

The logo for Cenid features the word "Cenid" in a bold, green, sans-serif font. A yellow swoosh underline is positioned above the letters "i" and "d".

Centro de Estudios e Investigaciones  
para el Desarrollo Docente A.C.

Coordinador: Francisco Santillán Campos

# El desarrollo humano y la innovación social como campo de estudios e investigación

Flor de Líz Pérez Morales  
Rosaura Castillo Guzmán  
Claudia Cintya Peña Estrada  
Eduardo Bustos Farías  
Julio César Ruiz Astudillo  
Ervey Leonel Hernández Torres  
Isabel Salinas Gutiérrez  
Ixchel Astrid Camacho Ixta  
Leticia Celina Velasco Jáuregui  
Roberto Espinoza Govea  
José Luis Hugo González Enríquez  
María Lourdes Nares González  
Ileana Margarita Simancas Altieri  
Heriberta Ulloa Arteaga  
María Asunción Gutiérrez Rodríguez  
María Roxana Rivera Ochoa  
Jorge Martínez Cortés  
Carlos Palestina Mahé  
Ángel Augusto Landa Alemán  
Virginia Medina Mejía  
Ukranio Coronilla Contreras  
Edith Molina Carmona  
María Guadalupe Curro Lau  
Miriam Carrillo Ruíz  
José de Jesús Sandoval Legazpi  
Jorge Javier Velázquez Núñez  
Víctor Daniel Escalante Huitrón  
Maricela Cuéllar Orozco  
Jorge Eduardo Martínez Iñiguez  
Liliana Zamora Alvarado  
Angélica María Fabila Echaui  
Luis Ambrosio Velázquez García

The logo for Cenid Editorial consists of the word "Cenid" in a large, white, bold font, with "Editorial" in a smaller white font below it, all contained within a red rounded rectangular border.The logo for CONACYT is a circular emblem composed of many small blue dots arranged in a grid-like pattern.

**CONACYT**  
Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología



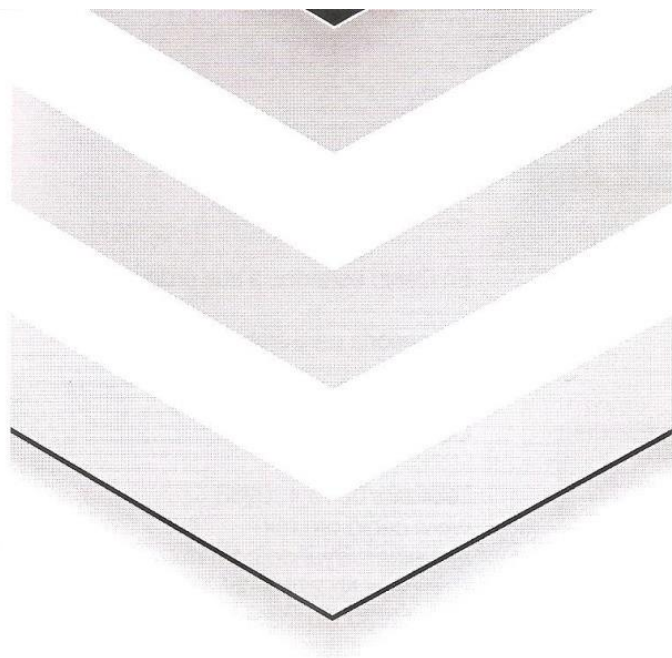
**MENON**  
Network 







**El desarrollo humano y la  
innovación social como campo  
de estudios e investigación**



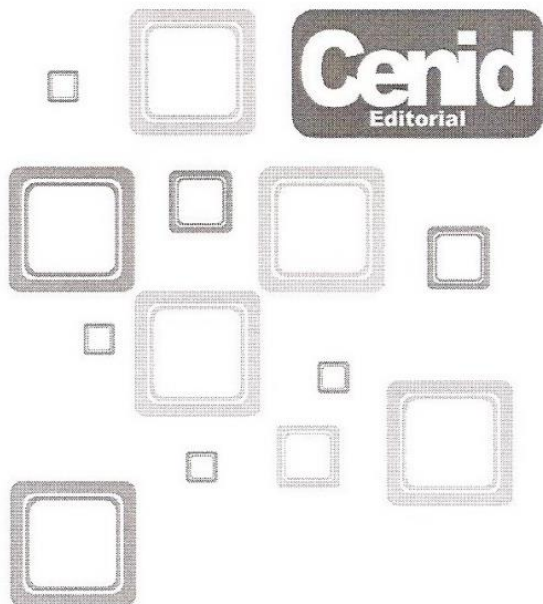
## El desarrollo humano y la innovación social como campo de estudios e investigación

Coordinador: Francisco Santillán Campos

Angélica María Fabila Echaury  
Flor de Líz Pérez Morales  
Rosaura Castillo Guzmán  
Claudia Cintya Peña Estrada  
Luis Ambrosio Velázquez García  
Eduardo Bustos Farías  
Julio César Ruiz Astudillo  
Ervey Leonel Hernández Torres,  
Isabel Salinas Gutiérrez  
Ixchel Astrid Camacho Ixta  
Leticia Celina Velasco Jáuregui  
Roberto Govela Espinoza  
José Luis Hugo González Enríquez  
María Lourdes Nares González  
Ileana Margarita Simancas Altieri  
Heriberta Ulloa Arteaga

María Asunción Gutiérrez Rodríguez  
María Roxana Rivera Ochoa  
Jorge Martínez Cortés  
Carlos Palestina Mahé  
Ángel Augusto Landa Alemán  
Virginia Medina Mejía  
Ukranio Coronilla Contreras  
Edith Molina Carmona  
María Guadalupe Curro Lau  
Miriam Carrillo Ruíz  
José de Jesús Sandoval Legazpi  
Jorge Javier Velázquez Núñez  
Víctor Daniel Escalante Huitrón  
Maricela Cuéllar Orozco  
Jorge Eduardo Martínez Iñiguez  
Liliana Zamora Alvarado





En Cenid estamos a sus órdenes si desea:

Asesoría para elaborar un libro

Publicar un texto

Contáctenos

Teléfono: 3315 420983

[www.cenid.org.mx](http://www.cenid.org.mx)

[redesibero@yahoo.com.mx](mailto:redesibero@yahoo.com.mx)

Pompeya N° 2705 Col. Providencia

C.P. 44630 Guadalajara, Jalisco, México

Diagramación y cubierta: Adriana Gabriela Castillo Yáñez

*El desarrollo humano y la innovación social como campo de estudios e investigación*

Derechos de autor:

© 2015, Angélica María Fabila Echauri, Flor de Líz Pérez Morales, Rosaura Castillo Guzmán, Claudia Cintya Peña Estrada, Luis Ambrosio Velázquez García, Eduardo Bustos Farías, et al.

Coordinador: Francisco Santillán Campos,

© Editorial Centro de estudios e investigaciones

para el desarrollo docente. Cenid AC

Pompeya N° 2705 Col. Providencia

C.P. 44630 Guadalajara, Jalisco, México

ISBN: 978-607-8435-08-1

Primera edición

Cenid y su símbolo identificador son una marca comercial registrada.

Queda prohibida la reproducción o transmisión total o parcial del contenido de la presente obra mediante algún método, sea electrónico o mecánico (INCLUYENDO EL FOTOCOPIADO, la grabación o cualquier sistema de recuperación o almacenamiento de información), sin el consentimiento por escrito del editor.

