



Junio 2017 - ISSN: 1989-4155

LA WEBQUEST COMO HERRAMIENTA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Verónica Teresa Veloz Segura,

Universidad Estatal de Bolívar, Ecuador, veronicavts.10@gmail.com¹

Javier Alonso Veloz Segura,

Universidad Estatal de Bolívar, Ecuador, jvelozsegura@yahoo.com²

Elizabeth Alexandra Veloz Segura,

Universidad Estatal de Bolívar, Ecuador, alevse81@gmail.com³

Para citar este artículo puede utilizar el siguiente formato:

Verónica Teresa Veloz Segura, Javier Alonso Veloz Segura y Elizabeth Alexandra Veloz Segura (2017): "La Webquest como herramienta en el proceso de Enseñanza - aprendizaje", Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo (junio 2017). En línea: <http://www.eumed.net/rev/atlante/2017/06/webquest-educacion.html>

RESUMEN

El trabajo de investigación aborda una temática que está en correspondencia con las características que exigen las ciencias informáticas, es preciso reconocer que la tecnología otorga beneficios tanto económicos, sociales, pedagógicos como culturales.

Actualmente se hace uso ilimitado de los equipos tecnológicos en los procesos de comunicación y con mayor razón se debe orientar para apoyar el proceso mediador pedagógico en la incorporación de un puente digital entre la información recibida y los espacios de participación educativo-pedagógica, es importante que los estudiantes desarrollen la capacidad de aprender y adaptarse en la sociedad actual, sociedad de la información y el conocimiento, el objetivo es fortalecer el desarrollo de habilidades cognitivas, mediante la utilidad que oferta la WebQuest para facilitar el proceso de comunicación didáctica en los estudiantes; una Webquest es un modelo didáctico de búsqueda y elaboración de la información usando más apropiadamente los recursos de Internet.

PALABRAS CLAVE: TIC. Cognitivo. WebQuest. Enseñanza – Aprendizaje

¹ Profesora de la Universidad Estatal de Bolívar, Ingeniera en Sistemas Computacionales, Magister en Gerencia Educativa.

² Profesor de la Universidad Estatal de Bolívar, Abogado de los Tribunales y Juzgados de la República, Magister en Derecho Constitucional.

³ Profesora de la Universidad Estatal de Bolívar, Ingeniera en Sistemas Computacionales, Magister en Gerencia Educativa.

ABSTRACT

The research work addresses a theme that corresponds to the characteristics demanded by the computer science, it is necessary to recognize that technology provides economic, social, educational and cultural benefits. Currently, there is unlimited use of technological equipment in social communication processes and more should be directed to support the pedagogical mediator process in the incorporation of a digital bridge between the information received and the spaces of educational and pedagogical participation, it is important That students develop the ability to learn and adapt in today's society, information society and knowledge, the objective is to strengthen the development of cognitive skills, through the utility offered by WebQuest to facilitate the process of didactic communication in students ; A webquestis a didactic model of search and elaboration of the information using more properly the resources of Internet.

KEYWORDS: TIC.Cognitive. WebQuest. Teaching - Learning

INTRODUCCIÓN

Cada vez es mayor la difusión y el aprovechamiento de las tecnologías de la información y comunicación en los centros educativos que es una vía para mejorar la calidad de la enseñanza, ya que la tecnología permite orientar los procesos de innovación hacia los diferentes entornos que tienden a promover la construcción de espacios de aprendizaje más dinámicos e interactivos.

Donde el Internet es utilizado como principal recurso didáctico (Iskeceli-Tunc y Oner, 2014; Roig, Fourcade y Avi, 2013).

Castaño, Duart y Sancho-Vinuesa (2015) sostienen que el uso de Internet en la docencia puede facilitar la interacción en el proceso de aprendizaje y mejorar así los resultados de la educación.

Es fundamental utilizar las nuevas herramientas de forma apropiada, como son las WebQuest; este artículo ofrece una propuesta didáctica innovadora dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, esta herramienta implican la aplicación de una estrategia de aprendizaje a través de un proceso de trabajo desarrollado por los alumnos de forma colaborativa.

Para ello, es necesario que los alumnos cuenten con ambientes de aprendizaje más efectivos y didácticos; herramientas como las WebQuest que les permitan desarrollar sus habilidades para pensar y su capacidad para aprender.

Osick(2013), sostienen que la WQ tiene su principal sustento en las corrientes constructivistas del aprendizaje, "porque permite de una manera muy económica, desde el punto de vista cognitivo, que los estudiantes consciente y explícitamente integren nuevos conocimientos a conceptos relevantes que ya poseían"

MARCO TEÓRICO

TIC

Utilizar las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) teniendo en cuenta su riqueza e importancia pedagógica, la aplicación dentro del proceso de enseñanza aprendizaje constituye, en la actualidad, una tendencia que ha irrumpido con la monotonía del desempeño profesional de los docentes en las aulas de los diferentes niveles educativos.

Cuando los avances de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación han provocado profundas modificaciones en la vida personal y social de nuestro alumnado, tanto que han modificado su vida cotidiana y como consecuencia su manera de aprender, se

debe producir en el profesorado un cambio de modelo en la metodología de actuación en el aula e insertar dichas herramientas de forma eficiente, teniendo en cuenta que no somos nativos digitales (Prensky, 2001).

Dado que las TIC son tan sólo instrumentos, (Claro, 2010) herramientas, que pueden formar parte de los componentes curriculares como recursos pedagógicos, su uso y aplicación en la educación no es estandarizado.

Además de ser un medio de difusión y comunicación abierto, flexible y de tecnología accesible, constituye una potente herramienta que ha roto las limitaciones geográficas y temporales de los esquemas tradicionales de enseñanza-aprendizaje (Álvarez, 2005)(Cabrero, 2006); (Tejedor, F.J; Garcia-Valcarcel, A. & Prada, 2009).

