



Responsabilidad con pensamiento positivo

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

SISTEMA NACIONAL DE EDUCACIÓN A DISTANCIA

TESINA:

USO DE LA WEBQUEST PARA NIÑOS EN EDAD ESCOLAR

AUTOR: ING. LORENA VILLACIS ARIAS

TUTOR: MSC. ING. OSWALDO BASURTO

QUITO – ECUADOR

2013



Responsabilidad con pensamiento positivo

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

CERTIFICADO DE AUTENTICIDAD.

Certifico que el presente trabajo fue realizado en su totalidad por la Ing. Elva Lorena Villacís Arias, requerimiento para la obtención de la titulación del Diplomado Superior en Gestión de Proyectos e-Learning y Educación a Distancia, tema: **Uso de la webquest para niños en edad escolar.**

Certifica.

MSc. Ing. Oswaldo Basurto.

TUTOR



Responsabilidad con pensamiento positivo

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

CERTIFICADO DE AUTORÍA.

Yo, Ing. Lorena Villacís Arias, certifico en honor a la verdad que el presente trabajo profesional para la obtención del Diplomado Superior en Gestión de Proyectos e-Learning y Educación a Distancia, tema: **Uso de la webquest para niños en edad escolar** ha sido desarrollado íntegramente por la suscrita, para lo cual he seguido las normas, reglamentos instituidos por la Universidad Tecnológica Israel.

Ing. Lorena Villacís Arias

C.I. 1803381993

DEDICATORIA

El presente proyecto lo dedico especialmente a mi hija, que es y seguirá siendo la principal fuente de inspiración, para asumir retos, y culminar metas, por haber sacrificado su tiempo para dedicarlo a la ardua tarea de prepararme para ir creciendo profesionalmente.

A mi esposo que es el pilar fundamental de mi hogar, a mi madre y hermanos, quienes con sacrificio y entrega han impulsado para que esta etapa de mi vida profesional culmine de manera exitosa, siguiendo sus ejemplos de perseverancia y solidaridad.

GRACIAS POR EXISTIR

E.L.V.A.

AGRADECIMIENTO

A la oportunidad de vida que DIOS nos ofrece cada día para demostrar que podemos ser mejores para servir a nuestra sociedad.

A la UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL que nos da la oportunidad de prepararnos no solo como profesionales, sino como seres humanos dispuestos a ser innovadores y triunfadores.

A mis PROFESORES que han colaborado con sus conocimientos en esta etapa estudiantil, por su profesionalismo y gran espíritu motivador para alentarnos a seguir adelante a pesar de las adversidades

Al verdadero AMIGO, aquel que lo da todo sin esperar nada a cambio, tratando siempre de estar a nuestro lado en los buenos y malos momentos, gracias por tratar de hacernos la vida mas llevadera.

E.L.V.A.

INDICE DE CONTENIDOS

CONTENIDOS	PAG
INTRODUCCIÓN	
1. Tema	1
1.1. Antecedentes	1
1.1.1. Planeamiento del problema y formulación del problema	6
1.1.2. Sistematización del problema	8
Diagnóstico	8
Pronóstico	9
Control del Pronóstico.	12
1.3. Objetivos	13
1.3.1. Objetivo general	13
1.3.2. Objetivos específicos	13
2. MARCO DE REFERENCIA	
2.1. Marco teórico	14
Teorías o modelos de aprendizaje	14
Tendencias de la tecnología	21
Características de la educación	22
Aplicación online	25
2.2. Marco conceptual	26
2.3. Marco Legal	27
2.4. Marco Espacial	28
3. METODOLOGÍA	
3.1. Proceso de investigación	29
3.1.1. Unidad de Análisis	29
3.1.2. Tipo de Investigación.	30
3.1.3. Método	30
Método deductivo	31
Método inductivo	31
Método inductivo-deductivo	32
3.1.4. Técnica	32
3.1.5. Instrumento	32
4. PROPUESTA O DESARROLLO DE ALGÚN PRODUCTO	
Escoger un tema	33
Crear una tarea	36
Crear las páginas web para los alumnos	36
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.	37
BIBLIOGRAFÍA Y NETGRAFIA	

USO DE LA WEBQUEST PARA NIÑOS EN EDAD ESCOLAR

1. INTRODUCCIÓN

1.1. Antecedentes

Una forma de preparar a los estudiantes en situación de escolaridad, en el presente y futuro es y será la de implementar el Aprendizaje Apoyado en Internet, porque se utiliza con propósitos educativos la información publicada actualmente en la Red a nivel mundial y en todos los ámbitos.

Los estudiantes tienen hoy, como nunca antes, la posibilidad de consultar fuentes primarias de información y conocer diferentes puntos de vista sobre un mismo hecho. Esta situación contrasta con el uso de los libros de texto tradicionales que ofrecen solo la visión de su autor con sus posibles sesgos.

“Joan Majó en una de sus múltiples conferencias, nos da los conceptos clave para entender los cambios que deberán realizarse en la escuela para adaptarla a las TIC y a la nueva sociedad de la información¹.

“La escuela y el sistema educativo no sólo tienen que enseñar las nuevas tecnologías, no sólo tienen que seguir enseñando materias a través de las nuevas tecnologías sino que estas nuevas tecnologías, aparte de producir unos cambios en la escuela, producen un cambio en el entorno y, como la escuela lo que pretende es preparar a la gente en este entorno, si éste cambia, la actividad propia de la escuela tiene que cambiar”².

“Por lo tanto, debe irse más allá de la enseñanza de las nuevas tecnologías y de la enseñanza a través de ellas. Por ello me gustaría centrar esta charla en este último aspecto: cómo tiene que cambiar la enseñanza, no para acoger las nuevas tecnologías, sino porque la sociedad cambiará a consecuencia de las nuevas tecnologías. Éste será el hilo conductor de mi charla³”.

¹ Joan Majó, Nuevas tecnologías y educación, experto de la UE en Sociedad de la Información, Presidente de la Information Society Forum.

² Ibídem

³ Ibídem

Las Actividades de Aprendizaje Basadas en la Red son una de las posibilidades que ofrece el Aprendizaje Apoyado en Internet y tienen tres características básicas:

Primero.- Sus actividades pueden desarrollarse en el transcurso de una clase y cubrir un tema muy específico o desarrollar todo un módulo a lo largo de un tiempo mayor,

Segundo.- Actividades de este tipo, bien diseñadas, permiten interesar al estudiante y mantener su interés a lo largo de toda la actividad logrando incrementar su comprensión sobre el tema tratado.

Por último, una vez construida cualquier Actividad Basada en la Red es relativamente fácil actualizarla y darle una nueva connotación acorde con las necesidades del currículo o de los estudiantes⁴.

Las WebQuest fueron desarrolladas inicialmente en la Universidad de San Diego (1995) por Bernie Dodge con la colaboración de Tom March para ayudar a los profesores a integrar el poder de Internet con el aprendizaje de los estudiantes⁵.

Usualmente involucran el trabajo en grupo con la división de labores entre los estudiantes, quienes deben tomar papeles específicos o puntos de vista. Además, se construyen con base en recursos preseleccionados por el profesor. De esta forma se asegura que los estudiantes invertirán su tiempo en usar la información, no en buscarla.

El movimiento de estándares en educación se inscribe en un contexto internacional de reformas educativas centradas en la **calidad** y la **equidad** en el acceso de **todos** los estudiantes al conocimiento formal –y socialmente relevante– a través de la educación escolar⁶.

Este movimiento contrasta con acciones de reforma anteriores que pusieron mayor énfasis en garantizar el acceso universal a la escolaridad y en proveer diferentes insumos

⁴ <http://www.eduteka.org/comenedit.php3?ComEdID=0010>

⁵ *Ibíd*em

⁶ Estándares en Educación. Implicancias para su aplicación en América Latina, © Preal, Diseño Primera edición: Diciembre 2006, I.S.B.N.: Registro de Propiedad Intelectual: Inscripción No: 162.450

materiales y recursos profesionales, de manera relativamente intuitiva, para el logro de metas educativas no del todo bien definidas⁷.

Los movimientos de reforma centrados en estándares plantean la necesidad de definir muy claramente y en forma consensuada cuáles metas de aprendizaje deberán ser logradas por todos los alumnos del sistema, independientemente de su estatus socioeconómico o ámbito cultural de pertenencia. Para lograrlo se asume que todos los esfuerzos de política deben concentrarse prioritariamente en garantizar que los recursos existentes, y aquellos por obtener, se inviertan racionalmente en el mejoramiento de las condiciones educativas que garanticen a todos los estudiantes un acceso equitativo y creciente a las oportunidades de logro de esos aprendizajes⁸.

Esta concepción de calidad educativa implica, en consecuencia, un compromiso formal y público por parte del Estado en cuanto al logro progresivo de las metas de aprendizaje y el emplazamiento de mecanismos de evaluación sistemática y confiable que promuevan:

- a) la toma de decisiones informadas y centradas en el mejoramiento de las condiciones de aprendizaje,
- b) la responsabilidad política, profesional y estudiantil por los resultados, y;
- c) la vigilancia y la demanda ciudadanas de mayores niveles de calidad educativa.