Impreso en México / Printed in Mexico

<b>PRESENTACIÓN</b> .....	9
<b>CURRÍCULUMS</b> .....	11
<b>PROCESO DE REVISIÓN POR PARES</b> .....	15
<b>TRAS EL BOCETO POLÍTICO DE LOS JÓVENES UNIVERSITARIOS TABASQUEÑOS</b> .....	17
Angélica María Fabila Echauri, Flor de Líz Pérez Morales Rosaura Castillo Guzmán	
<b>GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO MEDIADO POR TIC'S, COMPARACIÓN ENTRE DOS MODALIDADES EDUCATIVAS</b> .....	31
Claudia Cintya Peña Estrada, Luis Ambrosio Velázquez García	
<b>DESAFÍOS DE LA GESTIÓN DEL CAPITAL HUMANO EN LAS UNIVERSIDADES PRIVADAS. EL CASO DEL ESTADO DE CHIAPAS</b> .....	45
Eduardo Bustos Farías, Julio César Ruiz Astudillo	
<b>IDENTIDAD GRÁFICA PARA EL DESARROLLO DE LA COMUNIDAD NATIVA KUMIAI</b> .....	60
Ervey Leonel Hernández Torres, Isabel Salinas Gutiérrez Ixchel Astrid Camacho Ixta	



**ANÁLISIS DE LA LEGISLACIÓN NACIONAL  
SOBRE EL ESPECTRO AUTISTA: EL CASO  
DE SU APLICACIÓN EN JALISCO ..... 77**

Leticia Celina Velasco Jáuregui, Roberto Govela Espinoza,  
José Luis Hugo González Enríquez

**IMPORTANCIA DEL DIAGNÓSTICO  
DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES  
EN EL NIVEL SUPERIOR. .... 93**

María Lourdes Nares González, Ileana Margarita Simancas Altieri  
Heriberta Ulloa Arteaga, María Asunción Gutiérrez Rodríguez

**WEBQUEST: UNA PROPUESTA DE APOYO  
AL APRENDIZAJE AUTÓNOMO  
EN EL NIVEL UNIVERSITARIO ..... 102**

María Roxana Rivera Ochoa, Jorge Martínez Cortés  
Carlos Palestina Mahé, Ángel Augusto Landa Alemán

**LA EQUIDAD DE GÉNERO EN LAS  
INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN SUPERIOR ..... 116**

Virginia Medina Mejía, Eduardo Bustos Farías  
Ukranio Coronilla Contreras

<b>LA ESTRATEGIA DIGITAL NACIONAL EN MÉXICO</b> .....	126
Edith Molina Carmona, María Guadalupe Curro Lau, Miriam Carrillo Ruíz	
<b>DIAGNÓSTICO Y ANÁLISIS DEL LIDERAZGO IMPERANTE EN EL CENTRO DE RECURSOS DE APRENDIZAJE PARA LA INVESTIGACIÓN (CRAI) DEL CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA SUR: UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA</b> .....	139
José de Jesús Sandoval Legazpi, Jorge Javier Velázquez Núñez	
<b>ESTRATEGIAS DE GESTIÓN Y EVALUACIÓN DEL CONOCIMIENTO EN INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN SUPERIOR PÚBLICAS.</b> .....	152
Eduardo Bustos Farías, Víctor Daniel Escalante Huitrón Maricela Cuéllar Orozco	
<b>SITUACIÓN ACTUAL DE LOS PROGRAMAS ACADÉMICOS DE POSGRADO CON RECONOCIMIENTO A SU CALIDAD EN MÉXICO</b> .....	166
Jorge Eduardo Martínez Iñiguez, Liliana Zamora Alvarado	



## Presentación

La utilización con fines educativos de los productos del desarrollo tecnológico lleva asociada una interesante polémica sobre las posibilidades y limitaciones que tienen en la enseñanza. Los debates, análisis y estudios resultantes han ido contribuyendo a una teorización en las últimas décadas que es preciso contemplar para responder no solo a las cuestiones planteadas por los cambios económicos, políticos y culturales, sino, también ante todo, a la incidencia de estos en las circunstancias de la enseñanza, características complejas, diversas, cambiantes y únicas. Precisamente esta convergencia de ideas y argumentos ayuda a entender que no hay normas ni criterios generales que orienten el uso que ha de hacerse de los medios de las escuelas.

Ha pasado el tiempo en que se puso en duda la relación entre los atributos de los medios como soportes de sistemas de representación y los procesos cognitivos del alumnado que debían ponerse en funcionamiento para que aprendiese.

La vinculación entre sistemas simbólicos de los medios y las estructuras cognitivas del alumnado produjo una serie de tipologías y criterios que, de forma generalizada, se puso a disposición del profesorado para que eligiese y usase dichos medios en la práctica de la enseñanza. Fue uno de los últimos intentos de generalizar la selección de tipos de usos de productos y materiales tecnológicos sin tener presente la situación del alumnado y el contexto histórico y cultural en el que este se encontrara.

La etapa que se describe fue una pretensión de generar un conocimiento apoyado en una serie de supuestos, entre los que cabe señalar que se entendía que los procesos cognitivos del alumnado operan en el vacío, en ausencia de contenidos culturales, en el que el alumnado interactúa de forma individual con los medios, separándose del resto del grupo, y, que el fin principal de las herramientas simbólicas, como el lenguaje, es comunicar representaciones de un mundo objetivo.

Los discursos que en la actualidad están funcionando proceden, entre otros ámbitos, del conocimiento del enfoque histórico-cultural que contempla la acción humana del aprendizaje situado y de la teorización sobre el currículum.

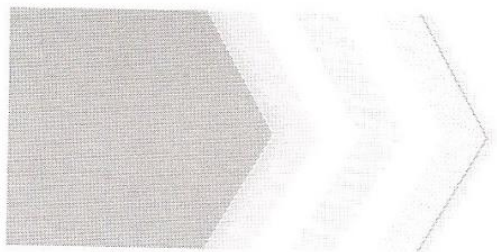
La información y todas sus manifestaciones (textual, oral e icónica) se hace omnipresente, el conocimiento tecnológico se convierte en unos de los mayores valores de la nueva economía, se configuran nuevas estructuras socioeconómicas en los países, aparecen nuevos trabajos y nuevas formas más flexibles de trabajar, se consolida un ultraliberalismo económico en un mundo si fronteras comerciales y con pocas instituciones supranacionales capaces de regular estos procesos de globalización.

Estamos sin duda alguna ante una nueva cultura que exige un nuevo planteamiento de la educación, elemento clave para que la humanidad alcance cotos de mayor bienestar y avance en los ideales de justicia, libertad y paz social. Y para que el sistema educativo realice su función social de transmisión de cultura contemporánea, no puede seguir siendo solamente el sistema social encargado de formar y educar a la población en general; la relación de las personas con el sistema educativo ha de durar toda la vida, ya que las necesidades de formación para adaptarse a esta cambiante sociedad serán continuas y muchas veces no bastará con un pequeño "reciclaje" o una cierta "puesta al día", sino que los cambios en el mundo laboral exigirán una completa reeducación. Desde hace tiempo, el impacto de la sociedad de la información en el mundo educativo se hace sentir con fuerza.

Las instituciones educativas, encargadas de proporcionar esta formación y educación permanente, ahora deben afrontar la imprescindible integración de los nuevos instrumentos tecnológicos, deben formar y actualizar los conocimientos y actitudes de los profesores, y deben asumir los consiguientes cambios curriculares de los objetivos y contenidos, metodología y organización, coordinando su actuación con los nuevos entornos formales e informales de aprendizaje que van surgiendo con la aplicación intensiva de las nuevas tecnologías.

Situados en este contexto, cuando se desarrolla un discurso sobre las relaciones entre las nuevas tecnologías de la información y el mundo de la educación se acostumbra usar dos enfoques distintos, ambos importantes, pero diversos. El más obvio es el que lleva a plantear las nuevas tecnologías como unas nuevas herramientas a disposición de las personas con responsabilidad docente que les han de permitir mejorar sus métodos y aumentar la calidad de su actividad. Desde este punto de vista, las nuevas tecnologías son "una buena noticia", en cuanto





## Presentación

que suponen una ayuda para las tareas educativas. Es verdad que a veces esta ayuda no está exenta de dificultades, pues supone cambiar de hábitos, aprender nuevas habilidades técnicas para usar nuevos aparatos, y romper esquemas tradicionales.

Aunque estas inercias existen, creemos que no son mayoritarias y que se van venciendo; por ello, la introducción de las nuevas tecnologías en las aulas y los consiguientes cambios en los métodos de enseñanza debe ser contemplada como un proceso de mejora, que supone la necesidad de formar e informar adecuadamente a sus futuros usuarios. Este es un enfoque y un objetivo usual y necesario.