Por su parte, Polo (2010) señala que las tecnologías de información y comunicación TIC, han contribuido con el fortalecimiento del diseño instruccional de manera tal, que algunos de sus defensores han suscitado amplios debates, tales como la discusión entre planificar la instrucción sistemáticamente o no, así como en torno a la validez y pertinencia de la formulación de objetivos de desempeño

Esta revolución científica y tecnológica, con su eje central en los procesos de acceso, generación, procesamiento y transmisión de información, forjó un nuevo tipo de organización social y económica, basada en el conocimiento como vector de productividad, crecimiento económico y desarrollo social (Zambrano y Medina, 2012).

El uso de la tecnología en el proceso de enseñanza permite el desarrollo de habilidades superiores de pensamiento que incluyen el análisis, síntesis y evaluación de información; además, propicia un aprendizaje constructivo, ya que a partir de la tarea y las fuentes de información adecuadas, el alumno debe construir su propio juicio sobre un tópico determinado o bien construir un producto que ponga de manifiesto su creatividad. Por su parte, Polo (2010) señala que las tecnologías de información y comunicación TIC, han contribuido con el fortalecimiento del diseño instruccional de manera tal, que algunos de sus defensores han suscitado amplios debates, tales como la discusión entre planificar la instrucción sistemáticamente o no, así como en torno a la validez y pertinencia de la formulación de objetivos de desempeño .

En este marco, Aviram (2002) identifica tres posibles reacciones de los centros docentes para adaptarse a las TIC y al nuevo contexto cultural:

1. Escenario tecnócrata. Las escuelas se adaptan realizando simplemente pequeños ajustes: en primer lugar la introducción de la "alfabetización digital" de los estudiantes en el curriculum para que utilicen las TIC como instrumento para mejorar la productividad en el proceso de la información (aprender SOBRE las TIC) y luego progresivamente la utilización las TIC como fuente de información y proveedor de materiales didácticos (aprender DE las TIC).

2. Escenario reformista. Se dan los tres niveles de integración de las TIC que apuntan José María Martín Patiño, Jesús Beltrán Llera y Luz Pérez (2003) [4]: los dos anteriores (aprender SOBRE las TIC y aprender DE las TIC) y además se introducen en las prácticas docentes nuevos métodos de enseñanza/aprendizaje constructivistas que contemplan el uso de las TIC como instrumento cognitivo (aprender CON las TIC) y para la realización de actividades interdisciplinarias y colaborativas. "Para que las TIC desarrollen todo su potencial de transformación (...) deben integrarse en el aula y convertirse en un instrumento cognitivo capaz de mejorar la inteligencia y potenciar la aventura de aprender" (Beltrán Llera)

3. Escenario holístico : los centros llevan a cabo una profunda reestructuración de todos sus elementos. Como indica Joan Majó (2003) "la escuela y el sistema educativo no solamente 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 para este entorno, si éste cambia, la actividad de la escuela tiene que cambiar". SAINT Onge, M. (1997)

El manejo de la información no sólo tiene que ser en un papel pasivo; también hay la oportunidad de generar información y transmitirla en Internet a través de sitios web, además la posibilidad de incorporar variados recursos audiovisuales.

WebQuest

Una de las estrategias didácticas digitales que se enmarca dentro de la Web 2.0 corresponde a la WebQuest, caracterizada principalmente por el uso de Internet

Según Castells (2014), la Internet ha fomentado un enorme desarrollo de las conexiones en red como mecanismo fundamental de la estructuración y el cambio social en todos los aspectos de la vida en sociedad.

La WebQuest responde a una estrategia didáctica basada en la incorporación de las TIC en el aula, cuyo sustento teórico está en las corrientes constructivistas y el aprendizaje colaborativo.

En palabras de su creador, Bernie Dodge, una WebQuest (WQ) es una actividad de investigación guiada en la que la información que se utiliza proviene total o parcialmente de recursos de Internet preseleccionados. Las WQ están diseñadas para centrarse en usar la información más que en buscarla y para apoyar el pensamiento de los estudiantes en los niveles de análisis, síntesis y evaluación (Dodge, 1997).

Area (2004) afirma que la WebQuest "es la aplicación de una estrategia de aprendizaje por descubrimiento guiado a un proceso de trabajo desarrollado por los alumnos utilizando los recursos de la WWW. Por lo que WebQuest significa indagación, investigación a través de la Web."

Por otro lado Adell (2004) resume el concepto en "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."

Según Adell, Mengual y Roig (2015), las "WebQuest fueron una de las primeras propuestas didácticamente fundamentadas para aprovechar los recursos que ofrecía en los 90 la Web"

La WebQuest es una herramienta que forma parte de un proceso de aprendizaje guiado, con recursos principalmente procedentes de Internet, que promueve la utilización de habilidades cognitivas superiores, el trabajo cooperativo, la autonomía de los estudiantes e incluye una evaluación auténtica.

Para Roig, Fourcade y Avi (2013) una WebQuest es un tipo de actividad guiada en la que se propone al alumnado una tarea y un proceso de trabajo basados principalmente en recursos de Internet es una forma de utilizar didácticamente Internet; Castaño, Duart y Sancho-Vinuesa (2015) sostienen que el uso de Internet en la docencia puede facilitar la interacción en el proceso de aprendizaje y mejorar así los resultados de la educación.

La WebQuest son utilizadas como recurso didáctico por los docentes, puesto que permiten el desarrollo de habilidades de manejo de información y el desarrollo de competencias relacionadas con la sociedad de la información, se construye alrededor de una tarea atractiva que provoca procesos de pensamiento superior. Se trata de hacer algo con la información. El pensamiento puede ser creativo o crítico e implicar la resolución de problemas, enunciación de juicios, análisis o síntesis.

