

La WebQuest como apoyo en la enseñanza de la educación artística para estudiantes Colombianos de décimo Grado

Olga Susana Tovar Lizarazo

susytovar@hotmail.com

Resumen

En la actualidad la educación exige integrar mejores procesos de enseñanza donde se permita un aprendizaje más constructivo basado en el manejo de TIC, por tal razón se considera importante ejecutar una investigación basada en la aplicación de un recurso digital llamado *WebQuest*, cuyo fin es principalmente pedagógico. Encontrando algunas controversias con las metodologías tradicionales, puesto que a partir de la aplicación de este objeto de aprendizaje (OA) se requiere necesariamente romper con los esquemas del pasado, donde el ordenador empieza a hacer parte activa del proceso.

El estudio desarrollado a partir de la aplicación de la herramienta WebQuest se emprende con un grupo de jóvenes de secundaria de grado décimo en el área de educación artística, en un contexto con grandes dificultades socioculturales ubicado en san José del Guaviare en Colombia, este OA se usó como medio para desarrollar habilidades y superar algunos obstáculos tecnológicos. Para analizar el contexto social donde se realiza la investigación se usó el enfoque cualitativo de tipo etnográfico, los instrumentos para recopilar la información fueron: la observación directa, entrevistas y encuestas, mediante

las cuales se pudo definir mejor los resultados, los cuales resultan ser significativos y de acuerdo con el propósito esperado.

Palabras claves: WebQuest, educación, información, TIC, tecnología.

Antecedentes

Actualmente las nuevas tecnologías y las redes de Internet, enfrentan al hombre ante un nuevo conocimiento, por tal motivo se buscó un método de enseñanza que implicó distinguir y clasificar la información de una forma más razonable, por ello se propone la WebQuest en la enseñanza como un modelo educativo proveniente de Internet.

Las instituciones educativas en Colombia que planean la integración de tecnologías de la información y comunicación TIC en sus currículos, tropiezan con ciertas controversias, ya que las políticas no establecen parámetros homogéneos sobre su uso dentro del aula. Según Orduz (2012), el país ocupa el puesto 58 en el uso de tecnologías de la información, sin embargo se obtienen posiciones inferiores no solo en la conectividad en colegios, sino en los computadores en los hogares y en la disponibilidad de materiales digitales.

Este estudio inició en el año 2011 dentro del área de educación artística, con el fin de dinamizar un poco más las clases puesto que los estudiantes se encontraban en un ambiente un poco tenso, de esta manera se crea la necesidad de concientizar al joven de la importancia del buen manejo de la información y los recursos que provee el Internet.

En esta institución perteneciente a un contexto sociocultural fragmentado por diferentes situaciones sociales como el conflicto armado, violencia, desplazamiento, entre otras, mantiene una visión abierta hacia el futuro, se espera que los estudiantes encuentren nuevas formas de desarrollar su aprendizaje, de un modo más significativo, encontrando otras oportunidades para fortalecer su conocimiento en el manejo de las tecnologías.

Con el uso de WebQuest, cambian algunos esquemas educativos, puesto que los apuntes se reducen, las tareas son más objetivas, el trabajo es autónomo y colaborativo, además se logra resolver el problema del mal uso de la información, ofreciendo alternativas con procesos más significativos y acordes con esta sociedad de cambios. Por ello hoy en día según lo expresa Pérez (2000) ayudar a los estudiantes a “aprender a aprender” de manera autónoma y promover su desarrollo cognitivo personal mediante actividades críticas y aplicativas aprovechando las TIC.

Los estudiantes por reducir esfuerzos sucumben en el llamado plagio, al desconocer el manejo de la información, copian textos tal como se presentan, sin importar su proveniencia. Según Girón (2008) se incurre al plagio por miedo de pensar por sí mismo, por desconocimiento del tema, pereza, por temor de no hacer un buen trabajo y en la mayoría de ocasiones por ignorancia, afirmando que el escritor novato frecuentemente se bloquea frente a una hoja en blanco y se siente tan inseguro que en ocasiones, por facilismo toma ideas de otros autores.

Problema

El problema de la investigación está centrada en la pregunta ¿El uso de la WebQuest como apoyo en la enseñanza de la educación artística conlleva a adquirir habilidades en los estudiantes de décimo grado? Generando mediante la búsqueda de su explicación un ambiente de formación e interacción constructiva, además analizando mediante los resultados la afirmación positiva de la pregunta.

Marco teórico

En la presente investigación se explica y analiza el concepto, origen y características de las WebQuest, como un objeto de aprendizaje según la *Corporación Universitaria para el Desarrollo de Internet (CUDI)*, mostrando datos básicos de las plataformas donde se generan y almacenan las diferentes propuestas desarrolladas con esta herramienta donde se compara con diferentes experiencias realizadas con este medio digital en diferentes lugares.

¿Qué es una WebQuest?