Casi todas las reformas educativas –y en particular las reformas curriculares de los años noventa en América Latina– fueron emprendidas con anuncios prometedores de calidad y equidad educativas. Sin embargo, tras más de una década de implementación, existe sobrada evidencia de que la ausencia de metas claras y de mecanismos de gestión adecuados, así como la ausencia de voluntad política y de coherencia administrativa, han dejado a los sistemas educativos de la región en una situación cada vez más alejada de la calidad y equidad prometidas⁹.

Al contar con recursos didácticos tecnológicos como los “blogs, WebQuest, cazas del tesoro y plataformas virtuales”; y, la no utilización de estas herramientas para la

⁷ Estándares en Educación. Implicancias para su aplicación en América Latina, © Preal, Diseño Primera edición: Diciembre 2006, I.S.B.N.: Registro de Propiedad Intelectual: Inscripción No: 162.450

⁸ Ibídem

⁹ Ibídem

planificación, se vuelve obsoleta la manera de enseñanza y de forma tradicional, pues estos recursos pasan a ser de “uso pasivo” no como lo demanda la tecnología actual.

El uso de aplicaciones multimedia como medio para facilitar el aprendizaje de los alumnos no puede ser indiscriminado: debe adecuarse siempre a los objetivos y programación del profesor.

Para conseguir una adecuada integración de dichas actividades, el profesor debe desarrollar unas habilidades nuevas, pues se trata de utilizar unos nuevos medios¹⁰. De entre esas habilidades podemos destacar las siguientes:

- a) Ser capaces de distinguir las ventajas que pueden aportar estas tecnologías en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.
- b) Ser capaces de distinguir para qué finalidad concreta es más útil una determinada aplicación Multimedia.
- c) Despertar en los profesores una actitud crítica, que lleve al profesor a utilizar las aplicaciones “multimedia”, solamente cuando considere que realmente aporta una serie de ventajas frente al modo tradicional de enseñanza.
- d) Ser capaz de integrar el uso de las “nuevas tecnologías” en el currículo de una asignatura concreta, diseñando previamente qué objetivos pretende, cómo va a evaluar a los alumnos, etc.

Hemos llegado al punto de que tenemos que revisar la educación, como consecuencia de las nuevas tecnologías y como consecuencia de esta sociedad del conocimiento que las crea¹¹.

Los currículums no pueden seguir enseñando las mismas cosas de la misma manera. Ante nosotros hay unas herramientas impresionantes que permiten que los procesos de aprendizaje sean mucho más personalizados, mucho más flexibles. Pero esto no sólo afecta a los procesos, las metodologías, también a los contenidos¹².

La escuela y la universidad, en el proceso de formación de los niños y de los jóvenes, tienen que transmitir, tienen que hacer hincapié en la transmisión de otro tipo de cosas, de

¹⁰ <http://www.aula21.net/>

¹¹ Joan Majó, Nuevas tecnologías y educación, experto de la UE en Sociedad de la Información, Presidente de la Information Society Forum.

¹² *Ibíd*em

otro tipo de habilidades, de otro tipo de actitudes, de otro tipo de predisposiciones humanas, por ejemplo, se dice: "lo que tiene que hacer la escuela es enseñar la gente a aprender a aprender"¹³.

Evidentemente, esto ya empieza a ser un tópico. Sin embargo, una de las cosas que tiene que hacer la escuela es enseñar a la gente a desaprender, porque de aprender quiere decir aceptar que lo que sabes no vale, y eso es una actitud que no todo el mundo está dispuesto a aceptar; por lo tanto es una actitud nueva que tiene que crearse, una actitud de renovación, de flexibilidad, de relativismo respeto de determinados conocimientos¹⁴.

Entre los desafíos más importantes que deberá afrontar el nivel de escolaridad con respecto a la educación virtual y a distancia, nuestro país, está todavía en proceso de plantear alternativas en todas las escuelas de educación básica que de una u otra manera, tarde o temprano acabarán utilizando estas "herramientas tecnológicas", de lo contrario se quedarán sin alternativas de continuar con su labor.

En esta ciudad, en donde se encuentran los órganos estatales reguladores o decidores de la educación del país, y; en la que están asentadas la mayor parte de las instituciones educativas de educación básica, es de anotar que tienen inmerso un reto y una responsabilidad, la de propender al establecimiento de planes, políticas, programas, proyectos que se conviertan en modelos para la educación básica del país.

Estos eventos han hecho que la mayoría de las escuelas del país, tengan problemas de infraestructura multimedia o la poca dotación de laboratorios de informática; pienso que han desbordado en el accionar pedagógico y educativo, pero no les han conducido al éxito como deberían haberse hecho acreedoras a una acreditación de calidad, en beneficio tanto de las instituciones educativas, de los docentes, de los estudiantes, de los usuarios y en general de la ciudadanía.

¹³ Ibídem

¹⁴ Ibídem

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA Y FORMULACION DEL PROBLEMA

Desde el punto de vista de los educadores, es fundamental, que nuestros esquemas mentales tienen que cambiar, ya que asociamos la falta de conocimientos con la falta de información y eso ahora, evidentemente, ha cambiado, porque la causa principal de la falta de conocimiento es principalmente el exceso de información, además de la falta de habilidad para procesar la información necesaria en este contexto donde nos encontramos hoy¹⁵.

Las habilidades de antes *-recoger mucha información-* con las de ahora *-procesar la inmensa cantidad de información disponible-* no tiene nada que ver. Es un vicio que todavía tenemos debido a la escasez de información que antes teníamos¹⁶.

Ante la ingente cantidad de información que tenemos ahora tienen que introducirse nuevas pautas; es fundamental la elección de la calidad. Yo creo que en el mundo del futuro será fundamental el papel de los intermediarios de filtro de la información. Es una de las cosas que tendrán que hacer los profesores. Es un nuevo papel: que haya personas que escojan y valoren la información y que en función de esa valoración, separen el grano de la paja, estableciendo fuentes de conocimiento¹⁷.

La formación del profesorado en tecnologías de la información y la comunicación, han incidido para que exista un avance vertiginoso en la competencia digital, porque resulta ser la fuerza con que han penetrado en la enseñanza y en todos los niveles en los últimos años, se caracteriza por lo tanto, en un momento que se podría catalogar como único.

Su presencia se ha asociado a una imagen de calidad e innovación que, a veces, no concuerda con la realidad que podemos encontrar en la práctica educativa cotidiana, dado que, como señalan algunas investigaciones, o bien no se mejora el proceso de

¹⁵ Joan Majó, Nuevas tecnologías y educación, experto de la UE en Sociedad de la Información, Presidente de la Information Society Forum.

¹⁶ Ibídem

¹⁷ Ibídem

enseñanza-aprendizaje, o bien no hay grandes transformaciones, tanto del sistema en general como de la metodología educativa en particular¹⁸.

En estas circunstancias, dadas las posibilidades que nos ofrecen las Nuevas Tecnologías de la Información (NTIC), para iniciar con la investigación sobre las **USO DE LA WEBQUEST PARA NIÑOS EN EDAD ESCOLAR**, hacen referencia de cómo la utilización de las “nuevas tendencias de aprendizaje en las aulas escolares de la Red: Web 2.0”, se han transformado en un modelo para construir conocimientos y aprendizajes.

Estas nuevas tendencias servirán de mucho a los educadores, en donde la aplicación de la enseñanza de las Web 2.0 en las aulas de educación básica, constituyen herramientas que facilitan el proceso de búsqueda de información en la red y donde el papel del docente se convierte en una necesidad urgente.

Finalmente, se resolverán en lo posible, las interrelaciones entre las dimensiones mencionadas y se formularán propuestas con miras a contribuir que la educación a distancia y virtual, en cuanto a su calidad, equidad y pertinencia tengan la aplicación para uso de la Educación Básica en las áreas: administrativa, docente y estudiantes de manera integrada y sinérgica¹⁹.

En síntesis, mediante el presente aporte, hago la siguiente reflexión: *¿permitirá en comparación con los sistemas actuales y en uso, mejorar los sistemas; a fin de brindar un producto con mejores alternativas para docentes y estudiantes del nivel escolar, en aplicación de un software orientado a los contenidos y estructuras metodológicas aplicables con el uso de las WEBQUEST en la Educación Básica del país?*

¹⁸ JULIO CABERO ALMENARA, MARÍA DEL CARMEN LLORENTE CEJUDO y VERÓNICA MARÍN DÍAZ, Universidad de Sevilla Córdoba, España, Hacia el diseño de un instrumento de diagnóstico de “competencias tecnológicas del profesorado” universitario

¹⁹ *Ibídem.*

1.2.1. SISTEMATIZACION DEL PROBLEMA

Una de las actividades más corrientes efectuadas por los alumnos en Internet es la búsqueda de información, a menudo con ayuda de los motores de búsqueda como Google, AltaVista, Excite, Lycos o Yahoo. Sin embargo, estas investigaciones son actividades difíciles que toman mucho tiempo y que pueden resultar frustrantes si los objetivos no son reflejados claramente y explicados al principio²⁰.

WebQuest, son actividades estructuradas y guiadas que evitan estos obstáculos proporcionando a los alumnos una tarea bien definida, así como los recursos y las consignas que les permiten realizarlas.

En lugar de perder horas en busca de la información, los alumnos se apropian, interpretan y explotan las informaciones específicas que el profesor les asigna²¹.

a. Diagnóstico

La incorporación de las tecnologías de redes, movilizó una parte importante de la industria educativa, tras conceptos como WebQuest y Educación Virtual, que se ofrecían como la nueva etapa superadora de la educación a distancia utilizando los servicios disponibles en la Web, dejando traslucir un marcado optimismo del potencial que brindan ahora las TIC.