Las WebQuest constituyen una manera de integrarlas Tecnologías de la Información y Comunicación en el curriculum de primaria y permite trabajar en tres Tipos de andamiaje (Dodge, 2000):

Recepción: Las Web nos ayuda a poner a los alumnos en contacto con recursos que probablemente no hayan visto antes.

Transformación: La WebQuest requiere que los alumnos transformen lo que lee y lo reelaboren de una forma nueva.

Producción: Favorece la producción de tareas de forma autónoma en los alumnos que puede que nunca hayan creado.

WebQuest ofrecen un modelo ideal para los docentes que buscan la manera de integrar Internet en el aula. Osicka , Fernández, Valenzuela, Buchhamer y Giménez (2013), “una WebQuest coadyuva al aprendizaje significativo porque permite de una manera muy económica, desde el punto de vista cognitivo, que los estudiantes consciente y explícitamente integren nuevos conocimientos a conceptos relevantes que ya poseían.

Cada WebQuest tiene una tarea clara o un problema específico con una gran cantidad de enlaces que se relacionan con un tópico o con el contenido del área de estudio de un curso determinado, como señalan Mas y Tejada (2013), estas herramientas están asignando nuevos papeles a las instituciones educativas, están creando nuevos entornos de enseñanza y aprendizaje a los docentes y discentes, están generando nuevos materiales didácticos.

Márquez (2012), concluyen que “las WebQuests son recursos muy útiles para promover competencias genéricas y que los alumnos son los más beneficiados ya que se involucran en una forma de aprender más lúdica y dinámica” lo que puede ser avalado por Caro y Guardiola (2011) cuando señalan que “la Webquest incrementa la motivación y el interés por la tarea, proporcionando un mayor control sobre el propio proceso de aprendizaje”

Características

Este modelo de aprendizaje dota a los profesores de las herramientas necesarias para usar las tecnologías de la información desde una perspectiva educativa, desarrollando sus propias ideas en relación con el tema que estén enseñando. El modelo WebQuest ayuda al profesor a planear y a estructurar la enseñanza de una manera creativa donde estén claras las tareas. Una característica esencial de este modelo es que el trabajo elaborado por los alumnos puede ser transmitido y compartido, generando algo útil para otros.

Como sostiene (Novelino, 2004), una buena WQ debe tener “alma” y conquistar realmente a los estudiantes a través de su equilibrio y armonía, características que debe poseer cualquier acción que tenga como objetivo favorecer la construcción del conocimiento.

Tipos de las WebQuest

Corta duración: 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.

Larga duración: Extensión y procesamiento del conocimiento (deducción, inducción, clasificación, abstracción, entre otros).

Miniquest: Es una versión de las WebQuest que se reduce a sólo tres pasos: introducción (Escenario), tarea y resultado (Producto). Es una buena manera de iniciar al alumnado en la utilización de las TIC.

Estructura de la WebQuest

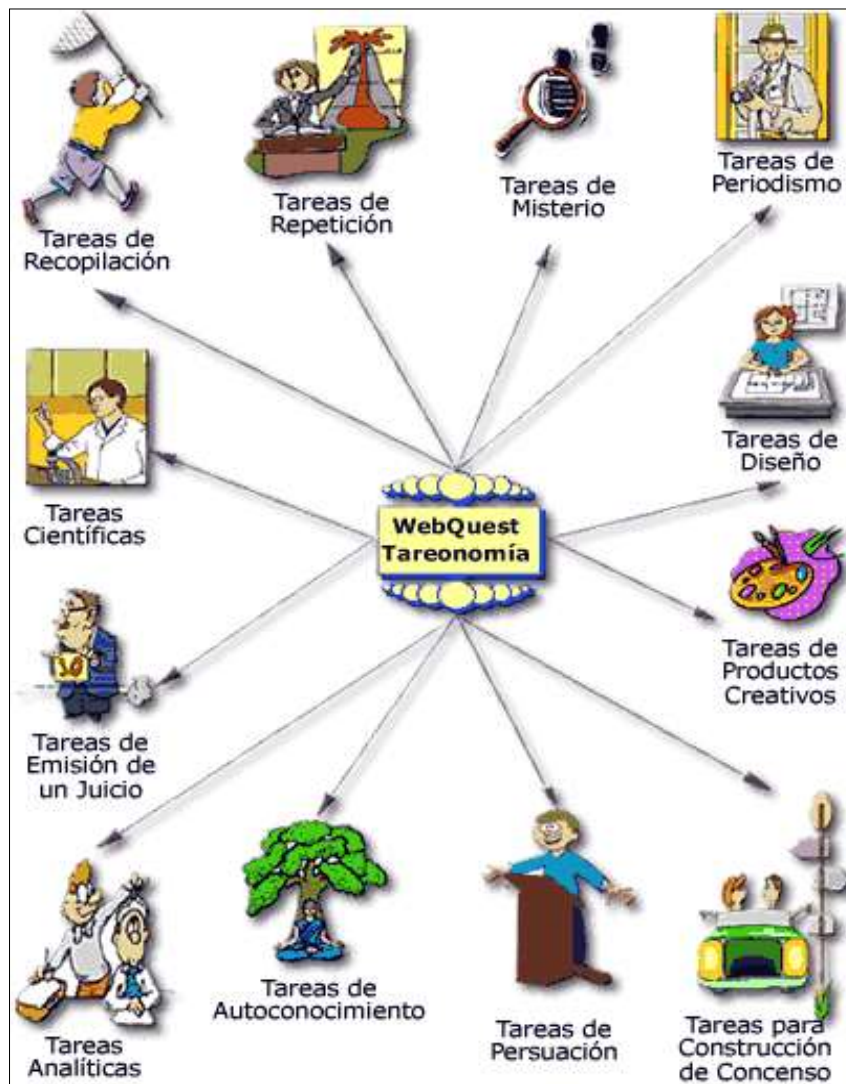


Fuente: Adaptado de Dodge y March (1995)

Introducción: Se presenta una introducción al tema y al problema a resolver. El tema debe ser relevante para que genere interés al alumnado. En esta primera etapa se presenta la información general y orientaciones previas para que los estudiantes comiencen con la tarea.

