



**PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DEL ECUADOR
SEDE ESMERALDAS**

UNIDAD DE POSTGRADO Y FORMACIÓN CONTINUA

Tema:

**WEBQUEST EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES Y
DESTREZAS DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS EN
NIÑOS/AS OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA**

Tesis de grado previo a la obtención del Título de:

Magister en Tecnologías para la Gestión y Práctica Docente

Línea de investigación: **Tic y Educación**

Autor: Lic. Diana Patricia Kohls Quiñónez

Asesor: Mgt. Xavier Quiñónez Ku

Esmeraldas – Ecuador
Febrero 2016

Trabajo de tesis aprobado luego de haber dado cumplimiento a los requisitos exigidos por el reglamento de Grado de la PUCESE previo a la obtención del título de “MAGISTER EN TECNOLOGÍAS PARA LA GESTIÓN Y PRÁCTICA DOCENTE”

TRIBUNAL DE GRADUACIÓN

Tema:

WEBQUEST EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES Y DESTREZAS DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS EN NIÑOS/AS OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA

Autor: DIANA PATRICIA KOHLS QUIÑÓNEZ

Mgt. Xavier Quiñonez Ku
DIRECTOR DE TESIS f. _____

Mgt. Guillermo Cedeño Rodríguez
LECTOR 1 f. _____

Mgt. Cristina Marmolejo Cueva
LECTOR 2 f. _____

Mgt. Mercedes Sarrade Peláez
COORDINADORA DE POSTGRADOS f. _____

Ing. Maritza Demera Mejía
SECRETARIA GENERAL PUCESE f. _____

Esmeraldas – Ecuador
Febrero 2016

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo, **DIANA PATRICIA KOHLS QUIÑÓNEZ**, portadora de la cédula de ciudadanía No. 0801519299, declaro que los resultados obtenidos en la investigación que presento como informe final, previo la obtención del título de **MAGISTER EN TECNOLOGÍAS PARA LA GESTIÓN Y PRÁCTICA DOCENTE** son absolutamente originales, auténticos y personales.

En tal virtud, expongo que el contenido, las conclusiones y los efectos legales y académicos que se desglosan del trabajo propuesto de investigación y luego de la redacción de este documento son y serán de mi sola y exclusiva responsabilidad legal y académica.

LIC. DIANA PATRICIA KOHLS QUIÑÓNEZ
CI: 0801519299

CERTIFICACIÓN

Yo, XAVIER QUIÑÓNEZ KU en calidad de Director de Tesis, cuyo título es:
“WEBQUEST EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES Y DESTREZAS DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS EN NIÑOS/AS OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA”

Certifico que las sugerencias realizadas por el Tribunal de Sustentación Privada de Tesis, han sido incorporadas al documento final, por lo que autorizo su presentación ante el Tribunal de la Tesis

MGT. XAVIER QUIÑÓNEZ KU
DIRECTOR DE TESIS

Dedicatoria.

Dedico este trabajo investigativo al todo poderoso, por darme la vida, a mi esposo por su paciencia y apoyo y sobre todo a mis hijos que cedieron su tiempo para lograr este objetivo de mi vida profesional.

Agradecimiento.

A mi esposo por confiar en mí y entender que faltaba complementar una parte de mi vida profesional, brindándome su amor, apoyo y comprensión.

A mis hijos Tatiana, Ludwing, Martin, Said, Dastan, gracias por estar conmigo y permitir que ese valioso tiempo que era estar con ustedes, me permitieran dedicarlos a estos dos años de estudios, que han significado mucho para mi vida profesional y como ser humano.

A mi hermana Sara y familiares que han estado conmigo brindándome unas palabras de aliento y comprensión.

.A mi tutor de tesis, Xavier Quiñonez Ku gracias por su preocupación y paciencia.

A las Autoridades y profesores de la universidad por ser verdaderas fuentes de conocimiento y permitir que nos actualicemos y tengamos una visión clara de nuestra vida profesional.

A mis compañeros de aula por compartir nuevas experiencias

A mi madre que desde lo más alto de los cielos me acompañó con sus bendiciones.

A todos gracias

INDICE

CAPÍTULO 1.....	1
INTRODUCCIÓN Y OBJETIVOS.....	1
1.1 Justificación.....	1
1.2 Marco Teórico de la Investigación.....	2
1.2.1 Fundamentación teórica/conceptual.....	2
1.2.2 Fundamentación legal.....	22
1.2.3 Revisión de estudios previos.....	24
1.3 Objetivos.....	29
1.3.1 Objetivo general.....	29
1.3.2 Objetivos específicos.....	29
CAPÍTULO 2.....	31
METODOLOGÍA.....	31
2.1 Método de investigación.....	31
2.1.1 Descripción y caracterización del lugar donde se desarrolla la investigación.....	32
2.2 Descripción de la población y muestra.....	32
2.2.1 Muestra.....	33
2.3 Técnicas e instrumentos que se van a utilizar.....	33
2.3.1 Técnicas.....	33
2.3.2 Procedimientos aplicados.....	34
2.3.3 Descripción de cómo se obtuvo la información primaria y secundaria.....	35
2.3.4 Reglamentos y normas éticas que se cumplirán en la investigación.....	36
CAPÍTULO 3.....	37
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS.....	37
3.1 Análisis y descripción de los resultados.....	37
3.1.1 Encuesta a los estudiantes.....	38
3.1.2 Encuesta a Profesores.....	43
3.1.3 Resultado de la entrevista a la autoridad del plantel.....	48
CAPÍTULO 4.....	50
DISCUSIÓN.....	50
CAPÍTULO 5.....	53

CONCLUSIONES Y PROPUESTA	53
5.1 Conclusiones	53
5.2 Propuesta.....	54
5.2.1 Justificación	54
5.2.2 Fundamentación	55
5.2.3 Objetivos de la propuesta.....	57
5.2.4 Ubicación sectorial y física	57
5.2.5 Factibilidad (técnica, administrativa, financiera).....	58
5.2.6 Viabilidad Académica (de acuerdo al tipo de investigación).....	59
5.2.7 Plan de trabajo.....	61
5.2.8 Validación de la propuesta.....	61
5.2.9 Instructivo de funcionamiento	62
5.2.10 Impactos.....	63
REFERENCIAS.....	65
GLOSARIO	69
ANEXOS	70
Anexo (N°1) Encuesta	71
Anexo(N° 2): Entrevista	75
5.3 Anexo (N°3) Solicitud	78
5.4 Anexo (N° 4) Autorización	79
5.5 Anexo (N°5) Capacitación a los Maestros.....	80
5.6 Anexo(N° 6) Capacitación.....	85
5.7 Anexo(N° 7) Webquest realizada por los estudiantes.....	92
5.8 Anexo (N° 8) Bloques curriculares de lengua y literatura.....	99

ÍNDICE DE TABLAS.

Tabla N° 1. Población y muestra.....	33
Tabla 2. Plan de trabajo.....	61

Resumen

La presente investigación está encaminada al cambio educativo, el cual consistió en aplicar por medio del internet a través de una página web la “herramienta tecnológica Webquest”, en la Unidad Educativa Fiscomisional “10 de Agosto”, como una propuesta de trabajo en aula , para realizar tareas estructuradas y dinámicas guiando a los estudiantes en la búsqueda de una información apegada al constructivismo, lo cual implica una innovación en el proceso de enseñar y en el modo de aprender interactuando maestros y estudiantes sacando a flote un aprendizaje significativo.

La metodología aplicada en la investigación permitió establecer un marco teórico contundente, apoyado en una investigación descriptiva con la que se pudo corroborar que los maestros no aplican tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la materia de lengua y literatura y el interés de los estudiantes por trabajar con herramientas tecnológicas, desarrollando actividades de investigación con trabajos colaborativos, donde él puedan ser artífices en la creación de su propio conocimiento.

Los resultados obtenidos exigieron proponer una Capacitación, elaboración y aplicación de la herramienta tecnológica Webquest, lo cual incorpora recursos de internet para diseñar sus apartados, de tal forma que las clases sean más interactivas desarrollando en los estudiantes destrezas y habilidades digitales en función de mejorar los aprendizajes de los estudiantes en la asignatura de Lengua y literatura.

Es importante destacar la aptitud positiva de los docentes por trabajar con la herramienta tecnológica Webquest, incorporando en sus planificaciones actividades digitales interactivas y de esta manera dejar atrás las clases tradicionales repetitivas que no permiten a los estudiantes disfrutar de los beneficios de la tecnología en sus múltiples aplicaciones.

Palabra clave: Webquest, trabajos colaborativos, artífice de su conocimiento, innovación, tecnología, Lengua y Literatura, aprendizaje significativo, constructivismo.

Abstract

The present investigation is directed to promote educative changes, which consisted in applying the “Webquest technologic tool,” in “10 de Agosto” High School, by means of Internet, with a proposal of exercising in the classroom, to develop structured and dynamic tasks, guiding the students in looking for information related to the theory of constructivism, which implies an innovation in the teaching-learning process, in which teachers and students interact leading to a meaningful learning.

The methodology applied in the investigation permitted to establish an overwhelming theoretical framework, supported in a descriptive investigation, which corroborated that teachers do not apply technologies in the teaching-learning process of Language and Literature, it also showed the interest of students in using this teaching technologies tools, so they developed investigative tasks using cooperative learning and they were able to construct their own knowledge.

The results obtained demanded a proposal of a postgraduate course on the elaboration and application of the technologic tool called Webquest, which incorporates resources of Internet to design their sections, so as to transform lessons in more interactive processes, developing in the students digital abilities to improve their learning in Language and Literature.

It is important to highlight the positive attitude of teachers towards the use of the tool, as they incorporated it in their teaching, leaving behind those traditional ways of teaching which contain repetition, which do not allow students to use the benefits of technologies and its very many applications.

Keyword: Webquest, collaborative work, architect of knowledge, innovation, technology, language arts, meaningful learning, constructivism.

CAPÍTULO 1

INTRODUCCIÓN Y OBJETIVOS

1.1 Justificación

En el transcurso del año lectivo los maestros manifiestan su gran preocupación por el desinterés y apatía que presentan los jóvenes por el estudio, especialmente por las tareas enviadas a casa, lo cual provoca un bajo rendimiento escolar y en ocasiones pérdidas de año, causando un gran problema en la comunidad educativa y en la sociedad; este desinterés está siendo compartido por parte de los padres de familia, producto de muchos factores de los cuales se pueden destacar, hogares disfuncionales, problemas económicos, ausencia de papá y mamá en casa por el trabajo, problemas sociales, mala utilización del tiempo libre, uso incorrecto de la tecnología, etc.

La falta de pensamiento crítico está incidiendo en el desarrollo académico de los estudiantes de la Unidad Educativa Fiscomisional “10 de agosto”, especialmente en el área de lenguaje y comunicación de la educación básica superior, razón por la cual a través de la Webquest se pretende desarrollar habilidades y destrezas interactivas, para que el educando sea protagonista de su propio conocimiento, por cuanto la aplicación de la tecnología en el ámbito educativo está brindando nuevos procesos de enseñanza, apoyándose en la parte cognitiva, en un ambiente de competencia, donde pueda interactuar maestro y estudiante, y sacar adelante un aprendizaje significativo.

Frente a esta problemática, se buscan alternativas puntuales para enviar tareas interesantes a los estudiantes que lo seduzcan, incentivándolos para que sean generadores de su propio conocimiento, aprovechando que hoy en día la tecnología ha acaparado la atención del ser humano especialmente en los jóvenes y se debe utilizar las nuevas herramientas tecnológicas como motivación para llevar a cabo el proceso de enseñanza - aprendizaje en las diferentes áreas, desarrollando habilidades y destrezas

en el manejo de la misma, implicando en su uso valores, actitudes y objetivos positivos para un desarrollo adecuado de las herramientas digitales.

Por todas las razones expuestas se pretende aplicar las Webquest, las cuales Carne & Sebástia (2010) afirman: “Que son actividades estructuradas que procuran guiar a los estudiantes en la búsqueda de una información, solución de problemas, análisis o síntesis que por lo general se usan en sitios web para brindar orientaciones y recursos y consignas” (p.82).

Mediante las Webquest, los maestros y educandos tendrán el apoyo para descargar programas para el proceso de enseñanza y aprendizaje de tipo organizativo, creando sus estrategias utilizando videos, material educativo, para hacer atractiva la página teniendo una sala de juego, esta metodología didáctica se la debe utilizar en forma asertiva, adecuadamente para el desarrollo de competencias guiadas bajo un marco teórico.

1.2 Marco Teórico de la Investigación

Con el fin de que el presente trabajo investigativo tenga como base fundamentos teóricos y legales, fue necesario elaborar un marco teórico que brinde al lector una guía que le sirva para familiarizarse con la temática que trata la investigación.

1.2.1 Fundamentación teórica/conceptual

La presente investigación se fundamentará en la concepción del constructivismo de Piaget donde según. Cool & Granel (1944) afirma. “los alumnos deben construir su propio conocimiento a través de un proceso de descubrimiento relativamente autónomo” (p.4). En el que el papel del profesor es proponer experiencias y situaciones que ayuden al proceso.

Todos estos procesos se aplican en el desarrollo de las Webquest donde los estudiantes desarrollan muchas capacidades y competencias, que les ayuda a ser reflexivos y autónomos con la capacidad de expresar sus propias conclusiones, sacando de sus investigaciones opiniones que pueda aplicar en su diario convivir.

El estudiante aprende a través de sus investigaciones y la práctica de sus acciones realizadas, convirtiéndose en el constructor de su propio conocimiento.

“Los planteamientos constructivistas Piagetiano que plantea el estudiante aprende a través de sus propias investigaciones y la práctica de sus acciones realizadas. Así convirtiéndose en el constructor y creador de su propio conocimiento” (Carretero, 1997). Básicamente el ser humano tanto en los aspectos cognitivos sociales no es un fruto de ambiente sino una estructura propia que produce día a día.

Por medio del fundamento pedagógico en esta investigación, se pretendió lograr un desarrollo integral en el educando, donde se convierta en una persona investigativa, autónoma, consiente y responsable en el contexto humano a pesar de su individualidad, consiente de ser protagonista de su proceso educativo, donde el maestro cumple un rol de facilitador, ayudando a tener un aprendizaje significativo, desarrollando su inteligencia como un ser humano consiente de la realidad que vive.

La presente investigación también se fundamentará en la Psicología de Piaget del modelo constructivista, donde los valores cumplen un rol muy importante en el desarrollo de la personalidad. Así, integrando lo afectivo y motivacional, permitiendo reconocer la importancia de las cosas a valorar y cultivar el sentido de la responsabilidad en cada uno de los actos de su vida (Comfanorte, 2004).

Donde que aprender es ante todo, una actividad del que aprende, que le permite construir su conocimiento a partir de los conocimientos que ya posee.

Uno de los grandes avances científicos que ha tenido la sociedad ha sido la tecnología la cual desde su descubrimiento ha tenido cambios notables y eficaces, convulsionando al mundo entero. El desafío tecnológico ha brindado la facilidad de aplicarlos en los diferentes campos del conocimiento humano, especialmente en la educación, brindándole diferentes herramientas tecnológicas que contribuyen en forma significativa en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

La aplicación de la tecnología ha brindado cambios notables que permiten al estudiante identificar, examinar conceptos que se usan en el diario convivir, además permite que él no se limite en el uso mecánico, sino que pueda redescubrir conceptos que permitan su comprensión.

Uno de los grandes descubrimientos tecnológico fue el computador u ordenador, revisando su historia. Guiñazú (2003) afirma “Que la Computadora constituye la nueva y suscita transformaciones que van desde lo técnico hacia lo humano, para radicarse específicamente en la enseñanza” (p.22). Con fines de continuar a las distintas miradas que giran en torno a la tecnología.

También es considerada como un instrumento valioso para las diferentes instituciones brindando modernos servicios para satisfacer necesidades del ser humano, hoy en día es fácil tener un computador comparado con épocas anteriores, desde John Vincent Atanasoff Y Clifford Berry quienes desarrollaron en 1939 el primer prototipo de computador digital hasta la actualidad ha brindado herramientas didácticas que permiten tener un aprendizaje significativo.

Hablar específicamente de un computador es hablar de mejoras en aula ya que ayudan que las clases sean más dinámicas con programas básicos que permite un trabajo colaborativo.

1.2.1.1 Tecnología educativa

1.2.1.1.1 Las nuevas tecnologías

Las nuevas tecnologías constituyen una parte muy importante dentro del proceso que llevan los maestros y maestras para alcanzar los objetivos propuestos para los estudiantes.

Son indispensables para la comunicación universal, por medio de ella se puede estar actualizados, estar inmersos en las nuevas tecnologías, significa tener beneficios en muchos aspectos de vida especialmente en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Un breve recorrido por la tecnología educativa revela que se trata de un campo de conocimiento que nace en la década de 1950 para tratar de brindar una respuesta a la incorporación de medios y materiales. En la década de 1980 la tecnología educativa se sostenía.

Como una teoría conformada al modo de un cuerpo de conocimientos pedagógicos y didácticos contruidos por derivaciones de diferentes campos disciplinares referidas a las prácticas de la enseñanza, en las que los desarrollos tecnológicos producen su efecto. Estos últimos, tanto las creaciones de las modernas tecnologías en la educación virtual como las propuestas clásicas tiza y pizarrón, retroproyector, audio y video, se encontraban en todos los casos enmarcados por cuestiones políticas y culturales, e influidos por los fines que le dan sentido al acto de enseñar. (Litwin, 2005, p.3)

Emerger del tradicionalismo educativo es el nuevo reto de la sociedad, ya que se pretende salir del enfoque de enseñanza, para entrar a un aprendizaje significativo, el maestro deja de ser el protagonista y pasa a convertirse en el colaborador del proceso de enseñanza y aprendizaje, promoviendo que el estudiante sea artífice de su propio conocimiento, por lo tanto el maestro debe estar preparado al máximo y aprovechar la

tecnología en sus múltiples aplicaciones que lo conlleven a ser autónomo, y deje de ser un ente pasivo y se convierta un agente activo.

Se debe mirar la tecnología como un proceso que revolucionó a la sociedad, permitiendo a hombres y mujeres ahorrar tiempo, dinero y espacio, sobre todo los aportes significativos para proteger la vida del ser humano, sin embargo todos los procesos educativos son notables y dignos de una nueva era tecnológica, ya que ha brindado a la educación herramientas tecnológicas, que ayudan a desarrollar la parte cognitiva de las personas y ayudar a una educación integral; pero toda esta tecnología da resultados positivos, cuando es aplicada con valores éticos y morales sin perjudicar la integridad de las demás personas.