Sin embargo, diferentes estudios, revelan que a pesar del entusiasmo con que se expandieron estos conceptos pocos fueron los cambios producidos, instalándose una etapa de desconfianza hacia la aplicación de los nuevas tecnologías, acentuada a su vez, por la retracción del mercado y la escasez de capital para iniciar nuevos emprendimientos²².

La decisión de las autoridades de las instituciones educativas, para garantizar el uso de estas herramientas tecnológicas que permitan un fácil acceso a la información; y, por ende a la actualización del profesorado o docente y, principalmente el acceso de los estudiantes en el proceso formativo que favorezca la adquisición y asimilación de nuevos conocimientos y habilidades, no se han dado todavía en nuestro medio ecuatoriano.

²⁰ <http://magyordonez.wordpress.com/2010/12/11/todo-sobre-webquest/>

²¹ *Ibídem*

²² <http://www.delaeducaciónadistanciaalaeducaciónenlínea-090907082908.phpapp02-pdf>.

Esto ha hecho que la educación tenga un retraso con relación a la utilización de las NTIC, incluso en escuelas rurales, es evidente, que ni siquiera saben que existen estas herramientas tecnológicas.

b. Pronóstico

Si la adquisición de los conocimientos en la escolaridad de nuestro medio, es decir; en la utilización de las NTIC, en el caso de nuestra tema, el “uso de la Web 2.0, con fines formativos”, el estudiante se verá afectado en la selección de la información y la construcción del propio conocimiento, mediado a través de las TIC, en la enseñanza-aprendizaje y en todo su contexto de estudio.

Esta investigación determina que lo importante no es el medio ni el recurso o el diseño de la Web 2.0, lo que importa es la estrategia de aprendizaje centrada en el alumno, en la construcción del conocimiento que trasciende de lo memorístico y repetitivo; por ésta razón la incorporación de las TIC es necesaria, pero si el docente no posee un conocimiento del uso de utilidades de la multimedia, no se alcanzarán mayores aportes.

Para proceder a mejorar aquellas políticas, medios y acciones, a través de las cuales se diagnostican los PROBLEMAS O SITUACIONES NEGATIVAS, en las que se encuentran las instituciones educativas, resumo lo siguiente:

En la actualidad y en la mayoría de las instituciones educativas, no se sitúa a los estudiantes para el futuro, es decir; en la implementación del “Aprendizaje Apoyado en Internet”,

No se utiliza metodologías con “propósitos educativos” mediante la utilización de la información abundante publicada actualmente en la Red,

En la era actual el 85% o más de los estudiantes en edad escolar, ya tienen acceso a Internet (redes sociales), a través de la red, móviles, laptops, tablets, etc.

A pesar de que los estudiantes, con la mediación de los docentes, hoy, como nunca antes, tienen la enorme posibilidad de recurrir a material didáctico muy diverso y

enorme, siguen manejando sus clases magistrales, “mediante el uso de libros de texto tradicionales que ofrecen solo la visión de su autor con sus posibles sesgos”²³.

Con el fin de contrarrestar estos *hechos o situaciones negativas*, el presente trabajo, pretende justamente lograr un cambio de mentalidad principalmente en quienes manejan los órganos del Estado, relacionados con la educación escolar, para que el personal administrativo de las instituciones y otros entes, tengan mentalidad positiva para, mediante:

El uso y el “objetivo de la WebQuest, es que el participante comprenda la relación que existe entre la INTERNET y la educación a través de los recursos didácticos seleccionados para consolidar la experiencia de su uso como medio eficaz en la interacción entre alumnos y docentes”²⁴.

“Así mismo permitirá ir conociendo paulatinamente las herramientas educativas disponibles para la educación. Dentro de las actividades de aprendizaje se solicita la creación y conformación de una Wiki que permita al participante tener una experiencia de su uso a través de la selección y gestión de información especializada disponibles en internet”²⁵.

“Los participantes construirán una wiki en donde utilicen los conceptos relacionados al uso de internet y la WEB 2.0 como evidencia de lectura y aprendizaje de las lecturas que harán de los links listados en el área de recursos”²⁶, como ejemplo, podemos citar el Wiki-link: <https://internetweb2educativo.wikispaces.com/>.

“Una *WebQuest* es una actividad didáctica que propone una tarea factible y atractiva para los estudiantes y un proceso para realizarla durante el cual, los alumnos *harán cosas con información*: analizar, sintetizar, comprender, transformar, crear, juzgar y valorar, crear nueva información, publicar, compartir, etc.”²⁷.

²³ http://www.eduteka.org/comened_it.php3?ComEdID=0010

²⁴ http://www.eduteka.org/comened_it.php3?ComEdID=0010

²⁵ Internet como herramienta educativa y WEB 2.0, <http://www.eduteka.org/proyectos.php/1/5576>

²⁶ Internet como herramienta educativa y WEB 2.0, <http://www.eduteka.org/proyectos.php/1/5576>

²⁷ *Ibíd.*

“La tarea debe ser algo más que simplemente contestar preguntas concretas sobre hechos o conceptos (como en una *Caza del Tesoro*) o copiar lo que aparece en la pantalla del ordenador a una ficha (“copiar y pegar” e “imprimir” son los peores enemigos de “comprender”).

Idealmente, la tarea central de una *WebQuest* es una versión reducida de lo que las personas adultas hacen en el trabajo, fuera de los muros de la escuela (Starr, 2000b)”²⁸.

“Cuando se quiere compartir una *WebQuest* con otros profesores, por ejemplo publicándola por Internet, también se elabora una guía didáctica para los colegas con algunas indicaciones sobre los objetivos curriculares perseguidos, una temporalización, qué medios son necesarios, consejos útiles para su aplicación, etc.”²⁹.

“Contar con estrategias pedagógicas, que permitan al docente utilizar el potencial transformador de las TIC para mejorar el aprendizaje de sus estudiantes, es uno de los aspectos fundamentales que plantea el Modelo MiTIC.

En este modelo se hace hincapié en una de las competencias básicas que debe tener cualquier docente: estar en capacidad de formular proyectos de clase motivadores, activos y colaborativos, integrando en estos las TIC con los enfoques que le aportan las pedagogías actuales³⁰.

“Los cambios acelerados que producen en la sociedad las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), a la vez que entrañan grandes retos, ofrecen un enorme potencial para transformar la educación. Ellas posibilitan realizar los cambios necesarios para ofrecer una educación actualizada y de calidad, generando con su utilización adecuada Ambientes de Aprendizaje enriquecidos (AAe)”³¹.

²⁸ *Ibíd.*

²⁹ Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, Núm. 17./Marzo 04, INTERNET EN EL AULA: LAS WEBQUEST. Jordi Adell, Centre d’Educació i Noves Tecnologies Universitat Jaume I jordi@uji.es

³⁰ <http://www.eduteka.org/modulos/8/330/2076/1>

³¹ <http://www.eduteka.org/modulos/8/234/132/1>

“La escuela y el sistema educativo no sólo tienen que enseñar las nuevas tecnologías, sino que estas nuevas tecnologías, aparte de producir cambios en la escuela, producen un cambio en el entorno y, como la escuela lo que pretende es preparar a la gente en este entorno, si éste cambia, la actividad propia de la escuela tiene que cambiar”³².

c. Control del Pronóstico.

Las estrategias de aprendizaje son el conjunto de actividades, técnicas y medios que se planifican de acuerdo con las necesidades de la población a la cual van dirigidas, los objetivos que se persiguen y la naturaleza de las áreas y cursos, todo esto con la finalidad de hacer más efectivo el proceso de aprendizaje.

Entonces, nos serviremos de las TIC y de la EaD, instrumentos o recursos generados por la Tecnología Educativa, en especial y en forma particular de la WebQuest en su aplicación educativa, para primero exponiendo conceptos básicos tales como texto, paratexto, multimedia, hipermedia, glogs, etc., sirvan de aplicación en la mejora de la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños en edad escolar.

Si consideramos el derecho a la educación como un servicio de primera necesidad, se puede decir que, la WebQuest da un paso adelante a favor de la democratización de la educación, por lo que el Estado debe tomar parte en este aspecto, proporcionando de las herramientas tecnológicas disponibles.

Los resultados que podemos obtener son variados, justamente se reflejarán en el costo-beneficio que las Unidades Educativas, recuperarán con la aplicación de este tipo de hardware y software existentes en la red de manera abundante en todos los campos del saber y de la ciencia.

Estos recursos para la enseñanza, el aprendizaje y la investigación, que residen en el dominio público o han sido publicados bajo una licencia de propiedad intelectual que permiten que su uso sea gratuito para las organizaciones y personas que puedan acceder sin permisos.

³² *Ibíd*em

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Evidenciar una actividad didáctica basada en presupuestos constructivistas del aprendizaje y la enseñanza en los niños en edad escolar, a través de aplicación de técnicas de trabajo en grupo por proyectos y como actividades básicas de enseñanza/aprendizaje, mediante el uso de la WebQuest en las instituciones educativas escolares.