Pero existe un segundo aspecto menos directo y más complejo. En el mundo de la educación, las nuevas tecnologías no son solo unas "nuevas herramientas", son también unos "nuevos problemas". La razón es muy simple. Esta revolución tecnológica en el mundo de la información está produciendo cambios en todos los ámbitos de nuestras vidas, cambios de tal magnitud que con razón podemos afirmar que están modificando el modelo social de convivencia. Si las nuevas tecnologías, evidentemente junto a otros fenómenos, están creando una "nueva sociedad", el mundo de la enseñanza se encuentra frente a un reto profundo, ya que a su función es preparar a las personas para vivir en sociedad, y si esta cambia habrá que pensar cómo deberá cambiar la educación para seguir cumpliendo su función.

Este libro reúne trabajos elaborados por docentes que han expuesto muchas de las ideas que aquí se expresan, y que fueron desarrolladas, debatidas y reconstruidas a través de la experiencia profesional. Otras se fueron construyendo a lo largo de nuestros trabajos en el campo de la tecnología educativa. En la mayoría de ellas la reflexión teórica de hoy se vio favorecida por las experiencias llevadas a cabo a través de los proyectos conjuntos diseñados por el Centro de Estudios e Investigaciones para el Desarrollo Docente, CENID, A.C., que nos han permitido reencontrar permanentemente ese vínculo entre los diferentes planteamientos teóricos, producción de materiales y el trabajo profesional como docentes.

Se reúnen experiencias docentes, de investigación y de producción. Se escribe acerca de una tecnología que producimos en un intento de continuar integrando y reconstruyendo la práctica con la teoría. Se escribe desde el hacer, y sostenemos que es posible seguir haciéndolo siempre que la reflexión y el análisis crítico permitan volver a pensar la forma de trabajar y entender las prácticas así como los contextos que les otorgan significación. Nos preocupan los problemas teóricos y prácticos de los docentes en el aula, por ello nuestro intento de relatar experiencias y propuestas con el objeto de favorecer el desarrollo de la profesión docente.

Resulta de interés analizar tanto en el campo teórico como en el profesional las antinomias que se construyeron y se construyen: la tecnología como lugar suntuario para transformar la información en conocimiento o la tecnología como campo obsoleto que entiende la educación desde planteamientos eficientistas; "la realidad virtual como transformadora de los procesos de aprender" o "la mejor tecnología: el pizarrón y el gis". Se trata de encontrar desde estos lugares de contradicción una propuesta crítica, comprometida con la realidad de la docencia y los desafíos de las escuelas, pero que genere alternativas para la educación.

Una buena práctica de la enseñanza incorpora lo que los alumnos saben, los mensajes de los medios, el trabajo con todos los sentidos y, si es posible, el último desarrollo de los procesos de la tecnología. La búsqueda nos lleva a lo largo del libro a intentar reconstruir esas buenas prácticas, y tratar de darle nuevo fundamento, conscientes de que son apreciaciones de carácter provisional y que proponen respuestas políticas que deben sostenerse desde justificaciones éticas, en tanto implican la intervención del docente.

Dirigimos este libro a los docentes de los diferentes niveles del sistema educativo, a los estudiantes que desean al igual que los autores pensar sus prácticas, buscar nuevas, interpretar aquellas que les resultaron significativas con el objeto de encontrar las buenas prácticas de la enseñanza.

Dr. Francisco Santillán Campos  
Director de la colección





# WEBQUEST: UNA PROPUESTA DE APOYO AL APRENDIZAJE AUTÓNOMO EN EL NIVEL UNIVERSITARIO

María Roxana Rivera Ochoa  
Jorge Martínez Cortés  
Carlos Palestina Mahé  
Ángel Augusto Landa Alemán

## RESUMEN

El presente trabajo pretende exponer los resultados obtenidos de un proyecto al utilizar una Webquest como herramienta pedagógica para promover la innovación educativa, favorecer el aprendizaje autónomo significativo, y fomentar la construcción social del conocimiento en una experiencia educativa (modalidad autoaprendizaje) con alumnos universitarios.

En este mundo actual globalizado, la anexión de las TIC a la educación superior es inminente; por lo cual requiere transformaciones. Es por esto que la implementación de la Webquest intenta que los alumnos perfeccionen estrategias para el manejo de los nuevos recursos tecnológicos.

En este proyecto participan estudiantes de Inglés 1, en modalidad autoaprendizaje en el Centro de Autoacceso del Centro de Idiomas pertenecientes a diversos programas educativos (PE) de la Universidad Veracruzana (UV). El estudio desea que los alumnos aprendan a evaluar críticamente la información que brindan algunos sitios, con el fin de crear un documento sobre la vida diaria de un estudiante en un país extranjero.

Asimismo, los alumnos manifiestan su disposición y motivación para seguir participando en este tipo de actividades, que propician acercamiento, comunicación y generan espacios dinámicos para el aprendizaje colaborativo.

**Palabras clave:** estrategia didáctica recursos tecnológicos aprendizaje colaborativo.

## INTRODUCCIÓN

En la actualidad, la utilización de la Web como medio de gran capacidad para el aprendizaje social constructivista implica la necesidad de adoptar un nuevo perfil docente y una actitud proactiva si queremos aprovechar dicho medio de la mejor manera posible. Así, el avance de la revolución digital obliga a reflexionar y asumir el prominente rol que tienen las TIC como herramientas para optimizar nuestras prácticas educativas y facilitar el acompañamiento y seguimiento pedagógico de nuestros alumnos.

La Webquest permite incrementar la capacidad de análisis de información en estudiantes universitarios que siguen la modalidad de autoaprendizaje mediante el criterio constructivista, la metodología de enseñanza por proyectos y la navegación Web. Es una estrategia de aprendizaje por descubrimiento, un proceso llevado a cabo por los alumnos apoyándose en los recursos de la Web. Hacer uso de una Webquest significa indagar, investigar a través de la red de Internet. Esta es una herramienta que puede llegar a ser muy útil en el proceso enseñanza aprendizaje si se sabe aprovechar.

La finalidad del presente trabajo es compartir los fundamentos teóricos y la experiencia didáctica del uso de la Webquest, para ello se evalúa críticamente la información que brindan algunos sitios de Internet, se promueven y desarrollan las habilidades del pensamiento crítico y se propicia el uso educativo de la Red poniendo énfasis en el aprendizaje colaborativo.

La utilización de la Webquest como estrategia didáctica innovadora en la enseñanza del idioma inglés como lengua extranjera, se caracteriza por hacer uso de los recursos de la red de forma constructiva y eficaz para que el alumno pueda realizar una labor de investigación con conclusiones. De esta manera, la Webquest se propone como una actividad encauzada a la investigación, en donde la información empleada por los alumnos es descargada de Internet. Básicamente, es una exploración dirigida que culmina en la producción y publicación de un ensayo escrito.

## **LOS INICIOS DE LA WEBQUEST**

La Webquest fue creada a mediados de los años noventa por Bernie Dodge (1995), en la Universidad Estatal de San Diego y posteriormente fue desarrollada por Tom March (1999). Desde entonces se ha constituido como una de las técnicas principales de uso e integración de Internet en la escuela. Es una actividad pedagógica con base constructivista, cimentada en la realización de tareas y en el aprendizaje de contenidos que promueve la interdisciplinariedad, proporcionando a los alumnos una tarea bien definida, así como los recursos y las instrucciones que les permiten llevarlas a cabo. Los alumnos se apropian, interpretan y explotan la información específica que el profesor les asigna.

La idea inicial con la que se creó la metodología de trabajo basada en Webquest fue acrecentar en el alumnado la capacidad de navegar por Internet teniendo un objetivo claro: aprender a seleccionar y recuperar datos de múltiples fuentes y desarrollar las habilidades de pensamiento crítico (Dodge, 1998). De esta manera, una Webquest presenta al alumno un problema con un conjunto de recursos preestablecidos por su profesor, para evitar la navegación simple y sin rumbo del alumnado a través de la WWW (Watson, 1999). La búsqueda de información en Internet mediante los diversos motores de búsqueda es una de las actividades más frecuentes realizadas por los alumnos. Sin embargo, estas indagaciones son actividades difíciles, que toman mucho tiempo y que pueden resultar frustrantes si los objetivos no son establecidos claramente y explicados desde un inicio.