La WebQuest es una herramienta de apoyo didáctico encontrada en Internet, su sencilla estructura permite integrarla como material de apoyo didáctico dentro de cualquier área del conocimiento, de acuerdo con Adell (2004) el término WebQuest se entiende como una búsqueda, un auténtico viaje intelectual, una aventura del conocimiento, una WebQuest bien diseñada debe despertar interés inmediato porque trata un tema o propone una tarea interesante en sí misma.

La realización de una WebQuest según Area (2004), consiste básicamente en una actividad donde el profesor identifica y plantea el problema y a partir de ahí crea una web

en la que presenta la tarea a los estudiantes y describe allí los pasos o actividades que tienen que realizar. Este es un formato de enseñanza orientada a la investigación en la que la mayor parte o toda la información que los estudiantes extraen proviene de la red.

Origen de la WebQuest

La prestigiosa revista *Educación Word* publicó una entrevista con Bernie Dodge la cual tituló: Conozcan a Bernie Dodge, el *Frank Lloyd Wright* de los Ambientes de Aprendizaje, inicialmente Dodge según lo expresado en Starr (2002), enseña una simulación educativa a sus estudiantes llamada. “Arquetipo.” él armó una experiencia donde ellos trabajaron en grupos, revisaron un gran número de fuentes informativas diferentes, lo respaldó experiencias de algunos profesores que habían ensayado el programa y una sustentación constructivista.

La tarea consistió en repartir estas fuentes entre sus estudiantes, integrando la información y decidir si el programa “Arquetipo.” podría usarse y de qué manera, en el colegio donde ellos estaban enseñando. Dodge observó que ésta era una forma diferente de enseñar y elaboró una matriz organizada de la misma forma y le llamó WebQuest, Starr (2002). A partir de esta ingeniosa idea, la creación de WebQuest se desarrolla con fines educativos por diferentes empresas y educadores en algunos lugares del mundo.

Características de la WebQuest

La WebQuest funciona como una guía didáctica, donde se encuentra organizado el tema o clase a desarrollar. En esta actividad generalmente se explica un tema, se presenta un contenido y los enlaces de las páginas Web requeridos en la actividad. En este diseño, el

docente introduce el tema a trabajar, luego lo organiza en forma objetiva de acuerdo con la estructura pedagógica que requiere en su clase, llevando una secuencia de seis partes:

Introducción: es una presentación donde motiva a los estudiantes para el inicio de su trabajo. La meta de la introducción es hacer la actividad atractiva y divertida (Area, 2004 p.3) .

Tarea: Area (2004) considera que la tarea es el resultado final o producto, como una presentación multimedia, una exposición verbal, una cinta de video, la creación de una página Web o la realización una obra de teatro.

Proceso: Comprende la secuencia Pasos que el aprendiz sigue para realizar la tarea con éxito “esta ayuda puede incluir consejos sobre cómo utilizar diagramas de flujo, tablas-resumen, mapas conceptuales u otras estructuras organizativas.”(Adell, 2004 p.1).

Recursos: En esta etapa se selecciona y vincula las páginas requeridas de la Web. También se define como la planeación de las entradas. Adell (2004), explica que es necesario medir el tiempo que conlleva el desarrollo de la actividad, esta puede cubrir un tema corto o específico o toda una unidad de aprendizaje

Evaluación: puede ser cuantitativa o cualitativa, se valoran los productos desarrollados por los estudiantes. Debe crearse una matriz definida en la que se describan los posibles aspectos que se evaluarán y de qué modo.

Conclusión: Consiste en un breve repaso de lo aprendido. Esta etapa constituye un incentivo para continuar con el aprendizaje, “con esta actividad se pretende que el profesor

anime a los estudiantes para que sugieran algunas formas diferentes de hacer las cosas con el fin de mejorar la actividad.” (Area, 2004 p. 4).

Créditos: Es importante mencionar los autores de la WebQuest, como también destacar los créditos y expresar agradecimientos a los proveedores de información.

Tipos de WebQuest

- *WebQuest a corto plazo*

Esta se diseña para ser terminada en uno a tres periodos de clase, en estas también se amplia y se procesa la información obtenida, las actividades son delimitadas.

- *Webquest a largo plazo*

Esta se proyecta para desarrollarla en una semana o un mes de clase, implica mayor número de tareas profundas, suelen terminar en la presentación de una herramienta informática como power point.

- *Miniquest*

Se desarrolla en una sesión en el aula, estas ocupan un periodo de dos a tres sesiones, y toman entre una semana y un mes de clase.

Cómo diseñar Webquest y aplicarlas en el aula

Adell (2004) manifiesta que es evidente, que la mayoría de las WebQuest conseguidas en la red no son directamente aplicables en las aulas, por lo cual se hace necesario diseñar WebQuest propias. Para realizar una guía útil en el trabajo escolar, se

platean las actividades acordes con los objetivos que se quieren obtener, el docente selecciona y verifica las fuentes, su papel responde a un orientador e investigador activo.