1.3.2. Objetivos específicos

- Aplicar la utilización de las herramientas tecnológicas, mediante el uso de las WebQuest, en las aulas escolares.
- Desempeñar los roles de facilitador, orientador, investigador y promotor social sobre la base de nuevas tendencias metodológicas y didácticas dinámicas.
- Demostrar capacidades pedagógicas, investigativas y expresivas en la realidad institucional y de entorno, así como en la actividad educativa para transformarla sobre la base de una cultura metodológica, contribuyendo al desarrollo intelectual, personal y vocacional del estudiante.
- Analizar la situación actual de la institución focalizada para la implantación de la WebQuest y de plataformas virtuales educativas.

2. MARCO DE REFERENCIA

2.1. Marco teórico:

Una de las estrategias didácticas más populares entre los docentes para integrar los recursos que ofrece la Internet en el currículum, son las WebQuest, lo que significa “integrar”, utilizar las herramientas y la información que nos ofrece la red en las actividades diarias de la clase para conseguir los objetivos del currículum y proporcionar oportunidades de aprendizaje a los alumnos³³.

No se trata de enseñar a “navegar por Internet” o “a usar las nuevas tecnologías” *per se*, aunque también se aprenden este tipo de habilidades. Se trata de aprender historia, naturales, matemáticas o lengua utilizando las herramientas que nos ofrecen las tecnologías de la información que tenemos a nuestra disposición³⁴.

“TEORIAS O MODELOS DE APRENDIZAJE³⁵”

Toda teoría de la enseñanza se cristaliza en un modelo didáctico. Estos modelos, en cierta medida, hacen evolucionar la enseñanza. **Un modelo de enseñanza** es un esquema a través del que se intenta dar una interpretación de qué es, cómo es y para qué es así la enseñanza.

En él se trata de cristalizar una teoría de la enseñanza, por lo que resulta un intermedio o un interpuesto entre la teoría y la práctica. En ese caso el modelo podría definirse como una representación simplificada de la realidad educacional. Los modelos didácticos o curriculares pueden ser considerados como una carta de navegación de la enseñanza y del aprendizaje.

Los modelos didácticos son mediadores entre la teoría y la práctica y un recurso para el desarrollo tecnológico de la enseñanza y su fundamentación científica.

³³ Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, INTERNET EN EL AULA: LAS WEBQUEST, Jordi Adell, Núm. 17./Marzo 04.

³⁴ *Ibíd.*

³⁵ http://www.umd.upla.cl/cursos/didactica/temas/ud1/page_02.htm

Son muchos los modelos existentes en la actualidad aplicables a la enseñanza, así como el tratamiento y clasificaciones de los mismos. Veamos algunos representativos que clasificamos en forma de modelos de enseñanza-aprendizaje y modelos de aprendizaje-enseñanza:

Entre los modelos de enseñanza-aprendizaje podemos citar el de Carroll (1963,725-733), el de Glaser (1964, 8-76), el de Popham y Baker (1970), el de Kemp (1972, 15), el de Ferrández, Sarramona y Tarín (1977,58), el de Gimeno (1981, 123), el de Walberg (1981)... Posteriormente, surgen numerosos modelos de diseño y desarrollo Curricular, en este marco.

Los modelos de aprendizaje-enseñanza, pretenden desarrollar diseños prácticos de enseñanza derivados de determinadas teorías del aprendizaje (constructivistas, mediacionales, significativas). Subordinan la enseñanza al aprendizaje del aprendiz y se suelen centrar en el desarrollo de procesos cognitivos y afectivos.

A modo de síntesis diremos:

1. En todos los modelos didácticos enunciados anteriormente y otros que aquí no citamos, la enseñanza y su diseño están en función de unos determinados tipos de aprendizaje.
2. Cada modelo didáctico es fruto de un **paradigma** y una teoría de la **enseñanza**.
3. Los elementos, que se incluyen en todos los modelos son habitualmente: evaluación inicial, objetivos, contenidos, metodología-actividades y evaluación. Pero no todos estos elementos: se entienden de la misma manera por los autores, ni su filosofía de fondo es la misma. Por tanto, desde su simple lectura resultan tan ambiguos e incluso equívocos.

Los métodos se suelen clasificar en:

1. Métodos Heurísticos (o de investigación)
2. Métodos de enseñanza (o didácticos)

Los primeros se preocupan de la investigación científica, mientras que los segundos son formas de hacer en el aula. En nuestro caso hablaremos de los **métodos de enseñanza o didácticos**.

Por **formas didácticas** se suelen entender, según Stöcker (1964), Loch (1981), las especificaciones del vehículo portador de las ideas a transmitir y pueden ser objetivas, intuitivas, verbales expositivas, verbales interrogativas y mixtas. Stöcker las clasifica en directas e indirectas. Por las primeras, el docente comunica sus ideas a través de la exposición y esta puede ser narrativa, demostrativa, dialogada..., mientras que las formas indirectas hacen referencia a las formas de agrupamiento de los alumnos.

Por **modelo didáctico** (Reigeluth, 1983; Joyce y Weil, 1980) se entiende una representación selectiva de los elementos esenciales del fenómeno didáctico, que nos permite describirlo y explicarlo en profundidad. También se suele entender por modelo didáctico una ordenación racional que interpreta, explica y dirige los fenómenos del aula, desde una teoría subyacente (paradigmas conductual, cognitivo, contextual...).

El modelo didáctico es intermedio entre el paradigma o teoría y la forma de hacer práctica o método didáctico. En este caso, el modelo consiste en la ordenación racional de recursos (materiales, textos, objetos a utilizar en la enseñanza), técnicas (motivadoras, individualizadoras, socializadoras...) y procedimientos (analíticos, sintéticos, inductivos, deductivos, intuitivos...). Luego, el método didáctico sería la concreción proyectada hacia la práctica de un modelo didáctico.

Estrategias de aprendizaje³⁶

El concepto de **estrategia**, posee dos grandes orientaciones:

1. Estrategia es un conjunto de pasos de pensamiento orientados a la solución de un problema dado.
2. **Estrategia es el camino para desarrollar una destreza que a su vez desarrolla una capacidad. Entendemos por procedimiento el camino para desarrollar una capacidad.** De este modo el procedimiento será una estrategia general y la estrategia será un procedimiento específico. Como hemos visto anteriormente los objetivos son los que identifican las capacidades y las destrezas, y los procedimientos y estrategias son caminos para desarrollar las por medio de contenidos conceptuales y de métodos didácticos y técnicas metodológicas. Aquí la opción resulta clara, ya que los procedimientos-métodos que utiliza un profesor

³⁶ *Ibíd.*

para que un alumno aprenda se deben subordinar a los procedimientos-estrategias que utiliza un estudiante para aprender.

Metodología inductiva y / o deductiva³⁷

Con las redes y marcos conceptuales se puede proceder de varias maneras:

1. **Inductiva**, Partir de los hechos y experiencias que el alumno posee y que pueden ser recogidos en los "por ejemplos" del mapa conceptual, para tratar de llegar a los conceptos más generales que aparecen en la red conceptual de área o en el marco conceptual.
2. **Deductiva**. Partir de los conceptos, ideas y principios más generales que aparecen en las redes conceptuales o en el marco conceptual, para tratar de llegar a los ejemplos o experiencias de la vida cotidiana que aparecen o pueden aparecer en el mapa conceptual.
3. Inaprendizaje que va del hecho al concepto y del concepto al hecho (inducción-deducción), o del concepto al hecho y del hecho al concepto (deducción-inducción), y de esta manera estamos trabajando en el aula una metodología científica o al menos una aproximación a la misma.
4. Saber callar a tiempo y prudencia en la explicación, Cuando los alumnos sean capaces de relacionar adecuadamente los conceptos, los profesores deben callar y recordar la máxima de Piaget: "Lo que explicamos a nuestros alumnos impedimos que lo inventen " O esta otra: "Se conoce mejor una ciudad pateándola con el plano de la misma en el bolsillo, que yendo acompañado de un experto". Suele ser muy útil la técnica de los esquemas conceptuales como complemento de las redes conceptuales, también es muy positiva la técnica de los mapas conceptuales, elaborados individualmente o en grupo, donde los alumnos se hacen preguntas) y tratan de responderlas a partir de lo que ya saben o buscando la información pertinente.
5. **Técnica socrática**. El profesor debe lanzar preguntas al aire para retomar en cualquier momento la explicación acerca de un concepto previo que se da por sabido, pidiendo respuesta a los alumnos. No es necesario que esta respuesta sea individual o explícita; puede ser colectiva o implícita (las caras y las miradas de los alumnos suelen ser muy expresivas y elocuentes). Una vez repasado este

³⁷ Ibídem.

concepto (que actúa de inclusor) se apoyan en él determinados conceptos nuevos”³⁸.

LAS WEBQUEST³⁹.

“Una *WebQuest* es un tipo de actividad didáctica basada en presupuestos constructivistas del aprendizaje y la enseñanza que se basa en técnicas de trabajo en grupo por proyectos y en la investigación como actividades básicas de enseñanza/aprendizaje. Su mecánica es relativamente simple y nos remite a prácticas bien conocidas y asentadas de trabajo en el aula.

En una *WebQuest* se divide a los alumnos en **grupos**, se le asigna a cada uno un **rol** diferente y se les propone realizar conjuntamente una **tarea**, que culminará en un **producto** con características bien definidas.