Investigar en la Web permite la incorporación de los estudiantes a tareas efectivas, así como la estimulación a la colaboración y discusión. El docente debe estar familiarizado con la Web y los mecanismos de búsqueda, y haber desarrollado estrategias de optimización de su saber a través de la comunicación, búsqueda y procesamiento de información, para ser capaz de proponer un tema de exploración y proporcionar algunos sitios de la Web donde el alumno busque la información que necesita o solo las soluciones. En el último estado de total autonomía, los estudiantes pueden proponer temas de interés al profesor, quien elige lo más conveniente para el aprendizaje personal y grupal.

Son tres los modelos teóricos en los cuales se basa la Webquest: el modelo de la Competencia para el Manejo de la Información (CMI), el constructivismo, y el aprendizaje colaborativo.





## LA COMPETENCIA PARA EL MANEJO DE LA INFORMACIÓN (CMI)

Actualmente podemos aseverar que el significado de aprender ha dejado de ser recordar y repetir información; ahora se trata de tener la capacidad de encontrar la información y de utilizarla de manera eficaz y asertiva. Los profesores se enfrentan al reto de capacitar a los estudiantes y a sí mismos a navegar en el océano de la información digital, donde cualquiera puede tener acceso a lo que sea con un simple clic. Debemos tener presente que los profesores han dejado de ser las principales fuentes de información. Por eso el desafío es desarrollar la Competencia para el Manejo de la Información (CMI). Es decir, incrementar en los estudiantes estrategias de búsqueda de información, evaluación, organización y uso de esta, proveniente de fuentes muy variadas, ricas en contenido. Es imprescindible que el estudiante sea capaz de:

- a) definir claramente un tema o área de investigación;
- b) seleccionar para facilitar la búsqueda de palabras clave que expresen el concepto o tema de investigación;
- c) formular una estrategia de búsqueda que incluya las diferentes fuentes de información, y
- d) entender las formas como estas fuentes de información se encuentran organizadas.

Además, el alumno debe analizar la información encontrada para establecer su calidad y relevancia en el tema. Los profesores están facultados para asesorar a los alumnos en su búsqueda de información y enseñarles a "aprender a aprender", con el propósito de poder desenvolverse en la vida diaria.

## EL CONSTRUCTIVISMO

El constructivismo es el modelo que sostiene que una persona, tomando en cuenta los aspectos cognitivos, sociales y afectivos del comportamiento, no es un mero producto del ambiente ni un simple resultado de sus disposiciones internas, sino una construcción propia que se va originando día a día como resultado de la interacción entre estos dos factores. En consecuencia, según la posición constructivista, el conocimiento es una cimentación del ser humano. Esta cimentación se fundamenta en los esquemas que la persona ya posee (conocimientos previos). Y consecuentemente en lo que ya construyó en su relación con el medio que lo rodea.

Piaget (1941) aporta al constructivismo la concepción del "aprendizaje como un proceso interno de construcción", en el cual el individuo participa activamente, adquiriendo estructuras cada vez más complejas denominadas estadios. Para este autor, "el conocimiento se origina en la acción transformadora de la realidad y en ningún caso es el resultado de una copia de la realidad, sino de la interacción con el medio".

En este aspecto, la Webquest es un modo en que los alumnos interactúan con el medio (Internet) y originan de manera interna su propio aprendizaje al momento de llevar a cabo la actividad para aumentar los procesos de pensamiento superior.

Vigotsky (1978) también ha influido en la teoría constructivista al considerar al individuo como "el resultado del proceso histórico y social". Para él:

...el conocimiento es el resultado de la interacción social; en ella adquirimos conciencia de nosotros, aprendemos el uso de símbolos que nos permiten pensar en formas cada vez más complejas.

Con respecto al modelo Webquest, la interacción con los integrantes del equipo trae el aprendizaje al que se refiere Vigotsky (1978), ya que por medio del lenguaje el grupo se organiza, llega a acuerdos y toma decisiones que finalmente conducen al aprendizaje.

Por otro lado, Ausubel (1983) añade el concepto de aprendizaje significativo.

Este surge cuando el alumno, como constructor de su propio conocimiento, relaciona los conceptos con aprender y les da sentido a partir de la estructura conceptual que ya posee; es decir, construye nuevos conocimientos a partir de los conocimientos que ha adquirido anteriormente. El alumno es el responsable último de su propio proceso de aprendizaje. Es él quien construye el conocimiento y nadie puede sustituirle en esa tarea.

La metodología Webquest hace que el alumno relacione sus ideas previas con los conceptos o estructuras nuevas. Lo anterior se puede observar en el momento en que los alumnos examinan la información requerida y la asocian con la tarea dada por el profesor. Es decir, la presencia de ideas, conceptos o proposiciones inclusivas, claras y disponibles en la mente del alumno es lo que da significado a ese nuevo contenido en interacción con el mismo.

Si bien la metodología Webquest es una tarea dirigida por el profesor, el trabajo del alumno se considera autónomo. Porque es él quien selecciona la información importante, la estructura u organiza de acuerdo a lo instado en la tarea instituyendo sus propios esquemas cognitivos. Lo anterior se realiza porque el alumno debe ampliar sus niveles de pensamiento tales como: sintetizar, resumir, analizar, cotejar distintas fuentes de información, etcétera. Todo se genera con el equipo de trabajo donde hay otros alumnos pasando por el mismo proceso de adquisición de nuevas ideas.

## EL APRENDIZAJE COLABORATIVO

La elaboración de la Webquest requiere de la participación y el aporte de los participantes, cada uno de ellos debe cumplir una función para alcanzar el objetivo, que se relaciona con el aprendizaje colaborativo:

Un sistema de interacciones cuidadosamente diseñado que organiza e induce la influencia recíproca entre los integrantes de un equipo. Se desarrolla a través de un proceso gradual en el que cada miembro y todos se sienten mutuamente comprometidos con el aprendizaje de los demás, generando una interdependencia positiva que no implique competencia (Johnson y Johnson, 1998).

Este tipo de aprendizaje busca desarrollar habilidades personales y sociales a través del trabajo en conjunto, "logrando que cada integrante se sienta responsable no solo de su aprendizaje, sino del de los restantes miembros del grupo" (Lucero, Chiarani, Pianucci, 2003). Cada alumno se especializa en una parte del tema y luego se integran los aportes en la construcción del conocimiento. Se pretende que los estudiantes compartan la autoridad, acepten la responsabilidad y el punto de vista de otro, y se construya un consenso con los demás.

Lo que debe ser aprendido solo puede conseguirse si el trabajo del grupo es realizado en colaboración. Es el grupo el que decide cómo realizar la tarea, qué procedimientos adoptar, cómo dividir el trabajo, las tareas a realizar.

(Gros, 2000).





El rol del profesor bajo este tipo de aprendizaje es el de diseñar la propuesta, definir los objetivos, dividir la tarea en subtarear, ser un mediador cognitivo en cuanto a proponer preguntas esenciales que realmente apunten a la construcción del conocimiento y no a la repetición de información obtenida y, finalmente monitorear el trabajo. En la Webquest esto se hace previamente en el diseño de la actividad. Es fundamental planificar cuidadosamente la tarea a realizar. El desarrollo de los pasos de la Webquest es responsabilidad de los alumnos y para que se logre un nivel de conocimiento superior la tarea debe ser desafiante y bien asumida por los mismos.

La Webquest puede ser elaborada bajo una estructura de trabajo abierta. Es decir, en clase y fuera de clase dependiendo de la preparación del grupo. Puede ser una situación formal o informal, es decir, los alumnos discuten sus ideas buscando alguna respuesta consensual para después compartirla con el resto de la clase, así como también pueden dividirse las tareas e investigar por sí solos, para luego conseguir un acuerdo.

El principio de co-construcción hace referencia a la significación que tiene el hecho de compartir objetivos cognitivos comunes y que el resultado alcanzado no sea la simple yuxtaposición de información sino su elaboración, reformulación y construcción conjunta entre los participantes (Crook, 1998).

