeley.edu/TESE-EJ/ej24/int.html>
- Drucker, P. (1994). *La sociedad postcapitalista*. Bogotá: Norma.
- Fernández, J. (1999). *Tutorías virtuales* (Documento en línea). Disponible: <http://www.ucm.es/info/especulo/numero11/tutorias.html>. (Consulta: 2003, Septiembre 11)
- Gross, B. (1997). *Diseños y programas educativos. Pautas pedagógicas para la elaboración de software*. Madrid: Ariel.
- Gross, B. (2000). *El ordenador invisible*. Barcelona, España: Gedisa.
- Hartman, F. R. (1961) “Investigation of recognition learning under multiple-channel presentation and testing conditions”, *AV Communication Review*, 9, pp. 24-43.



- Harasim, L., Hiltz, S., Turoff, M. y Teles, L. (2000). *Redes de aprendizaje. Guía para la enseñanza y el aprendizaje en red*. Madrid, Gedisa.
- Jonassen D. y Reeves T. (1996) "Learning with Technology: Using Computers as Cognitive Tools", *Handbook of research for educational communications and technology* (pp. 693-719). Macmillan, New York
- Joyanes, L. (1997). *Cibersociedad: los retos sociales ante un nuevo mundo digital*. Madrid, McGraw-Hill Interamericana.
- Kelly, R. (2000) "Working with WebQuest: Making the Web Accessible to Students with Disabilities", *Teaching Exceptional Children*, 32 (6) 4-13
http://www.dldcec.org/pdf/teaching_how-tos/working_with_webquests.pdf
- Kommers P. y Lanzing J. (1997) "Student's Concept Mapping for Hypermedia: Navigation Through the WWW Space and Self-Assessment", *Journal of Interactive Learning Research*, (8), pp. 421-455.
- Martín, J. M, Beltrán , J.A. y Pérez, S.L. (2003). *Cómo aprender con Internet*, Foro Pedagógico de Internet . Fundación Encuentro , Madrid.
- Marzano, R. J. y otros (1992). *Dimensions of Learning Teachers' Manual*. Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development.
- Moore, D.M., Burton, J. K. y Myers R. J. (1996) "Multiple-Channel Communication: The Theoretical and Research Foundation of Multimedia", In D. H. Jonassen (Ed.), *Handbook of Research for educational communications and technology*, pp.1213-1245. Simon & Schuster Macmillan, New York.
- Monereo, C. (2004). La enseñanza estratégica: enseñar para la autonomía. *Candidus*, 4, 27-29.
- Negroponte, N. (1995). *Ser digital*. Buenos Aires, Atlántida.
- Ontoria, A. y otros (1992): "Mapas conceptuales, una técnica para aprender". Narcea, S. A. Ed., Madrid.
- Ortiz Colón, A. (2004). *Internet en el aula. La metodología webquest en el aula* (Documento en línea). Disponible: http://www.quadernsdigitals.net/datos_web/hemeroteca/r_1/nr_527/a_7478/7478.htm (Consulta: 2005, Marzo 23)



Pintrich, P. R. (2000), "The role of goal orientation in self-regulated learning". En Boekaerts, *Handbook of self-regulation*, Academic Press, San Diego (451-502).

Poggioli, L. (s/f). Estrategias cognoscitivas: una perspectiva teórica Documento en línea). Disponible: <http://www.fpolar.org.ve/poggioli/poggprol.htm>. (Consulta: 2005, Marzo 23)

Poole, B. (1999). *Tecnología educativa*. Madrid, McGraw Hill.

Quintana, J. (1997). Programas informáticos en la educación secundaria (Documento en línea). Disponible: http://www.doe.d5.ub.es/te/any97/quintana_aula. (Consulta: 2002, Febrero 12)

Reparaz, Ch., Sobrino, A. y Mir, J. (2000). *Integración curricular de las nuevas tecnologías*. Madrid, Ariel.

Reigeluth, Ch. (1999) *Instructional Design Theories and Models: A New Paradigm of Instructional Theory*, Mahwah, New Jersey.

Tesouro, M. (2004). *Evolución y utilización de la Internet en educación* (Documento en línea). Disponible: <http://www.sav.us.es/pixelbit/articulos/n24/n24art/art2404.htm> (Consulta: 2007, Junio 15)

Ugas, G. (1999). *La ignorancia educada y otros ensayos*. San Cristóbal, Venezuela: Publicación del Círculo de Estudios Epistemológicos.

Unigarro, M. (2001). *Educación virtual*. Bogotá, UNAB.

Vizcarro, C. y León, J. (1996). *Nuevas tecnologías para el aprendizaje*. Madrid, Pirámide.

http://www.educationworld.com/a_tech/tech/tech020.shtml

www.pensamientoestrategico.com.