Para ello seguirán un **proceso** a través de varios pasos o fases, planificado previamente por el profesor, durante el cual los alumnos realizarán una **amplia gama de actividades** como leer, comprender y sintetizar información seleccionada de la Internet o de otras fuentes, organizar la información recopilada, elaborar hipótesis, valorar y enjuiciar ideas y conceptos, producir textos, dibujos, presentaciones multimedia, objetos físicos, manejar aparatos diversos, entrevistar a sus vecinos, etc.

Durante el proceso, el profesor les propondrá el uso de diversos **recursos**, generalmente accesibles a través de Internet, comunes a todos los miembros del grupo y/o específicos al rol desempeñado en el grupo y, cuando sea necesario, una serie de ayudas o **andamios** de recepción, transformación y producción de información que les ayudarán a asimilar y acomodar la nueva información y a elaborar el producto final.

Además, los alumnos conocerán de antemano las pautas o rúbrica mediante la cual será evaluado su trabajo, tanto el producto final como el proceso de su elaboración”⁴⁰.

³⁸ http://www.umd.upla.cl/cursos/didactica/temas/ud1/page_02.htm

³⁹ Internet en el aula: las *WebQuest*, Jordi Adell, Centre d’Educació i Noves Tecnologies Universitat Jaume I, jordi@uji.es.

⁴⁰ *Ibíd.*

“WebQuest significa literalmente "búsqueda en la web". La idea de WebQuest fue desarrollada en 1995, en la Universidad Estatal de San Diego por Bernie Dodge y Tom March. Desde entonces se ha constituido en una de las técnicas principales de uso e integración de Internet en la escuela.

Una WebQuest consiste en una investigación guiada, con recursos Principalmente procedentes de Internet. Se construye alrededor de una tarea atractiva que provoca procesos de pensamiento superior. El pensamiento puede ser creativo o crítico e implicar la resolución de problemas, enunciación de juicios, análisis o síntesis.

La tarea debe consistir en algo más que en contestar a simples preguntas o reproducir lo que hay en la pantalla. El trabajo desarrollado en una WebQuest debería corresponderse con lo que en la vida normal hacen los adultos. El propio inventor, definió las ventajas de este método”⁴¹:

- Permite al alumno elaborar su propio conocimiento.
- Hace que el alumno navegue por Internet con una tarea en mente.
- Obliga al alumno a emplear su tiempo de forma eficaz, usando la información en lugar de buscarla.

“Diferencia entre WebQuest y Caza del Tesoro

No hay que confundir una WebQuest con "caza del tesoro". Una "caza del tesoro" tiene también utilización como recurso educativo, pero es más sencilla. En ellas, los alumnos encuentran respuestas a preguntas dadas, con especial relevancia de la llamada "gran pregunta final".

Por ser más concretas, las "cazas del tesoro" se consideran más apropiadas para alumnos de menor edad. Una WebQuest, por el contrario, implica un proceso de investigación y transformación de la información obtenida, llegando a conclusiones que no siempre responden a preguntas objetivas”⁴².

⁴¹ Ibídem.

⁴²http://www.educared.org/global/anavegar10/unidades_didacticas/LC_AN_04_webquest/Resources/LC_AN_04_webquest.pdf

“Los elementos que componen una WebQuest fueron establecidos por su creador en el momento de inventar esta herramienta didáctica, y no han sido alterados sustancialmente. Son los siguientes:

- **Introducción:** establece el marco y aporta alguna información antecedente.
- **Tarea:** el resultado final de la actividad que los alumnos van a llevar a cabo.
- **Proceso:** pasos que se deben seguir para llevar a cabo las tareas.
- **Recursos:** selección de enlaces a los sitios de interés para encontrar la información relevante.

Es una parte del apartado "Proceso"⁴³:

- **Evaluación:** explicación de cómo será evaluada la realización de la tarea.
- **Conclusión:** recordatorio de lo aprendido y estimulación para continuar con el aprendizaje.
- **Autores:** se puede mencionar al final de la WebQuest quienes fueron sus autores.

“Equipo, motivación, roles, trabajo colaborativo”⁴⁴.

Para desarrollar una WebQuest es necesario crear un sitio web que puede ser construido con un editor HTML, un servicio de blog o incluso con un procesador de textos que pueda guardar archivos como una página web.

Las WebQuest son actividades en grupo, en las que los roles desempeñan una función importante. Cada miembro del grupo adopta un rol distinto al de sus compañeros, contribuyendo así a un trabajo colaborativo en la que la aportación de cada parte es crucial.

La tarea debe ser motivadora y corresponder con alguna actividad que en un determinado contexto sería real. La evaluación debe ser en forma de matriz, en la que se describirán lo

⁴³ Internet en el aula: las *WebQuest*, Jordi Adell, Centre d'Educació i Noves Tecnologies Universitat Jaume I, jordi@uji.es

⁴⁴ http://www.educared.org/global/anavegar10/unidades_didacticas/LC_AN_04_webquest/Resources/LC_AN_04_webquest.pdf

más concreta y claramente posible los aspectos que se evaluarán y de qué modo. Habrá una escala que dependa del grado de consecución de los objetivos.

“El modo de clasificación de las WebQuest viene marcado por su duración, contabilizada en número de sesiones de aula. A pesar de que esta clasificación es flexible, podemos determinar dos grandes tipos”⁴⁵:

- **WebQuest de corta duración:** se desarrollan en una, dos o tres sesiones de aula. Pretenden que adquiramos y organicemos el conocimiento, mediante la observación, el análisis y la síntesis.
- **WebQuest de larga duración:** ocupan entre una semana y un mes de clase. En ellas se extiende y procesa el conocimiento.

TENDENCIAS DE LA TECNOLOGIA

“Durante los últimos años hemos observado como cada vez más el hombre se ve en la necesidad de interactuar con los nuevos inventos tecnológicos, con el fin de facilitarse la vida. Hoy en día cada persona cumple más de un rol en la sociedad en la cual se desenvuelve: se es hijo, padre, esposo, empleado, hermano, colega, etc.

Igualmente, todos se ven en la obligación de cumplir con varias actividades, que muchas veces colman su agenda, que se deben cumplir en un corto período de tiempo.

Por esta razón, el hombre se ha visto en la necesidad de crear herramientas que le faciliten cumplir con todos los roles que tiene en la sociedad, y lograr realizar, todas aquellas actividades que son su obligación.

Pero estas herramientas, han evolucionado con el paso de los años, siempre pensando en la manera de facilitarle más y más al hombre sus necesidades y su duro día a día”⁴⁶.

“Es importante, estar al tanto de lo último que ofrece la tecnología, ya que nos ayudará a facilitarnos la vida, e interactuar con lo más nuevo que está en el mercado.

⁴⁵http://www.educared.org/global/anavegar10/unidades_didacticas/LC_AN_04_webquest/Resources/LC_AN_04_webquest.pdf

⁴⁶ <http://ultimastecnologias.blogspot.com/>

Aunque para muchos, la tecnología es privilegio de pocos, es importante estar informados de que existe en el mercado actualmente, y cómo se nos facilita la vida con estos artefactos, que pretenden cada vez más cumplir con todas las necesidades del hombre.

Según la opinión de algunos, los consumidores estamos dispuestos a prescindir de calidad a favor de conveniencia, tal como demuestra el éxito del mercado de teléfonos móvil con cámara, cuyas ventas han superado con creces el número de ventas de cámaras digitales”⁴⁷.

“CARACTERÍSTICAS DE LA EDUCACIÓN⁴⁸

Las principales características de la educación son:

a) Función receptiva.

La educación implica, por una parte, recepción o captación adecuada de información proveniente de fuentes diversas, especialmente de agentes educativos; por otra, la selección y transformación de la misma, para integrarla en sentido configurativo y formativo.

b) Influencia humana.

La educación requiere la influencia o contacto humano, la presencia del hombre que actúa como modelo, como emisor y como interventor; lo que posibilita la emergencia de estímulos, información, patrones u objetivos, normas conductuales, sanciones, puestas en acción, contextos congruentes, etc., que permitan al educando elaborar o construir su personalidad de acuerdo con un patrón determinado. Es pues, en primera instancia una intervención, directa o encubierta, de un hombre sobre otro.

d) Finalidad.

⁴⁷ *Ibíd.*

⁴⁸ <http://espanol.answers.yahoo.com/question/index?qid=20071016155759AAM2iwf>

La educación requiere y exige la presencia de una finalidad, objetivo, patrón ideal, etc., que oriente el proceso y la acción. No es un proceso azaroso o descontrolado. Por ello se distingue del mero acontecer biológico, social, etc.

e) Intencionalidad.

La intencionalidad es sustantiva en el proceso educativo. La educación trata de que el hombre "se construya" su personalidad de acuerdo con un patrón prefijado. Por eso, la educación es un proceso intencional. Esta intencionalidad que reside en un principio en el educador, debe ser asumida progresivamente por el educando, para que sea autor de su concreta, singular e irrepetible personalidad.

f) Perfeccionamiento.

La educación hace referencia a perfeccionamiento u optimización, ya que valora más al hombre al elevarse su nivel de determinación o libertad, porque le permite alejarse, distanciarse o desvincularse de las respuestas y liberarse de los estímulos, pudiendo proyectar su conducta antes de realizarla, lo que supone un factor de control y previsión de consecuencias.

g) Proceso gradual.

La educación es un proceso gradual, que permite desde cada nivel alcanzado elaborar y aspirar a los siguientes:

h) Proceso integral.