## TIPOS Y COMPONENTES DE WEBQUEST

Hay tres tipos de Webquest:

- 1. A corto plazo:** La meta educacional de un Webquest a corto plazo es la adquisición e integración del conocimiento de un determinado contenido de una o varias materias y se diseña para ser terminado de uno a tres periodos de clase.
- 2. A largo plazo:** Se diseña para realizarlo en una semana o un mes de clase. Implica mayor número de tareas, más profundas y elaboradas; suelen culminar con la realización de una presentación con una herramienta informática de presentación (Power Point, página web, etcétera).
- 3. Miniquest:** Los alumnos la pueden realizar en una clase o dos. Es una versión de las Webquests que se reduce a solo tres pasos: escenario, tarea y producto. Pueden ser construidas por docentes experimentados en el uso de Internet en 3 ó 4 horas y los estudiantes las realizan completamente en el transcurso de una clase de 50 minutos. Pueden ser utilizadas por docentes que no cuentan con mucho tiempo o que apenas se inician en la creación y aplicación de las Webquests. Son un punto de inicio lógico para los profesores que cuentan con diferentes niveles de habilidad para crear ambientes de aprendizaje en línea. Los docentes nuevos en el mundo del Internet encontrarán en las MiniQuests un modelo intuitivo, realizable y que, por lo tanto, les puede ayudar a dar sus primeros pasos en la construcción de Actividades de Aprendizaje Basadas en la Red.

Una Webquest, según B. Dodge (1995), se compone de seis partes esenciales: Introducción, Tarea, Proceso, Recursos, Evaluación y Conclusión:

- 1. La Introducción** provee a los alumnos de la información y orientación necesarias sobre el tema o problema en el cual tienen que trabajar. La meta de la introducción es hacer la actividad atractiva y divertida para los estudiantes de tal manera que los motive y mantenga su interés a lo largo de la actividad. Los proyectos deben contarse a los estudiantes haciendo que los temas sean atractivos, visualmente interesantes, que parezcan relevantes para



ellos debido a sus experiencias pasadas o metas futuras, importantes por sus implicaciones globales, urgentes porque necesitan una pronta solución o divertidos ya que ellos pueden desempeñar un papel o realizar algo.

- 2. La Tarea** es una descripción formal de algo realizable e interesante que los estudiantes deberán haber llevado a cabo al final de la Webquest. Esto podría ser un producto tal como una presentación multimedia, una exposición verbal, una cinta de video, construir una página web o realizar una obra de teatro. Una Webquest exitosa se puede utilizar varias veces, en clases diferentes o en diferentes años escolares. Cada vez la actividad puede ser modificada o redefinida y se puede desafiar a los estudiantes para que propongan algo que vaya más lejos, de tal manera que sea más profunda que las anteriores. Puede haber tareas: de repetición, de compilación, de misterio, periodísticas, de diseño, de construcción de consenso, de persuasión, de auto reconocimiento, de producción creativa, analíticas, de juicio, o científicas.
- 3. El Proceso** describe los pasos que el estudiante debe seguir para llevar a cabo la tarea, con los enlaces incluidos en cada paso. Esto puede contemplar estrategias para dividir las Tareas en subtareas y describir los papeles a ser representados o las perspectivas que debe tomar cada estudiante. La descripción del proceso debe ser relativamente corta y clara.
- 4. Los Recursos** consisten en una lista de sitios web que el profesor ha localizado para ayudarle al estudiante a completar la tarea. Estos son seleccionados previamente para que el estudiante pueda enfocar su atención en el tema en lugar de navegar a la deriva. No necesariamente todos los Recursos deben estar en Internet y la mayoría de las Webquest más recientes incluyen los Recursos en la sección correspondiente al Proceso. Con frecuencia tiene sentido dividir el listado de recursos para que algunos sean examinados por todo el grupo, mientras que otros recursos corresponden a los subgrupos de estudiantes que representarán un papel específico o tomarán una perspectiva en particular. Algunos modelos para realizar Webquest proponen en este punto la dirección o guía que el docente pueda brindar a sus estudiantes para explicarles la forma de administrar su tiempo a lo largo del desarrollo. Mediante la construcción de ayudas visuales como mapas conceptuales o diagramas que sirvan como bitácora, se muestra al estudiante la forma de conducir la realización de la tarea.
- 5. La Evaluación** es añadida recientemente en el modelo de las Webquests. Los criterios evaluativos deben ser precisos, claros, consistentes y específicos para el conjunto de tareas. Una forma de evaluar el trabajo de los estudiantes es mediante una plantilla de evaluación. Criterios como: metas claras, creatividad, originalidad, uso del idioma, etcétera. Mientras más claros sean los criterios de valoración acordes con tareas específicas, más involucrados se sentirán los estudiantes en el proceso de evaluación.
- 6. La Conclusión** resume la experiencia y estimula la reflexión acerca del proceso, de tal manera que extienda y generalice lo aprendido. Con esta actividad se pretende que el profesor anime a los alumnos para que sugieran algunas formas diferentes de hacer las cosas con el fin de mejorar la actividad, es decir, que den su apreciación personal, su interpretación, una recomendación, etcétera.

## PROCESO DE CREACIÓN DE UNA WEBQUEST

Para que un docente o grupo de profesores estén en condiciones de crear una Webquest necesita simplemente tener los siguientes conocimientos y habilidades: saber navegar por la WWW, manejar adecuadamente los motores de búsqueda de información, dominar el contenido o materia que se enseña, y tener conocimientos básicos del diseño HTML para la creación de documentos hipertextuales. La construcción de una Webquest consiste esencialmente en:





- Explorar las posibilidades y definir el tema o problema adecuado de la Webquest.
- Establecer los roles. Definir la pregunta/tarea.
- Describir el proceso y elaborar las ayudas.
- Seleccionar un modelo de diseño.
- Describir la evaluación del trabajo de los alumnos.
- Diseñar el proceso, completar el resto de los apartados y crear la página web.
- Revisarlo y mejorarlo.

Esto es que el profesor identifica y plantea un tema/problema y a partir de ahí crea una web en la que presenta la tarea al alumnado, le describe los pasos o actividades que tienen que realizar, y les proporciona los recursos on line necesarios para que los alumnos por sí mismos desarrollen ese tema, así como los criterios con los que serán evaluados.

## **CARACTERÍSTICAS DE LA WEBQUEST QUE BENEFICIAN LA ENSEÑANZA DE LA LE**

La influencia de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) ha alcanzado a los métodos de enseñanza de lenguas extranjeras. Al mismo tiempo, los docentes con falta de competencias tecnológicas han sido obligados a reconfigurar sus prácticas profesionales y a adquirir gradualmente habilidades acordes a su efectiva utilización. Así, se tiene que la abundancia de materiales y recursos disponibles de manera electrónica hace que el uso de algunas TIC se vuelva familiar y que se incorporen a la tradicional forma de enseñar, o se utilicen para reformular propuestas pedagógicas en el modelo de aprendizaje mixto.

Asimismo, la Web 2.0 surge como un ambiente inherentemente colaborativo que permite a varias personas trabajar de manera simultánea en un mismo documento, publicar contenidos, intercambiar materiales didácticos, difundir y compartir experiencias educativas en cualquier lugar. Además, la disponibilidad de plataformas educativas virtuales y el fácil acceso a la diversidad de software y herramientas más amigables al usuario, contribuyen con un componente innovador para incluirlos al aprendizaje de lenguas, que pueden impactar positivamente en el mismo.

Si bien es posible la coexistencia de los entornos educativos actuales de formación tradicional con espacios digitales, hoy por hoy ha surgido un nuevo espacio de aprendizaje mixto (B- learning), que al incorporar el elemento tecnológico se ha vuelto más flexible, adaptable y propicio para la participación de los estudiantes en actividades de tipo colaborativo y de gran importancia pedagógica. Se cree que el aprendizaje mixto beneficia a docentes y a estudiantes por igual. Por ejemplo, el cambio de los alumnos desde un rol pasivo a otro activo y protagónico, el estímulo a trabajar en equipo y a aprender *de los otros* y *con los otros*, etcétera.