Para crear una WebQuest Area (2004) dice, que el docente necesita “manejar adecuadamente los motores de búsqueda de información, dominar el contenido o materia que enseña y poseer conocimientos básicos de HTML para la creación de documentos hipertextuales” (p.5). Para que estas páginas sean útiles, se necesita el desarrollar tareas sencillas y de fácil comprensión, que contengan como máximo dos actividades a la vez, para que no resulte ser un ejercicio molesto ni extenuante para los educandos.

El maestro debe dedicar un tiempo adicional para ejecutar las actividades en relación con la temática y el currículo, así captar la atención del estudiante con actividades dinámicas, evitando caer en la monotonía, existen estrategias didácticas interdisciplinarias, que permiten a los estudiantes acceder al conocimiento de forma más atractiva.

Es necesario diseñar páginas HTML que motiven a los estudiantes adquirir y experimentar nuevas formas de aprendizaje, acorde con su edad y su contexto particular, escoger paginas apropiadas para el desarrollo de las actividades pedagógicas, donde las fuentes de búsqueda sean localizadas fácilmente,

Que es un objeto de aprendizaje (OA)

Los objetos de aprendizaje OA son recursos educativos digitales encontrados específicamente en Internet, usados por los docentes en sus prácticas pedagógicas, y se incorporan en cualquier contexto y a su vez deben ser asequibles a todos los usuarios. La WebQuest vista un como Objeto de Aprendizaje (OA) en la educación se encuentra dentro

de los rangos exigidos por la CUDI.”Su misión es promover y coordinar el desarrollo de una red de telecomunicaciones de la más avanzada tecnología y amplia capacidad, enfocada al desarrollo científico y educativo en México.” (Ramírez, 2009, p 353).

A partir de la anterior definición se puede inferir que los OA contribuyen con la formación académica y que gracias a su flexibilidad son adaptables a cualquier medio. Constituyen una estrategia didáctica que refuerza la enseñanza y apoya el trabajo docente en el aula, logrando así explotar el potencial de innovación y experimentación que ofrecen las TIC.

Los principios de los Objetos de aprendizaje, dan una base más específica sobre su función y centran la atención hacia el contexto dentro del cual se aplican, de esta forma se analiza y se comprueba su eficacia y valor. Una herramienta educativa como la WebQuest necesita una planeación previa por parte del docente, el cual selecciona la información e identifica los recursos apropiados, de esta manera el recurso se apoya en bases sólidas.“ no todo lo que lleva la etiqueta WebQuest es una auténtica WebQuest.” (Adell, 2004 p. 1)

Un recurso se considera un OA en la medida que genera un conocimiento que contribuye con el aprendizaje, según Area (2004) es un proyecto de planificación didáctica destinado a que el educando aprenda a través de las actividades realizadas con las TIC.

Para elaborar una guía didáctica de alto nivel educativo, se deben conocer los diferentes recursos digitales y tecnológicos, que comúnmente se utilizan para este fin, entre estos están los materiales multimedia, medios audiovisuales (videos, *Podcasts*, videoconferencia), páginas interactivas, recursos abiertos de aprendizaje *REA*, blogs, aulas

virtuales, objetos de aprendizaje digitales, entre otros. Una persona que desarrolla, elabora y aplica recursos de aprendizaje integrados con la tecnología, esta imponente ante la brecha digital.

Aunque las *WebQuest* se enuncien como una herramienta de fácil y sencillo manejo, también tiene cierta complejidad de acuerdo con los medios digitales que vayamos a integrar en sus contenidos.

Los medios digitales en la enseñanza de las instituciones colombianas

Se comprende que la educación en el país colombiano se encuentra dividida por las clases sociales, donde el acceso a una educación con mayores oportunidades y desarrollo de habilidades se tiene que pagar a alto costo y corresponde a la clase alta, la clase media y baja deben encubrirse bajo las políticas de la educación pública y gratuita para todos.

Una marcada tendencia educativa en las instituciones colombianas, es el tradicionalismo aplicada especialmente al sector público, bajo esta concepción lo que se busca es conservar costumbres del pasado, donde se consideran los contenidos como verdad absoluta, conllevando así procesos educativos concretos y limitados. La época del tradicionalismo según Villalpando(1992) , es ajena a la reflexión prospectiva; y es que en ella el hombre no tiene conciencia del futuro, sino únicamente del presente y del pasado, se evidencia esta teoría educativa en las rutinas manejadas a diario desde hace décadas dentro de los centros educativos.