Tarea: Describe en forma clara y precisa lo que el alumnado debe lograr al término de la WebQuest. Puede ser realizada en forma individual o grupal, lo importante es que el conjunto de las tareas propuestas generen un producto final.

Dodge (2002) propone doce tipos de tareas que pueden servir como referencia en su creación.
Posibles tareas de una Webquest. Autor: B. Dodge (2002).



Fuente <www.eduteka.org/modulos.php?catx=7&idSubX=225&ida=65&art=1>

Proceso: Indica la ruta que el alumnado debe realizar para obtener un buen resultado. Al estudiante le debe quedar claro qué debe hacer y en qué orden, por lo que se sugiere enumerar los pasos que deben seguir.

Evaluación: Se deben presentar criterios de evaluación claros, precisos, específicos y consistentes con las WebQuest. Se debe involucrar a los estudiantes en el proceso de evaluación.

El docente debe retroalimentar al estudiante durante cada uno de los pasos del Proceso, y no esperar a que éste entregue el trabajo final. Estimula la reflexión sobre lo que se ha aprendido y de qué forma puede extenderse y generalizarse.

“El sistema de evaluación característico de la webquest , la rúbrica, es considerada una de las características más positivamente valoradas. Se destacan sobre todo sus ventajas pedagógicas, ya que, permite sistematizar los indicadores de desempeño y también facilita la evaluación de procesos y favorece la especificación de qué evaluar” (Bernabé & Adell, 2006, p.6).

Conclusiones: En esta fase se resume la experiencia llevada a cabo, el producto final y las conclusiones obtenidas. Estimula la reflexión sobre lo que se ha aprendido y de qué forma puede extenderse y generalizarse.

Las WebQuest se les considera un elemento motivador para el alumno, que le permite trabajar de forma autónoma o colectiva, desarrollando habilidades, destrezas y competencias básicas derivadas de la sociedad de la información (Badiola, 2011).

Los cinco apartados fundamentales de la WQ.

Estos cinco apartados secuenciales, con sus fundamentos, características estructurales, metodología de trabajo asociada y las implicaciones que tienen en los procesos de aprendizaje, conectan con diversas propuestas de los llamados principios del diseño instructivo, entre los que queremos resaltar la de los Cinco principios de Merrill (2002), los «First principles of Instruction», que el autor considera fundamentales para el aprendizaje.

Tabla 1: Principios de Merrill (2002) y rasgos de las WQ

Principios de Merrill	Rasgos de las Webquests
Problemas: que el alumnado esté implicado en la resolución de problemas y situaciones del mundo real.	Tarea: está ligada a la realidad y comporta una aplicación real de contenidos. Debe estar contextualizada, ser relevante y lo más real posible.
Activación: que se activen los conocimientos y experiencias previas relevantes del alumnado, como fundamentos para los nuevos aprendizajes de conocimientos y destrezas.	Proceso: parte de aquello que el alumnado sabe y sabe hacer.
Demostración: que se demuestre qué es lo que hay que aprender.	Tarea: describe el producto final que el alumnado debe elaborar, tanto conceptualmente, como materialmente.
Aplicación: que el alumnado utilice y aplique sus nuevos conocimientos y destrezas.	Tarea: comporta la creación de contenidos por parte del alumnado, con la elaboración de un material y, a menudo, con una presentación pública.
Integración: que el alumnado integre los nuevos conocimientos y destrezas en su mundo.	Tarea: está ligada a la realidad y comporta una aplicación real de los contenidos. Debe estar contextualizada, ser relevante y lo más real posible.

Las competencias a desarrollarse en la utilización de las WebQuest.

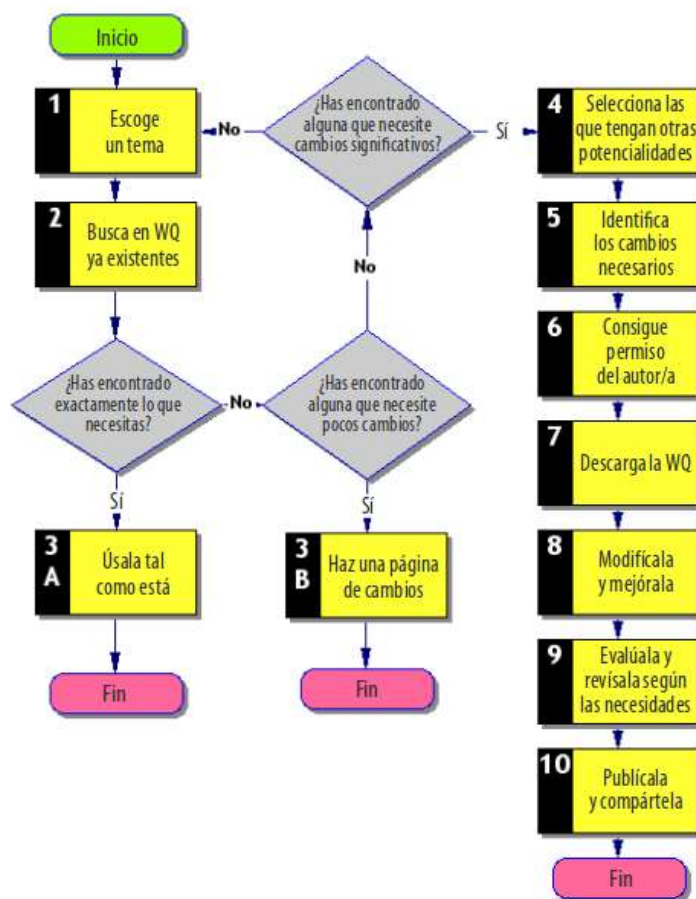
- **Autoconciencia:** Mediante el cual se adquiere conocimiento acerca de uno mismo, en un momento particular del tiempo y que define una serie de circunstancias internas y externas que determinan la forma de pensar, sentir, comportarse y relacionarse.
- **Habilidad de Comunicación:** El estudiante es analítico, crítico, reflexivo, creativo.
- **Habilidades sociales:** La persona es capaz de ejecutar una conducta de intercambio con resultados favorables, implica y considera al ser humano como generador de actos propios o una voluntad de acciones.
- **Motivación:** Implica habilidades para fijar metas personales y planear cómo alcanzarlas, evaluación y revisión de los logros alcanzados.