Constituye una actividad práctica que contribuye al aprendizaje significativo en la que el conocimiento es construido por el alumno a través de la investigación y transformación de la información con la ayuda del andamiaje facilitado por el docente, con el fin de llevar a cabo una tarea final. Además, los alumnos normalmente trabajan en grupos, por lo que contribuye al aprendizaje colaborativo y cooperativo.



Beneficios para la enseñanza-aprendizaje de la lengua extranjera:

- posee estructura instructiva.
- promueve la cooperación y colaboración.
- es altamente motivadora.
- promueve la interdisciplinariedad.
- ayuda al desarrollo de procesos cognitivos.

## EL CAMBIO EN EL ROL DOCENTE

El cambio de un rol tradicional, en el que el profesorado es quien tiene el conocimiento y lo transmite al alumnado, a un rol en el que el profesor planifica cómo el alumno debe ir construyendo para sí mismo el conocimiento, ayudando desde la vertiente más profesional, no siempre es tarea fácil. Aun así, una buena planificación de la Webquest, bien secuenciada y con unas propuestas suficientemente complejas, bien elaboradas y que propongan recursos significativos, ayudará a asumir fácilmente este nuevo rol.

El rol que debe asumir el docente que implementa una Webquest en el aula diverge de la concepción del docente como única fuente de saber, trasladando este saber al entorno y actuando como el profesional de referencia en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, tal como lo describe García (2005) cuando define el rol docente con Webquest como:

Facilitador y orientador del proceso de aprendizaje, mediador y organizador del material básico puesto a disposición de los alumnos, y guía a lo largo del proceso para reconducir las desviaciones, en caso de que se produjesen.

## EL ROL DISCENTE

Sin embargo, el rol discente se ve afectado por los cambios que comporta el aprendizaje por medio de las Webquest. El alumnado debe pasar de un posicionamiento pasivo, en el que asume que es receptor de información, a uno muy distinto en el que se le pide que sea un agente activo y que sea capaz de acceder y recopilar información, con la ayuda del profesorado, para acabar transformándola en conocimiento significativo.

## ENFOQUE METODOLÓGICO

La Webquest impulsa la apreciación y aplicación de diferentes tipos de enfoques desde el punto de vista metodológico:

1. El aprendizaje basado en tareas (*TaskBased Learning*).
2. El aprendizaje basado en contenidos (*Content-Based Learning*).
3. El aprendizaje basado en proyectos desde la Web.

Una Webquest busca desarrollar las siguientes competencias:

- la lectura y la comprensión de textos; la buena gestión de la información (actitud crítica frente a la información obtenida y procesamiento de la misma);
- la escritura y la comunicación a través de textos e hipertextos;
- la creatividad;
- el aprendizaje en grupos (trabajo colaborativo).





La metodología de la Webquest se sustenta en el principio de que los alumnos “aprendan haciendo” mientras están inmersos en un entorno tecnológico no convencional: la Red. Aunque toda la información con la que interactúan los alumnos proviene casi de Internet, también pueden usarse otros recursos.

## OBJETIVOS DEL PRESENTE PROYECTO

Para los alumnos:

- Motivar a los jóvenes a utilizar la LE.
- Promover entornos constructivos de aprendizaje.
- Fomentar la lectura y el aprendizaje de vocabulario mediante la interacción real a través de la Web, utilizando materiales auténticos.
- Desarrollar estrategias de comprensión lectora y ampliar el vocabulario.
- Fomentar el desarrollo de competencias de aprendizaje colaborativo.

Para el docente:

- Hacer uso de las posibilidades de enseñanza-aprendizaje que brinda la Web tendiendo a la capacitación permanente y, consecuentemente, al desarrollo profesional
- Diseñar e implementar Webquests para la enseñanza-aprendizaje del Inglés como LE.
- Hacer uso de la investigación-acción con el objeto de transformar la realidad compleja y cambiante que constituye el aula.
- Dar a conocer y compartir la experiencia con los docentes colegas mediante una charla o a través del blog personal.

## METODOLOGÍA DE TRABAJO

En este proyecto participan 29 alumnos universitarios de la Experiencia Educativa (EE) de Inglés 1 en la modalidad de autonomía en el Centro de Autoacceso del Centro de Idiomas Región Xalapa de la Universidad Veracruzana. Dichos estudiantes pertenecen a diferentes Programas Educativos (PE), como Ingeniería Electrónica, Ingeniería Civil, Física, Agronomía, Música, Contaduría, Arquitectura, Biología, Filosofía, Administración, Matemáticas, Nutrición, Medicina, Psicología y Teatro. Se concretará utilizando la Webquest como herramienta pedagógica para evaluar críticamente la calidad que brindan algunos sitios disponibles sobre la vida de un estudiante en un país extranjero. Se pretende que a través de la resolución de la tarea, los estudiantes adquieran un conocimiento más preciso sobre los sitios analizados, y valoren el grado de confiabilidad y funcionalidad que ofrecen en la información específica tanto en inglés como en español. Por lo tanto, se llevó a cabo un análisis de los sitios relacionados con la “Vida de los estudiantes en un país extranjero” encontrados en la Web 2.0. En la búsqueda efectuada se encontraron 91 sitios relacionados con “estudiantes en el extranjero”. Sin embargo, después de visitarlos y analizarlos, solo se escogieron 18 sitios para que los estudiantes procedan a realizar su análisis y evalúen la información que ofrecen para poder concretar las ideas y redactar el escrito solicitado.

Son los docentes quienes deben facilitar las condiciones y vías para la exitosa realización de la tarea, e invertir mucho tiempo en el diseño, creación y mediación pedagógica de las distintas etapas que componen una Webquest de calidad, antes de presentarla a los alumnos. Esto sucede debido a que los alumnos que consultan en Internet se enfrentan a una inconmensurable cantidad de información que deben filtrar, primero, y luego procesar para poder retenerla y darle significado.

De esta forma, al diseñar y proponer la tarea académica a través de la Webquest, lejos de enviar a los alumnos a navegar ciegamente por la Red, con el consecuente riesgo de que naufraguen y pierdan tiempo valioso y esfuerzo en la búsqueda, se alienta al estudiante a recorrer un itinerario de sitios previamente seleccionados -de manera crítica y laboriosa- para que ellos puedan realizar exitosamente dicha tarea. Consecuentemente, es una estrategia didáctica en la que los alumnos son quienes realmente construyen el conocimiento que luego van a aprender. Se les organiza en grupos, se les asignan roles y tienen que elaborar un producto que va desde una presentación, o un documento, hasta una escenificación teatral o un guion radiofónico, etcétera, representando de la manera más precisa posible las distintas posturas de los roles.

## ETAPAS

Nº 1: Diseño de Webquest para la enseñanza-aprendizaje del Inglés como LE (Enero 2015).

Nº 2: Implementación de Webquest para el análisis de sitios, y valoración del grado de confiabilidad y funcionalidad que ofrecen en la información específica, tanto en inglés como en español (Febrero-Julio 2015).

Para concluir:

- Evaluación.
- Haciendo uso de la Investigación-Acción.
- Reflexión final.

La Webquest constituye una de las estrategias pedagógicas que mayor valor puede aportar al uso educativo de la Web. Permite rentabilizar el tiempo de los estudiantes, centrarse en el uso de la información más que en su búsqueda y reforzar los procesos intelectuales en los niveles de análisis, síntesis y evaluación, además de practicar el aprendizaje cooperativo de forma efectiva.

Para llevar a cabo esta actividad pedagógica se utilizó el sitio <http://zunal.com/> y se elaboró la Webquest Vida Diaria de Estudiantes en el Extranjero.