Según lo plantea Orduz (2012):

Hoy se utilizan sistemas atrasados para comprender el aprendizaje de los estudiantes, que no permiten una mejoría en el aprendizaje y no comprenden que las herramientas

para educar se transforman día a día. Los docentes enseñan tal como les enseñaron y falta un mejor nivel de capacitación para que estos puedan estar a la par con los alumnos, es decir falta versatilidad pedagógica. (p.42)

Es importante buscar herramientas didácticas que se adapten al contexto. Entre estas, se piensa en los entornos virtuales como una forma de asociar la tecnología con la enseñanza. Salinas (2004) se refiere a los entornos virtuales como “procesos de innovación pedagógica basados en la creación de condiciones para desarrollar la capacidad de aprender y adaptarse tanto en las organizaciones, como en los individuos” (p. 2).

Importancia de la educación artística en la enseñanza

El Ministerio de Educación Nacional de la República de Colombia MEN (1997), declara que el aprendizaje de las artes en la escuela tiene consecuencias cognitivas que prepara al estudiante para la vida, tales como el análisis, la reflexión, el juicio crítico y en general, lo que se denomina el pensamiento holístico. Ser “educado”. En este contexto significa utilizar símbolos, leer imágenes complejas, comunicarse creativamente y pensar en soluciones antes no imaginadas.

La WebQuest integrada al área de educación artística, ofrecen una gran diversidad de temáticas atractivas para niños y jóvenes. Porque esta se presenta como una asignatura flexible que ofrece muchas posibilidades y se relaciona fácilmente con ambientes de aprendizajes variados, clases dinámicas, activas y colaborativas. Es donde las TIC, plantean una nueva mirada en sus currículos.

Teorías que sustentan el uso de Webquest en el aula

La WebQuest como apoyo a la enseñanza, está enfocada bajo el conjunto de teorías que conforman el constructivismo y de teorías del conocimiento de Piaget, Vygotsky y Ausubel. “Las bases teóricas de WebQuest incluyen también la corriente pedagógicas del construccionismo, que afirma que el aprendizaje es especialmente efectivo cuando se construye algo que afecta e implica a otros” (Bernabé, & Adell, 2006 p. 2).

Briones (2006), explica la teoría constructivista de Jean Piaget donde dice que la inteligencia tiene dos atributos principales: la organización y la adaptación, esas operaciones se refieren a la capacidad de establecer relaciones entre objetos sucesos e ideas, la acomodación es el cambio que experimentan tales esquemas por el proceso de asimilación, donde a partir de los diferentes conflictos cognoscitivos se crea el equilibrio. “Estos procesos restauradores reciben el nombre de respuestas adaptativas.” p. (151).

Un concepto clave para explicar el desarrollo humano a través del aprendizaje es lo que Vigotsky denomina la Zona de Desarrollo Próximo, la cual propone que todo ser tiene una serie de capacidades y conocimientos adquiridos, que maneja autónomamente y que constituyen su desarrollo real. Por otra parte, para el estudiante hay una serie de aprendizajes que están totalmente fuera de su alcance. Entre ambos extremos, se encuentra un conjunto de elementos que él no es capaz de aprender por sí solo y sí en cambio con ayuda de otras personas más competentes que medien entre él y el objeto de conocimiento.

Aprendizaje colaborativo mediante WebQuest

El aprendizaje colaborativo proporciona oportunidades para la construcción social del aprendizaje, trayendo beneficios tanto sociales como afectivos. “Las WebQuest contribuyen con el aprendizaje colaborativo puesto que buscan implementar ejercicios

prácticos que orienten al joven con su trabajo para que éste a su vez, desarrolle actividades en equipo” (Starr, 2002 p. 2).

De acuerdo con lo anterior, la dimensión social del aprendizaje colaborativo se ve afectada por dos factores principales: el contexto social individual. “Las actitudes que adoptan los miembros de los grupos, son un elemento clave en el desarrollo de un grupo colaborativo, siendo determinantes para crear un sentido de comunidad” (Guitert y Giménez, 2000, p. 114).

Según Kaye (2003), las investigaciones sobre el aprendizaje colaborativo están orientadas hacia la formación de individuos capaces de aceptar el reto de ser los dueños de su propio aprendizaje mediante la interacción entre los miembros del grupo, una meta compartida y entendida, respeto, confianza, múltiples formas de representación, creación y manipulación de espacios compartidos, comunicación continua, ambientes formales o informales, líneas claras de responsabilidad.

Reflexionar en torno a estos conceptos de aprendizaje colaborativo permite desarrollar una mayor competencia comunicativa al dimensionar y usar la comunicación como el proceso central y constitutivo del aprender a aprender y del comportamiento humano valorando el uso de nuevas tecnologías, identificándolas, estableciendo sus características y posibilidades en su proceso de aprendizaje.

Algunas experiencias con WebQuest

Velasco (2009), plantea el proyecto sobre WebQuest en la educación Boliviana en la cual aplica el aprendizaje significativo y colaborativo, el curso virtual está orientado a la

capacitación del profesorado de educación media de Bolivia como parte del proyecto de alfabetización digital.