La educación es un proceso integral que se refiere y vincula a la persona como unidad y no a dimensiones o sectores de ella. Es la persona, unidad radical, quien se educa. Las expresiones diferenciales de educación sólo indican acentos de dimensiones, pero no ruptura o parcialismo, porque todos ellos incluyen el proceso integral.

i) Comunicación.

La educación es una relación interpersonal por la que alguien (emisor /educador) transmite a alguien (receptor / educando) un determinado mensaje (contenido educativo) mediante un canal apropiado (medio), con la finalidad de mejorar al destinatario en algún aspecto.

j) Proceso activo.

La educación es proceso activo del sujeto que se educa. Sólo el hombre "se construye" por su actividad. El educador promueve, interviene, pero no educa. Es la puesta en acción de la persona la que genera el proceso educativo.

La educación implica acción. En cuanto proceso, deben concurrir en ella la actividad del educador y la actividad del educando; lo activo tiene, pues, un doble sentido:

- Atendiendo a la función del educador, que trata de influir sobre otros y favorecer en ellos procesos perfectivos sistematizados, es decir, estructurando en ellos ideas, necesidades, actitudes, etc., para presentarlas de modo ordenado y coherente.
 - o Ello está en relación con el diseño de una programación de aula propia que abarca desde el establecimiento de objetivos, contenidos, actividades, temporalización, medios, y evaluación, hasta el feedback que revisa todo el proceso.

- Atendiendo a la función del educando, éste no sólo recibe informaciones, sino que las decodifica, las clasifica, establece relaciones con informaciones previas, las aplica..., en definitiva, las integra activamente en una estructura personal.

k) Proceso temporal.

La educación es proceso temporal, porque se identifica con la vida. El hombre está y es permanentemente inacabado y su "construcción" le ocupa su tiempo vital"⁴⁹.

“APLICACIONES ONLINE⁵⁰

Existe una gama de listas de herramientas didácticas gratuitas que permiten practicar idiomas, alojar y compartir archivos, corregir y autocorregir, dibujar online, crear y gestionar un sitio en Internet, añadirle imágenes y muchas más cosas.

Entre las cuales se pueden mencionar:

1. **1,2,3 tu WebQuest** generador de webquest de Aula 21. Esta herramienta genera actividades de búsqueda en Internet en forma de página web. Aquí encontrarás información detallada sobre cómo utilizar esta herramienta y varios ejemplos. El generador está disponible en varios idiomas. Si quieres saber más sobre este tipo de actividades, puedes consultar el monográfico de la revista Quaderns Digitals sobre webquest .
2. **1, 2, 3, tu Caza en la Red**, generador de cazas del tesoro de Aula 21. Con esta herramienta podrás elaborar este tipo de actividades de forma guiada y sencilla e imprimirlas o subirlas a un sitio web. El generador está disponible en varios idiomas.
3. **Filamentality** (AT&T Knowledge) es una herramienta que sirve para desarrollar de forma guiada páginas de internet en forma de listas de enlaces, webquest o cazas del tesoro. Las páginas generadas quedan alojadas en su servidor y las actividades se pueden imprimir.
4. **Zunal.com** ofrece varios servicios para la creación de webquest, entre ellos un tutorial útil para su planificación, evaluación y publicación explicado paso a paso (en inglés). Tras registrarte, podrás crear tu webquest, todos los archivos generados quedarán alojados en el servidor del sitio de forma gratuita.

El continuo y revolucionario cambio tecnológico que estamos viviendo sobre las nuevas formas de comunicación (redes sociales, celulares, vídeos conferencias, etc.), obligan a

⁴⁹ <http://espanol.answers.yahoo.com/question/index?qid=20071016155759AAM2iwf>

⁵⁰ <http://www.cuadernointercultural.com/tic-tools/generadores-online/>

un cambio de comportamiento y actuación de los docentes en los procesos de transformación, si así se les puede llamar, por eso los docentes tenemos bajo nuestra responsabilidad social, local y global, en ser entes colaboradores de un cambio en la cultura digital en constante evolución.

Sin embargo cabe manifestar que, los docentes debemos estar conscientes de que estas herramientas se “promueven activamente, modelan y enseñan el uso seguro, legal y ético de la información digital y de las TIC, incluyendo el respeto por los derechos de autor, la propiedad intelectual y la documentación adecuada de las fuentes”⁵¹

En este devenir de los procesos, las instituciones educativas fiscales, fisco misional, particular, etc., deben iniciar y con el apoyo que ofrecen las TIC, combinar estos elementos que nos ofrece la red, para optimizar un ambiente de enseñanza-aprendizaje en beneficio de cada uno de los estudiantes en edad escolar.

Para eso debemos tomar en cuenta que las “teorías conductistas, son las adecuadas al dirigir su atención sobre los estímulos que determinan las respuestas de las personas, resaltan la importancia que tiene el ambiente en el control del comportamiento”⁵².

En resumen, el presente estudio se enmarca en las teorías cognitivistas que describen la dinámica de los procesos de aprendizaje⁵³. Parte de las teorías clásicas de constructivismo de Piaget⁵⁴ que destacan las fuerzas propias del sujeto, con el apoyo de la teoría histórico-cultural de Vygotsky (1979), que atiende a los aspectos socioculturales del individuo y considera que en la adquisición del conocimiento están implicados factores exógenos como las influencias interpersonales y la mediación de la cultura⁵⁵.

2.2. Marco conceptual

Una *WebQuest* es un tipo de actividad didáctica basada en presupuestos constructivistas del aprendizaje y la enseñanza que se basa en técnicas de trabajo en grupo por proyectos

⁵¹ <http://www.eduteka.org/estandaresmaes.php3>.

⁵² <http://www.dipromepg.efemerides.ec/teoria/to.htm>

⁵³ <http://cifida.zoomblog.com/archivo/2007/02/16/teorias-Psicologicas-del-Proceso-Ensen.html>

⁵⁴ <http://www.dipromepg.efemerides.ec/teoria/to.htm>

⁵⁵ <http://cifida.zoomblog.com/archivo/2007/02/16/teorias-Psicologicas-del-Proceso-Ensen.html>

y en la investigación como actividades básicas de enseñanza/aprendizaje. Su mecánica es relativamente simple y nos remite a prácticas bien conocidas y asentadas de trabajo en el aula⁵⁶.

“En una WebQuest se divide a los alumnos en grupos, se le asigna a cada uno un rol diferente y se les propone realizar conjuntamente una tarea, que culminará en un producto con características bien definidas.

Para ello seguirán un proceso a través de varios pasos o fases, planificado previamente por el profesor, durante el cual los alumnos realizarán una amplia gama de actividades como leer, comprender y sintetizar información seleccionada de la Internet o de otras fuentes, organizar la información recopilada, etc.

Durante el proceso, el profesor les propondrá el uso de diversos recursos, generalmente accesibles a través de Internet, comunes a todos los miembros del grupo y/o específicos al rol desempeñado en el grupo y, cuando sea necesario, una serie de ayudas o andamios de recepción, transformación y producción de información que les ayudarán a asimilar y acomodar la nueva información y a elaborar el producto final.

Además, los alumnos conocerán de antemano las pautas o rúbrica mediante la cual será evaluado su trabajo, tanto el producto final como el proceso de su elaboración. En síntesis, se explica con cierto detalle qué es una *WebQuest*, por qué son estrategias interesantes para nuestra clase, dónde encontrarlas en Internet y cómo diseñar nuestras propias *WebQuest*⁵⁷.

2.3. Marco Legal

El presente trabajo tiene su idea principal en las experiencias vividas, primero como madre de familia, y segundo, como espectadora del sistema educativo escolar en nuestro país, Ecuador.

Como norma legal el presente trabajo, está basado en la bibliografía presentada durante

⁵⁶ Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, INTERNET EN EL AULA: LAS WEBQUEST, Jordi Adell, Núm. 17./Marzo 04.

⁵⁷ *Ibídem*.

el desarrollo de todos los temas, y; los resultados que se esperan obtener a la culminación, es procurar que sea utilizado en las escuelas de educación general básica donde presto mis servicios.

Por lo tanto, los derechos de autor (bibliografía, netgrafía y otras fuentes de consulta, en las que se basaron los temas aquí tratados), están contemplados en cada una de las citas bibliográficas; y, en lo que correspondan al titular del presente trabajo, pueden ser registrados en los archivos de la Universidad Tecnológica “Israel”, como tema de investigación o tesis de Diplomado.

2.4. Marco Espacial

El tiempo en el cual se desarrollará el presente trabajo, estará supeditado, a la disposición de tiempo y colaboración de las autoridades, en especial de su Director y de los profesores de la Escuela “César Augusto Tamayo”, ubicada en el barrio Santa Rosa de Pingulmí, Comunidad del mismo nombre, parroquia Cangahua, cantón Cayambe, Provincia de Pichincha.

El producto o servicio que se quiere obtener luego de la culminación de la presente investigación, será la de proporcionar una herramienta de consulta para todas aquellas personas y/o futuras generaciones, que encuentren en el presente trabajo, la oportunidad de una orientación metodológica, bibliográfica, que sirva de base para mejorar las alternativas aquí planteadas.

3. Metodología

3.1. Proceso de investigación

3.1.1. Unidad de Análisis

La educación en el nivel escolar, especialmente en nuestro país, tiene que necesariamente realizar un giro de 180 grados, de no hacerlo estará en peligro de quedarse rezagada con respecto a los adelantos tecnológicos relacionados con las metodologías que ahora ya se están utilizando en algunas escuelas que se integran a la utilización de las TIC.