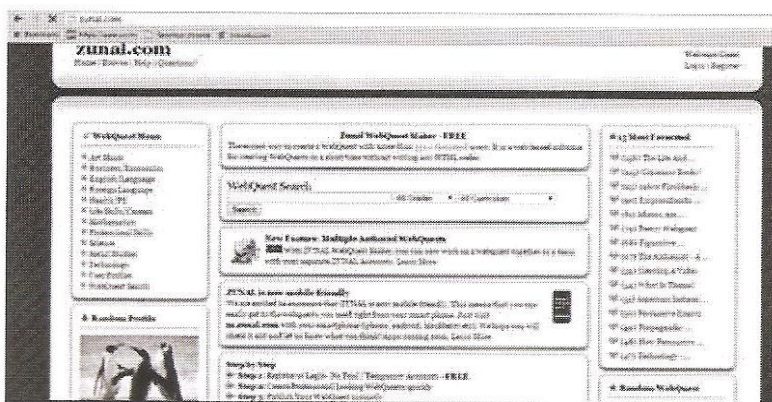


Figura 1. Es una plataforma online gratuita que ofrece varios servicios para la creación de Webquest, entre ellos un tutorial en inglés de gran utilidad para su planificación, evaluación y publicación, explicado paso a paso.





Se procedió a enviar las instrucciones y el link de la Webquest <http://zunal.com/Webquest.php?w=288859> a los estudiantes.



Figura 2. Vida Diaria de Estudiantes en el Extranjero

Dicho envío se realizó a través de la plataforma Institucional Eminus.



Figura 3. Sistema de administración de ambientes flexibles de aprendizaje, que permite presentar y distribuir contenidos educativos, brindando la posibilidad de contar con un “Campus digital” para la comunicación y colaboración sin límite de tiempo y distancia.

La tarea implica algo más que responder preguntas sobre hechos/conceptos. Por el contrario, esta tarea está perfilada para que los estudiantes puedan administrar la información que fluye por canales tan diversos y logren perfeccionar procesos de pensamiento de alto nivel en su interacción con los medios y con otros alumnos. Con el fin de lograr que en grupo de 3, los alumnos den muestras, de manera documentada, de que han aprendido y que puedan escribir un ensayo en Word sobre cómo es la vida de un estudiante que vive en un país extranjero. Dicha creación será subida a la plataforma Eminus para su evaluación. Así, a través de la Webquest se pretende obtener recursos destinados a la resolución de problemas y la promoción del pensamiento crítico.



Es fundamental conocer y analizar la información que se encuentra en la Web, por lo que es necesario que formen equipos de 2 a 3 para que como tarea final escriban un ensayo que se publicará en la plataforma de Eminus en el Foro Ensayos. El ensayo se apoyará en imágenes, fotografías, entrevistas, relatos, información formal e informal, geografía, historia y cultura de los diferentes lugares donde los estudiantes han estado de intercambio; además, deben realizar una comparación de las principales diferencias culturales que encuentren entre su país de origen y el país extranjero.

El ensayo constará de un trabajo escrito realizado en Word (o cualquier otro procesador de texto). Este debe tener las siguientes partes:

- Introducción: situación geográfica de la ciudad, lengua(s) que se hablan en la ciudad.
- Desarrollo: comentario sobre las actividades diarias realizadas por los estudiantes extranjeros y los nativos del país, comportamientos o choques culturales encontrados o enfrentados. Descripción, si es el caso, de las fiestas y tradiciones del país visitado.
- Conclusión: análisis de los recursos utilizados en la obtención de la información para la elaboración del presente ensayo.

Su ensayo puede incluir fotografías, imágenes, declaraciones textuales, para ejemplificarlo y contextualizarlo.

En la fase de envío de la tarea, se recibieron en la plataforma Eminus 10 documentos de Word, elaborados por 9 grupos de 3 integrantes y 1 grupo de 2 estudiantes. Los resultados obtenidos de este ejercicio fueron muy gratificantes y alentadores, ya que cada grupo trató al máximo de llevar a cabo las actividades solicitadas. Durante la etapa de recopilación, organización, interpretación de información, discusión, planeación y estructuración de la tarea final, se pudo observar que el aporte individual de cada uno de los estudiantes generó una sinergia que benefició la cimentación social y el afianzamiento de conocimientos. Se pudo constatar lo anterior a través de las transcripciones de las conversaciones sostenidas entre ellos vía Skype y WhatsApp, manteniéndose en contacto y colaborando a pesar de la distancia y el tiempo. Fueron críticos pero muy precisos en sus comentarios al momento de evaluar los trabajos finales, y actuaron con respeto en toda ocasión. A la mitad del proceso se realizó una encuesta a los estudiantes para conocer sus impresiones de ese momento sobre la actividad, y ellos manifestaron su disposición y alta motivación para seguir participando en este tipo de actividades, que propician instancias de acercamiento, comunicación y generan espacios dinámicos para el aprendizaje colaborativo.

## CONCLUSIONES

En síntesis, los avances tecnológicos y la facilidad de acceder a la información vía Internet hace que los estudiantes tengan otra mirada del aprendizaje, es decir, el profesor ya no es el emisor de la información, ni los estudiantes los receptores pasivos. Así que solucionar la tarea planteada en una Webquest implica leer, comprender, analizar, sintetizar, valorar ideas y conceptos, y finalmente, transformar y acomodar la información para elaborar un producto final creativo. La actividad didáctica en una Webquest aspira a que los estudiantes elaboren un producto final de calidad, a partir de los conocimientos, investigaciones, información y datos de sitios previamente seleccionados y brindados por los docentes, de quienes se requiere un alto grado de dedicación y compromiso.





Esta metodología de aprendizaje muestra que los roles del profesor y del alumno se han invertido en los últimos años. El profesor deja de ser la única fuente de información, para convertirse en asesor, animador o facilitador de la misma, adoptando el papel de guía del sitio. Los alumnos, por su parte, se vuelven el foco principal del proceso enseñanza-aprendizaje, para construir como protagonistas su propio conocimiento. En este necesario cambio de actitud, la formación del profesorado es decisiva. Se trata de que el docente, sin ser necesariamente un experto, conozca las diferentes posibilidades didácticas que ofrecen las TIC en el aula de idiomas. A pesar de los esfuerzos se puede constatar una fuerte resistencia al cambio por parte de muchos docentes. Al mismo tiempo, contribuye a desarrollar diferentes capacidades llevando así a los alumnos a transformar los conocimientos adquiridos. Porque los profesores tienen el desafío de lograr que los alumnos hagan algo con la información, es decir, se busca que los alumnos lleguen a niveles de pensamiento superiores para potenciar su aprendizaje.

Esta metodología pretende que los alumnos ocupen los recursos de Internet, y que esta información se transforme en conocimiento. Adicionalmente, para los profesores el modelo Webquest podría transformarse en una práctica evaluativa ya que demuestra la aplicación de conceptos, definiciones, técnicas, etcétera, debido a que una Webquest efectiva construye el andamiaje en el proceso, de acuerdo con la necesidad de ir superando los alcances de lo que los estudiantes pueden producir. Es una manera motivante y atractiva para los alumnos.

Además, conecta con el método de trabajo por proyectos; con el del aprendizaje basado en preguntas, búsquedas (inquiry) o problemas de Dewey –ABP/PBL (Font, en línea)–; y la creación de andamios (scaffoldings) de Bruner, entendidos como las ayudas que el profesorado pone al alcance del alumnado para que pueda avanzar mejor en sus aprendizajes, y que faciliten la comprensión y la atribución de significados a la información, y su apropiación e internalización.

De hecho, el primer andamio de las Webquest es su propio concepto de localización guiada de información por la red (el alumnado debe seleccionar la más pertinente de entre las páginas preseleccionadas por el profesorado, para garantizar su calidad); el segundo andamio es la tarea que los estudiantes deben realizar en colaboración con sus compañeros y compañeras y, por tanto, en un entorno de interacción entre iguales; el tercero, es la propuesta de producción de contenidos por parte del alumnado, propia de los planteamientos constructivistas; y el cuarto, es el uso de herramientas y recursos tecnológicos.

En este sentido, es sumamente importante la tendencia actual de potenciar lo mejor de lo presencial y lo mejor de lo virtual en el mejoramiento de la enseñanza-aprendizaje de los alumnos.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Adell, J. (2004). Internet en el aula: Las Webquest.
- Ausbel, D. (1983). *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo*. México, Editorial Trillas.
- Barba, C., Capellá, S., Genís, M. y Pérez, A. (2007). *La Webquest como propuesta metodológica para implementar las TIC en el aula*.