Santibáñez (2010), presenta una investigación desarrollada en la Escuela Normal Urbana Federal del Istmo (ENUFI). Esta es una institución de nivel superior del gobierno ubicada en Oaxaca, México, cuya problemática radica en las continuas interrupciones del calendario escolar, debido a esta situación se propone integrar el uso de WebQuest buscando resolver la situación del bajo desempeño académico. Por tal razón, el investigador propone como una estrategia para elevar a distancia los aprendizajes de los educandos, desarrollando competencias laborales y tecnológicas.

Goig (2012), presenta un proyecto vial realizado en España en provincias como Salamanca, Madrid y Toledo, usando como medio educativo las WebQuest, esta se aplica pensando en la formación educativa del niño, empleando actividades desarrolladas a partir de la indagación y la cooperación, las metodologías que implican un aprendizaje por descubrimiento.

Se pueden encontrar WebQuest en la biblioteca semántica SCORM (2009) aquí se alojan WebQuest sobre un tema perteneciente a varias áreas de enseñanza. *PHP WebQuest*: es una aplicación desarrollada por Temprano (2008) y diseñada para realizar WebQuest, MiniQuest y cazas del tesoro. *Generador 1, 2, 3 Tu WebQuest de Aula21*: generador on-line diseñado por Muñoz (2009) este no proporciona alojamiento, pero permite acceder sin estar conectados a Internet y *Zunal.Com* es una nueva versión de

creación instantánea de WebQuest (un programa antiguo), con aspecto 2.0 que permite crear y almacenar en línea.

Método

El presente proyecto fue realizado utilizando el modelo cualitativo puesto que se busca explicar los fenómenos observados a partir del contacto directo con el medio y la familiarización con los participantes según , Hernández, Fernández, Baptista (2006) es importante destacar como se inicia en la práctica un estudio cualitativo mediante el ingreso al contexto, ambiente o campo.

Una vez se ingresó dentro del contexto se retomó una muestra de carácter no probabilística o dirigida, enfocada a seleccionar el sujetos de una población determinada, estas son de gran valor, pues logran “si se procede cuidadosamente con una profunda inmersión inicial en el campo –obtener los casos (personas, contextos, situaciones) que interesan al investigador y llegan a ofrecer una gran riqueza para la recolección y el análisis de los datos.”(Hernández y otros ,2006 p. 262).

Aproximadamente de 1200 estudiantes de la institución se pensó en buscar un grupo con conocimientos básicos en herramienta ofimáticas, la capacidad y facilidad de navegar por internet, de acuerdo con estas de características se tomó una muestra de 42 estudiantes de grado decimo entre las edades de 15 a 17 años.

Según Hernández y otros, (2006) el reto mayor del investigador consiste en introducirse en un ambiente y mimetizarse con este, pero también lograr capturar lo que las unidades o casos expresan y adquirir un profundo sentido de entendimiento del fenómeno

estudiado. Las fases más importantes del método han sido escoger las herramientas adecuadas para obtener la información del medio y validarlas desde la visión propia de los expertos donde partir de sus recomendaciones ayudaron en su adecuación y validación objetiva de los instrumentos a utilizar.

Los instrumentos de investigación que básicamente se emplearon para recopilar la Información fueron: encuestas, entrevistas, observación directa sobre el uso y aplicación de la herramienta, finalmente a partir de la triangulación múltiple se confronta la información obtenida.

Análisis y Discusión de Resultados

Observación directa.

Esta se ha desarrollado a lo largo de todo el proceso tomando cada una de las acciones que pueden ser guía dentro de la investigación, a partir de esta se encontró que:

- La institución educativa requiere mejorar sus estrategias en cuanto al manejo de TIC puesto que todavía hay vacíos en el conocimiento sobre tecnología.
- Los estudiantes se informan externamente sobre el uso de manejo de algunas herramientas básicas de Internet, especialmente el buscar información para sus tareas, recurriendo a impresiones rápidas de textos tal como presentan las páginas de la red.
- Se observa el desinterés de algunos jóvenes por la presentación de sus tareas este problema es común, debido que por la falta de motivación y oportunidades no tienen muchas expectativas para su futuro, de ahí que no se esfuerzan lo suficiente.

- Los maestros que manejan las herramientas tecnológicas difícilmente cuentan con las estrategias suficientes para proyectarlas a sus estudiantes dentro de las clases, por la falta de equipos, exceso de trabajo, espacios reducidos entre otras situaciones.
- El área de informática, es una de las áreas de su preferencia y reconocen bien el manejo de los programas básicos de *Windows*, la conexión a internet es necesaria.

Resultados de las Encuestas aplicadas a docentes y estudiantes.