En Ecuador la educación está revolucionando con la aplicación de algunos instrumentos como las evaluaciones a docentes y la construcción de unidades educativas denominadas “del milenio”. Pienso que este mecanismo, sirve de base jurídica y educativa, para que en los planteles ingresen profesionales aptos y capacitados para impartir sus conocimientos a los futuros profesionales.

Un factor fundamental en el progreso de un país, es la preparación de sus Recursos Humanos, eso hace que la educación tenga un papel cada vez más importante en la sociedad.

Es por esta razón que el desarrollo del talento humano formado en educación, así como la aplicación de principios fundamentales del Sistema Educativo y su respectiva estructura; se constituirán en factores que influyen en el futuro promisorio de la educación en el Ecuador.

En el ámbito provincial, todas las autoridades gubernamentales, toman como modelo de gestión, ahora incluso se está aplicando en el sector público el sistema denominado GPR (Gestión por Resultados), para evaluar de manera técnica las funciones o actividades desarrolladas en las Unidades Educativas de la Provincia.

Todos sabemos que la educación es primordial, no sólo como uno de los instrumentos de la cultura que permite al hombre desarrollarse en el proceso de la socialización, sino también se lo consideraba como un proceso vital, complejo, dinámico y unitario que debe

descubrir, desarrollar y cultivar las cualidades del estudiante, formar integralmente su personalidad para que se baste a sí mismo y sirva a su familia, el Estado, y la sociedad.

Un elemento de principal importancia en la enseñanza es el “educador”, el cual requiere una comprensión clara de lo que hace, porque su misión es la de orientar al educando mediante una forma de transmitir el saber que permita al estudiante poner en práctica todo lo que aprende.

Institución Educativa, en dónde se realizará el estudio o la investigación, será en la Escuela Fiscal “César Augusto Tamayo”, ubicada en el barrio Santa Rosa de Pingulmí, Comunidad del mismo nombre, parroquia Cangahua, cantón Cayambe, Provincia de Pichincha,

3.1.2. Tipo de Investigación.

El presente proyecto que se encuentra en camino, procederá a utilizar como fuente de apoyo en todas y cada una de las fases, la “investigación aplicada”, la misma que por su carácter de la temática, se utilizará la investigación básica, documental, de campo, experimental, exploratoria y explicativa.

3.1.3. Método

Los recursos tecnológicos forman parte del sistema educativo y también deben responder al principio de sistematización. Las TIC ayudan a flexibilizar y hacer más eficaces la sistematización de los recursos y su adecuación a la metodología que se utilice en el proceso considerado en cada caso.

Como recurso de las metodologías de enseñanza-aprendizaje, a utilizarse en el presente proyecto, se consideran los tres métodos comúnmente utilizados: inductivo-deductivo, que favorecen la adquisición de nuevos conocimientos.

A manera de síntesis, esbozaré las razones por las que se utilizarán en el desarrollo del presente proyecto, este tipo de métodos:

Método deductivo:

Para el desarrollo de la investigación me sirve, porque me permite extraer resúmenes o reducciones de un escrito en términos breves y precisos. Este género es el más utilizado para estudiar de manera autónoma y porque representa los más solicitados en todos los niveles de la enseñanza.

Porque me permite redactar con claridad concentrándose únicamente en la parte esencial de la información, respetando el orden seguido por el autor.

Denota las ideas principales de un texto, presenta las ideas generales del autor, es decir; el lector ciertamente puede expresar con sus propias palabras y estilo la idea principal del autor, cambiando el orden según sus intereses.

Método inductivo:

Consiste en provocar el fenómeno sometido a estudio para que pueda ser observado en condiciones óptimas, para comprobar o examinar las características de un hecho o fenómeno expresado en la obra.

Consiste en proyectar la atención del participante sobre objetos, hechos o fenómenos, tal y como se presentan en la realidad, puede ser tanto de objetos materiales, de hechos u otros fenómenos.

Esta se limita a la descripción y registro de los fenómenos sin modificarlos, ni emitir juicios de valor. Existe observación directa sobre el objeto, hecho o fenómeno real y observación indirecta basada en representación gráfica o multimedia.

Conjunto de procedimientos interpretativos de productos comunicativos (mensajes, textos o discursos) que proceden de procesos singulares de comunicación previamente registrados, y que, basados en técnicas de medida cuantitativas o cualitativas, tienen por objeto elaborar y procesar datos relevantes sobre las condiciones mismas en que se han producido, o para su empleo posterior.

Método inductivo-deductivo:

Parte de los casos particulares a hechos generales y de ellos llega a centrarse en hechos particulares. Este método me permitirá realizar la observación, la comparación, la abstracción, la generalización y su posterior aplicación de hechos y fenómenos a la realidad.

3.1.4. Técnica

En la ejecución del presente proyecto, se utilizarán las técnicas más importantes, para la recopilación de la información básica de mi proyecto, las que pueden ser los cuestionarios, entrevistas, encuestas y la observación directa en el campo de los hechos o realidades del entorno.

3.1.4. Instrumento

Como el presente proyecto es de carácter pedagógico-docente y tecnológico, será imprescindible utilizar como instrumento las encuestas abiertas y cerradas, sin embargo, la utilización del foro será la que más convenga a este proyecto.

4. Propuesta o desarrollo de algún producto

Durante la ejecución del proyecto, se procederá con una lista de materiales o recursos que el profesor ha localizado para ayudarle al estudiante a completar la tarea. Estos serán seleccionados previamente para que el estudiante escolar pueda enfocar su atención en el tema en lugar de navegar a la deriva.

“Los recursos deben estar obligatoriamente 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”⁵⁸.

Es evidente que la mayoría de las *WebQuest* que podemos encontrar en la red no son directamente aplicables a nuestras aulas. Ni el currículum, ni el contexto escolar, ni los alumnos son iguales. Encima, si están diseñadas en otro idioma, los recursos Internet a los que remiten a los alumnos también lo estarán, por lo que es necesario adaptarlas o, mejor aún, diseñar nuestras propias *WebQuest*⁵⁹.

En virtud de la existencia de muchos sitios en la red, para proceder con la ejecución o desarrollo del producto que se pretende alcanzar a través del presente trabajo, he considerado algunos aspectos, en virtud de la existencia de muchos guías, pero en especial: a la hora de realizar una WebQuest, debo tener en cuenta que:

- Es imprescindible disponer de una cuenta de usuario para la realización de una WebQuest,
- Si se pretende su elaboración por más de una persona, desafortunadamente se debe hacer a través de la misma cuenta (no permite el programa que varios usuarios trabajen en una misma WebQuest desde diferentes cuentas),
- Para darse de alta hay que teclear la dirección: <http://phpwebquest.org/>,
- Una vez en dicha página hacemos clic en el enlace **Usar PHP Webquest** situado a la derecha.

⁵⁸ <http://www.monografias.com/trabajos30/webquest/webquest.shtml>, Webquest: Una herramienta para la construcción cognitiva en educación a distancia.

⁵⁹ Internet en el aula: las *WebQuest*, Jordi Adell, Centre d'Educació i Noves Tecnologies Universitat Jaume I., jordi@uji.es

-
- La pantalla que nos aparece nos da lugar a realizar dos acciones: la búsqueda de WebQuest atendiendo a distintos criterios (por nivel educativo, por área, por autor, etc.) y la entrada en la plataforma para los usuarios, así como la creación de una cuenta, en caso de no serlo.

“Una *WebQuest* se concreta en dos documentos vinculados entre sí: uno dirigido a los alumnos, en el que figuran los objetivos, tareas, instrucciones, recursos, evaluación, etc., y, si se quiere compartir con otros docentes publicándola en la Internet, otro documento dedicado a los docentes, una guía didáctica, que incluya consideraciones sobre los alumnos a los que va dirigida, sus características y conocimientos previos, los objetivos curriculares que se persiguen, recomendaciones prácticas para la organización de la clase y el tiempo, la razón de algunas decisiones, etc.

Dichos documentos suelen adoptar el formato de un conjunto de páginas web (por tanto están escritos en HTML) y estar accesibles en Internet a través de un servidor web de acceso público⁶⁰.

Bernie Dodge ha elaborado una serie de plantillas para facilitar el trabajo a los docentes que quieran crear sus propias *WebQuest*. Cada plantilla está constituida por una serie de documentos HTML coordinados en una estructura de navegación común mediante el uso de “frames” o marcos, propone un procedimiento de siete pasos para diseñar una *WebQuest*:

1. Escoger **un punto de partida o tema**
2. Crear una **tarea**
3. Comenzar a crear las **páginas HTML**.
4. Desarrollar la **evaluación**.
5. Diseñar el **proceso**.
6. Crear las **páginas del profesor** y pulir los detalles.
7. **Probarla** con alumnos reales y **revisarla** a la luz de los resultados.

⁶⁰ Internet en el aula: las *WebQuest*, Jordi Adell, Centre d’Educació i Noves Tecnologies Universitat Jaume I., jordi@uji.es

Escoger un tema⁶¹

El primer paso para crear una *WebQuest* es decidir sobre qué tratará. En primer lugar, debe formar parte del currículum oficial (sobre todo si no queremos tener problemas).