6. ANEXOS



ANEXO No. 1: *Nómina de Docentes encuestados*

Docentes: 5 Docentes de los niveles: 8vo, 9no. Y 10mo Año de Educ. Básica

NOMINA DE DOCENTES			
INSTITUCIÓN:	UNIDAD EDUCATIVA “MARÍA MAGDALENA”		
LOCALIDAD:	QUITO	PARROQUIA:	CHILLOGALLO
PREPARACIÓN:	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN	CURSOS:	8vo, 9no, 10mo Y Bachillerato
No. DOCENTES:	5	FECHA DE APLICACION	Abril del 2012
1. Lic. Rocío Simbaña			
2. Lic. Narcisa León			
3. Lic. Myriam Calle			
4. Prof. Wilson Monte			
5. Lic. Julio Benítez			

Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicad



ANEXO No. 2: Test aplicado a los Docentes

DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN: _____

CURSO:

DOCENTE: _____ **FECHA:**

USO DE Tics Y CONOCIMIENTO DEL WEBQUEST

Este test tiene por objeto conocer el nivel de conocimiento que se tiene sobre el uso de las Tics y el WebQuest, para lo cual se le solicita contestar a cada una de las preguntas de manera objetiva, ya que de ello depende el nivel del diagnóstico a desarrollarse en esta Institución

Marque con una (X) en las alternativas que considera representan su relación con las Tics.

NIVEL DE DOCENTES

1. Usted conoce la WebQuest

SI ()

NO ()

2. Conoció la WebQuest por medio de:

Internet

De los compañeros profesores

De publicaciones

De capacitaciones

3. Utiliza la metodología WebQuest como metodología de enseñanza-aprendizaje en sus asignaturas:

SI ()

NO ()

4. Considera que el uso de la WebQuest promueve el aprendizaje significativo:

SI ()

NO ()

5. Utiliza WQ como metodología en sus clases desde hace:

10 años
año

7 años

4 años

1 año

Menos de un



ANEXO No. 3: *Nómina de estudiantes encuestados*

Estudiantes: 42 estudiantes de 8vo, 9no. y 10mo Año de Educación Básica

NOMINA DE ESTUDIANTES			
INSTITUCIÓN:	UNIDAD EDUCATIVA “MARÍA MAGDALENA”		
LOCALIDAD:	QUITO	PARROQUIA:	CHILLOGALLO
CURSO:	DÉCIMO	NIVEL:	EDUCACIÓN BÁSICA
No. ESTUDIANTES ENCUESTADOS:	8	FECHA DE APLICACION	
1. Barrera Abuja Alisson Leslie			
2. Carrion Sarango Diego Fernando			
3. Chora Amaguaña Daniela del Carmen			
4. Collaguazo Maisanche Jeferson Marcelo			
5. Flores Galarza Danilo Celso			
6. Jacome Vaca Estefany			
7. Morales Tanny			
8. Pala Guachamín Kelly Lizbeth			
9. Toalombo Jacome Francisco			

Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

NOMINA DE ESTUDIANTES			
INSTITUCIÓN:	UNIDAD EDUCATIVA “MARÍA MAGDALENA”		
LOCALIDAD:	QUITO	PARROQUIA:	CHILLOGALLO
CURSO:	NOVENO	NIVEL:	EDUCACIÓN BÁSICA
No. ESTUDIANTES ENCUESTADOS:	16	FECHA DE APLICACION	
1. AlmachiTapia Dayana			
2. Brusil Llanos Marcos Leonardo			
3. Cañar Kerly			
4. Carrión Sarango Jaime Santiago			
5. Castro Valeria			
6. Correa Ruales Pamela Nicole			
7. Cortez Lema Kevin Alexander			
8. Curicho Franklin			
9. Cuyo Salguero Bryan Paul			
10. Guaman Rodrigo			
11. Moya Armijos Nayla Dayana			
12. Palomino Lascano Alisson Dayana			



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE DOCENCIA SECUNDARIA

13. Tipan Chisaguano Jonathan Xavier
14. Torres Vicente Anghela Jhuliet
15. Torres Vicente Johanna Lisseth
16. Torres Zhamungi Fátima Magdalena
17. Travez Flores Anabelle Estefania
18. Valencia Michael

Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada

NOMINA DE ESTUDIANTES			
INSTITUCIÓN:	UNIDAD EDUCATIVA “MARÍA MAGDALENA”		
LOCALIDAD:	QUITO	PARROQUIA:	CHILLOGALLO
CURSO:	OCTAVO	NIVEL:	EDUCACIÓN BÁSICA
No. ESTUDIANTES ENCUESTADOS:	17	FECHA DE APLICACION	

1. Almache Tapia Victoria
2. Cabrera Lopez Mayte CArolyne
3. Calderon Evelyn Nicole
4. Collaguazo González Jessica Vanesa
5. Cuenca Serrano Karina Mishell
6. Díaz Chinger Milena Abigail
7. Guanuche Rueda James Douglas
8. Jaramillo Puma Viviana Abigail
9. Moreta Quintana Bryan Michelle
10. Mosquera Carmilema Daniela Noemi
11. Pala Guachamín Marlon Patricio
12. Perea Sevilla Edson Denhan
13. Pullupaxi Panta Rody Xavier
14. Quinatoa Flores Karol Michelle
15. Quingalombo Correa Jhonna Lizbetn
16. Reina Chamorro Gima Marisol
17. Vega Cuello Dayana Belen
18. Zambrano Medrano Mishell Alexandra
19. Paredes Ulises
20. Minda Mayra

Fuente: Merino, Augusta. (2012) Tesis no publicada



ANEXO No. 4: *Test aplicado a los Estudiantes*

DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN: _____ **CURSO:**

ESTUDIANTE: _____ **FECHA:**

USO DE Tics Y CONOCIMIENTO DEL WEBQUEST

Este test tiene por objeto conocer el nivel de conocimiento que se tiene sobre el uso de las Tics y el WebQuest, para lo cual se le solicita contestar a cada una de las preguntas de manera objetiva, ya que de ello depende el nivel del diagnóstico a desarrollarse en esta Institución

Marque con una (X) en las alternativas que considera representan su relación con las Tics.