Hoy en día se tiene la facilidad de educarse vía online, hacer negocios, comunicarse alrededor de todo el mundo, tratar la salud, etc.; es decir aprovechar todas sus ventajas, sin embargo no se debe olvidar las desventajas, que también perjudica al ser humano, ya que su uso excesivo convierte a las personas en seres no sociables, olvidándose de esas grandiosas relaciones interpersonales que ayudan a recordar que son seres humanos.

1.2.1.1.2 Uso de las TICS en el proceso educativo

La incorporación de las tics es una verdadera revolución educativa donde los maestros ecuatorianos están preparados para el cambio, donde la tecnología se ha convertido en.

Un eje fundamental de los procesos educativos y pedagógicos, convirtiéndose en herramientas que facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje, es por eso hoy en día se considera que tanto los estudiantes, docentes y padres de familia, deben entrar a este nuevo escenario del conocimiento, caso contrario se quedaran marginado de estos nuevos procesos tecnológicos y difícilmente podrán integrarse a este nuevo desafío y crear un ambiente interactivo motivacional con los nuevos procesos pedagógicos. (Segovia, 2014, p.8)

El dominio de las TICS actualmente es imprescindible dentro de todo proceso, especialmente en el de enseñanza y aprendizaje, ya que se está formando niños, niñas, jóvenes del siglo XXI, es verdad que muchos maestros se encuentran anclados en el paradigma tradicional, sin embargo el cambio es una exigencia y se debe incorporar en una progresiva, pero lo más importante es el cambio de actitud de las personas y estar predispuesto al cambio continuo.

Son tantas las razones para dar una educación de calidad y calidez, partiendo desde un aprendizaje significativo integrados con valores que facilite el proceso con nuevas herramientas tecnológicas como las Webquest, pero también se debe tener presente el contexto socio-cultural donde involucra a padres de familia, comunidades y autoridades educativas, trilogía que deben estar juntos para obtener estos cambios sociales, culturales, económicos y educativos y poder responder a las necesidades ,expectativas y valores de este mundo globalizante.

1.2.1.2 Origen de las Webquest.

La idea básica de la estructura de las Webquest “se le ocurrió a Dodge casi por casualidad al ver el resultado de las actividades que realizaron sus estudiantes de Magisterio de la San Diego State University” (Adell, 2004, p.2)

El origen de las Webquest es el resultado de una investigación realizada por Dodge y sus estudiantes en la universidad de San Diego, con la finalidad de descubrir una aplicación informática con una filosofía constructivista y nuevas metodología para estimular al educando y promover los procesos cognitivos a un alto nivel, es decir una nueva forma de educar y aprender.

Esta investigación fue utilizada en diferentes escuelas con estudiantes de todas las edades, obteniendo resultados formidables; fue aplicando con una plantilla sencilla y didáctica la cual describían los pasos esenciales que hasta la actualidad constituyen una Webquest, la cual se encuentra en internet a disposición de todos los interesados.

1.2.1.2.1 Definiciones de Webquest

Basado a grandes estudios según el creador Profesor de tecnología educativa de la universidad de San Diego. Dodge (2004) afirma. “Que las Webquest es una actividad de investigación en la que la información la que interactúan los alumnos proviene totalmente de internet” (p.2).

Las Webquest son actividades que sirve para interactuar maestros y estudiantes con la facilidad de navegar en internet, las cuales están diseñadas para que los estudiantes aprovechen el tiempo en una forma asertiva y dinámica.

Según los planteamientos March (1998) afirma. “Que las Webquest es una actividad orientada a la investigación, en la que parte, o toda la información con la que interaccionan los alumnos, proviene de internet” (p.3). Por tal razón se encontró un modelo bastante adecuado para aquellos profesores que deseen incorporar internet en el aula, y que compartan la filosofía en la que se inspira.

Son utilizadas como una herramienta de trabajo en el proceso de aprendizaje con recursos del internet aplicando actividades estructuradas en los educandos. Es una propuesta nueva, para ser utilizada en el aula de clase, hoy en el Ecuador se la está aplicando en los cursos de, SI PROFE que está brindando el Ministerio de Educación en el curso de las Tics a los maestros como una herramienta de trabajo para desarrollarla el curso virtual.

Las Webquest es una. “Herramienta de aprendizaje on-line basada en la investigación, esto significa que la mayoría de la información requerida para el aprendizaje de la lección de clase se obtiene y evalúa desde la Word Wide web” (Dodge, 2008, p.6)

A pesar de obtener la información en el internet debe ser una búsqueda asistida por parte del maestro, para que el estudiante no divague ni pierda el tiempo y su investigación tenga el éxito planificado, hay que enseñarle al estudiante a valorar el

tiempo y a escoger la información que le ayude en su crecimiento estudiantil y que al mismo tiempo sirva como instrumento de desarrollo de sus habilidades y destrezas en su formación académica y en su formación como persona.

Enseñarle al educando a ser analítico, crítico y constructor es la responsabilidad del maestro, se debe educar para la vida, siendo capaz de enfrentar los desafíos de su futura formación académica, las Webquest no solo consisten en estar conectados al internet, sino como un instrumento ideal que el estudiante atizará, para su beneficio enriquecedor del aprendizaje educativo que lo lleve al éxito profesional que el elija.

1.2.1.2.2 ¿Qué significa Webquest?

En castellano Webquest sería una. “Búsqueda asistida, Web significa búsqueda, Quest, asistida, un auténtico viaje intelectual, Una aventura del conocimiento”. Adell, 2004, p.2)

Las Webquest es una actividad que da una tarea sin complejidad atractiva a los estudiantes, donde ellos para realizar la tarea tendrán que aplicar la lectura, analizar, sintetizar, comprender, juzgar, transformar, valorar, crear nueva información, publicar y compartir, etc.

Con esta herramienta metodológica no se trata de responder preguntas concretas y de no copiar lo que dice la pantalla, más bien se trata de que el alumno a través de la web y los mecanismo de búsqueda y procesamiento de información pasen a crear, proponer y buscar soluciones en el desarrollo de su propio aprendizaje, aplicando los diferentes tipos de lectura, logrando con estos estudiantes que sepan codificar y decodificar un texto.

1.2.1.2.3 ¿Por qué se utilizan las Webquest?

Según Tom March manifiesta algunas razones para utilizar las Webquest entre ellas tenemos:

Motivación y autenticidad

Las Webquest utilizan diversas estrategias. “Para incrementar la motivación, el interés, la dedicación a la tarea, por tanto, los resultados de aprendizaje de los estudiantes”. (Jordi, 2004, p.1)

Prácticamente es una gran pregunta que necesita una gran respuesta. Permite que los estudiantes razonen, formulen hipótesis y busquen solución a los problemas presentados. Una Webquest bien estructurada, despierta interés de los educandos y propone tareas interesantes.

Para realizar las Webquest utilizan datos reales los cuales pueden ser de internet, periódico, revistas, artículos científicos etc., buscando un trabajo colaborativo, todos estos trabajos deben ser auténtico para compartirlo en red y las personas puedan dar su opinión y evalúen.

Desarrollo cognitivo

Una Webquest bien elaborada estimulan los procesos cognitivos superiores ayuda al educando a ser analítico y sintético, aplican estrategias para que los alumnos aprendan a organizar información y en unidades significativas formulando preguntas y buscando respuestas nuevas, estas tareas son asistida por los maestros o guiadas para procesar y producir información.

Aprendizaje cooperativo

Aplicar un aprendizaje cooperativo conduce a trabajar en un clima organizado con actividades planificadas dentro del aula con grandes experiencias para el aprendizaje, razón por la cual aplicar las Webquest en clase da pautas para que cada estudiante cumple un rol interesante y significativo, no solo basado en la repetición y el memorismo si no con estrategias y pautas de trabajo que lo transforme en un sujeto activo y protagonista de su proceso formativo, con la capacidad de ser analítico, para luego compartir con sus compañeros y sacar logros experiencias y objetivos positivos, es decir con una nueva forma de trabajo, saliendo de lo tradicional, elevando su autoestima y trabajando en equipo para resolver una tarea en común.

El análisis de la interacción verbal

Relacionarse e interactuar verbalmente, permite tener en aula una gran capacidad de comunicación, entre maestros y estudiantes, compartiendo contenidos sociales, culturales y curriculares, lo cual conlleva tener un diálogo con una estructura organizada aplicando diversas funciones comunicativas con orden y lógica, expresando sus opiniones, argumentos e hipótesis, acuerdos y desacuerdos y sobre todo respetando las opiniones de los demás.

Distinguir los elementos de aprendizajes, considerar y desarrollar la temática que se está tratando, sacando sus propias propuestas y conclusiones, es uno de los objetivos de las Webquest lo cual le brinda al educando un sentido de trabajo colaborativo, promoviendo que sus esfuerzos contribuyan al cambio social.

Las Webquest tienen estrategias interesantes e incentivan el interés en los estudiantes por aprender, investigar y llegar a una conclusión.

1.2.1.2.4 Estructura de la Webquest

Según Osuna, (2014) una Webquest tiene la siguiente estructura:

- Introducción
- Tarea
- Proceso
- Recursos
- Evaluación
- Conclusión

Introducción

La introducción es la parte que presenta la Webquest a los y las estudiantes e indica el tema. Se sugiere que esta introducción sea motivadora, que esté ligada a la realidad mediante la presentación o simulación de una situación real de uso o de aplicación de los contenidos que se quieren rebajar, y que oriente al alumnado sobre qué tendrá que hacer. (Higueras & Quintana, 2009, p.12)

La introducción es el espacio idóneo donde se ubica el tema, pregunta o problema, debe ser motivador, claro y sencillo, orientando al alumno de lo que se quiere resolver y, sobre todo dándole el protagonismo sobre su ejecución.

Tarea

Se considera que describe de manera concisa el producto final que el alumnado debe elaborar, tanto conceptual como materialmente, e indica qué hay que hacer. Es importante que la tarea comporte la creación de contenidos por parte del alumnado, que esté contextualizada, sea relevante y lo más real posible, original y creativa. (Higueras & Quintana, 2009, p.13)

Para cumplir la tarea el estudiante debe comenzar una búsqueda de información, para dar solución al problema planteado, sobre todo el material de apoyo lo puede obtener de internet que es la herramienta principal para la elaboración de Webquest.

El estudiante tiene que tener la capacidad de argumentar, proponer y resolver la tarea, ya que es la parte más importante de una Webquest. Según Dodge (2002) “la taxonomía de las Webquest son variados, puede ser tareas científicas de emisión de juicio, de productos creativos etc., el maestro también debe estar orientado para enviar la propuesta bien planificada y organizada para alcanzar el objetivo propuesto”.

Proceso

En el apartado del proceso debe partir de lo que el alumnado sabe y sabe hacer, y poner a su alcance recursos que de forma integrada indiquen las fuentes en línea, o sea, los sitios web seleccionados en el profesorado que tiene que utilizar para realizar las tarea y, si es necesario, los materiales de consulta, el programario recomendado y la bibliografía. (Higuera & Quintana, 2009, p.8)

Se le sugiere los pasos que debe seguir el alumno para concluir la tarea con el éxito deseado, las páginas web deben ser seleccionados con el propósito que el educando no divague en el internet y utilice el tiempo correctamente, debe utilizar todas las la herramienta y el espacio de hipervínculo que ofrece.

Recursos

Se encuentra el listado de enlaces, páginas y sitios web que el profesor le da al estudiante para que realice la tarea. Son seleccionados en una forma exhaustiva y minuciosa con la finalidad que el educando no se enfoque en otros temas y pueda realizar la tarea con éxito. (Osuna, 2014)

Evaluación

Son las actividades o tabla que evaluará el nivel de desempeño del estudiante de acuerdo a los objetivos y dominio de los contenidos planteados, generalmente en las “Webquest se utilizan las rubricas, la cual permite que tanto el maestro como los estudiantes apliquen una evaluación justa acertada y transparente”. (Higueras & Quintana, 2009, p.9)

En las Webquest el trabajo del estudiante es valorado y evaluado de acuerdo a sus estrategias, capacidad investigativa y de reflexión, es decir se considera que aprendió y cómo aprendió, sobre todo aplicando las rubricas elaborada por su creador Dodge y su metodología en forma cualitativa, apreciando el trabajo colaborativo.

Conclusión

En el proceso de la conclusión el profesor puede “interrogar” a los estudiantes revisar lo que han aprendido y reunir información acerca del proceso completo de aprendizaje. Esto puede ser de gran valor ya que es donde los profesores son capaces de revisar lo que los alumnos han aprendido y donde los alumnos ven lo que ha aprendido por sí mismo. (García, 2008, p.9)

Es la finalización de la Webquest, donde el estudiante reafirma lo aprendido y manifiesta sus logros y objetivos, se invita al educando a realizar un análisis de lo planteado; lo cual lo conduce a ser artífice de su propio trabajo.

1.2.1.2.5 Tipos de Webquest

- Webquest a corto plazo con una duración de tres sesiones de clase.
- Webquest a largo con una duración de una semana a un mes

Webquest a corto plazo

Según Gonzalez (2007) manifiesta. “Que la meta educacional de una Webquest a corto plazo es la adquisición e integración del conocimiento de un determinado contenido de una o varias materias y se diseña para ser terminado de uno a tres periodos de clase” (p. 1).

Webquest a largo plazo

Los tipos de Webquest serán aplicados de acuerdo al tema para mayor comprensión de los estudiantes. Así, el maestro realizará la planificación correspondiente para que la tarea enviada tenga éxito y pueda alcanzar los objetivos planificados, ya que la finalidad es “potenciar el desarrollo de las capacidades intelectuales del alumno”. (Gonzalez, 2007)

Todo este proceso de las Webquest conlleva al uso imprescindible del internet y al desarrollo de unos sinnúmeros de competencias, basado en el constructivismo y el trabajo colaborativo. El uso de las Webquest ayuda al educando a desarrollar algunas destrezas y habilidad que permite integrarse a este mundo tecnológico con facilidad por lo cual se conocerán algunos criterio de autores sobre las destrezas y habilidades del ser humano.

Destrezas y habilidades

Dentro de las destrezas y habilidades se considera que. “La adecuada aplicación y combinación de los conocimientos expuestos debería permitir el desarrollo de los contenidos de las habilidades y destrezas motrices básicas de una manera eficaz, novedosa y con una práctica educativa actual e innovadora”. (Díaz, 1999, p.15)

Todos los seres humanos tenemos habilidades y destrezas para poderse desenvolver en diferentes espacios de la vida cotidiana, permitiendo desarrollar actividades de cualquier índole, hoy en día las TICS brindan diferentes formas de desarrollarlas con herramientas didácticas en una forma asertiva e innovadora, para tener seres humanos competitivos, se debe de desarrollar en los estudiantes empatía, comunicación asertiva, toma de decisiones, pensamiento creativo, pensamiento crítico, manejo de emociones y de tensiones para que puedan aplicar sus destrezas y habilidades con facilidad y un manejo correcto.

En la aplicación de las herramientas tecnológicas tenemos que desarrollar habilidades y destrezas que se la aplique en el ambiente digital como:

Destrezas sociales y cognitivas

- ✓ Información
- ✓ Comunicación afectiva
- ✓ Colaboración
- ✓ Convivencia digital y tecnología
- ✓ Capacidad para análisis y síntesis
- ✓ Capacidad para la aplicar el conocimiento a la práctica
- ✓ Conocimiento general básico el campo de estudio
- ✓ Destreza en el manejo de la información
- ✓ Habilidades interpersonales
- ✓ Habilidades para trabajar autónomamente
- ✓ Destreza informática elemental

1.2.1.2.6 Desarrollo de las competencias genéricas mediante la metodología Webquest

El estudio Tuning II se centró en una competencia de las treinta competencias genéricas identificadas en el proyecto Tuning en su primera fase (Tuning I) de las cuales en esta investigación desarrollaremos las siguientes.

Estudios planteados han manifiestan que las Webquest constituyen recursos didácticos para el desarrollo en las aulas.

Capacidad para análisis y la síntesis

Las buenas Webquest se caracterizan:

Por promover procesos cognitivos superiores, procesos que incluyen la transformación de la información procedente de formatos diversos, a través de su comprensión, asimilación y comparación, mediante la elaboración y contraste de hipótesis y la aplicación de la capacidad de análisis y síntesis, promoviendo la creatividad a través de la búsqueda de nuevos enfoques e interpretaciones de la información. (Bernabé & Adell, 2006, p.7)

En el desarrollo de las Webquest los educando desarrollan la capacidad de análisis y síntesis a través de acciones que son promotoras de competencias, como la investigación conclusiones la discusión de ideas, etc.

La competencia de análisis y síntesis también se la desarrolla a través de la lectura y permite que el estuante se siente seguro de expresar su opinión, con la capacidad de comparar conceptos, resultados, escribir sus propios ensayos y sobre todo a valorar y respetar su opinión y la de los demás.

Capacidad para aplicar conocimiento a la práctica

Esta competencia implica:

Utilizar los conocimientos adquiridos en el ámbito académico en situaciones lo más parecida posible a la realidad de la profesión para la que se están formando los estudiantes. Las Webquest nos ofrecen una metodología ideal para aplicar en conocimiento a la práctica, ya que plantean a los estudiantes tareas del mundo real y con sentido, que van más allá del entorno educativo. (Bernabé & Adell, 2006, p.7)

Lograr que los educando adquieran conocimiento y lo apliquen en su diario convivir es una de las objetivos que plantean las Webquest, las tareas enviadas van con un sentido más profundo que es de formar para la vida apoyado bajo un criterio constructivista.

En las Webquest se le plantea al educando preguntas de razonamiento, para que dé una respuesta clara y concreta, formulando hipótesis y dando solución al problema planteado, para ello tiene que buscar toda la información real, que la puede investigar en internet u otras fuentes como publicaciones divulgativas o científicas, libros, enciclopedias etc.

Conocimiento general básico en el campo de estudio

Esta competencia general es una de las más obviamente ligadas a las áreas temáticas específicas.

En realidad, dado que ha sido designada claramente como conocimiento general básica en el campo de estudio, parece que la intención no es que sea una competencia genérica en absoluto, sino más bien se refiere a los conocimientos mínimos sobre una materia en concreto. (Bernabé & Adell, 2006, p.9)

Los conocimientos básicos de una determinada materia el estudiante la aprende mediante una buena información, excelentes explicaciones de las clases, debates, discusiones, búsqueda en internet, resultados de exámenes escritos y orales etc.