- Boneu, J. M. (2007). *Plataformas abiertas de e-learning para el soporte de contenidos educativos abiertos*. Contenidos educativos en abierto [monográfico en línea]. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC). Vol. 4, 1. UOC.
- Cabero, J.; Llorente, M. C. (2005). *Las plataformas virtuales en el ámbito de la teleformación*. Revista electrónica Alternativas de Educación y Comunicación.
- Codina, L. (2000). *Evaluación de recursos digitales en línea: conceptos, indicadores y métodos*. Revista Española de Documentación Científica, 23/1. 9-44.
- Consejería de Educación y Ciencia del Gobierno del Principado de Asturias (2007). *Enseñar y Aprender con Webquest* (Curso de autotrendizaje).
- Crook, C. (1998). *Ordenadores y aprendizaje colaborativo*. España: Ediciones Morata.
- Dodge, B. (1995). "Webquests: a technique for Internet-based learning". Distance Educator, 1, 2: 10-13.
- Gros, B. (2000). *El ordenador invisible*. Barcelona, Gedisa.
- Lucero, M., Chiarani, M, Pianucci (2003). *Modelo de Aprendizaje Colaborativo en el ambiente ACI*. [en línea] [Consulta 3/04/2015].
- Piaget, Jean (1941). *La autonomía en la escuela*. Buenos Aires, Losada.
- Prensky, M. (2001). *Digital natives, digital immigrants*. On the Horizon, 9(5): 1-6.
- Trenchs Perera, M. (2001) (edt.). *Nuevas tecnología para el autoaprendizaje y la didáctica de lenguas*. Lleida, Milenio.
- Vigotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological processes*. Harvard University Press, Cambridge, MA.

## REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

- Profundizando en la Webquest (Profundizando en la Webquest) <http://www.auladeletras.net/Webquest/documentos/Profundizar/recurso.htm>
- Constructivismo (pedagogía) (- Wikipedia, la enciclopedia libre) [http://es.wikipedia.org/wiki/Constructivismo\\_\(pedagog%C3%ADa\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Constructivismo_(pedagog%C3%ADa))
- Módulos en Eduteka (Eduteka) <http://www.eduteka.org/modulos.php?catx=1>
- Portada Aprendizaje Colaborativo (Wikilibros) [http://es.wikibooks.org/wiki/Portada/aprendizaje\\_colaborativo](http://es.wikibooks.org/wiki/Portada/aprendizaje_colaborativo).
- Dodge, B. (1995) "Some thoughts about Webquests" [edWeb.sdsu.edu/courses/edtec596/about\\_Webquests.html](http://edWeb.sdsu.edu/courses/edtec596/about_Webquests.html)
- Dodge, B. (1998). "Building blocks of a Webquest". <http://projects.edtech.sandi.net/staffdev/buildingblocks/p-index.htm> [Consulta 05/05/2015].
- Johnson, D. W., Johnson, R. T. y Smith, K. A. (1998). Cooperative learning returns to college: What evidence is there that it works? [Consulta 20/04/2015]
- March Tom (1999). Webquests: [www.ozline.com](http://www.ozline.com) <http://tommarch.com/learning/> [Consulta 20/04/2015]
- Watson, K. L. (1999). "Webquests in the middle school curriculum: Promoting technological literacy in the classroom". Meridian. A middle School Computer Technologies Journal, 2, 2. <<http://www.ncsu.edu/meridian/jul99/Webquest/index.html>>. [Consulta 3/04/2015].



***El desarrollo humano y la innovación social  
como campo de estudios e investigación***

Se terminó de imprimir en octubre de 2015

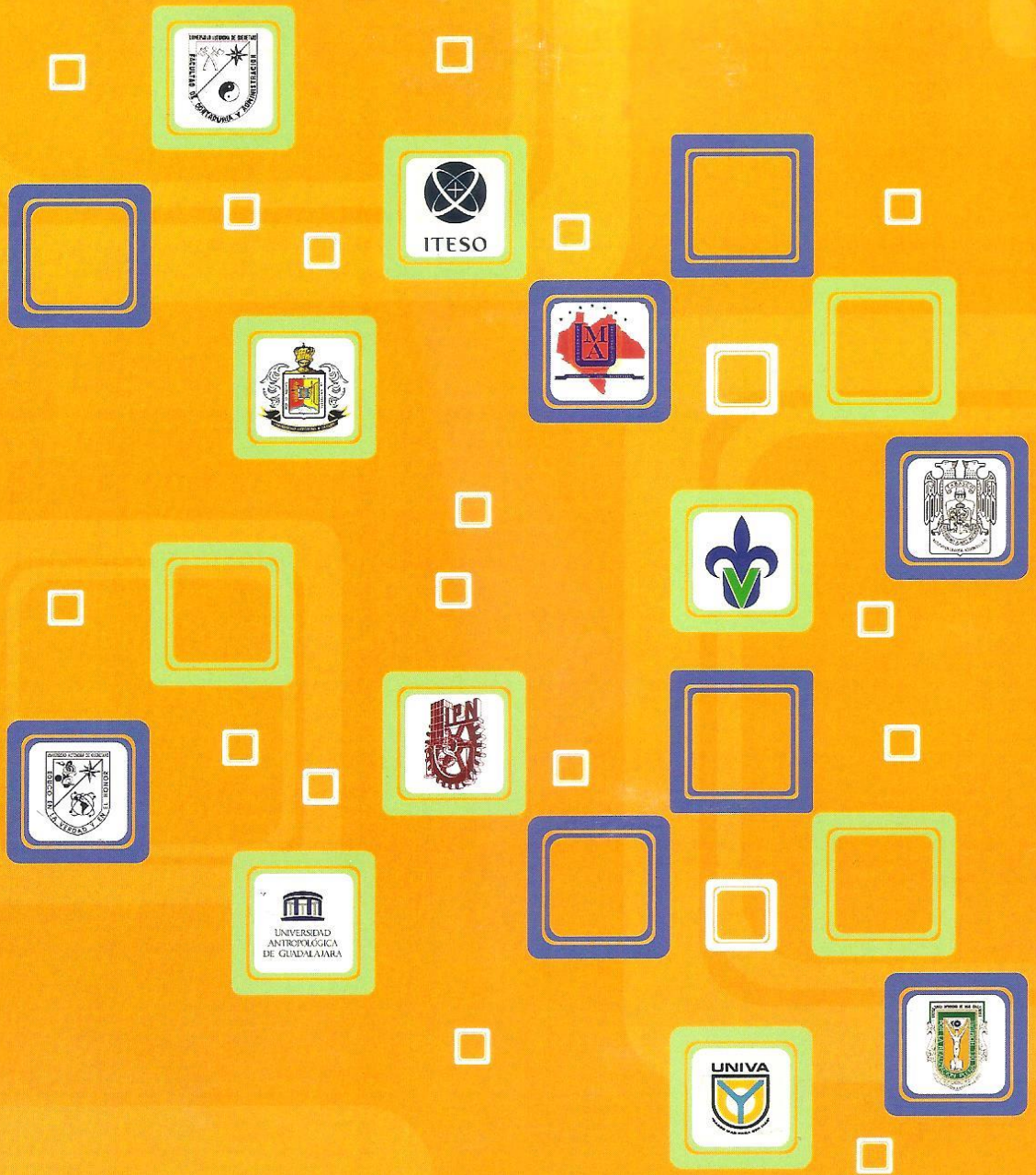
Editorial Centro de estudios e investigaciones  
para el desarrollo docente. Cenid AC  
Pompeya N° 2705 Col. Providencia  
C.P. 44630 Guadalajara, Jalisco, México  
Teléfono: 3315 420983

Tiraje: 1,000

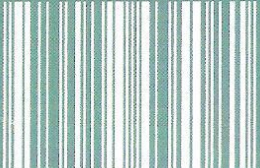
[www.cenid.org.mx](http://www.cenid.org.mx)



cenid.org.mx



978-607-8435-08-1



9 786078 435081