La aplicación de encuestas, han sido de gran importancia en desarrollo del proyecto, ya que se indago entre los docentes y estudiantes, quienes manejaban correo electrónico o son usuarios de una red social entre otros aspectos, se analizó la posibilidad de integrar la herramienta por uno de estos medios o se debía pensar una forma más dinámica de difusión. Compartiendo así los vínculos de las páginas WebQuest mediante ambos medios, además se creó un espacio más evidente de participación.

Dentro de la encuesta se indagó el concepto y uso dado al Internet en el aula, dando como resultado que el 75% usan los maestros para preparar sus clases, considerando que es fácil e inmediato el manejo de la información, también se encontró que 25% de los maestros evitan las investigaciones por Internet recomendando un libro o aplicando fotocopias, un 35% afirma que puede ser un vicio en la medida que no se controle las páginas que el joven visita, un 80% lo consideran positivo para el desarrollo de diferentes tareas, donde afirman que recurren a este medio porque es mucho más rápido que visitar una biblioteca.

Las visitas a Internet de los estudiantes están enmarcadas dentro de las siguientes estadísticas, red social Facebook 90%, Twitter 21%, para actividades escolares visitan como primer recurso Wikipedia el 62%, el rincón del vago un 36% y por ocio YouTube 50%, el conocimiento de la WebQuest al inicio del estudio era completamente nulo, el 100% de los estudiantes desconocían este recurso.

El manejo de la Webquest en el área de artística se desarrolló siguiendo las secuencias que conllevan a una tarea significativa, los estudiantes ingresaban a su muro del grupo en facebook y allí estaba publicada la guía de trabajo, entre las tareas propuestas desarrollaron crucigramas, documentos en Word, presentaciones en Power Point, trabajos manuales como pinturas, blogs en blogger, al finalizar el proceso ellos identificaron claramente las funciones de WebQuest y aprendieron su manejo.

Triangulación

Participantes

Los participantes del estudio (42 en total), identificaron claramente qué es una WebQuest, reconocieron sus componentes y aprendieron a manejar la herramienta, un 69% reconoció que ha sido interesante su uso y facilitó la búsqueda de información, las dificultades se observaron en algunos jóvenes que no centran su atención en las explicaciones o no están muy familiarizados con la red y se pierden en las páginas esto ocurre con un 12 %, entre otras dificultades se tiene la falta de conexión donde el 12 % manifestaron su desavenencia, la mayoría de estudiantes estuvieron pendientes de las actividades para la siguiente clase y visitaron el recurso varias veces.

Los docentes que manejan herramientas TIC de acuerdo con los resultados de las encuestas un 85% tienen equipo de cómputo, y a su vez el 95% correo electrónico, el 85% maneja Facebook y 75% Wikipedia, esto da una visión superficial sobre el manejo de las tecnologías donde solo son utilizadas en actividades de investigación y comunicación, se observan contenidos básicos pero no se amplía el manejo de otras herramientas TIC. Esto da evidencia que hace falta más interacción y relación con las nuevas tecnologías.

Metodologías educativas

Según este estudio la clase de educación artística se ha hecho más dinámica debido a la integración de un nuevo método de enseñanza, como ha sido la aplicación de la WebQuest, se ha dado importancia al aprendizaje colaborativo como alternativa para desarrollar procesos de comunicación y trabajo en equipo.

Una de las acciones permanentes fue el apoyo mutuo donde resolvían tareas dentro y fuera del salón de clase. Según Calzadilla (2002) este tipo de aprendizaje facilita el desarrollo de procesos cognitivos, en los que aprender en forma colaborativa permite al individuo conocer mejor su propio ritmo. El aprender de sí mismos con ayuda de otros es una de las posibilidades brindadas por los objetos de aprendizaje.

Posturas iniciales

La motivación fue muy importante a lo largo del proyecto ya que por momentos la participación era escasa, se requería animarlos a partir de frases optimistas para seguir adelante. La creación del grupo en Facebook se realizó con el fin de hacer más evidentes las participaciones, se dio directamente porque el enlace de WebQuest en el correo

electrónico era visitado por muy pocos estudiantes y ellos solicitaban además que se relacionará con esta red social puesto que el correo lo veían muy pocas veces y además se generó una dinámica que estuviera acorde con sus gustos.

Conclusiones

Desde el surgimiento de la WebQuest diferentes investigadores han desarrollado teorías sobre este tema, considerándola según las hipótesis, como una herramienta de gran utilidad pedagógica, “Las WebQuest contribuyen con el aprendizaje colaborativo puesto que buscan implementar ejercicios prácticos que orienten al joven con su trabajo para que éste a su vez, desarrolle actividades en equipo” (Starr, 2002 p. 2).

De aquí se deduce que este recurso puede contribuir en una enseñanza y es capaz de fortalecer las destrezas tecnológicas, por su flexibilidad y capacidad de integración con otras herramientas interactivas. Area (2009) considera que la informática ha irrumpido en el medio transformando las formas culturales, laborales y comunicativas hasta ahora tradicionales.