Desarrollar competencias de los conocimientos básicos en los educandos es un poco complejo Sin embargo hay muchas estrategias para alcanzarlo, pero el objetivo principal es transmitir a los educando cuáles son los estándares y valor de dicha materia. De esta manera el profesor que diseña las Webquest para trabajar con ellos tiene que elaborar una guía que facilite el trabajo, también puede realizar cambios en la organización de las secciones como tarea, introducción procesos evaluación y adaptarlo a los contenidos o malla curricular.

Destreza en al manejo de la información

Según Bernabé & Adell (2006) afirma “Esta competencia se refiere a la habilidad para recuperar y analizar información de diferentes fuentes. Implica saber cómo encontrar información, cómo usar los centros de documentación y recursos y específicamente cómo encontrar información en Internet” (p.9).

En el proceso de enseñanza-aprendizaje se necesita tener destrezas en el manejo de la información, de un modo afectivo, lo cual conduce al estudiante a realizar sus tareas en forma clara y veraz, de acuerdo a la propuesta y naturaleza de la actividad; aplicando la investigación sobre todo en el internet, que lo conlleva al almacenamiento datos y documentos en forma idónea desarrollando la capacidad investigativa que conduce a esta competencia.

Habilidades interpersonales

Según Bernabé & Adell (2006) afirma “Que esta competencia son puestas en prácticas cuando los estudiantes recrean el futuro lugar de trabajo en una situación de aprendizaje” (p.10).

Uno de los objetivos de esta fase es que el estudiante adquiera espontáneamente las habilidades interpersonales apropiadas a medida que vayan adquiriendo madurez, le permitirá mejorar la comunicación con sus compañeros, maestros y demás personas concediéndole la cualidad humana, que le va a permitir en su vida profesional ser un ente activo, comunicativo en la sociedad.

Mediante la aplicación de las Webquest el alumno adquiere interdependencia positiva, generando un aprendizaje cooperativo, que le permite adquirir conocimientos para explicar a sus compañeros, desempeña un rol específico en el seno de un grupo, elevando su autoestima, promoviendo la cooperación y la colaboración entre ellos para resolver problemas.

Habilidades para trabajar autónomamente

Esta habilidad es altamente valorada en todas las áreas. Naturalmente, en la vida real, después de terminar los estudios universitarios la habilidad para organizar el tiempo disponible, determinar prioridades, trabajar teniendo en cuenta plazos y cumplir con lo acordado, es esencial para la vida profesional y personal y para la ciudadanía en general.

Desarrollar esta competencia en los estudiantes, son los comienzos para que luego lo aplique en su vida profesional, es desarrollar autonomía en sus estudios y enseñarles a tomarlo con responsabilidad y madurez, por eso en las tareas enviadas hay que exigir la entrega de tarea en la fecha acordada, para que el alumno desempeñe un papel central

en la medición y el control de su aprendizaje., que lo formen y más tarde sean responsables en su vida personal y el trabajo.

Destrezas Informáticas elementales

Como parte de los programas de estudio en la mayoría de las disciplinas Bernabé & Adell (2006) afirma que. “Los programas formales de estudio en la mayoría de disciplinas, se les requiere a los estudiantes que tengan destrezas apropiadas en aspectos de tecnología de la información y la comunicación” (p.12).Y puede ser vista como:

- Una competencia para favorecer la empleabilidad futura de los estudiantes.
- Una competencia diseñada para apoyar el estudio en curso de la materia.
- Una competencia para fomentar el aprendizaje en la vida diaria.

En la actualidad todo estudiante deber tener la destreza de manejar un ordenador o computador, con la capacidad de incorporarse a los programas que lo adquiere de una forma informal hasta que adquieran los conocimientos básicos en las instituciones educativas. La competencia informática es elemental para el proceso de enseñanza-aprendizaje y para conseguir un puesto de trabajo.

El estudiante debe aprovechar que esta es su época y sacarle provecho a la informática para desenvolverse en este mundo competitivo, cada día tiene que estar familiarizado con este mundo tecnológico que ha convulsionado al mundo entero.

Habilidades de investigación

Según En el caso de esta competencia Bernabé & Adell (2006) afirma. “Que los grupos no llegan a establecer una distinción clara entre aprender a investigar con la ayuda de un

profesor y aprender a través de actividades relacionadas con un proyecto personal de investigación” (p.15).

Las Webquest se manejan bajo dos parámetros o patrones con principios metodológicos, que son las Webquest que elabora el maestro y la Webquest que desarrolla el estudiante, ambos tienen que tener habilidades investigativa para enviar y desarrollar la tarea.

El maestro debe dar a conocer el contexto de investigación al estudiante y el proceso a desarrollar, el cual lo va indicado en cada uno de sus apartados, El rol del maestro sigue presente especialmente, cuando da la información a través de los recursos asignados al educando, para la resolución de las tareas y potenciar el producto final .

Todos los apartados de la Webquest deben de estar bien argumentados para que la investigación obtenga el éxito planificado.

1.2.2 Fundamentación legal

Esta investigación se fundamenta legalmente en El Nuevo Reglamento de la ley de Educación Intercultural LOEI promulgado por el estado ecuatoriano en el año 2012, Constitución de la República, Plan nacional del Buen Vivir Y el documento del P.E.I. (Plan Estratégico Institucional) de la Unidad Educativa Fisco misional “10 de Agosto”.

Acuerdo ministerial 141-11

Art. 1 Instituir:

La incorporación al proceso educativo las tecnologías de información y comunicación Tics, como atribución al mejoramiento de la calidad educativa y al

fomento de la ciudadanía digital en la comunidad educativa, a través de la dotación de equipos informáticos y el uso de tecnologías e internet en los establecimientos públicos del país. (Ministerio, 2012)

Art. 3.- Fines de la educación.- Son fines de la educación:

“La promoción del desarrollo científico y tecnológico”

Siguiendo con la revisión de la ley de educación en el capítulo II, extraemos el literal j del artículo 6 de la ley de educación el mismo que establece que es obligación del estado “Garantizar la alfabetización digital y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas sociales”

El Ministerio de Educación se ha preocupado por la inversión y equipamiento de materiales tecnológico en la comunidad educativa, la cual facilita el proceso de enseñanza y aprendizaje con las Tics, incorporándonos al mundo digital.

Considerando el artículo 347 de la Constitución de la República del Ecuador; en sus incisos 1, 7 y 8. En el cual reza, que será responsabilidad del Estado.

- Fortalecer la educación pública y la coeducación; asegurar el mejoramiento permanente de la calidad, la ampliación de la cobertura, la infraestructura física y el equipamiento necesario de las instituciones educativas públicas.
- Erradicar el analfabetismo puro, funcional y digital, y apoyar los procesos de pos alfabetización y educación permanente para personas adultas, y la superación del rezago educativo.

- Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.

Esta investigación se apoyó Plan Nacional del Buen Vivir del estado ecuatoriano, el cual indica en su segundo objetivo, sección política y lineamientos (2.7), literal (b) que: “se debe mejorar las capacidades y potencialidades de los ciudadanos generales de la población para el uso y fomento de plataformas, sistemas, bancos de información, aplicaciones y contenidos que posibiliten a todos y todas obtener provecho de las tecnologías de información y comunicación”.

1.2.3 Revisión de estudios previos.

El trabajo investigativo sobre Webquest en el desarrollo de habilidades y destrezas de herramientas tecnológicas en niños/as octavo año de E.G.B. (Educación General Básica), demostró la importancia de su aplicación dentro del proceso educativo, pretendiendo comprobar su utilidad en los procesos de clases, especialmente en el envío de tareas que permitan desarrollar habilidades y destrezas interactivas, para que los educandos sean los protagonistas de su propio conocimiento, por cuanto la aplicación de la tecnología en el ámbito educativo está brindando nuevos procesos de enseñanza apoyándose en la parte cognitiva, en un ambiente de competencia, donde puedan interactuar maestros y estudiantes y sacar adelante un aprendizaje significativo.

El interés de realizar esta tesis se debe principalmente en ofrecer una propuesta nueva, para interactuar maestros y estudiantes, para ser utilizada por medio del internet y funcionará a través de la página web, siendo sencilla y de fácil aplicación, que brindará a los 30 estudiantes de octavo año de E.G.B. (Educación General Básica) de la Unidad Educativa Fiscomisional “10 de Agosto”, la oportunidad de adquirir nuevos conocimientos respecto a la herramienta tecnológica Webquest, aplicándolas en sus tareas con una gran capacidad de análisis, interpretando lo que lean, de igual forma los

maestros tendrán la oportunidad de integrar e interactuar de una forma innovadora, pretendiendo solucionar eficientemente los problemas de enseñanza y aprendizaje de los modelos tradicionales, que por años se han mantenido anclado en el memorismo y la repetición, negando la oportunidad de deleitarse con la magia de la tecnología en sus múltiples aplicaciones de eficiencia y creatividad en la construcción de estudiantes asertivos, innovadores y emprendedores, los cuales serán los favorecidos directos.

Otra razón para realizar esta investigación es aprovechar que hoy en día la tecnología ha acaparado la atención del ser humano especialmente en los jóvenes utilizándolas con nuevas herramientas tecnológicas motivacionales para llevar a cabo el proceso de enseñanza - aprendizaje en las diferentes áreas, desarrollando habilidades y destrezas en el manejo de la misma para una mejor utilización con valores , objetivos positivos que implique un desarrollo adecuado de las herramientas convenientes de la tecnología digital.

También se debe considerar las grandes investigaciones realizada por diferentes investigadores e instituciones.

Bernabé & Adell (2006) manifiestan que:

Parte del sentido de su existencia es enseñar a unos cuantos seres a usar nuevas estrategias y herramientas para que ellos transmitan sus enseñanzas al resto de la comunidad de manera que la humanidad evolucione con y mediante la tecnología y las nuevas metodologías. (p. 3)

En la actualidad, tanto a nivel internacional y nacional existen investigaciones positivas para aplicar las Webquest como herramienta tecnológicas dentro del proceso educativo con la finalidad de desarrollar destrezas y habilidades en el uso correcto de las mismas. Un claro ejemplo sobre la aplicación de las WEQUEST es la información dada por estudios internacionales y nacionales como se expresa literalmente. Entre ellos se comprobó que:

A nivel internacional en el año 2010 las Webquest fue acogida en los EESS (Espacios Europeos de Educación Superior) Así, ofreciéndole al profesor universitario la oportunidad de desarrollar nueva estrategia didáctica fomentando un trabajo autónomo y en grupo. A través del análisis de sus bases pedagógicas con un aprendizaje significativo. (Bernabe & Adell, 2006)

“Por otro lado desde el colegio de Málaga. Se ha diseñado unas Webquest muy completas llamadas Congreso Científico, con la finalidad que el estudiante investigue y sea el generador de su propio conocimiento”. (Cano, 2011). Todas estas investigaciones fueron publicadas mediante TIC. (Tecnología de la Información Y comunicación).

Es oportuno citar el proyecto curricular realizado por los profesores de la Universidad de Utrecht Tom Koenraad y Gerard Westhoff. Donde, proponen un nuevo enfoque en el diseño e implementación de las Webquest con finalidad de promover un aprendizaje significativo de una segunda lengua. (Valyamor, Pampillón, & Merino, 2002)

También merece referenciar la investigación realizada por La profesora de la UNED (Universidad Nacional de Educación a Distancia) Rosa María Goig Martínez. Quien, aplico las Webquest como un recurso didáctico en los procesos pedagógicos con estudiantes de educación infantil y en el ámbito de educación vial. (Medina & Domingez, 2014).

Es importante mencionar que las Webquest fue aplicada en la docencia universitaria por Domingo Gallego Gil y Sonsoles Guerra Liaño en la Universidad de Cantabria. Como, un recurso didáctico basado en el aprendizaje constructivista, teniendo mucho éxito en la etapa Infantil, Primaria y Secundaria, siendo sencillo y accesible para que todos los profesores sin necesidad de dominar de forma técnica las TIC lo apliquen. (Gallego & Sonsoles, 2007).

Otros estudios realizados sobre esta temática expresan literalmente que:

Las Webquest contribuyeron al desarrollo de competencias genéricas de los estudiantes en rangos que fueron desde “Un poco” a “Bastante” Entre las competencias más desarrolladas, se encontraron las “Habilidades interpersonales”, “Conocimiento general básico en el campo de estudio”, “Habilidades informáticas básicas” y “Capacidad de aplicar el conocimiento a la práctica”. (Martín & Quintana, 2011, p.28)

En la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo:

Se ha desarrollado esta investigación con estudiantes del primer semestre de la titulación de educación, valiéndose en la primera fase la Webquest para la asignatura de pedagogía; desarrollando así, los contenidos teóricos aplicando el trabajo en equipo, con la finalidad de que los estudiantes dominen la información básica sobre temas de la materia, incluida en un dossier elaborado por el profesor siendo publicado en el aula virtual. En la segunda fase, se realizó la investigación. Para ello, los estudiantes realizaron una monografía consultando básicamente la Webquest de la asignatura. (Nuñez, 2001, p.2)

Todos estos estudios internacionales; demuestran que existen estudios de las Webquest y experiencias en sus múltiples aplicaciones, por lo cual han sido empleadas como un recurso didáctico y como complemento a la metodología aplicada en el aula por los docentes, fomentando un trabajo autónomo y en grupo, basado en el aprendizaje constructivista y en la metodología cooperativa que está teniendo mucho éxito en las etapas de infantil, primaria y secundaria, con una experiencia enriquecedora, para exponerla en forma clara y sencilla abarcando el análisis y la síntesis, dejando de lado el copie y pegue y una buena utilización del internet.

También se comprobó su utilización a nivel nacional, la cual ha tenido gran acogida por el gobierno ecuatoriano, como una propuesta nueva, para ser utilizada en el aula de clase de diferentes instituciones educativas y en los cursos de SI PROFE que está brindando el

Ministerio de Educación en el uso de las Tics a los maestros, como una herramienta de trabajo para desarrollar el curso virtual del programa de formación continua del Magisterio Fiscal, a través de un.

Proyecto de investigación basado en un Webquest, modela y facilita el uso de diversas herramientas Digitales tales como wikis, chat, foros, mapas conceptuales, encuestas en línea, etc., y su aplicación en función de aprendizaje como estudiante, a través de las que usará herramientas diferentes según las actividades que realizan en el proyecto de investigación. (Perez, 2012, p.7)

Muchas son las universidades ecuatorianas que han realizado investigaciones a través de las Webquest entre ellas la universidad Politécnica Estatal de Carchi (UPEC). Que, puso en venta su revista científica Sathiri 3, publicando 16 artículos científicos en los que investigan temas como: “La propiedad en las teorías de la justicia contemporánea”, “Una introducción al problema”, “Herramientas didácticas Web 2.0 utilizando Webquest aplicativo en aulas virtuales”, entre otros. (UPEC, 2013)

En las unidades educativas también se aplicaron Proyectos sobre la aplicación de Webquest tales como: “La unidad Educativa Particular María Magdalena en la asignatura de Estudios Sociales octavo, noveno y décimo año de Educación básica como una propuesta de aplicación de la Webquest como herramienta Didáctica”. (Hernandez & Petronilo, 2015).

Estas investigaciones realizada por profesionales ecuatorianos y aplicadas en aulas de diferentes partes del país, brindan la oportunidad tanto al maestro como estudiante de estar inmerso en este mundo globalizante con la facilidad de dinamizar el trabajo educativo, utilizando la herramienta tecnológica Webquest, la cual la han aplicado en diferentes niveles educativos, materias, especialidades, fomentando un trabajo colaborativo que conduzca al estudiante a ser autónomo e independiente.

Incorpora progresivamente al maestro a este mundo virtual, con los recursos didácticos, para aplicarlo en el aula basado en un aprendizaje constructivista, permitiendo que los estudiantes aprendan contenidos pedagógicos, desarrollando competencias investigativa.

La tecnología también ha hecho de las aulas un lugar donde se ha desarrollado un aprendizaje colaborativo que refuerza el sentimiento de solidaridad y cooperación ya que se presenta como un proceso social de construcción del conocimiento por parte de los educandos y de los docentes.

A nivel local las Webquest no es aplicada porque los profesionales en educación que laboran en el Cantón, desconocen de todas sus ventajas y su simple aplicación.

1.3 Objetivos

Los objetivos de esta investigación fueron el resultado de un análisis exhaustivo y minucioso hecho por la investigadora donde se recogieron pautas para realizar dicha investigación los cuales se detallan a continuación.

1.3.1 Objetivo general

- ✓ Proponer la herramienta Webquest como un recurso didáctico en el desarrollo de destrezas y habilidades tecnológicas en la asignatura de lengua y literatura en los estudiantes de octavo año de educación general básica.

1.3.2 Objetivos específicos

- ✓ Realizar un diagnóstico institucional y analizar los posibles cambios que produzca la aplicación de las Webquest en el proceso educativo en los niños de octavo año paralelo “A” en la Unidad educativa Fiscomisional “10 de Agosto”.

- ✓ Preparar a los maestros de lengua y literatura, en el uso de las herramientas Webquest para mejorar el proceso interactivo de clase en la unidad Educativa Fiscomisional 10 de Agosto.

- ✓ Aplicar Webquest como metodología didáctica en el desarrollo de habilidades y destrezas de herramientas tecnológica en la asignatura de lengua y literatura en niños/as de octavo año de E.G.B. de la unidad Fiscomisional “10 de Agosto”.

CAPÍTULO 2

METODOLOGÍA

La indagación se desarrolló bajo el tipo de investigación descriptiva, la cual permitió encontrar pautas y propuestas a situaciones internas y relevantes de la institución, relacionada con el uso de la tecnología, también permitió describir la problemática, aptitudes y cualidades de los educandos y educadores en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la materia lengua y literatura de la U.E.F. “10 de Agosto”.

Se desarrolló bajo el paradigma cualitativo y cuantitativo, que permitió ponderar de manera reflexiva y participativa la información de los involucrados de la investigación, haciendo un proceso de reflexión teórica sobre este recurso didáctico, cuantificando en forma exacta los resultados de la indagación, apoyados en las encuesta, entrevista y análisis estadísticos.

2.1 Método de investigación

Permitió observar las reacciones de los estudiantes en los trabajos colaborativos e individuales, su desenvolvimiento en aula y su aplicación en el currículo de lengua y literatura.

Desde la perspectiva de los métodos generales de investigación, en el presente trabajo se empleó el método EAC (Entornos de Aprendizaje Constructivista), el cual fue descrito por el profesor David Junasen de la Universidad de Pensilvania en el año 2000. “El objetivo principal de este modelo es fomentar la solución de problemas y el desarrollo conceptual” (Córico, 2000, p.12).

El enfoque objetivista del aprendizaje, que los conocimientos. “Pueden ser transferido por los profesores o transmitido a través de la tecnología y adquiridos por los alumnos, por parte del enfoque constructivista que compromete al estudiante en la elaboración de su propio conocimiento”. (Córico, 2000, p.12).