Una WebQuest parece, sin duda, un medio atractivo para construir conocimiento y aprendizaje, si bien es deseable, como recoge (March, 2000), que una WebQuest sea:

- 1. Real:** En la introducción y la tarea se debe hacer referencia al mundo real para que los alumnos encuentren atractiva la WebQuest, al facilitar la retroalimentación en el mundo real.
- 2. Rica:** Se debe incitar a los alumnos a que relacionen conocimientos de materias diferentes que conducirán a la complementariedad de ideas y a la generación de nuevos puntos de vista.
- 3. Relevante:** Se deben tratar temas y tareas que sean de interés para los alumnos y que sirvan a los mismos para construir su conocimiento.

Adapta y mejora Webquests existente

No siempre hay que crear nuevas WQ , es decir se pueden usar algunas ya creadas para otros docentes. Incluso, si los autores lo permiten, puede ser muy adecuado adaptar y ampliar WQ ya existentes, tal como propone el mismo Dodge (en línea, 2002):



En la esfera educativa, un cambio de época se evidencia, entre otras cosas, en la manera de asir, comprender, vincular y recrear la realidad (Chapela, 2007).

DISCUSIÓN DE LOS HALLAZGOS

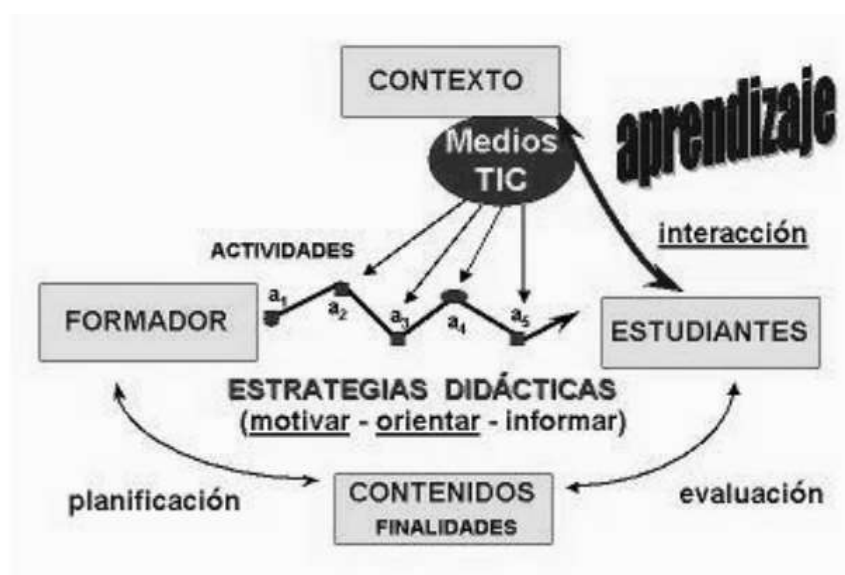
La tecnología se ha introducido en el ámbito educativo tal y como expresan García y López (2012), resulta relevante reflexionar sobre los modos en que las TIC son utilizadas en la escuela como herramienta para apoyar que todos los niños y niñas puedan alcanzar su

máximo desarrollo. Las TIC son elementos adecuados para la creación de estos entornos por parte de los docentes, apoyando el aprendizaje constructivo, colaborativo y por descubrimiento.

Fariñas G. y De la Torre N. (2002) les atribuyen gran importancia a la enseñanza desarrolladora y personalizada planteando que ésta conduce a que el estudiante se centre en la construcción de su propio aprendizaje.

Castellanos S. D. (2001) en su teoría sobre el aprendizaje desarrollador define que un aprendizaje desarrollador es aquel que garantiza en el individuo la apropiación activa y creadora de la cultura, propiciando el desarrollo de su auto - perfeccionamiento constante, de su autonomía y autodeterminación, en íntima conexión con los necesarios procesos de socialización, compromiso y responsabilidad social.

Marquès (2001) nos define el acto didáctico como la actuación del profesor para facilitar los aprendizajes de los estudiantes. Se trata de una actuación cuya naturaleza es esencialmente comunicativa.



Fuente: El acto didáctico, según Marquès (2001)

En este sentido concordamos con Quintero y Hernández (2011) cuando señalan que, lo que verdaderamente importa en el desafío a las instituciones que representan las TIC, no es tanto su disponibilidad y potencialidad de cara a la enseñanza y el aprendizaje, sino los procesos de innovación docente que pueden llevarse a cabo a partir de ellas.

Organismos nacionales e internacionales se han encargado de iniciar una cruzada contra la concepción tradicional de los procesos de enseñanza aprendizaje para promover nuevas perspectivas que doten a los alumnos de estrategias que les permitan un adecuado desenvolvimiento dentro de su sociedad (Yelland, 2007; Zucker, 2008).