El uso de WebQuest en la enseñanza puede ser una posibilidad adecuada para iniciar con la integración de las nuevas tecnologías en el aula, ya que su sencilla estructura no representa ningún temor en su manejo puesto que explica claramente paso a paso las actividades de clase, con la interacción de esta herramienta se desarrolla la libre expresión, aprendizaje mas interactivo y además se puede evitar el plagio.

Hallazgos de la investigación

Con la aplicación WebQuest se evidencia una mejor manera de organizar el trabajo con un grupo extenso, ya que la información se entrega a todos simultáneamente y las dudas se resuelven en conjunto, el desgaste de tiempo y esfuerzos por parte del maestro se hace una tarea más llevadera.

A partir del de trabajo grupal y colaborativo resulta ser una tarea interesante, ya que ellos se ayudan mutuamente; además la WebQuest y su forma de difusión por medio del grupo de Facebook y el correo personal, presenta una mayor organización y claridad del manejo de la herramienta.

Durante el transcurso del estudio los estudiantes desarrollaron habilidades tecnológicas variadas como, el intercambio de correo electrónico, un mejor uso de la red social Facebook , localización de páginas y enlaces, descarga de videos académicos, manejo de programas básicos para sus trabajos escritos y presentaciones en power point, integración de blogs virtuales, localización acertada de información entre otras. De aquí se deduce que el uso de WebQuest puede contribuir en una enseñanza capaz de fortalecer las destrezas tecnológicas.

Los estudiantes al iniciar sus clases apoyados con WebQuest, trabajan de forma autónoma desarrollando las actividades de la clase con poca dificultad, una vez que se ha integrado esta herramienta los jóvenes despiertan el interés por aprender más acerca del manejo de las tecnologías.

Recomendaciones para la aplicación de WebQuest

Las WebQuest son páginas muy sencillas de entender y editar, por lo tanto no requiere grandes conocimientos en el manejo de plataformas ni programación, solo necesita estar registrado en una página de elaboración de WebQuest. Allí estructurar las guías de clase, estas páginas requieren ser diseñadas en forma creativa.

La propuesta para el manejo de la WebQuest en los estudiantes requiere ante todo presentar la dinámica sobre el medio de difusión entre los integrantes, si necesariamente se enviaran los enlaces a los correos electrónicos de los estudiantes o a un lugar dispuesto para que todos tengan acceso como un grupo privado del muro facebook o puede ser de manera distinta pero lo ideal es que no se encuentren complicaciones para encontrarla en la red.

El orientador debe estar atento a apoyar a sus estudiantes, puesto que para ellos cualquier obstáculo se considera un gran problema, ellos necesitan acompañamiento constante en el manejo de este recurso, las sustentaciones verbales sobre las temáticas tratadas en la Webquest afirma, si el aprendizaje se está llevando o no de una forma acertada.

Futuras investigaciones

De esta investigación quedan muchos caminos por recorrer en cuanto al manejo de herramientas didácticas encontradas en Internet, La WebQuest por ser un objeto de aprendizaje que cumple con los parámetros para ofrecer un aprendizaje acertado, amplía las expectativas de enseñanza y el anhelo de continuar con su aplicación en el aula no solo con estudiantes de grado décimo sino hacer una proyección a todos los niveles educativos en la institución.

Una de estas estrategias que funcionó adecuadamente para el desarrollo del proyecto fue publicar las WebQuest creadas en un sitio de fácil acceso, en este caso un grupo creado en la red social de facebook, de modo tal que se pueda desarrollar un nuevo estudio donde se permitió investigar la forma de permanecía de los estudiantes en las redes sociales, encontrando un nuevo sentido a la estas comunidades virtuales.

El uso de las WebQuest puede ser una posibilidad adecuada para iniciar con la integración de las nuevas tecnologías en el aula, ya que su sencilla estructura no representa ningún temor en su manejo puesto que explica claramente paso a paso las actividades de clase, de esta forma se puede introducir nuevos medios educativos digitales dentro de estas estructuras, como pueden ser el manejo de blogs, páginas interactivas, enlaces multimedia entre otras, logrando así la integración en las TIC en las didácticas ampliando mas el conocimiento de los estudiantes.

La sociedad del conocimiento continua avanzado a ritmos acelerados y a su paso la educación debe adaptarse a este sistema de cambios, dejar a un lado los mitos y creencias erróneas sobre la tecnología educativa y avanzar con miras de un desarrollo pedagógico. La solución de los problemas educativos según Cabero (2008), no va a venir por la aplicación de la tecnología sino de la pedagogía.