El método EAC (Entornos de Aprendizaje Constructivista) es un modelo flexible por que permitió analizar y aplicar la herramienta Webquest como un recurso didáctico tanto al estudiante como al maestro, a través de la tecnología desde el punto de vista constructivista, creando un ambiente de aprendizaje acogedor, con estrategia de indagación y descubrimiento de un aprendizaje cooperativo, desarrollando habilidades de competencia, comprometiendo al estudiante en la elaboración de su conocimiento.

Bajo este enfoque se pretendió dejar atrás la educación tradicional del memorismo y la repetición, para crear una propuesta nueva de enseñar y aprender.

El Método Deductivo permitió guiar la investigación a través de modelos teóricos, elaborando conclusiones que ascienden de lo general a lo particular, con propuestas estratégicas y elementos particulares integrantes de una investigación, el cual permitió obtener la información.

2.1.1 Descripción y caracterización del lugar donde se desarrolla la investigación

La investigación se realizó en la Unidad Educativa Fiscomisional “10 de Agosto” del cantón San Lorenzo provincia de Esmeraldas, la cual fue creada por la Misión Comboniana 1964, con la finalidad de educar a la niñez y juventud del cantón, actualmente tiene una cantidad poblacional 1.180 estudiantes de 4 a 18 años de edad. Oferta una Educación Inicial, Educación General Básica y Bachillerato General unificado en Ciencias y Técnico en aplicaciones Informáticas, laboran 65 maestros, una secretaria, un delegado del Obispo y 4 auxiliares de servicio.

2.2 Descripción de la población y muestra

La población de estudio está compuesta por estudiantes del octavo año paralelo “A”, docentes del área de lengua y literatura y el vicerrector de la U.E.F. “10 de Agosto” del

año lectivo 2014 – 2015, quedando distribuida como se detalla a continuación en la tabla 1, población y muestra

Tabla N° 1. Población y muestra

Población	Cantidad
Estudiantes del octavo “A”	30
Autoridad (Vicerrector)	1
Profesores del área lengua y literatura	5
TOTAL	36

Fuente: Secretaria de la Unidad Educativa Fiscomisional “10 de Agosto”

2.2.1 Muestra.

La población investigada fueron 36 personas entre estudiantes, maestros y autoridades como se indica en la (tabla N°1); por ser una población inferior a 40 no se utilizó ninguna fórmula estadística, aplicándoles a todos los instrumentos de evaluación.

Se seleccionó una cantidad mínima para mantener el orden en los laboratorios informáticos ya que la institución cuenta con 30 computadoras que permitió a los estudiantes y maestros trabajar de una manera eficiente y con tranquilidad.

2.3 Técnicas e instrumentos que se van a utilizar

2.3.1 Técnicas

- Se utilizó la técnica de la encuesta, la cual permitió obtener información y opiniones personales sobre la herramienta tecnológica Webquest, destrezas y habilidades adquiridas en el mundo digital, apoyándose en un cuestionario (Anexo N° 1) con 10 preguntas cerradas bidimensional de selección múltiple relacionadas con el tema investigado como consta en las dos variables.
- Se aplicó la entrevista estructurada (Anexo N° 2) La cual permitió obtener información de las autoridades (Vicerrector) sobre sus conocimientos

informáticos y la predisposición para aplicar esta aplicación en el proceso de enseñanza en la institución.

2.3.2 Procedimientos aplicados

La investigación sobre la aplicación de la herramienta tecnológica Webquest en niños y niñas de octavo año paralelo “A” se planteó bajo algunas interrogantes, variables, objetivos generales y específicos los cuales dieron pautas para el desarrollo de la misma, aplicando una investigación descriptiva la cual nos permitió puntualizar la problemática existente tanto en los estudiantes como maestros en el proceso de enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura con el proceso tecnológico.

El paradigma aplicado fue el cuantitativo, para establecer la cantidad de flujo, procesos de gestión e información obtenida de la institución, de la misma forma se trabajó con el modelo cualitativo para establecer los criterios y opiniones de la población investigada.

Desde el punto de vista de los métodos generales, se trabajó con diferentes métodos. El Método Deductivo permitió guiar la investigación a través de modelos teóricos, elaborando conclusiones que ascienden de lo general a lo particular, con propuestas estratégicas y elementos particulares integrantes de una investigación, el cual permitió obtener la información.

También se aplicó el método EAC (Entornos de Aprendizaje Constructivista) el cual es un modelo flexible, que permitió analizar y aplicar la herramienta Webquest como un recurso didáctico mediante un enfoque objetivista del aprendizaje, el cual establece que los conocimientos pueden ser transferido por los profesores o transmitido a través de la tecnología y adquiridos por los alumnos.

La técnica aplicada a los maestros y estudiantes fue la encuesta, la entrevistas a las autoridades la cual ayudó a obtener tener información, opiniones clara y sencilla actores involucrados los cuales formaban la población y muestra.

La línea de investigación de este proyecto fue las TICs y educación, procesos que permiten la elaboración de material didáctico interactivo en el desarrollo de las actividades escolares, convirtiéndose en un y apoyo didáctico en el trabajo diario del docente.

La información que se obtuvo fue tratada con suma transparencia, garantía, discreción y confiabilidad manteniendo una ética profesional.

Las expectativas y percepciones de estudiantes, profesores y autoridades fueron notables, estuvieron deseosos por conocer el uso de las Webquest y sus ventajas, es decir cómo se desarrollará el ambiente emocional del aula y la relación entre maestro y alumno apoyado en la colaboración y en el trabajo en grupo donde el educando desarrollará un trabajo activo y autónomo con acceso a diferentes oportunidades.

Análisis de documentos, Se consideró algunos estudios sobre las Webquest a nivel internacional, nacional y local, investigados en libros que la mayoría se encontraban en el internet.

Estudios estadísticos, los resultados de las encuestas y entrevistas aplicadas a estudiantes, maestros y autoridades fueron sometidos a estadísticas para obtener los datos de acuerdo a las variables investigadas.

2.3.3 Descripción de cómo se obtuvo la información primaria y secundaria

2.3.3.1 Información primaria.

Para lograr los objetivos planteados se procedió a tener la información de los estudiantes, maestros y autoridades de la institución educativa, mediante encuestas y entrevistas que nos permitieron obtener datos relevantes que fueron tabulados cualitativamente y cuantitativamente realizando un análisis e interpretación de los mismos.

2.3.3.2 Información secundaria

Se acudió a fuentes bibliográficas como textos, documentos, revistas científicas, entre otras; tanto del internet (digital) como impreso, para encontrar información relevante sobre todo del marco teórico, el dato **institucional** se lo obtuvo de los archivos que reposan en secretaria, los cuales mantenían datos confidenciales.

2.3.4 Reglamentos y normas éticas que se cumplirán en la investigación

La presente investigación sobre Webquest en el desarrollo de destrezas y habilidades en los estudiantes de octavo año de la unidad educativa Fiscomisional “10 de agosto” de san Lorenzo, del año 2014 -2015, se manejó bajo un clima de respeto y confiabilidad, sobre todos en la verificación y confirmación de los datos obtenidos, con el propósito de no ser manipulada la información.

Se aplicó siempre el diseño otorgado por parte PUCESE, lo cual dio pautas para llevar un orden en el desarrollo de la tesis y no provocar daños e inconvenientes a la institución y personas involucradas, respetando la autonomía del plantel y sobre todo solicitando su autorización para poder llevar adelante la investigación. Los criterios de las personas involucradas fueron valorados y tratados con suma discreción ya que se diseñó las entrevistas y encuestas con preguntas válidas y confiables.

Por parte de la investigadora se demostró interés y paciencia a los estudiantes, maestros y autoridades, en la información obtenida por medio del internet, libros y revistas se

aplicó las normas APA, y sobre todo en no aplicar plagio respetando el derecho del autor.

CAPÍTULO 3

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

La presente encuesta fue realizada en diciembre del 2014, en la Unidad Educativa Fiscomisional “ 10 de Agosto” del cantón San Lorenzo en el 8vo año de Educación General Básica paralelo “A ”, con la finalidad de recabar información para determinar conclusiones para orientar la aplicación de la herramienta tecnológica Webquest basadas en las variables independiente y dependiente.

La metodología a trabajar para aplicar los siguientes datos de información, se lo pretende realizar de una manera independiente de acuerdo a las variables desde la percepción de los estudiantes, maestros y autoridades.

Percepción de los estudiantes, la presente encuesta se aplicó en octubre del 2014

Lugar: Aulas de la U.E.F. “10 de Agosto”

Paralelo: 8° año paralelo “A” de E.G.B. y maestros de lengua y literatura

Propósito: Recabar información suficiente para sacar conclusiones y pautas para orientar la aplicación de la metodología Webquest.

Indagación de variables:

Variable Independiente. Herramienta Webquest como recurso didáctico.

Variable Dependiente. Desarrollo de destrezas y habilidades.

Para sacar los datos, se utilizó la ayuda de la hoja electrónica Excel 2010, con similares características de información recopilada. Finamente, se elaboró la discusión, análisis y validación de resultados en forma cuantitativa y cualitativa de cada pregunta planteada.

3.1 Análisis y descripción de los resultados

A continuación, se muestran los resultados contundentes en forma estadística y cualitativa de cada interrogante.

3.1.1 Encuesta a los estudiantes.

Pregunta N°1

¿Aplica sus maestros programas tecnológicos y utiliza el internet para que sus tareas sean dinámicas y motiven su desempeño en clase?

- **Siempre**
- **Alguna vez**
- **Nunca**

Según los datos obtenidos se pudo verificar que el 63% de los estudiantes afirmaron que los maestros no están aplicando nuevas tecnologías educativas, un 30% lo aplican siempre, y un 7% lo aplica alguna vez. Con estos resultados se puede apreciar que en la institución a pesar de las nuevas tecnologías creadas para el proceso educativo, son pocos los maestros que lo utilizan, dejando atrás recursos importantes para acercarse a las TICs.

Pregunta N° 2

Del siguiente listado de herramientas tecnológicas ¿Cuál usted conoce?

- **Facebook**
- **Organizador gráfico**
- **Blogs educativos**
- **Webquest**

Los resultados obtenidos, manifiestan que las herramientas tecnológicas más conocidas son: el Facebook con un 83%, los organizadores gráficos con un 17%, los blogs educativos y las Webquest con un 0% respectivamente. Esto afirma que las Tics no son aplicadas adecuadamente, dedicándose los estudiantes a la utilización del Facebook que

no es muy recomendable para el proceso educativo ya que sirve más como una red social.

Pregunta N° 3

Las herramientas tecnológicas que aplican sus maestros para que las clases sean dinámicas, son sencilla y fáciles de aplicarla?

- **Siempre**
- **Alguna vez**
- **Nunca**

Con los datos obtenido se comprobó que el 10% de los maestros utilizan siempre herramientas tecnológicas sencillas y fáciles en el en el proceso interactivo de clase, mientras que el 43% algunas veces y el 47% nunca. Lo cual demuestra que existe poco interés de innovar las clases aplicando procesos tecnológicos, que ayuden a obtener un aprendizaje significativo y productivo es los educandos.

Pregunta N° 4

Dentro del proceso de clase, sus maestros presentan destrezas en el manejo de la información.

- **Siempre**
- **Alguna vez**
- **Nunca**

Con los datos demostrados se evidencio que un 87% de los maestros presentan destrezas en el manejo de la información, un 13% algunas veces y el 0% nunca, lo cual indica, que los educadores están preparados y tienen dominio de sus competencias en los contenido, transmitiendo el goce del conocimiento, contagiando a sus estudiantes de actitudes positivas y facilitando su aprendizaje.

Pregunta N°5

En el proceso interactivo de clase, sus maestros valoran su capacidad de análisis y síntesis.

- **Siempre**
- **Alguna vez**
- **Nunca**

Con los datos obtenidos, se comprobó que el 50% de los maestros valoran la capacidad de análisis y síntesis de los estudiantes, 27% ocasionalmente y un 23% de vez en cuando, demostrando que el maestro está incentivando al alumno a desarrollar la capacidad para comprender explicar problemas complejos buscando soluciones en forma rápida y oportuna, lo cual conduce a ser autónomos, propositivos y constructivista de su propio conocimiento.

PreguntaN°6

¿Dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje sus maestros son respetuosos y comunicativos?

- **Siempre**
- **Alguna vez**
- **Nunca**

En los resultados obtenidos se demostró que el 87% de maestros, tiene un alto grado de comunicación con sus estudiantes, el 13% rara vez y un 0% nunca. Lo cual exterioriza un valioso nivel de respeto y confianza mutua, facilitando la enseñanza y promoviendo un ambiente selecto para la motivación del aprendizaje.

Pregunta N°7

¿Aplican sus maestros estrategias en clase, para que puedan trabajar en grupo y mantengan buenas relaciones interpersonales con sus compañeros?

- **Siempre**
- **Alguna vez**
- **Nunca**

En los datos obtenidos Se evidencia que el (77%) de los estudiantes manifiestan que sus maestros siempre aplican estrategias en clase, Garantizando así un aprendizaje significativo y fomentando un trabajo colaborativo; por lo que entre ellos pueden entender ciertos conceptos, estar más cerca entre sí y brindar nuevas propuestas de trabajo en clase. los resultado del (20%) y el (23 %) de alguna vez y nunca, demuestra el desconocimiento de nuevos métodos y técnicas de ciertos maestros, lo cual perjudica proceso educativo y no desarrolla el pensamiento crítico del estudiante.

Pregunta N° 8

¿Sus maestros les envían a casa tareas planificadas en forma didáctica y prácticas, para que las pueda realizar de una manera autónoma y no tenga dificultad en realizarla?

- **Usualmente**
- **Ocasionalmente**
- **De vez en cuando**

Con el porcentaje obtenido, se detectó que (73%) de los estudiantes manifiestan que las tareas enviadas a casa son planificadas por sus maestros y las pueden realizar sin dificultad, lo cual promueve y garantiza su aprendizaje con hábitos de estudio, organización y responsabilidad, permitiéndoles ser el protagonista de su propio Conocimiento.

El 20% de los estudiantes contestaron ocasionalmente y un 7% de vez en cuando reflejando en algunos maestros la improvisación de sus clases lo cual provoca dificultad en el proceso de aprendizaje.

Pregunta N° 9

¿Considera que la utilización de las nuevas herramientas tecnológica, le ayudarán a desarrollar sus conocimientos y habilidades para aplicarlo en la práctica del convivir diario?

- **Mucho**
- **Poco**
- **Nada**

Con los resultados obtenidos se demuestró que el 93% de los estudiantes están de acuerdo que los nuevos conocimientos informáticos adquiridos son factibles aplicarlos en la vida práctica permitiéndoles desarrollar habilidades y destrezas que les ayude a estar involucrados en este mundo tecnológico, el 7% de los estudiantes están un poco indeciso ya que parece que desconocen las ventajas de la tecnología y sobre su utilidad en la práctica diaria.

Pregunta N° 10

¿Te gustaría que te capaciten, sobre el uso de la herramienta tecnológica Webquest para aplicarlo en su proceso de clase?

- **Si**
- **No**

Con los datos analizados se comprobó que el 100 %, de los estudiantes encuestados presentaron un alto grado de satisfacción por recibir la capacitación sobre la herramienta tecnológica Webquest, la cual le permitirán conocer una nueva forma de aprender involucrándose en los nuevos procesos tecnológicos.

3.1.2 Encuesta a Profesores.

Pregunta N°1

¿Cuál es el grado de preparación académica que usted tiene?

- **Bachiller**
- **Tercer nivel**
- **Cuarto nivel**

Con los datos obtenidos, se comprobó que el 67%, de los maestros tienen una preparación de tercer nivel y un 33% cuarto nivel, alcanzando un alto grado académico, lo cual permite que el maestro desempeñe su rol con responsabilidad y eficiencia, estimulando al educando en su desarrollo integral. Por lo tanto se debe seguir incentivando a los educadores para alcanzar el más alto grado de preparación.

Pregunta N°2

¿Tiene dominio en el manejo y aplicación de las TICS?

- **Poco**
- **Mucho**
- **Nada**

Con los resultados obtenidos se pudo comprobar que un 67% de los maestros contestaron nada, 33% poco y un 0% mucho, demostrando que no tiene dominio en el

manejo de las Tics lo cual dificulta el ambiente digital que deben tener con los educandos.

Pregunta N°3

¿Aplica usted programas tecnológicos y utiliza el internet para que las tareas de los estudiantes sean dinámicas y motiven el desempeño en clase?

- **Siempre**
- **Alguna vez**
- **Nunca**

Al evaluar los resultados obtenidos de los diagnósticos se determina que el 33% de los Maestros están aplicando programas tecnológicos y la herramienta del internet, lo cual da pautas de su interés por buscar nuevas formas de educar y enseñar para que el Proceso Educativo sea significativo, con el 67% que contestaron alguna vez, se observó indecisión de aplicar estos programas tecnológicos lo cual puede ser resultado desconocimiento de su aplicación.

Pregunta N°4

Del siguiente listado ¿Qué tipo de herramientas tecnológicas usted conoce y domina?

- **Facebook**
- **Organizador gráfico**
- **Blog educativo**
- **Webquest**

Se determina con los resultados obtenidos que el 67% de los maestros utilizan el Facebook un 33% organizador gráfico 0% blog educativo y un 0% de Webquest, demostrando un alto desconocimiento de la herramienta tecnológica Webquest en el proceso interactivo de clase.

Se debe destacar que el Facebook es utilizado como una red social, que brinda a los usuarios interactuar con amigos, a los educandos le sirve para crear grupos de trabajo, enviar información de alguna materia en específico etc., por lo que considera importante los beneficios brindados, los cuales deben ser bien direccionada para que no se convierta en un distractor en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Pregunta N° 5

¿Aplica la herramienta tecnológica Webquest para resolver las tareas con sus estudiantes?

- **Siempre**
- **Alguna vez**
- **Nunca**

Con los resultados obtenidos del 100% se determina que los maestros no utilizan las Webquest, para resolver las tareas enviadas a los estudiantes, lo cual demuestra el desconocimiento total de la herramienta tecnológica en el proceso interactivo de clase, dando pautas para llevar adelante una capacitación con los maestros de la institución.

Pregunta N° 6

¿Le gustaría recibir capacitación, sobre el uso de la herramienta tecnológica Webquest para que la aplique en el proceso interactivo de clase?

Si ()

No ()

Con los resultados obtenidos del 100% se verificó la aceptación de los maestros de recibir la capacitación sobre el uso de la herramienta tecnológica Webquest, lo cual dio buenas alternativas para la investigación.