En medio de todo este mundo cambiante nos encontramos con un sistema educativo que está poniendo a los profesores en el centro del dilema, pues son considerados como una de las claves del cambio (De la Torre, 2002; Marquès, 2005; Zufiaurre, 2007; Imbernón, 2009). Cambio éste que además de necesario, se está contemplando como urgente, pues nos

encontramos actualmente con estructuras y modelos obsoletos que no parecen responder ni a los alumnos, ni a la sociedad, ni a las demandas del mercado de trabajo.

Pero no deberíamos situar, solamente, el punto central del cambio necesario en las habilidades meramente instrumentales, sino en un necesario cambio de mentalidad en cuanto al manejo de la información y a la capacitación que ello exige (Martínez, 2009; Tello y Aguaded, 2009). La sociedad postmoderna está exigiendo una escuela distinta, evolucionada, con capacidad de innovación y mejora (Cabero, 2007; Área, 2007; Sevillano, 2009).

Los profesionales de la educación, debemos lograr una integración eficaz de ésta en el currículum y asimilar cómo cuando se usa el ordenador como medio didáctico, cambia el proceso de enseñanza-aprendizaje (Aliaga, Orellana y Suárez, 2004).

En este contexto, debe tenerse en cuenta que el desarrollo de proyectos que incorporen el uso de las TIC facilita una mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje, desarrolla capacidades y competencias, atiende a la singularidad y necesidades del alumno y potencia el incremento de su motivación (Peñafiel, 2012).

Es preciso por parte de los docentes potenciar la utilización de herramientas , basadas en las tecnologías, que faciliten el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El Internet depende, en gran medida, de la capacidad y habilidades de todos los actores involucrados en la acción formativa, estudiantes y docentes, principalmente; y de las interacciones que éstos tengan con los recursos electrónicos en el aula. (Sunkel, Trucco y Espejo, 2014).

La Web 2.0, afirma un tanto retóricamente Davis (2005), “no es una tecnología, sino una actitud”. De otra manera, el desarrollo de esta nueva plataforma web se apoyará no tanto en el componente tecnológico como en la aparición de nuevos patrones de uso social (Fumero, 2007).

Según González, García y Gonzalo (2011), la Web 2.0 representa una revolución social que ofrece múltiples herramientas digitales intuitivas y participativas. Existen algunas herramientas educativas de la web 2.0 que encontramos en internet entre las cuales se destacan los blogs, videoblogs, wikis, WebQuest, entre otras. Cada una de ellas, tienen nuevas formas de comunicarse, aprender y de construir conocimiento dentro de un entorno virtual y colaborativo.

Según Roman, Cardemil y Carrasco, (2011) el docente debe diseñar situaciones de aprendizaje con TIC centradas en los estudiantes y asegurarse de que éstos utilicen el recurso más adecuado en su proceso de aprendizaje.

La utilización de herramientas TIC, y en concreto la WebQuest, supone una adaptación (Pavón Rabasco, 2013) en la organización escolar y en el currículo de Educación Primaria.

Esta herramienta como recurso didáctico innovador a utilizar desde las primeras etapas educativas, porque la Indagación o Descubrimiento y el Aprendizaje Cooperativo están presentes de una forma clara en la Webquest.

Se basa en el trabajo en grupo y en muchas ocasiones en sencillos juegos de rol en los que los alumnos desempeñan diferentes papeles, lo que genera discusiones en el aula de gran interés (Allan y Street, 2007; Halat, 2008).

De acuerdo con algunas investigaciones recientes, la WebQuest además de integrar internet, promueve el trabajo cooperativo (Lanco Suárez, Fuente y Dimitriadis, 2001; Williams y Gómez-Chacón, 2007), la autorregulación (Lara y Repáraz, 2007), la motivación Cabe destacar que la intervención pretendió lograr que los alumnos se enfrentaran a una WebQuest con las estrategias indispensables para lograr el objetivo establecido; pero sin dejar de lado las habilidades utilizadas para alcanzar ese fin, es decir, se trató de eliminar cualquier obstáculo para verificar si la WebQuest se convierte en una verdadera opción para mejorar el desempeño de los alumnos en relación con la escritura y las habilidades de aprendizaje. acción (McGlinn y McGlinn, 2003) y el pensamiento crítico (Vidoni y Maddux, 2002).

Se han comprobado sus beneficios (Sáez López, 2014) y también la falta de generalización en el aula por motivos como la preparación en TIC o el tiempo que conlleva, tiempo que no está el profesorado dispuesto a dedicar (Trigueros Cano, 2012), asumiendo que es necesario una formación inicial y permanente al respecto (Molina Jaén, Pérez García y Antiñolo Piñar, 2012).

Además coincidimos con Suárez, Almerich, Gargallo, B. y Aliaga, (2010) que ya apuntaban como parte de sus conclusiones que se necesitaba un doble aspecto tecnológico y pedagógico para la generalización de este modelo en el aula y que por una parte, el profesorado ha de dominarlos y, por otra parte los ha de integrar en su práctica diaria, ya que es necesario tanto el conocimiento didáctico del contenido (Marcelo García, 2007; Trujillo Sáez, 2013; Area Moreira, 2010), como el conocimiento de contenido pedagógico y tecnológico (Angeli & Valadines 2009; Trujillo Sáez, 2014).