1. Frecuencia con la que uso el internet

- a) Nunca
- b) 1 a 3 días a la semana
- c) 4 a 6 días a la semana
- d) Todos los días

2. Me conecto a internet en:

- a) En mi casa
- b) En casa de un familiar o amigo
- c) En algún lugar público (biblioteca, cibercafé,...)
- d) En el Colegio

3. Visito las siguientes páginas con frecuencia

- a) Noticias, prensa deportiva
- b) Redes sociales (facebook, tuenti, hi5 _____)
- c) Entretenimiento (juegos, youtube,...)
- d) Descarga de archivos
- e) Recursos educativos: wikipedia, página del instituto, blogs
- f. Webquest

4. Uso el internet para ayudarme en las tareas:

- a) Nunca



- b) A veces
- c) Con frecuencia
- d) Siempre

5. El internet me sirve en mis estudios para:

- a) Interactuar con mis profesores.
- b) Para investigar.
- c) Revisar y desarrollar tareas propuestas por mis profesores de las diferentes Asignaturas-
- d) Buscar información para trabajos
- e) Buscar ejercicios de refuerzo y ampliación
- f) Aclarar dudas (en foros, wikipedia)
- g) Diccionarios, traductor
- h) Conectarme a la página web del institución

6. Se y conozco que la WebQuest es:

- a. Una tecnología de comunicación
- b. Un software
- c. Una pantalla de televisión
- d. Una tarea presencial
- e. Una herramienta de aprendizaje

7. Mis maestros utilizan y desarrollan frecuentemente la WebQuest

SI () NO ()

8. Me es útil el uso de la WebQuest que mis maestros desarrollan

SI () NO ()

9. El uso del WebQuest me ha servido para obtener aprendizajes significativos.

SI () NO ()

10. Las asignaturas en las que se usan la WebQuest son:

Estudios Sociales
Matemática
Lenguaje
Valores
Ciencias Naturales
Física
Química



ANEXO No. 5:

DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN: _____ **FECHA:**

NOMBRE DE LA AUTORIDAD: _____ **CARGO:**

USO DE Tics Y CONOCIMIENTO DEL WEBQUEST

Este test tiene por objeto conocer el nivel de conocimiento que se tiene sobre el uso de las Tics y el WebQuest, para lo cual se le solicita contestar a cada una de las preguntas de manera objetiva, ya que de ello depende el nivel del diagnóstico a desarrollarse en esta Institución

Marque con una (X) en las alternativas que considera representan su relación con las Tics.

NIVEL DIRECTIVO

1. Como Directivo, promuevo y brindo capacitación continua al personal docente en cuanto a estrategias y metodologías de las Tics.

SI () NO ()

2. En la capacitación se incluye la metodología del WebQuest

SI () NO ()

3. En los 2 últimos años brindé capacitación puntual sobre la metodología WebQuest.

SI () NO ()

4. En mi Institución se utiliza WebQuest como metodología de enseñanza en las siguientes asignaturas:

Estudios Sociales
Matemática
Lenguaje
Valores
Ciencias Naturales
Física
Química

5. En esta Institución se utiliza el WebQuest:



De 10 a 7 años

De 7 años 1 mes a 4 años

De 4 años 1 mes a 1 año

Desde menos de 1 año

Nunca

6. Esta Institución ha propiciado la elaboración de la WebQuest

SI ()

NO ()

7. La Institución ha propiciado la elaboración de WebQuest bajo los siguientes títulos:

a. _____

b. _____

c. _____

8. Como autoridad de la Institución, considero que la WebQuest es una metodología que puede lograr un cambio de actitud hacia el aprendizaje por parte de los estudiantes.

SI ()

NO ()

9. En mi calidad de autoridad creo que la metodología WebQuest puede convertirse en una forma diferente de aprender y enseñar.

SI ()

NO ()

10. Considero que la metodología WebQuest promueve el aprendizaje significativo en los estudiantes

SI ()

NO ()



ANEXO No. 6:

NOMINA DE DIRECTIVOS			
INSTITUCIÓN:	UNIDAD EDUCATIVA "MARÍA MAGDALENA"		
LOCALIDAD:	QUITO	PARROQUIA:	CHILLOGALLO
No. DIRECTIVOS:	2	FECHA DE APLICACION	
1. Yoralva Cárdenas Coba			
2. Martha Montero			

ANEXO No. 7:

FOTOGRAFÍAS