Pregunta N° 7

Valora la capacidad de análisis y síntesis de sus alumnos en el proceso interactivo de clase.

- **Usualmente**
- **Ocasionalmente**
- **De vez en cuando**

Con los datos obtenidos se pudo observar que el 100% contestaron usualmente; donde se determinó que los maestros, valoran la capacidad de análisis y síntesis de sus estudiantes, promoviendo un razonamiento lógico e incentivando la creatividad, para que las clases sean dinámicas e interesantes.

Hoy en día se debe fomentar en el estudiante su capacidad de análisis, lo que conduce a tener estudiantes participativos, creativos, dejando atrás el memorismo y la repetición.

Pregunta N°8

Dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, aplica la comunicación afectiva con sus estudiantes para obtener un aprendizaje significativo.

- **Siempre**
- **Rara vez nunca**
- **Nunca**

Con los resultados obtenidos del 100%, se verifica que los maestros mantienen siempre una buena comunicación con sus estudiantes, lo cual permite tener unos resultados didácticos y eficientes en el proceso educativo.

La comunicación es el medio más idóneo en el aula para reflexionar y actuar, el maestro debe tener presente que el dialogo es un vínculo educativo poderoso, que promueve la magia de una clase interactiva, permitiendo que el estudiante exprese sin temor lo que siente, lo que aprende y comprende, de los contenidos científico que el docente intenta todos los días plasmar en su mente y en su corazón, para lograr sembrar y cosechar estudiantes autónomos, críticos y reflexivos, capaces de enfrentarse y vencer la aventura de la conquista de sus sueños.

Pregunta N° 9

¿Planifica las tareas enviadas a casa de una manera sencilla y didácticas, para que el estudiante la pueda realizar de una forma autónoma y en equipo?

- Usualmente
- Ocasionalmente
- De vez en cuando

Con los resultados obtenidos del 100%, se confirmó que los maestros están realizando usualmente las planificaciones de una manera didáctica, para que los estudiantes no tengan dificultad en realizar las tareas, promoviendo el desarrollo de destrezas y habilidades, que les permite trabajar en grupo como individualmente, lo cual facilitará la aplicación de la herramienta tecnológica Webquest, ya que consiste en el trabajo colaborativo como individual.

Pregunta N°10

¿Considera usted que la utilización de las nuevas herramientas tecnológicas, ayudará a los estudiantes a desarrollar sus conocimientos y habilidades para aplicarlo en la práctica de la vida diaria?

- Mucho
- Poco
- Nada

Con los resultados obtenidos del 100% en mucho, se logró establecer que las nuevas herramientas tecnológicas son una necesidad ineludible en el aprendizaje y desarrollo de técnicas interactivas en los estudiantes, para desplegar en ellos habilidades y destrezas que el maravilloso mundo de la informática les ofrece; en el desarrollo de su inteligencia, creatividad, investigación que ellos realizan con ingresar en los diferentes portales que ofrece el infinito mundo del internet.

Es allí donde la presencia del docente toma vital importancia para lograr encausar en forma asertiva u organizada que los estudiantes aprendan a explorar el mundo de la tecnología con valores éticos morales para que su personalidad no se vea afectada y logre crecer y desarrollarse como un ciudadano de bien.

3.1.3 Resultado de la entrevista a la autoridad del plantel.

La entrevista se realizó al señor vicerrector por parte de la investigadora, con las siguientes interrogantes:

- ¿Los maestros que trabajan en la Institución educativa, tienen conocimiento sobre las nuevas herramientas tecnológicas?
- ¿Dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, le gustaría que los maestros apliquen las TICS, para que las clases sean didácticas y dinámicas
- ¿Está de acuerdo que en la institución, se apliquen programas educativos con las nuevas herramientas tecnológicas, para desarrollar destrezas y habilidades en los estudiantes
- ¿Cuenta la intuición educativa con internet y laboratorio informático adecuado, para que los maestro estudiantes tengan en el proceso de clase una convivencia digital y tecnológica
- ¿Cree usted conveniente que los maestros de la institución reciban una capacitación clara y sencilla sobre la herramienta tecnológica Webquest?

Las cuales arrojaron datos que coincidieron con las respuestas proporcionadas por los estudiantes del octavo año y profesores de lengua y literatura de la unidad educativa encuestada, todas las interrogantes planteadas sobre los conocimientos que tienen los maestros sobre las TICS, fueron dilucidadas, lo cual se pudo comprobar que existía un poco de resistencia por parte de los profesores y profesoras para conocer y aplicar estas nuevas tecnologías en aula, sin embargo el interés por las autoridades es notoria y se está incentivando a los maestro a desenvolverse en este mundo tecnológico, con

capacitaciones, talleres etc. con los deseos de seguir brindando en la institución una buena educación, para que el estudiante sienta las clases más dinámica y didácticas y obtener un aprendizaje significativo.

Debido a todo este interés brindado por la autoridad competente y los espacios adecuados como laboratorios informáticos, se aceptó llevar adelante la capacitación a los maestros sobre la herramienta tecnológica Webquest con una metodología didáctica que se la debe utilizar en forma asertiva, adecuadamente para el desarrollo de competencias guiadas bajo un marco curricular, por cual el licenciado Luis Rivadeneira está de acuerdo que la tecnología, permite desarrollar destrezas, utilizando la transversalidad en los diferentes campos de disciplinas, donde el ideal es alcanzar una educación de calidad y calidez.

CAPÍTULO 4

DISCUSIÓN

Es indiscutible el avance tecnológico que se ha obtenido en estos últimos años e innegable la transformación del proceso educativo, el ambiente en las aulas es totalmente diferente ya que la aplicación de la tecnología ha dado nuevas pautas esenciales, para una nueva forma aprender y enseñar abordando una visión constructivista donde el educando sea el arquitecto de su propio conocimiento.

Esta investigación tuvo como propósito identificar y describir experiencias del uso de tecnología en la educación, especialmente el interés que presentaron los maestros del área de lengua y literatura y los estudiantes de octavo año paralelo “A” de la Unidad Educativa Fiscomisional “10 de Agosto” en la aplicación de la herramienta tecnológica Webquest para el desarrollo de destrezas y habilidades tecnológicas dentro del proceso educativo.

De los resultados obtenidos se pudo deducir, que existe poca aplicación de herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, corroborando que hay maestros que no tienen dominio en el manejo de las TICS quedándose anclados en el tradicionalismo y la repetición, demostrando un gran temor a educar con tecnología; lo interesante fue que a pesar del grado de dificultad, los maestros demostraron una gran predisposición por aprender el uso de la herramienta tecnológica Webquest por medio de una capacitación.

Por otro lado, de estos datos se puede concluir el desconocimiento total de la herramienta tecnológica Webquest por parte de los encuestados, pero se verificó que el maestro aplica estrategias para trabajar en grupo, desarrollando tareas planificadas lo cual da pautas para la aplicación de las Webquest en una forma colaborativa donde puedan interactuar maestros y estudiantes con información que proviene totalmente del internet como nos afirma su creador Dodge en 2004.

También se pudo apreciar que la herramienta tecnológica que más conocen es el Facebook, la cual es una red social que si no está bien direccionada puede causar daño en el proceso educativo; sin embargo se la puede utilizar como una herramienta que tiene múltiples aplicaciones especialmente para subir información o crear grupos de trabajo.

Por otro lado si comparamos los resultados obtenidos con la realidad nos damos cuenta que uno de los objetivos del Ministerio de Educación es incorporar al proceso educativo las tecnologías de información y comunicación Tics, como atribución al mejoramiento de la calidad educativa, como consta el Acuerdo ministerial 141-11; sin embargo en la Institución los maestros de lengua y literatura poco trabajan con nuevas herramientas tecnológicas.

Para el análisis de los cuestionarios se enfocó en las repuestas contestadas, corroborando, el interés por aplicar, un trabajo colaborativo el cual ayude al educando a razonar, sintetizar sacando a flote un aprendizaje significativo y una evaluación autentica, permitiendo desarrollar destrezas en el manejo de la información y adquiriendo competencias que pueda desenvolverse en esta nueva era tecnológica.

En la investigación se consideró sustancial la repuesta que los estudiantes están dando a la tecnología y el interés de los maestros por ingresar a este mundo digitalizado, a pesar de la resistencia que presentaban por trabajar con las TICS.

Es significativo destacar la aceptación que existe por parte de la autoridad para que los maestros de la institución se actualicen y reciban capacitación sobre el uso de esta herramienta tecnológica Webquest y a la vez diseñen material didáctico digital, con la finalidad de integrarlas en sus planificaciones de clase.

Por todo lo expuesto se recomienda que los maestros apliquen otra forma de educar y enseñar, para que el estudiante sea autónomo y crítico como manifiestan los planteamientos constructivistas Piagetiano, que plantea que el estudiante aprenda a

través de sus propias investigaciones y la práctica de sus acciones realizadas. Así convirtiéndose en el constructor y creador de su propio conocimiento (Carretero, 1997), por eso el objetivo de esta investigación no es solo quedarse en la U. E.F. "10 de Agosto" con los maestros de lengua y literatura y con los estudiantes de octavo año de E.G.B. si no transportarse más allá y abarcar las otras áreas y otras instituciones educativas, para contagiar a los maestros y estudiantes de las otras instituciones educativas del cantón San Lorenzo, para embarcarse y navegar con nuevas propuestas de trabajo y disfrutar la magia de la tecnología.

CAPÍTULO 5

CONCLUSIONES Y PROPUESTA

5.1 Conclusiones

- La mayoría de los maestros de lengua y literatura de la U.E.F. “10 de Agosto” de educación general básica y bachillerato no aplican herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje y tiene un desconocimiento total sobre las Webquest.
- Los estudiantes tienen interés por conocer sobre la tics y la aplicación de la herramienta tecnológica Webquest y dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Los estudiantes presentan habilidades y destrezas en el manejo del computador y algunos medios de comunicación, permitiendo desarrollar actividades de cualquier índole, con las TICS en una forma asertiva e innovadora, competitiva, desarrollando empatía, comunicación asertiva, toma de decisiones, pensamiento creativo, pensamiento crítico, manejo de emociones y de tensiones para que puedan aplicar sus destrezas y habilidades con facilidad y un manejo correcto en el convivir diario.
- Los estudiantes están deseosos de realizar trabajos colaborativos valorando su capacidad de análisis y síntesis de acuerdo a sus individualidades.
- Los maestros demuestran un gran interés por involucrarse en el manejo de TICS, para que sus alumnos se sientan motivados en clase, especialmente en la aplicación de la herramienta tecnológica Webquest.

- Los maestros de lengua y literatura tiene el interés de que la herramienta tecnológica Webquest sea aplicada en todas las áreas educativas dentro y fuera de la institución.

5.2 Propuesta

Tema: Capacitación, elaboración y aplicación de la herramienta tecnológica Webquest para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de Lengua y Literatura.

5.2.1 Justificación

Todo proceso nuevo que se quiere aplicar en una institución o empresa, necesita una socialización y capacitación, lo cual accederá dar nuevos conocimientos técnicos y prácticos que permita estimular a las personas involucradas. En el proceso educativo, el maestro debe estar totalmente capacitado, para poder estar acorde en este mundo digitalizado y convertirse en un verdadero guía y conductor del proceso de enseñanza y aprendizaje, ayudando a sus estudiantes a fomentar sus conocimiento y ser artífice de su educación, por lo tanto debe estar totalmente preparado y capacitado para alcanzar la avance de la ciencia con tecnología.

Hoy en día es una necesidad involucrar la tecnología en el proceso educativo para competir en este mundo globalizante y competitivo, la cual brindará nuevas pautas de aprendizaje es por eso que la propuesta de esta investigación pretende dar solución a la problemática que existe en la Unidad Educativa Fiscomisional “10 de Agosto” que es la poca utilización de las herramientas tecnológica en el proceso interactivo de clase, motivo por el cual la propuesta tiene finalidad de capacitar a los maestros de lengua y literatura y estudiantes de octavo año “A”, diseñando actividades académicas digitales para mejorar el proceso interactivo de clase, utilizando las Tecnologías de la Información y Comunicación, mediante la nueva herramienta tecnológica Webquest que no solamente beneficie al área de lengua y literatura sino a una institución educativa y

por ende a la comunidad Sanlorenceña, garantizando sacar a flote un aprendizaje significativo.

De igual manera presentará una relevancia social y académica por sus grandes ventajas en el proceso educativo ya que brindará la facilidad de interactuar maestros y estudiantes con procesos metodológicos, incrementando la creatividad en el educando y el compromiso del maestro en formar entes constructivistas para la sociedad.

Mediante la capacitación los maestros y estudiantes, estarán en la capacidad de publicar y compartir sus Webquest en el portal, conociendo la estructura de la herramienta, como introducción, tarea, procesos recursos, evaluación y conclusiones, recursos que aplicaran durante las sesiones de trabajo.

Esta capacitación traerá muchos beneficios para la institución y es factible realizarla por lo que se consideró que es una propuesta nueva e innovadora que se encarga de la formación docentes y del desarrollo de las competencias de los estudiantes, centrándose exclusivamente en el aprendizaje de los mismos sobre todo porque la institución cuenta con los recursos idóneos para su aplicación y la predisposición del persona y educandos.

Por lo antes expuesto la ejecución de esta propuesta se la aplicará en un tiempo prudencial de 20 días, ya que el propósito es preparar a los maestro en la aplicación de la herramienta tecnológica Webquest y su estructura, para que ellos conjuntamente con la investigadora del proyecto capaciten a los educandos del octavo “A” con toda la metodología propias de la herramienta, para ser aplicada dentro en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

5.2.2 Fundamentación

La propuesta se desarrollará bajo un fundamento pedagógico y axiológico, ya que pretende robustecer el desarrollo cognitivo y de personalidad del educando dentro del

proceso educativo, partiendo de los valores que influyen mucho en la actividad humana, permitiendo analizar la parte cognoscitiva, valorativa y comunicativa; ningún contenido educativo puede ser eficaz si no se educa con valores éticos y morales , ya que es comprobado que de nada sirve tener tantos conocimientos en la vida si no se tiene esa esencia de ser humano, la cual se adquiere en el convivir diario tomando en cuenta la individualidad e ideas diferentes y aun así el respeto como personas y como ser humano.

La propuesta de capacitar la aplicación de las Webquest ayudo adquirir nuevos conocimiento sobre su utilización y su estructura, donde se demostrará que el conocimiento va agarrado de las mano con los valores, lo cual permitirá que el educando sepa respetar interactuar con sus maestros y compañeros en un mundo tecnológico, sin convertirse en un ente mecánico, que solo le interese tener un computador frente de él sin darle una utilización correcta; tener una capacidad de análisis y síntesis en sus tareas lo cual le dará pauta para aprender a respetar la opinión de los demás y sobre todo tener las riendas de su proceso educativo, demostrando que él, es el protagonista de su propia educación, mirando a sus maestro como un guía y colaborador de su proceso educativo, en si desarrollando sus habilidades y destrezas que contribuirán a la formación de su personalidad como estudiante y por ende como ser humano.

Por eso se considera que esta propuesta será factible aplicarla en todas las áreas del proceso educativo , especialmente para salir del tradicionalismo e involucrar más al educando y maestro en este mundo globalizante, formando entes propositivos de esta sociedad; ya no es conveniente educar para sacar producto repetitivo si no personas humildes para admitir sus errores, inteligente para aprender de ellos y maduro para corregirlo; toda persona se interesa y se apropia de algo cuando conoce; es por eso que el primer paso de la propuesta será capacitar a los maestros y educando para que se enamoren de la misma, donde se demostrará el deleite mágico de este mundo de la tecnología con valores éticos y morales y sobre todo de la Webquest que les permitieran tener buenos resultados en el envío de tareas donde el estudiante se sienta comprometido y artífice de su propio conocimiento.

5.2.3 Objetivos de la propuesta

5.2.3.1 Objetivo General

- Contribuir al fortalecimiento del proceso de enseñanza - aprendizaje, a través de la capacitación a los maestros y estudiantes sobre el uso, aplicación y diseño de la herramienta tecnológica Webquest en las diferentes áreas curriculares.

5.2.3.2 Objetivos Específicos

- Capacitar a los docentes sobre la aplicación y estructura de la herramienta tecnológica Webquest del área de lengua y literatura de la Unidad Educativa Fiscomisional “10 de Agosto”.
- Diseña actividades digitales con los docentes, usando la herramienta tecnológica Webquest, para aplicarlas en el área de Lengua y Literatura.
- Permitir que el educando sea el constructor de su propio conocimiento con el estudio de una serie de actividades estructuradas.
- Lograr que los estudiantes realicen sus tareas en forma clara y sencilla de una manera autónoma y significativa.
- Elevar el interés del estudiante en la aplicación de la herramienta tecnológica Webquest en la elaboración de sus tareas tanto grupal como individual.

5.2.4 Ubicación sectorial y física

La propuesta de incentivar y capacitar a los estudiantes de octavo año paralelo “A” y los maestros de lengua y literatura se la aplicó en el laboratorio N°1 de computación de la Unidad Educativa Fiscomisional “10 de Agosto” lugar apropiado porque se encuentra las computadora, infocus e internet, material idóneo para la creación de las Webquest.

5.2.5 Factibilidad (técnica, administrativa, financiera)

5.2.5.1 Factibilidad técnica.

Fue factible aplicar la herramienta tecnológica Webquest en el laboratorio de computación ya que se encontraban los equipos tecnológicos en buen estado como computadoras, internet, proyector etc.

Por lo tanto, la institución cumplió con los requerimientos tecnológicos para aplicar la herramienta tecnológica Webquest, lo cual se consideró viable emplear la presente metodología basados a los argumentos planteados:

A parte de los conocimientos previos que tienen los maestros lengua y literatura se realizó la debida capacitación sobre las Webquest con éxito, para luego ellos capacitar a estudiantes del octavo año paralelo “A”, fomentando sus conocimientos e interés frente a las tecnologías, en concordancia con la estructura de la herramienta Webquest y todos los elementos que intervienen en su aplicación, dejando en la institución una guía didáctica elaborada por la investigadora para posteriores aplicaciones.

Se debe mencionar que la implementación de los laboratorios es idónea y está en buen estado hasta la actualidad, e incluso se debe indicar que se dotó de nuevas computadoras a los 2 laboratorios informáticos de la institución por la gestión de las autoridades y el vicariato lo cual dio beneficio para su aplicación.

En cuanto el interés de los estudiantes en la aplicación de la nueva metodología de trabajo de la herramienta tecnológica Webquest, se obtuvo una respuesta favorable considerando que estos conocimientos adquiridos, lo apliquen en el convivir diario obteniendo grandes resultados con un aprendizaje significativo.