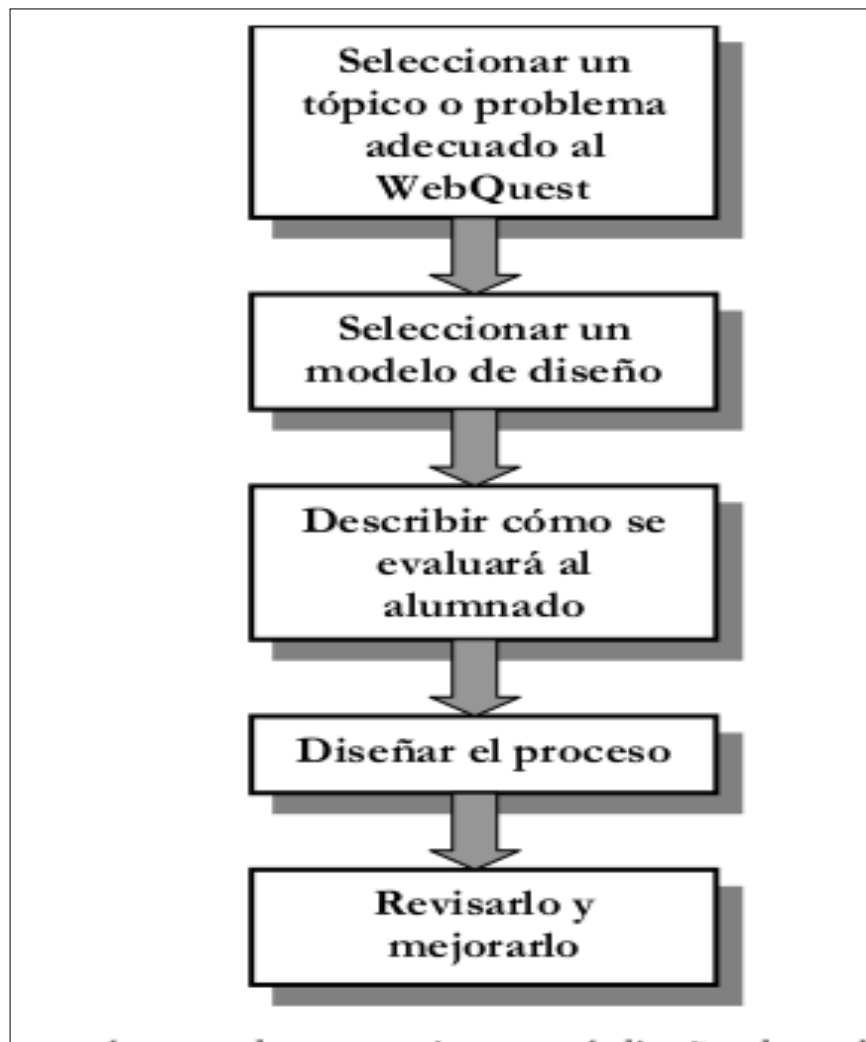
Ante la demanda del nuevo sistema educativo en el que actualmente el uso de las redes telemáticas, escenarios como e-learning, plataformas, materiales on-line constituyen una nueva organización para la enseñanza - aprendizaje.

En la institución donde se realizó la investigación se evidencia que se utiliza una metodología tradicional con el mismo material didáctico y estilo de enseñanza-aprendizaje con una formación empírica, dirigida al resultado y no al proceso de obtención del conocimiento, que motive a los estudiantes y que desarrolle la crítica, creatividad.

Cabe destacar que la intervención pretendió lograr que los alumnos se enfrentaran a una WebQuest con las estrategias indispensables para lograr el objetivo establecido; pero sin dejar de lado las habilidades utilizadas para alcanzar ese fin, es decir, se trató de eliminar cualquier obstáculo para verificar si la WebQuest se convierte en una verdadera opción para mejorar el desempeño de los alumnos y desarrollar las habilidades de aprendizaje.

Pero con la implementación de herramientas como son las WebQuest dentro de la institución educativa, la utilización de este recurso proporciona en los estudiantes, profesores un ambiente motivador despertó la curiosidad, reforzando el autoestima porque promueven la cooperación y la colaboración; se puede decir que el estudiante trabaja de una manera activa, concentrados, se respira un clima de trabajo, con esta herramienta pedagógica pretendemos resaltar las ventajas de aprovechar los recursos de la web 2.0.

PROCESO DE CREACIÓN DE UNA WEBQUEST (Dodge, 2002)



Adem\u00e1s Dodge (en l\u00ednea, 2001a) hace cinco sugerencias previas a su primera redacci\u00f3n, que llama FOCUS:

- F de localizar (find) sitios web que sean fabulosos.
- O de organizar a los estudiantes y los recursos.
- C de motivar (challenge) a los estudiantes a pensar.
- U de utilizar todo el potencial del medio.
- S de crear andamios (scaffold) para conseguir expectativas elevadas.

Como indica J. Adell (2002) una WebQuest es una actividad did\u00e1ctica atractiva para los estudiantes y que les permite desarrollar un proceso de pensamiento de alto nivel.

Diversos estudios como los de Cabero (2007), Marqu\u00e9s (2007), alto nivel. Firpo et al, 2012), etc. muestran la utilidad de la WebQuest como recurso pedag\u00f3gico en el aula, destacando ventajas como son el alto rendimiento, compromiso, trabajo colaborativo, desarrollo de habilidades sociales entre otras.

Sobre el uso y aplicaci\u00f3n de la WebQuest, como herramienta en el desarrollo de habilidades cognitivas en sus estudiantes se puede decir que tienen un mayor inter\u00e9s en el desarrollo de tem\u00e1ticas propuestas por el docente, mediante la aplicaci\u00f3n de la webquest, muchos de los alumnos trabajan con responsabilidad.

El valor pedagógico de las WebQuest, es reconocido por muchos docentes alrededor del mundo, en cuanto al desarrollo de habilidades cognitivas. Con mayor frecuencia cada día, los estudiantes las trabajan para aprender contenidos de múltiples temas y asignaturas.

Además se percibir, asimismo, mucha participación e implicación de los alumnos y docentes por el trabajo en equipo, también es posible observar que la mayoría de los alumnos están concentrados ante la actividad propuesta y existe predisposición por desarrollar sus actividades de aprendizaje.

Es evidente que los alumnos están logrando el desarrollo de sus habilidades de atención, concentración y el autocontrol en el proceso de aprendizaje.