En segundo lugar, debería reemplazar a una unidad didáctica o conjunto de actividades con las que no nos sintamos demasiado satisfechos. Si algo nos sale bien, ¿para qué cambiarlo? Trabajemos para mejorar lo que nos sale mal o “no tan bien”.

En tercer lugar, debe hacerse un buen uso de la Internet y la web; es decir, se debe aprovechar sus potencialidades y evitar sus problemas. Deberíamos escoger proyectos que no puedan realizarse con materiales impresos, aunque podemos utilizar cualquier fuente de información que tengamos junto a la Internet.

La idea es simple: si tenemos libros y otros materiales que cubren perfectamente nuestras necesidades en una unidad didáctica dada, mejor dediquemos nuestro esfuerzo a temas sobre los que tengamos poco material, porque aquí la Internet posee un valor añadido.

En cuarto lugar, una *WebQuest* es una buena estructura para actividades que promuevan procesos cognitivos de alto nivel. Si lo que pretendemos es que los estudiantes adquieran grandes cantidades de información lo más fielmente posible, tal vez deberíamos utilizar otros métodos.

Una *WebQuest* es más adecuada para la comprensión y análisis de fenómenos complejos y/o conflictivos que para la adquisición de información. Aunque en una *WebQuest* también se adquieren conocimientos... en ocasiones más de los esperados. No es extraño que los alumnos con habilidades en el uso de la red aporten contenidos relevantes además de los que nosotros proponemos.

⁶¹ *Ibídem.*

Crear una tarea⁶²

A lo largo del tiempo, los maestros y profesores que han utilizado esta estructura de actividad didáctica se han centrado mayoritariamente en una serie no demasiado grandes de formatos de tarea. Dodge (2000) las ha resumido en tareas de repetición, compilación, misterio, periodismo, diseño, producción creativa, construcción de consenso, persuasión, autoconocimiento, analítica, juicio y científica.

Crear las páginas web para los alumnos

Como hemos dicho antes, normalmente una *WebQuest* se concreta en una estructura de páginas web (documentos HTML) accesibles a los alumnos y a cualquier persona a través de Internet. Es bueno compartir con otros profesionales de la enseñanza los materiales que producimos para nuestros alumnos.

La enorme comunidad de docentes que utiliza la red se enriquece con ideas, propuestas, actividades, etc. y todos estos materiales contribuyen a nuestro propio desarrollo profesional. Además, de este modo, los alumnos pueden acceder a la *WebQuest* desde cualquier lugar. Por tanto, hay que publicarla. Sin dudarlo.

Las plantillas que ofrece Bernie Dodge para facilitar el trabajo de creación de *WebQuest* están formadas por una serie de documentos organizados en marcos (*frames*) para una navegación fácil y cómoda. Solo tenemos que editar su contenido sin necesidad de cambiar los nombres de los ficheros ni tocar la estructura de marcos.

A continuación describiremos los contenidos de las principales partes: <http://www.bioxeo.com/WQ/tareonomia.htm> y http://www.eduteka.org/tema_mes.php3?TemalD=0011, del documento original de Bernie Dodge sobre tipos de tareas típicas o aptas para diseñar una *WebQuest*.

Es del mayor interés consultarlos si se quiere diseñar una WQ. Lo cual no es óbice para usar otro tipo de tareas, diferente a las descritas por Bernie Dodge.

⁶² Ibídem

5. Conclusiones y recomendaciones.

CONCLUSIONES

- La importancia de la enseñanza-aprendizaje en el sistema educativo escolar de nuestra realidad ecuatoriana, radica en la oportunidad que presta cada Unidad Educativa a los estudiantes y público en general, de ampliar su horizonte cultural y de aprendizaje, mediante el logro de mejores emprendimientos en la enseñanza-aprendizaje a nivel nacional; y, además tener acceso a todo tipo de información sea científica, técnica o educativa.
- La metodología que debemos utilizar debe basarse en un conjunto de herramientas tecnológicas, métodos y técnicas que ahora ofrecen las TIC, con la finalidad de alcanzar objetivos concretos como parte constitutiva de las actividades educativas de manera práctica y didáctica.
- Se debe procurar una participación activa de todos los entres involucrados, en la búsqueda constante de la participación del alumno como la forma más práctica de aprender, porque involucra el uso de los sentidos y facultades en el proceso educativo, en esta forma de trabajo puede utilizarse la creatividad, el dinamismo para obtener un proceso educativo integral.
- Los métodos tradicionales de enseñanza-aprendizaje, limitan al estudiante en el desarrollo de sus capacidades de aprendizaje, le convierten en un ser memorístico y repetitivo, no brinda confianza, al contrario guarda distancias y restricciones entre maestro y alumno, ya que éste es el único juez y autoridad del proceso educativo.
- El diseño y la planificación a través de las Webquest, deben tomar en cuenta aspectos como: los contenidos de la enseñanza, que deben ser estructurados y controlados, los métodos y estrategias de enseñanza deben brindar al estudiante la oportunidad de adquirir el conocimiento y practicarlo en forma real.

-
- Los métodos de enseñanza-aprendizaje deben dar sentido a la presentación de la materia de manera coordinada para dirigir el aprendizaje de los estudiantes.
 - La utilización de las herramientas tecnológicas que ofrecen las TIC, requieren la participación total de los estudiantes con la finalidad de desarrollar sus destrezas.
 - Otro factor que influye en el aprendizaje y rendimiento de las asignaturas, se reduce únicamente al material didáctico que se utiliza en la enseñanza-aprendizaje, así como la ausencia de laboratorios equipados con redes de internet y todo lo necesario para utilizar de forma urgente, que permitan al estudiante desarrollar sus capacidades y destrezas.

RECOMENDACIONES

- Los maestros como entes formadores debemos adquirir conocimientos de estas nuevas tecnologías y metodologías y capacitarnos para impartir nuestros conocimientos en forma técnica, ordenada y didáctica.
- El sistema educativo de nuestro país debe desterrar la metodología tradicional para evitar formar estudiantes memoristas y en su lugar formar estudiantes activos y participativos.
- Los maestros deben implementar la utilización del método comunicativo – interactivo en el proceso de enseñanza – aprendizaje en todas las asignaturas.
- La aplicación de la WebQuest, debe basarse fundamentalmente en los recursos que nos proporciona Internet que incitan a los alumnos a investigar, potencian el pensamiento crítico, la creatividad y la continua curiosidad, lo que contribuyen a desarrollar diferentes capacidades.

BIBLIOGRAFÍA Y NETGRAFÍA

- Joan Majó, Nuevas tecnologías y educación, experto de la UE en Sociedad de la Información, Presidente de la Information Society Forum.
- <http://www.eduteka.org/comenedit.php3?ComEdID=0010>
- Estándares en Educación. Implicancias para su aplicación en América Latina, © Preal, Diseño Primera edición: Diciembre 2006, I.S.B.N.: Registro de Propiedad Intelectual: Inscripción No: 162.45
- Estándares en Educación. Implicancias para su aplicación en América Latina, © Preal, Diseño Primera edición: Diciembre 2006, I.S.B.N.: Registro de Propiedad Intelectual: Inscripción No: 162.450
- <http://www.aula21.net>
- JULIO CABERO ALMENARA, MARÍA DEL CARMEN LLORENTE CEJUDO y VERÓNICA MARÍN DÍAZ, Universidad de Sevilla Córdoba, España, Hacia el diseño de un instrumento de diagnóstico de “competencias tecnológicas del profesorado” universitario
- <http://magyordonez.wordpress.com/2010/12/11/todo-sobre-webquest/>
- <http://www.delaeducaciónadistanciaalaeducaciónenlínea-090907082908.phpapp02-pdf>.
- <http://www.eduteka.org/comenedit.php3?ComEdID=0010>
- Internet como herramienta educativa y WEB 2.0, <http://www.eduteka.org/proyectos.php/1/5576>

-
- Edeutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, Núm. 17./Marzo 04, INTERNET EN EL AULA: LAS WEBQUEST. Jordi Adell, Centre d'Educació i Noves Tecnologies Universitat Jaume I jordi@uji.es
 - <http://www.eduteka.org/modulos/8/330/2076/1>
 - <http://www.eduteka.org/modulos/8/234/132/1>
 - Edeutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, INTERNET EN EL AULA: LAS WEBQUEST, Jordi Adell, Núm. 17./Marzo 04.
 - http://www.umd.upla.cl/cursos/didactica/temas/ud1/page_02.htm
 - Internet en el aula: las *WebQuest*, Jordi Adell, Centre d'Educació i Noves Tecnologies Universitat Jaume I, jordi@uji.es
 - http://www.educared.org/global/anavegar10/unidades_didacticas/LC_AN_04_webquest/Resources/LC_AN_04_webquest.pdf
 - Internet en el aula: las *WebQuest*, Jordi Adell, Centre d'Educación i Noves Tecnologies Universitat Jaume I, jordi@uji.es
 - <http://cifida.zoomblog.com/archivo/2007/02/16/teorias-Psicologicas-del-Proceso-Ensen.html>
 - <http://www.dipromepg.efemerides.ec/teoria/to.htm>
 - Edeutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, INTERNET EN EL AULA: LAS WEBQUEST, Jordi Adell, Núm. 17./Marzo 04

-
- <http://www.monografias.com/trabajos30/webquest/webquest.shtml>,
Webquest: Una herramienta para la construcción cognitiva en educación a distancia.