También se debe considerar el cumplimiento de los objetivos de la presente investigación, sobre la herramienta tecnológica Webquest, la cual se considera una propuesta nueva en aula con la finalidad de realizar en trabajos colaborativos, permitiendo que el educando tenga ideas innovadoras y protagonice su proceso educativo.

5.2.5.2 Factibilidad administrativa

Primeramente se obtuvo la autorización de las autoridades (Anexo N°4), los cuales brindaron todo el apoyo necesario para la aplicación de la herramienta tecnológica, y la capacitación a maestros de lengua y literatura como los estudiantes de octavo año paralelo “A”, ya que la misma dará nuevas pautas de educar y enseñar con las nuevas herramientas tecnológicas lo cual involucra a los maestros Y educando estar inmerso en este mundo tecnológico.

5.2.5.3 Factibilidad Financiera.

Para aplicar este proyecto se aprovechó la gran oportunidad y colaboración que la institución brindó, especialmente con los cambios que realizaron en los laboratorios con la adquisición de 15 nuevas computadoras y la nueva red de internet, con un costo 15.000 dólares lo cual cubrió de cuenta particular de la institución.

También se debe mencionar que la aplicación de la propuesta tuvo un costo 1085 dólares que corrió por parte de la investigadora.

5.2.6 Viabilidad Académica (de acuerdo al tipo de investigación)

La propuesta se desarrolló de una manera gradual, desde el planteamiento de los objetivos, realizando un nivel descriptivo que incentive al educando del octavo año paralelo “A” en todos los campos educativos, aplicando procesos pedagógicos en el

desarrollo de las Webquest. Midiendo las variables o conceptos que permitan llegar a las personas escogidas para la aplicación de la propuesta de la investigación.

La propuesta de las Webquest no solamente se puede desarrollar con estudiantes de los octavos años, es factible aplicarla en todos los niveles educativos y con todas las áreas, especialmente con dos horas clase, para tener el tiempo necesario para trabajar con tranquilidad en aula, ya que el objetivo de la herramienta es formar estudiantes constructivista y protagonista de su aprendizaje.

En la revisión bibliográfica se encuentra los tipos y línea de investigación que se aplicó en la propuesta que fue TICS y Educación, la cual incorporo la tecnológica en el proceso de enseñanza mediante nuevas técnicas de trabajo con nuevos desafíos.

5.2.7 Plan de trabajo

Tabla 2. Plan de trabajo

OBJETIVO	META	ACTIVIDAD	RECURSOS	CRONOGRAMA
Organizar la capacitación a los maestros de lengua y comunicación y estudiantes del 8vo año de E.G.B. sobre cómo realizar una Webquest para ser aplicado en el proceso interactivo de clase, y las tareas sean dinámicas	Capacitar a los maestro y estudiantes sobre la importancia y estructura de las Webquest	Reunión con las autoridades para informar sobre el proyecto y el calendario de la capacitación con los estudiantes y maestros	<ul style="list-style-type: none"> • Computadoras • Proyector • Internet • Recurso humano • Pizarrón. • Disco compacto • Metodología. • Didáctica 	Mes de 18 febrero-31 marzo 2015 1s 2s 3s 4s X 18 de febrero
		Convocatoria a los participantes.		x 23 de febrero
		Preparación del material didáctico		X 24 - de febrero
		Capacitación a los maestros para difundir la importancia y estructura de las Webquest		X 25–3 marzo
		Capacitación a los estudiantes sobre la aplicación y diseño de la herramienta tecnológica Webquest		x x 4 – 31 marzo

Fuente: Unidad Educativa Fiscomisional “10 de Agosto”

5.2.8 Validación de la propuesta.

La propuesta se validó en forma empírica, ya que fue puesta en práctica por un tiempo de un mes con la cantidad poblacional de 36 personas entre estudiantes de octavo año paralelo “A”. 5 maestros de lengua y literatura y 1 autoridad de la U.E.F. “10 de Agosto”,

dando resultados muy satisfactorio por el interés brindado por los involucrados en la propuesta.

Para realizar la validación de la propuesta primeramente se solicitó a las autoridades institucionales (Anexo N° 3) lo cual fue aceptada (Anexo N° 4), para luego reunirse con los 5 maestros de lengua y literatura llevando adelante este proceso de capacitación, durante una semana (Anexo N° 5) donde se le entrego a los profesores un disco compacto con un manual de novatos, donde se encontraba la explicación de las Webquest su importancia ventajas, desventajas, estructura, videos donde se detallaba paso a paso su elaboración.

Después de la capacitación de los profesores, se preparó a los 30 estudiantes por un tiempo de una semana por parte de los maestros de lengua y comunicación y previa supervisión de la investigadora, para luego interactuar maestros y alumnos , aplicando las Webquest en un lapso de dos semanas (Anexo N°6) , cada estudiante con la colaboración de un maestro elaboró una Webquest (Anexo N°7) con temas escogido del curriculum escolar de octavo año, correspondiente al bloque curricular número 2 titulado cuento de terror y el bloque número 4 titulado canción y música (Anexo N°8).

A lo largo de esta propuesta se evaluó las Webquest como una herramienta tecnológica didáctica para la realización de tareas, como una propuesta nueva para educar y enseñar.

En este espacio se pretende dar respuesta a los objetivos planteados los cuales se relacionan con las interrogantes planteadas.

Los resultados obtenidos están apoyados en datos cuantitativos y cualitativos que dieron paso a las respuestas de los objetivos planteados de esta investigación llegando a las conclusiones del mismo.

5.2.9 Instructivo de funcionamiento

En el siguiente apartado se indicaran aportaciones para dar ideas significativas a futuras investigaciones.

Como resultado de la investigación realizada en la U.E.F. “10 de Agosto” se agregó a su planificación actualizar quimestralmente a los maestros, en el uso de las nuevas herramientas tecnológicas, especialmente de las Webquest como una herramienta de trabajo de toda las áreas en la institución ,con el objetivo de que aquellos maestros que fueron capacitados a través del investigador del proyecto, formen un equipo de trabajo para adquirir nuevas competencias tecnológicas con la pedagogía adecuada para la aplicación de las Webquest y a la vez capaciten a otros maestros en la aplicación de esta herramienta tecnológica que da nuevas pautas de educar y enseñar.

Capacitar a los directores de áreas de las instituciones educativas de San Lorenzo, en el uso de las Webquest como herramienta tecnológica de trabajo en el proceso educativo, con la finalidad que ellos capaciten a sus compañeros de todas las materias, a nivel académico, y sirva de investigaciones para futuros proyectos de investigación.

Tener presente que la tecnología está siempre en proceso de cambios, lo cual sería inevitable estar en constantes actualización de las Webquest en cuanto su estructura según sus creadores, adaptándolas a todos los niveles y materias.

5.2.10 Impactos.

La propuesta tuvo un impacto pedagógico y social apoyado en un análisis cuantitativo y cualitativo ya que se aplicó en el proceso educativo una nueva metodología didáctica, comprometiendo al maestro y educando, un poco más con su labor y rompiendo paradigmas del tradicionalismo que por año se han mantenido anclado en el memorismo y la repetición.

Todas las acciones desarrolladas en el proceso de enseñanza de la propuesta fueron relevantes de tal manera que provocó un interés total por parte de los maestros y estudiantes en aprender y utilizar la herramienta, como un recurso didáctico, motivador e innovador.

La propuesta se consideró novedosa la cual fue aplicada con algunos indicadores tomados de las variables, con un alto nivel de confiabilidad y viabilidad, adecuada, idónea a las condiciones tecnológicas como un medio de enseñanza y aprendizaje que conduce al educando a un medio que le exige ser analítico, crítico y constructivista, transformando el proceso de enseñanza - aprendizaje y provocando cambios extraordinarios en la forma de pensar del educando.

Para la investigación y la aplicación de la propuesta se consideró muchos los objetivos planteados y en particular el impacto pedagógico como una forma exclusiva que dio pauta al impacto social manifestando cambios significativos transformaciones del sujeto en su forma de pensar sobre las ventajas de la herramienta tecnológica.

Con las diferentes tareas enviadas se determinó la dimensión de la variable provocando en el estudiante indagar sobre los cambios significativos desde la aplicación de la herramienta tecnológica Webquest en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Por todo lo expuesto se propone este nuevo modelo de enviar las tareas para promover un aprendizaje significativo formando estudiantes conductores y responsable se su proceso educativo.

REFERENCIAS

- Adell. (2003). La metodología de las webquest en el proceso. En O. C. Ana, *La metodología del WebQuest en el proceso* (pág. 3). Barcelona.
- Adell, & Bernabe. (16 de OCTUBRE de 2006). El modelo Webquest como estrategia para la adquisición de competencias genéricas en el EEES. En J. Adell, & B. Iolanda. Obtenido de <http://elbonia.cent.uji.es/jordi/wp-content/uploads/docs/iolanda-bernabe-munoz.pdf>
- Adell, J. (2004). Origen de las webquest. *Interney en el aula: Las webquest.*, 2.
- AUGUSTO, B. T. (2006). *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN. PARA ADMINISTRACIÓN, ECONOMÍA, HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES*. MÉXICO: LETICIA GAONA FIGUEROA.
- Barba, C. (S.F). Obtenido de http://scholar.google.es/scholar?hl=es&q=webquest&btnG=&lr=:http://www.quadernsdigitals.net/datos/hemeroteca/r_1/nr_527/a_7365/7365.pdf
- Bernabé, I., & Adell, J. (2006). Obtenido de <http://elbonia.cent.uji.es/jordi/wp-content/uploads/docs/iolanda-bernabe-munoz.pdf>
- Bernabé, I., & Adell, J. (2006). El modelo Webquest como estrategia para la adquisición de competencias genéricas en el EEES. *La Educación en entornos virtuales: calidad y efectividad en el E-LEARNING*, 7. Obtenido de <http://elbonia.cent.uji.es/jordi/wp-content/uploads/docs/iolanda-bernabe-munoz.pdf>
- Caballo, V. F. (2008). *Formación e innovación Educativa Universitaria* , 58.
- Cano, M. (2011). *Biología y geología Investigación, innovación y buenas prácticas*. Barcelona: Grao de IRF.
- Carme, B., & Sebástia., C. (2010). *Odenadores en las aulas. La clave es la metodología*. Barcelona.
- Carretero, M. (1997). *Constructivismo y Educatción*. México: Progreso,S.A.
- Cisneros, L. M. (20014). Uso de la tecnología en la enseñanza de matemáticas. *Educa@news*, 6.
- Coll, C., & Granel, C. (1994). *Cuaderno de Pedagogía*, 4.
- Comfanorte, F. d. (2004). *Proyecto Educativo Institucional*. San José Cucuta.
- Cool, C., & Granel, C. (1944). *Cuaderno de pedagogía*.
- Córico, L. L. (2000). *Capitulo 4 Diseño instruccional*. Recuperado el enero de 2015, de Disponible en www.um.es/ead/red/6/documento6.pdf

http://cvonline.uaeh.edu.mx/Cursos/Maestria/MGIEMV/DisenoProgramasEV12/materiales/Unidad%204/Cap4_Disenoinstruccion_U4_MGIEV001.pdf

Díaz, J. (1999). En J. Díaz, *La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas* (pág. 15). Barcelona España: Indep Publicaciones.

Dodge, B. (Marzo de 2004). *Internet en aula. Las webquest*, 2.

Dodge, B. (2008). En *Webquest Manual para Novatos* (pág. 6).

Dodge, B. (2008). *Webquest Manual para Novatos*.

Enfoque estratégico sobre las TICS en educación. (2014). Chile: Oreal Unesco Santiago.

Gallego, D., & Sonsoles, L. (2007). *Complutense de Edducación*, 3.

García, J. (2008). *Webquest. Manual para novatos*. En J. J. Hernández, *Webquest. Manual para novatos* (pág. 28).

Gonzalez, J. (2 de noviembre de 2007). *WebQuest: Una propuesta metodológica para usar Internet en el aula*. Obtenido de <http://www.aula21.net/tercera/introduccion.htm>

Guiñazú, I. I. (2003). *Tecnología educativa mirada convergentes, voces divergentes*. Argentina: Universidad Nacional del Río Cuarto.

Hernandez, M., & Petronilo, A. (27 de Octubre de 2015). *Recuperada: www.repositorio.puce.edu.ec/*. Obtenido de *Recuperada: www.repositorio.puce.edu.ec/*: Webquest como herramienta didáctica del aprendizaje significativo en la asignatur de cisncias sociales de octavo, noveno, décimo de E.G.B.

Higueras, E., & Quintana, J. (2009). *Las webquests, una metodología de aprendizaje cooperativo, basada en el acceso, el manejo y el uso de información de la red*. Barcelona: Octaedro.

ítem: <http://repositorio.puce.edu.ec/handle/22000/5828>. (2013).

Jordi Adell Segura, I. B. (2006). *El modelo webquest como estrategia para la adquisición de competencias en el ees*. tarragona: Universitat Jaume I.

Jordi, A. (2004). *Internet en el aula: las webquest*.

Litwin, E. (2005). *Tecnología Educativa en tiempos de internet*. Buenos Aires: Amorrurto editores.

M .IUISA NAVARRETE, M. M. (PRIMERA EDICION2006). *IIINVESTIGACIÓN A LA TÉCNICAS CUALITATIVAS APLICADA EN SALUD*. ESPAÑA: UNIVERSIDAD ATONOMA DE BARCELONA.

M. d. (2012). *Nuevo Reglamento de la LOEI*. Quito Ecuador.

March, T. (1998 ; 2000)). *La metodología del WebQuest en el proceso*. Obtenido de Google académico: <http://www.lmi.ub.es/edutec2004/pdf/114.pdf>

March, T. (1998;2000). Barcelona. Obtenido de <http://www.lmi.ub.es/edutec2004/pdf/114.pdf>

Martín, V., & Qintana, J. (2011). Difusión y uso de las webquesten el ambito universitario español. En V. Martín, & Q. Jordi, *Difusión y uso de las webquesten el ambito universitario español* (pág. 28). Barcelona.

Matide, F. d. (2014). <http://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/6373/1/UPS-QT04935.pdf>. Obtenido de <http://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/6373/1/UPS-QT04935.pdf>

Medina, A., & Domingez, M. (2014). *Frontera de la investigación de la Didáctica*. Madrid.

Nemecio, N. R. (2011). La webquest, el aula virtual y el desarrollo de competencias para la investigación. *Revista Iberoamericana de Educación.*, 2 y 6.

Nuñez, N. (2011). Las webquest, el aula virtual y el desarrollo de competencia para la investigación. En N. R. Nemecio, *Nunez Rojas Nemecio* (págs. 2- 6). Morgoviejo Perú.

Osuna, R. (2014). *Redes como sistema facilitadores de la trasnmisión de conocimiento*. Mrpadal Interactive Media,S.L.

PATRICIA. (s.f.). WEBQUEST. En WEBQUEST.

Perez, L. (2012). *Tecnología de la información y la comunicación aplicadasa la educación*. Quito.

Petronila, M. H. (2013). <http://repositorio.puce.edu.ec/handle/22000/5828>.

Petronilo, M. H. (s.f.).

Ramos, N. G. (2012). Un paso hacia la competncia digital del profesorado: El uso de las Webquest en clase. *Actas de la IV Jornada de Formación para Profesores en Chipre* (pág. 188). Chipre: Universidad de Granada.

Salas, R. J. (2011-2012). Webquest como herramienta Facilitadora del Proceso d eEnseñanza y Aprendizaje de la Literatura Ecuatoriana. Loja.

Segovia, F. (2014). *Educ@news*, 8.

UPEC. (2013). Recuperado:<http://ecuadoruniversitario.com/>. *Sathiry*, 35. Obtenido de <http://ecuadoruniversitario.com/noticias-universitarias/esta-en-circulacion-tercera-edicion-de-revista-cientifica-sathiri/>

Valyamor, A., Pampillón, A., & Merino, J. (2002). *Innovación en el campus virtual metodología herramientas*. Madrid: Complutence,SA.

Yoder. (1999). *internet en las aulas: Las webquest.*

GLOSARIO

Webquest. Herramienta tecnológica, con tareas dirigidas, estructuradas, organizadas, para que el alumno la realice en internet, e interactúe en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Pedagógica: Ciencia que estudia la educación.

Empírica: Resultado basado en la experiencia mediante la observación.

Cognitivo: Estudio del conocimiento, facultad que tiene el ser vivo para procesar información a partir de la percepción.

Constructivismo: Es una corriente que le brinda al estudiante herramientas para que él sea el creador de su propio conocimiento.

ANEXOS

Anexo (N°1) Encuesta



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR SEDE ESMERALDAS UNIDAD DE POST - GRADO

Encuesta dirigida a estudiantes del octavo año de EGB Unidad Educativa Fiscomisional "10 de Agosto".

OBJETIVO: Analizar el proceso de la aplicación de la herramienta Webquest en el desarrollo de destrezas y habilidades de herramientas tecnológica en los niños(as) de octavo año de E.G.B.

INSTRUCCIONES:

La encuesta es anónima, para garantizar la confiabilidad de la información.

Marque dentro del paréntesis (x) según como corresponda.

CUESTIONARIO

1 ¿Aplican sus maestros programas tecnológicos para que sus tareas sean dinámicas y motiven su desempeño en clase?

Siempre () Alguna vez () Nunca ()

2 Del siguiente listado de herramientas tecnológica ¿Cuál usted conoce?

Webquest () Blog educativo () Organizador gráfico () Facebook ()

3 ¿Las herramientas tecnológicas que aplican sus maestros para que las clases sean dinámicas, son sencillas y fáciles de aplicarlas?

Siempre () Alguna vez () Nunca ()

4. ¿Dentro del proceso de clase, sus maestros presentan destrezas en el manejo de la información?

Siempre () Alguna vez () Nunca ()

5. ¿En el proceso interactivo de clase, sus maestros valoran su capacidad de análisis y síntesis?

Siempre () Rara vez () Nunca ()

6. ¿Dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje sus maestros son respetuosos y comunicativos?

Siempre () Rara vez () Nuca ()

7. ¿Aplican sus maestros estrategias en clase, para que puedan trabajar en grupo y mantenga buenas relaciones con sus compañeros?

Siempre () Rara vez () Nunca ()

8. ¿Sus maestros le envían a casa tareas planificadas en forma didáctica, para que las pueda realizar de una manera autónoma y no tenga dificultad en realizarlas?

Usualmente () Ocasionalmente () De vez en cuando ()

9. ¿Considera que la utilización de las nuevas herramientas tecnológicas, le ayudarán a desarrollar sus conocimientos y habilidades para aplicarlo en la práctica del convivir diario?