El alumno pasa a ser el centro del proceso de aprendizaje, es el que construye el conocimiento, a través del apoyo el docente. En este contexto son de gran importancia el uso de entornos y metodologías facilitadoras del aprendizaje que permitan al alumno aprender y convertir las informaciones en conocimientos.

Existe el entusiasmo de los docentes sobre el uso y aplicación de la WebQuest, como herramienta en el desarrollo de habilidades cognitivas en sus estudiantes. Los estudiantes tienen un mayor interés en el desarrollo de temáticas propuestas por el docente, mediante la aplicación de la webquest, muchos de los alumnos trabajan con responsabilidad.

Como señalan Bernabé y Adell, (2006) “Las Webquests nos ofrecen una metodología ideal para aplicar el conocimiento a la práctica, ya que plantean a los estudiantes tareas del mundo real y con sentido, que van más allá del entorno educativo”

CONCLUSIONES

Las tecnologías de la información y comunicación, pueden suministrar herramientas que mejoren los procesos de enseñanza – aprendizaje, en la gestión de los entornos educativos, la WebQuest integra distintas competencias que es posible desarrollar, apoyadas del uso de la Web como un entorno de aprendizaje, permitiendo la interacción entre estudiantes – profesores y el desarrollo de habilidades cognitivas.

Las instituciones y autoridades educativas deben ser conscientes, que la aplicación de herramientas como la WebQuest involucra no sólo a docentes y estudiantes, sino a todos los elementos del proceso de enseñanza-aprendizaje, crea un ambiente activo.

REFERENCIAS

ADELL, J. (2004): “Internet en el aula: las WebQuest”, Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, 17. Versión en línea: http://www.uib.es/depart/gte/edutec-e/revelec17/adell_16a.htm [consulta 15-5-08].

BERNABÉ , I., & ADELL, J. (2006). El modelo Webquest como estrategia para la adquisición de competencias genéricas en el EEES. Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa. Recuperado el 6/05/2013 de: <http://elbonia.cent.uji.es/jordi/wp-content/uploads/docs/iolanda-bernabe-munoz.pdf>.

DODGE, B. “Las WebQuest y el uso de la Información” “Internet: oportunidades, Límites y la Necesidad del Respeto”, “Cinco reglas para escribir una fabulosa WebQuest”. En: <http://www.eduteka.org>

CLARO, M. (2010). Impacto de las TIC en los aprendizajes de los estudiantes. Estado del arte. CEPAL- Colección Documentos de Proyectos. No. 339 (LC/W.339). Santiago de Chile. [Fecha de consulta: 10/03/2014]

Caro y Guardiola (2012). Uso de Webquest para evaluar actividades de aprendizaje en cursos superiores de Estadística.

COLL, C., ONRUBIA, J., y MAURI, T. (2007). "Tecnología y prácticas pedagógicas: las TIC como instrumentos de medición de la actividad conjunta de profesores y estudiantes". Anuario de Psicología. Vol. 38, No. 3, pág. 337-400

FARIÑAS LEÓN, G. Psicología, Educación y Sociedad un estudio sobre desarrollo humano. Editorial Félix Varela, C. Habana, Cuba 2005

GARCÍA - VALCÁRCEL, A. Y TEJEDOR, J. (2010). "Evaluación de procesos de innovación escolar basados en el uso de las TIC desarrollados en la Comunidad de Castilla y León. Revista de Educación", pp. 352, 127- 128.

García-Valcárcel, A. (coord.) Integración de las Tic en la Docencia Universitaria. España: Editorial NETBIBLO.S.L.

Mas, O. y Tejada, J. (2013). Funciones y Competencias en la Docencia Universitaria. Madrid: Editorial Síntesis.

March, T. (2000): Las 3 Rs de las búsquedas en la red. Mantengámoslas Reales, Ricas y Relevantes.

Martínez López, F. J. (2009). Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y las competencias básicas en educación. Espiral. Cuadernos del Profesorado, 2(3), 15-26. Disponible en: <http://www.cepcuevasolula.es/espiral>. [Consultado en: 23 de agosto de 2011].

Novelito, B. (2004), "El alma de la WebQuest". Quaderns Digitals, Monográfico: Webquest. [en línea]. Disponible en la web: http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo_id=7360

Osicka, R., Fernández, M.L., Valenzuela, A., Buchhamer, E., Giménez, M.C. (2013). Química Analítica: Aprendizaje a partir de Webquest. Avances en Ciencias e Ingeniería, Enero-Marzo, 131-138. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/3236/323627689012.pdf>.

Pinya, C. y Rosselló, M. (2013). La WebQuest como herramienta de enseñanza-aprendizaje en Educación Superior. Edutec-e. Revista de Tecnología Educativa.

Polo, M. (2010). ¿Nuevas generaciones de diseños instruccionales? ¿Cuánto es lo nuevo? II Encuentro de Docentes Aprendizaje y Tecnología: Hacia un aprendizaje X.0. Recuperado de <http://es.scribd.com/doc/41335542/Nuevas-Generaciones-de-DI-MARINA-POLO>

PRENSKY, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. On the Horizon, 9 (5), 1- 6.

Quintero, A. y Hernández, A. (2011). La innovación con TIC en la enseñanza universitaria. En García-Valcárcel, A. (coord.) Integración de las Tic en la Docencia Universitaria. España:

Editorial NETBIBLO.S.L. pp. 3-19

Roig, R.; Fourcade, A. y Avi, M. (2013). Internet aplicado a la educación: webquest, blog y wiki. En Barroso, J. Y Cabero, J. (Coords.). Nuevos escenarios digitales. Las tecnologías de la información y de la comunicación aplicadas a la formación y desarrollo curricular (pp. 253-275). Madrid: Ediciones Pirámide.

Tejedor, F.J; Garcia-Valcarcel, A. & Prada, S. (2009). Medida de actitudes del profesorado universitario hacia la integración de las TIC. *Comunicar*, 33, 115–124.