Mucho () Poco () Nada ()

10. ¿Le gustaría que te capaciten, sobre el uso de la herramienta tecnológica Webquest para aplicarlo en tu proceso de clase?

Si () No ()



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
SEDE ESMERALDAS
UNIDAD DE POST-GRADO

Encuesta dirigida a Docentes de octavo año de EGB de la Unidad Educativa Fiscomisional “10 de Agosto”.

OBJETIVO: Determinar si el maestro conoce sobre la aplicación de la herramienta tecnológico Webquest como una metodología didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje para desarrollar destrezas y habilidades en los estudiantes.

INSTRUCCIONES:

1. ¿Cuál es el grado de preparación académica que usted tiene?

Cuarto nivel ()

Tercer nivel ()

Bachillerato ()

2. ¿Tiene dominio en el manejo y aplicación de las TICS?

Mucho () Poco () Nada ()

3. ¿Aplica usted programas tecnológicos y utiliza el internet para que las tareas de los estudiantes sean dinámicas y motiven el desempeño en clase?

Siempre () Alguna vez () Nunca ()

4. Del siguiente listado ¿Qué tipo de herramientas tecnológicas usted conoce y domina?

Webquest () Blog educativo () Organizador gráfico () Facebook ()

5. ¿Aplica la herramienta tecnológica Webquest para resolver las tareas con sus estudiantes?

Siempre () Alguna vez () Nunca ()

Anexo(N° 2): Entrevista



**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
SEDE ESMERALDAS
UNIDAD DE POST-GRADO**

Entrevista dirigida al Vicerrector de la Unidad Educativa
Fiscomisional“10 de Agosto”.

INSTITUCIÓN: U.E.F. “10 de Agosto”

NOMBRE: Luís Alberto

APELLIDO: Rivadeneira Padilla

CARGO: Vicerrector

LUGAR: San Lorenzo

TELÉFONO: 0994512808

FECHA:

HORA

1 ¿Los maestros que trabajan en la Institución educativa, tienen conocimiento sobre las nuevas herramientas tecnológicas?

SI ()

NO ()

¿Por qué? -----

5 ¿Cree usted conveniente que los maestros de la institución reciban una capacitación clara y sencilla sobre la herramienta tecnológica webquest?

Si ()

NO ()

¿Por qué? -----

5.3 Anexo (N°3) Solicitud

San Lorenzo, 3 de junio del 2014

Lcdo. Luis Rivadeneira

VICERRECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL "10 DE AGOSTO"

En su despacho.

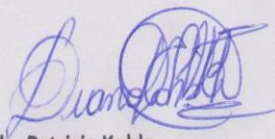
Mis saludos cordiales y a la vez desearle éxito en sus delicadas funciones.

Me permito informarle que me encuentro estudiando en la Pontificia Universidad Católica sede Esmerada, para obtener el título de magíster en las TICS, por la cual debo desarrollar un trabajo investigativo, con el tema webquest en el desarrollo de destrezas y habilidades de herramientas tecnológica en niños niñas de octavo año de E.G.B.

Por lo tanto acudo a usted, para solicitarle que me permita aplicar la investigación en la Unidad Educativa Fiscomisional "10 de Agosto" institución que usted dignamente dirige

Esperando que mi pedido tenga la acogida favorable, reitero mis sinceros agradecimientos.

ATENTAMENTE,



Lcda. Patricia Kohls

5.4 Anexo (N° 4) Autorización

San Lorenzo, 8 de junio del 2014

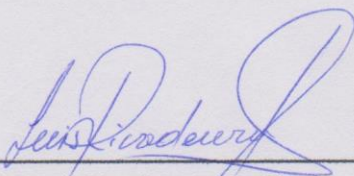
Lcda. Patricia Kohls Quiñónez
RECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL "10 DE AGOSTO"
En su despacho.

Mis saludos cordiales y a la vez desearele éxito en sus delicadas funciones.

En respuesta a su pedido me permito informarle que como Vicerrector en la Unidad Educativa antes mencionada le autorizo aplicar la investigación aplicada al tema "Webquest en el desarrollo de destrezas y habilidades de herramientas tecnológicas en niños y niñas de octavo año de E.G.B."

Esperando que su investigación sea acogida favorablemente por parte de los estudiantes le deseo éxito en el desarrollo de su proyecto.

Atentamente


Lcdo. Luis Rivadeneira Padilla



5.5 Anexo (N°5) Capacitación a los Maestros









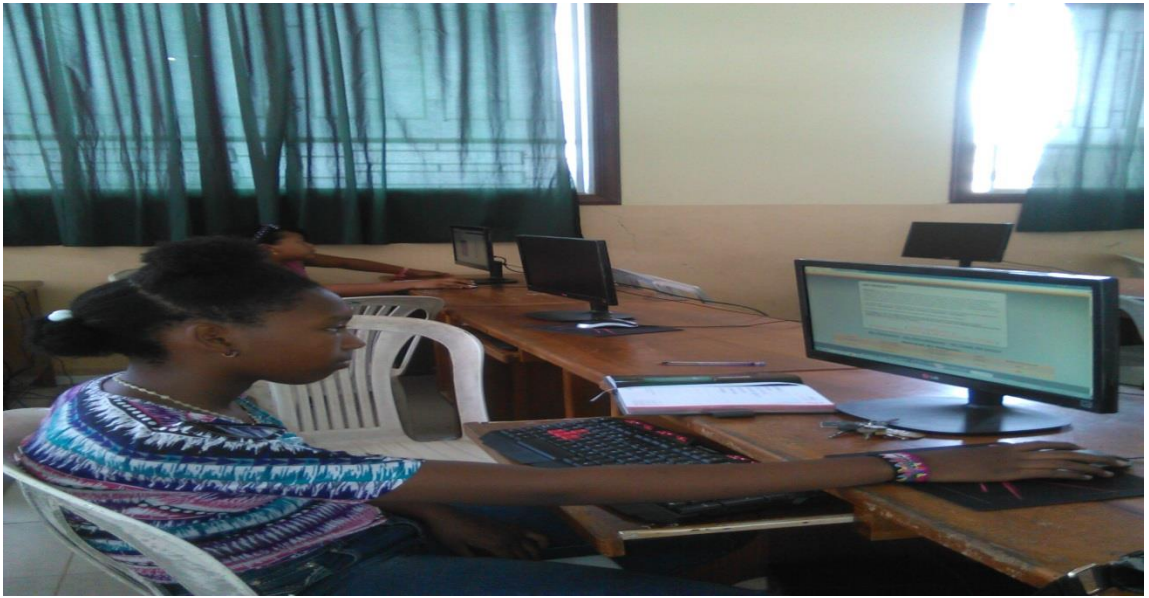


5.6 Anexo(N° 6) Capacitación











WEBQUEST CREATOR x WEBQUEST CREATOR x cuento el camino delos... x Solange

www.webquestkeys.com/majwq/cwebquest/editar0/17684

WebQuest Creator

Servicios proporcionados por CEYS
Está en el sistema como María12: joice.jamileth.valencia.cuellar

Inicio Salir Mis Webquests Webquest Acerca de

EDITANDO WEBQUEST: "Que es un cuento de terror"

Desde aquí se puede modificar cualquier parte de la webquest anteriormente creada. Para ello hay que hacer clic en el enlace de la parte que se quiere editar.

Una vez terminada la edición puede volver al menú "MIS WEBQUESTS" y hacer pública o no la misma.

[Título-Materia-Nivel-Estilo](#)
[Introducción](#)
[Tarea](#)
[Proceso](#)
[Recursos](#)
[Evaluación](#)
[Conclusión](#)
[Crear/Editar Guía Didáctica](#)

Ayuda: Subir imágenes - vídeos -enlaces

Editando Título-Materia-Nivel-Estilo

Título:
Materia:
Nivel:

Elige un estilo

Estilo	Información	Estilo	Información
	greenred • Vista previa • Información		innovation • Vista previa • Información

ES 12:28 06/03/2015





5.7 Anexo(Nº 7) Webquest realizada por los estudiantes.

- APARIENCIA

Título:

Materia:

Nivel:

Idioma:

Pie de página:

NOTA: El símbolo @ se mostrará como imagen para proteger la dirección.

Elige un estilo

Estilo	Información	Estilo	Información
	greenred Vista previa Información		innovation Vista previa Información
	simplypink Vista previa Información		corporate Vista previa Información
	sahara Vista previa Información		nothingfanzny Vista previa Información
	freshlight		shallowgrunge

Buc x Nueva pestaña x

cwebquest/fpaso0/

PASO 1/6: INTRODUCCIÓN

Ayuda: Subir imágenes - videos -enlaces

Ruta: p

Siguiente

Kumbia PHP TinyMCE php free CSS templates.org MySQL Sun FANFAMFAM

Título-Materia-Nivel-Estilo **Introducción Tarea Proceso Recursos Evaluación Conclusión**
Crear/Editar Guía Didáctica

Ayuda: Subir imágenes - videos -enlaces

Editando Tarea

Del siguiente cuento el camino de los tilos resuelve las siguientes preguntas:

- Resolver un problema o una incognita.
- Manifiestar un punto de vista personal.
- Definir las partes del cuento del terror.
- Crear un cuento de terror.
- Encontrar a los personajes y escenario.
- Buscar el autor del cuento de terror.
- Verifica si el cuento es real , ficticio o de ambos.
- Hacer interrogantes al cuento.

Resolver la tarea:

- Este problema se resuelve en el desenlace por eso es bueno saber encontrar las partes del cuento
- Mi punto de vista personal es que los cuentos de terror son leyendas de nuestros antepasados o creados por nosotros la nueva generacion
- **Titulo**

introducción

Ruta: p

Terminar

el cuento el camino de lo...
 rebquest/editar3/17584


Título-Materia-Nivel-Estilo **Introducción Tarea Proceso Recursos Evaluación Conclusión**
Crear/Editar Guía Didáctica

Ayuda: Subir imágenes - videos -enlaces

Editando Proceso

Ingresar al internet a buscar los conceptos a la siguientes direcciones:

- http://es.wikipedia.org/wiki/Cuento_de_terror
- <http://definicion.de/cuento-de-terror/>
- Leer el siguiente cuento en esta direccoln:
- http://cuentos.infantiles.idoneos.com/cuentos_de_terror/el_camino_de_los_tilos/
- Sacar tu punto de vista personal
- verificar las personas involucradas



Ruta: ul > li > span

Terminar

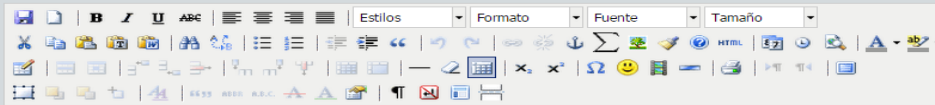
Desde aquí se puede modificar cualquier parte de la webquest anteriormente creada. Para ello hay que hacer clic en el enlace de la parte que se quiere editar.

Una vez terminada la edición puede volver al menú "MIS WEBQUESTS" y hacer pública o no la misma.

[Título-Materia-Nivel-Estilo](#) [Introducción](#) [Tarea](#) [Proceso](#) [Recursos](#) [Evaluación](#) [Conclusión](#)
[Crear/Editar Guía Didáctica](#)

Ayuda: Subir imágenes - vídeos -enlaces

Editando Tarea



1.-El **cuento de terror** (también conocido como *cuento de horror* o *cuento de miedo*, y en ciertos países de Sudamérica, *cuento de suspense*), considerado en sentido estricto, es toda aquella composición literaria breve, generalmente de corte fantástico, cuyo principal objetivo parece ser provocar el escalofrío, la inquietud o el desasosiego en el lector, definición que no excluye en el autor otras pretensiones artísticas y literaria.



2.-El cuento es la composición literaria más antigua de la humanidad, pero también se está convirtiendo en su modalidad de relato breve en una fórmula moderna de expresión dotada de inagotables posibilidades

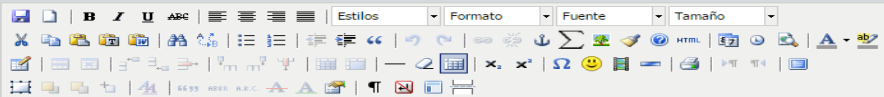


el cuento el camino de los
webquest/editar5/17584

[Título-Materia-Nivel-Estilo](#) [Introducción](#) [Tarea](#) [Proceso](#) [Recursos](#) [Evaluación](#) [Conclusión](#)
[Crear/Editar Guía Didáctica](#)

Ayuda: Subir imágenes - vídeos -enlaces

Editando Evaluación



1. **Resolver un problema o una incognita.**
 2. **Manifestar un punto de vista personal.**
 3. **Definir las partes del cuento del terror.**
 4. **Crear un cuento de terror.**
 5. **Encontrar a los personajes y escenario.**
 6. **Buscar el autor del cuento de terror.**
 7. **Verifica si el cuento es real , ficticio o de ambos.**
- **Hacer interrogantes al cuento.**

al resolver las siguientes interrogantes cada una de ellas tendrá el valor de medio punto , que te hará un total de 4 puntos

el literal N° 4 tendrá el valor para 10, 6 puntos por lo tanto el trabajo tiene un valor de 10 puntos



Ruta:

Terminar



Desde aquí se puede modificar cualquier parte de la webquest anteriormente creada. Para ello hay que hacer clic en el enlace de la parte que se quiere editar.

Una vez terminada la edición puede volver al menú "MIS WEBQUESTS" y hacer pública o no la misma.

Título-Materia-Nivel-Estilo Introducción Tarea Proceso Recursos Evaluación Conclusión
Crear/Editar Guía Didáctica


Ayuda: Subir imágenes - videos -enlaces

Editando Introducción

Estilos Formato Fuente Tamaño

B I U ABC [list icons] [table icon] [link icon] [unlink icon] [undo icon] [redo icon] [print icon] [help icon]

El **cuento de terror** (también conocido como cuento de **horror** o cuento de **miedo**, y en ciertos países de Sudamérica, cuento de **suspenso**), considerado en sentido estricto, es toda aquella composición literaria breve, generalmente de corte fantástico, cuyo principal objetivo parece ser provocar el escalofrío, la inquietud o el desasosiego en el lector, definición que no excluye en el autor otras pretensiones artísticas y literarias.



Desde aquí se puede modificar cualquier parte de la webquest anteriormente creada. Para ello hay que hacer clic en el enlace de la parte que se quiere editar.

Una vez terminada la edición puede volver al menú "MIS WEBQUESTS" y hacer pública o no la misma.

Título-Materia-Nivel-Estilo Introducción Tarea Proceso Recursos Evaluación Conclusión
Crear/Editar Guía Didáctica


Ayuda: Subir imágenes - videos -enlaces

Editando Proceso

Estilos Formato Fuente Tamaño

B I U ABC [list icons] [table icon] [link icon] [unlink icon] [undo icon] [redo icon] [print icon] [help icon]

- http://es.wikipedia.org/wiki/Cuento_de_terror
- <https://www.google.com.ec/webhp?sourceid=chrome-instant&ion=1&espv=2&ie=UTF-8#q=que+es+un+cuento+para+ni%C3%B1os>
- http://es.wikipedia.org/wiki/Cuento_infantil
- <https://www.google.com.ec/search?q=estructura+del+cuento+de+terror&espv=2&biw=1600&bih=79>
- <https://www.youtube.com/watch?v=F9g7cuKq4FI>



WEBQUEST CREATOR x WEBQUEST CREATOR x Juegos Friv x gato negro - Buscar con G x Mailton

www.webquestceys.com/majwq/cwebquest/editar/17646





WebQuest Creator

Servicios proporcionados por CEYS
Está en el sistema como brayton23: Brayton Montaña Obando

Inicio Salir Mis Webquests Webquest Acerca de

EDITANDO WEBQUEST: "Cuento de Terror"

Desde aquí se puede modificar cualquier parte de la webquest anteriormente creada. Para ello hay que hacer clic en el enlace de la parte que se quiere editar.

Una vez terminada la edición puede volver al menú "MIS WEBQUESTS" y hacer pública o no la misma.

[Titulo-Materia-Nivel-Estilo](#)
[Introducción](#)
[Tarea](#)
[Proceso](#)
[Recursos](#)
[Evaluación](#)
[Conclusión](#)
[Crear/Editar Guía Didáctica](#)

Ayuda: [Subir imágenes - videos - enlaces](#)

Kumbia PHP TinyMCE php free CSS templates.org MySQL Joomla! FANFAMFAM

© v 1.8 Septiembre 2009 - Contacto

www.webquestceys.com/majwq/cwebquest/guidadicticawq/17646

ES 10:38 06/03/2015

WEBQUEST CREATOR x Juegos Friv x gato negro - Buscar con G x

webquestceys.com/majwq/wq/ver/17646

CUENTO DE TERROR

LENGUA Y LITERATURA SECUNDARIA

[INTRODUCCIÓN](#)
[TAREA](#)
[PROCESO](#)
[RECURSOS](#)
[EVALUACIÓN](#)
[CONCLUSIÓN](#)

INTRODUCCIÓN

Cuento de TERROR

(También conocido como *cuento de horror* o *cuento de miedo*, y en ciertos países de Sudamérica, *cuento de suspense*), considerado en sentido estricto, es toda aquella composición literaria breve, generalmente de corte fantástico, cuyo principal objetivo parece ser provocar el escalofrío, la inquietud o el desasosiego en el lector, definición que no excluye en el autor otras pretensiones artísticas y literarias.



q/wq/ver/17646

ES

WEBQUEST CREATOR Juegos Friv gato negro - Buscar con G

webquestceys.com/majwq/wq/vere/17646

CUENTO DE TERROR LENGUA Y LITERATURA SECUNDARIA

Introducción TAREA Proceso Recursos EVALUACIÓN Conclusión

EVALUACIÓN

Todas las tareas realizadas se utilizara bajo los siguientes parámetros.

valor 1..Que es un cuento de terror .

valor 2..Para uste que es un cuento de terror.

valor 4..Haga una refleccion,de la lectra, El gato negro.

valor 3..Haga un cuento de terror.




ES

WEBQUEST CREATOR Juegos Friv gato negro - Buscar con G

webquestceys.com/majwq/wq/vert/17646

CUENTO DE TERROR LENGUA Y LITERATURA SECUNDARIA

Introducción TAREA Proceso Recursos EVALUACIÓN Conclusión

TAREA

Si el producto final conlleva la utilización de alguna herramienta (por ejemplo, PowerPoint, edición de páginas Web, edición de video), indíquese en este apartado.

.Que es un cuento de terror .

.Para usted que es un cuento de terror.

.Que es un mito.

.Haga una refleccion, El gato negro.

UN CUENTO DE TERROR

Un **cuento** es una **narración breve de hechos imaginarios**, que presenta un grupo reducido de personajes y apela a la economía de recursos narrativos para desarrollar un argumento no demasiado complejo.

Lee todo en:



PARA USTED QUE ES UN CUENTO DE TERROR

Un cuento de terror puede ser un echos reales e imaginario.los relatos se los cuenta tal como sucede y ayuda a despertar la imaginación del lector ,tambien fomenta las creencias en seres malinnos o fantasmas en conclusiõ manifiesto que no podemos creeren seres malinnos porque viviremos con miedo,como seres humanos debemos creer en Dios y dejar los cuentos de terror a la imaginaciõn

ES

CUENTO DE TERROR
LENGUA Y LITERATURA SECUNDARIA

INTRODUCCIÓN TAREA **PROCESO** RECURSOS EVALUACIÓN CONCLUSIÓN

PROCESO

- **TODOS LOS RECURSOS UTILISADO DEBE SER BAJADO DEL INTERNET**
- **Que es un cuento de terror .** <http://definicion.de/cuento-de-terror/>
- **Que es un mito** http://aliso.pntic.mec.es/agalle17/cultura_clasica/mito1.htm
- **Haga una reflexion del gato negro.** http://www.ciudadseva.com/textos/cuentos/ing/poe/el_gato_negro.htm **el**
- **Observa el siguiente video.** <https://www.youtube.com/watch?v=3SmWdcfGLB>



ES

× WEBQUEST CREATOR × Juegos Friv × gato negro - Buscar con G ×

ebquestceys.com/majwq/wq/verc/17646

CUENTO DE TERROR
LENGUA Y LITERATURA SECUNDARIA

INTRODUCCIÓN TAREA PROCESO RECURSOS EVALUACIÓN **CONCLUSIÓN**

CONCLUSIÓN

E tarea esta destinada a desarrollar tu imaginacion y creatividad por lo tanto conoseras algunos cuento de terror que tendra relacion stacon tu comunidad y la sociedad por lo tanto debe de saber un cuento de terror que es...



Guía Didáctica - Webquest creada por Brayton Montaña Obando (neymarelchicoso@gmail.com) con **Webquest Creator**

ES

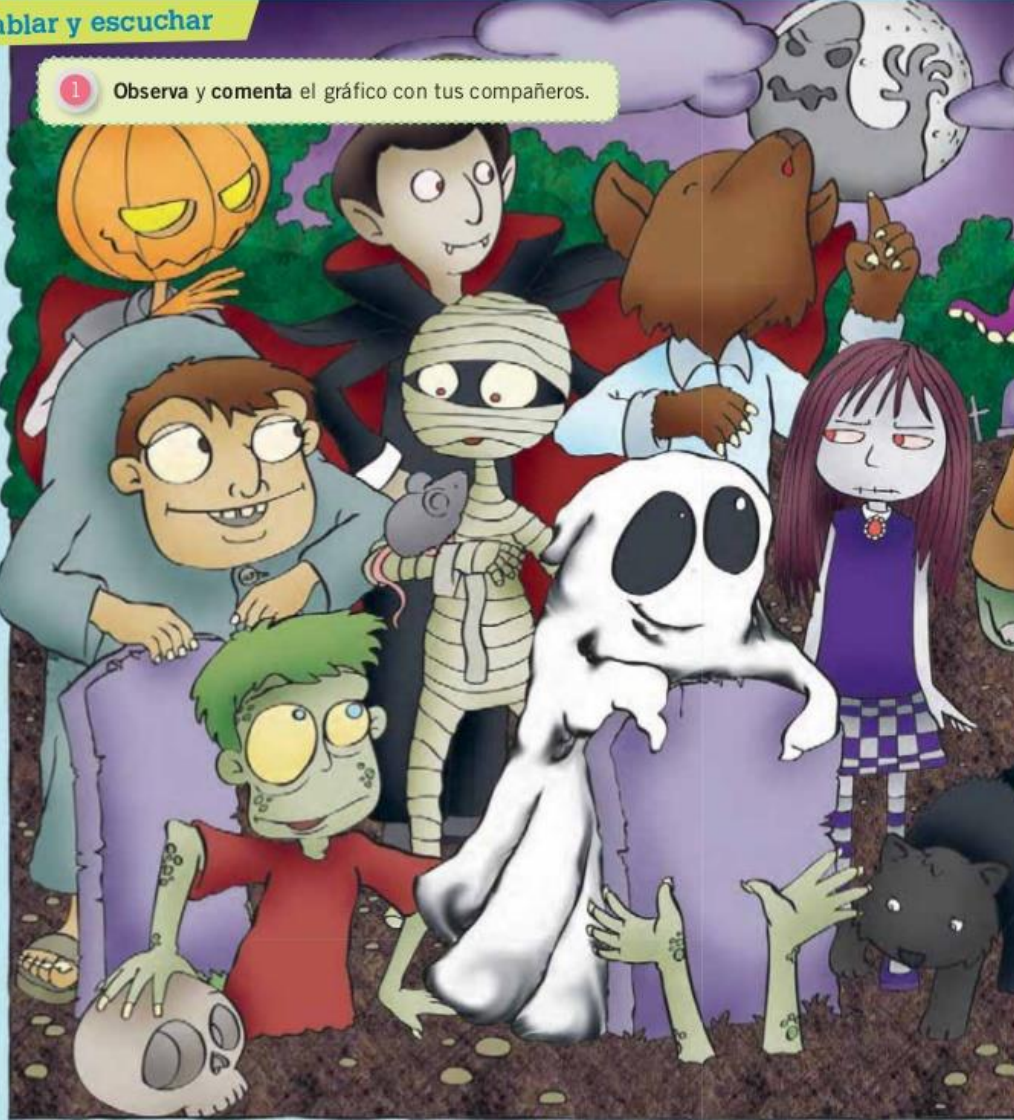
5.8 Anexo (N° 8) Bloques curriculares de lengua y literatura.

2 **BLOQUE** **Cuento de terror**

Objetivo educativo: Comprender, analizar y producir cuentos de terror apropiados con la especificidad literaria para conocer, valorar, disfrutar y criticar desde la expresión artística.

Hablar y escuchar

1 Observa y comenta el gráfico con tus compañeros.



DISTRIBUCIÓN GRATUITA - PROHIBIDA LA VENTA

46

BLOQUE CURRICULAR 2. CUENTO DE TERROR

Literatura

Destreza con criterios de desempeño: Narrar oralmente cuentos de terror en función de lograr efectos específicos.

Efectos del cuento de terror: desde la sorpresa provocar al lector con la construcción de mundos imaginarios o no, que rompen lo cotidiano y seguro. Estructura de la narración oral. Preparación del texto de acuerdo con los objetivos de comunicación concretos

Destreza con criterios de desempeño: Comprender los textos de terror desde el reconocimiento de los efectos de los recursos literarios y el disfrute que producen.

Efectos de los recursos literarios: hipérbolos, metáforas y personificaciones que buscan tomar lo cotidiano para provocar miedo. La función lúdica y poética del lenguaje.

Estudio de personajes: principales y secundarios; protagonista y antagonista.

Destreza con criterios de desempeño: Utilizar diversas estrategias de escritura en los textos de terror en función de explorar nuevas posibilidades literarias.

Estrategias de escritura: redactar partiendo de distintos detonadores para lograr conseguir efectos de terror. Proceso de escritura. Función literaria del lenguaje.

Destreza con criterios de desempeño: Escribir cuentos de terror considerando las características, propiedades textuales y rasgos literarios específicos.

Características del cuento: introducción, desarrollo, nudo y desenlace.

Funciones de los personajes. Final inesperado que puede provocar miedo. Efectos: romper lo cotidiano con la provocación. Cambiar elementos conocidos y llevarlos a extremos de miedo. Tiempo de la narración (cronológico) y del relato.

Destreza con criterios de desempeño: Identificar la función estética del lenguaje en los cuentos de terror desde el reconocimiento de su tipología textual.

Función estética del lenguaje: la palabra como reflexión sobre sí misma para buscar expresar belleza. Intención comunicativa del arte.

Tipología del cuento de terror.

4

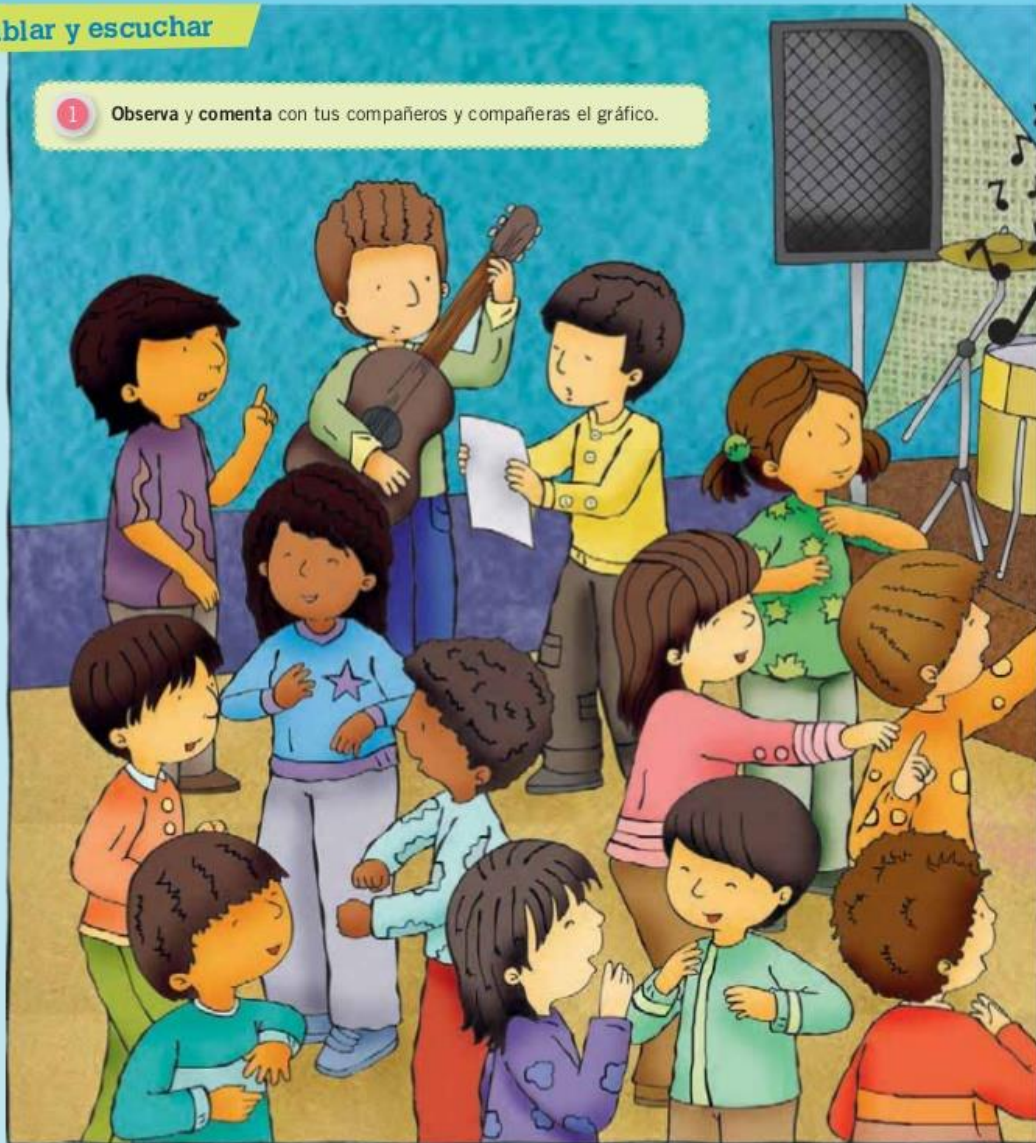
BLOQUE

Canción

Objetivo educativo: Comprender, analizar y producir canciones apropiadas con la especificidad literaria para conocer, valorar, disfrutar y criticar desde la expresión artística.

Hablar y escuchar

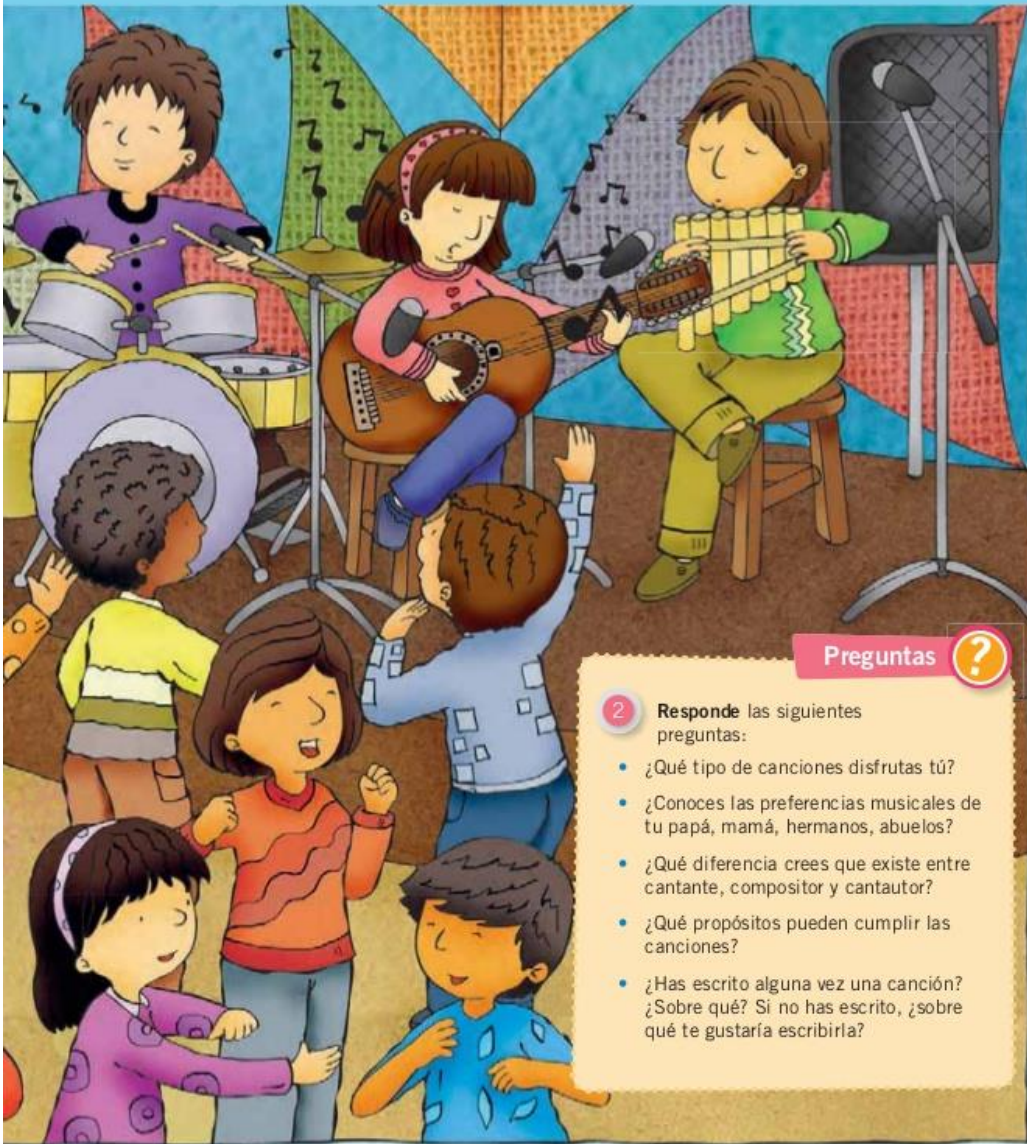
1 Observa y comenta con tus compañeros y compañeras el gráfico.



DISTRIBUCIÓN GRATUITA - PROHIBIDA LA VENTA

Destrezas con criterios de desempeño

- Escuchar canciones variadas en función de desarrollar una actitud crítica ante ellas.
- Identificar la estructura poética de canciones como punto de partida en la valoración literaria.
- Escribir canciones con la aplicación de rasgos literarios con temas cercanos a su realidad.
- Comprender canciones variadas y analizar el uso de los rasgos que poseen en función de utilizar otro soporte poético.
- Interpretar los mensajes contenidos en las canciones desde la inferencia de información con actitud valorativa y crítica.



Preguntas ?

- 2 Responde las siguientes preguntas:
- ¿Qué tipo de canciones disfrutas tú?
 - ¿Conoces las preferencias musicales de tu papá, mamá, hermanos, abuelos?
 - ¿Qué diferencia crees que existe entre cantante, compositor y cantautor?
 - ¿Qué propósitos pueden cumplir las canciones?
 - ¿Has escrito alguna vez una canción? ¿Sobre qué? Si no has escrito, ¿sobre qué te gustaría escribirla?

BLOQUE CURRICULAR 4. CANCIÓN

Literatura

Destreza con criterios de desempeño: Escuchar canciones variadas en función de desarrollar una actitud crítica ante ellas.

Formato de las canciones. Relación entre el aspecto musical, melódico y la letra de las canciones. La canción como poesía, función lúdica y estética del lenguaje.

Destreza con criterios de desempeño: Identificar la estructura poética de canciones como punto de partida en la valoración literaria.

Estructura poética: para textos que lo definen (verso, título, separación en estrofas y coro). Análisis de rasgos literarios desde la primera lectura. Elementos literarios: imágenes, comparación, personificación y metáfora.

Destreza con criterios de desempeño: Escribir canciones con la aplicación de rasgos literarios con temas cercanos a su realidad.

Rasgos literarios, figuras retóricas, figuras fonéticas, uso del ritmo y la rima para buscar los efectos logrados. Empleo de ritmos conocidos con adaptación de la letra para buscar efectos propios de acuerdo con su realidad.

Planificación del texto, escritura de una primera versión, revisión de los efectos buscados con el ritmo y reescritura de una versión definitiva.

Destreza con criterios de desempeño: Comprender canciones variadas y analizar el uso de los rasgos que poseen en función de utilizar otro soporte poético.

Estructura de la poesía (estrofas, versos, rima y ritmo). Identificación de los rasgos literarios (figuras de estilo, comparaciones y estructura musical de la poesía).

Destreza con criterios de desempeño: Interpretar los mensajes contenidos en las canciones desde la inferencia de información con actitud valorativa y crítica.

Reconocimiento de ideas principales y secundarias en las canciones.

Tomar una posición respecto a la información lograda, argumentación con citas precisas y adecuadas. Importancia de la crítica frente a los géneros literarios.