Referencias

Adell, J. (2004). Internet en el aula: las WebQuest. *Revista electrónica de tecnología educativa*. (17). Recuperado el 04 noviembre de 2011:
http://www.uib.es/depart/gte/edutec-c/revelec17/adell_16a.htm

Area, M. (2004). *WebQuest Una estrategia de aprendizaje por descubrimiento basada en*

el uso de Internet. Laboratorio de educación y Nuevas Tecnologías Universidad de la laguna. Recuperado el 10 de marzo de 2012:
<http://es.scribd.com/doc/400843/ManuelAreaMoreira-WebQuest1>

Area, M. (2009). *Introducción a la tecnología educativa*. España. Creative Commons.

Dodge, B. (2001). Una WebQuest sobre WebQuest. BioXeo.com Recuperado el 14 de noviembre de 2012: <http://www.bioxeo.com/wq/wq~wq.htm>

Briones, G. (2006). *Teorías de las ciencias sociales y la educación: Epistemología*. México: Trillas

Girón, S. (2008). Anotaciones sobre el plagio. Universidad Sergio arboleda. Colombia.

Goig, R. (7 de enero de 2012). El uso de la WebQuest como recurso didáctico innovador en el 2º ciclo de educación infantil. *Revista de Investigación y Docencia*.

Guitert, M.; Giménez, F. (2000) El trabajo cooperativo en entornos virtuales de aprendizaje. En: Duart, J.M.; Sangra, A. (Ed.) *Aprender en la virtualidad* (pp. 113 –134). Barcelona: Gedisa

Hernández, R., Fernández. y Baptista, P. (2006). *Metodología de la investigación* (4ª. ed.). México: McGraw-Hill.

Kaye, A. (2003). *Technologies for Educational Interaction and Colaboration Institute of Educational Technology*. United Kingdom: Open University.

Orduz, R. (2012). *Aprender y educar con las tecnologías del siglo XXI*. Colombia digital

Ramírez, M. (2009). Administración de OAs en educación a distancia: experiencia de colaboración interinstitucional. En A. Lozano & J. Burgos (2009) *Tecnología Educativa en un Modelo de Educación a Distancia Centrado en la Persona* (p.351). México: Limusa.

Temprano, A. (2008). *Diseño y desarrollo de Software libre para la creación de WebQuest*. Madrid: Bubok Publishing S.L.

Velasco, R. (2009). *WebQuest en la educación Boliviana*. Recuperado el 03 de febrero de 2012 de:
<http://www.slideshare.net/ravsirius/proyecto-webquest-presentation>

Villalpando, J. (1992). *Filosofía de la Educación*. México, D.F.:Ed: Porrúa. Villanueva.

Currículum Vitae

Olga Susana Tovar Lizarazo

susytovar@hotmail.com

Termina sus estudios de Licenciada en Ciencias de la Educación “Artes Plásticas.” en el año 2001 en la universidad pedagógica y tecnológica de Colombia UPTC, y su especialización en evaluación pedagógica de la Universidad Católica de Manizales en el año 2007. En la actualidad presenta su tesis titulada. “La WebQuest como apoyo en enseñanza de la educación artística para estudiantes colombianos del décimo grado.” para postularse al Título de Maestría en tecnología Educativa y Medios innovadores para la educación, por la Universidad Autónoma de Bucaramanga UNAB Colombia, en convenio con el Tecnológico Monterrey de México ITESM.

Su experiencia laboral con ha sido con la vinculación a el Ministerio de Educación Nacional en la entidad territorial de departamento del Guaviare, en la institución educativa José Celestino Mutis.

Publicación enviada a la Revista Educación y educadores Universidad de la Sabana.



Buscar
DIRECCIÓN DE PUBLICACIONES CIENTÍFICAS
PORTAL DE REVISTAS
ÁREA PERSONAL

INICIO ACERCA DE... BUSCAR ACTUAL ARCHIVOS Español

Revista científica que difunde aportes significativos en los múltiples ámbitos y niveles de la teoría y la práctica educativa, que sean el resultado de la investigación y

Inicio > Usuario > Autor > Envíos activos

ACTIVO		ARCHIVO			
ID	MM-DD ENVIAR	SECC.	AUTORES	TÍTULO	ESTADO
2926	12-13	ART	tovar lizarazo	LA WEBQUEST COMO APOYO EN LA ENSEÑANZA DE LA EDUCACIÓN...	Esperando asignación

1 - 1 de 1 elementos

Comenzar un nuevo envío

PULSE AQUÍ para ir al primer paso del proceso de envío (5 pasos).

ACERCA DE...

- Normas para autores
- Sistema de Evaluación
- Comité Editorial
- Comité Científico
- Acercas de la revista
- Copyright - Acceso Abierto

USUARIO

Su identificación actual es... **susytovar**

- Mis Revistas
- Mi Perfil
- Salir

CONTENIDO DE LA REVISTA

Buscar

Todos

Buscar

Hotmail - susytovar@hotmail.com x PXP Envíos activos x W Geomática - Wikipedia, la enciclopedia... x +

https://bay157.mail.live.com/default.aspx?id=64855#/mail/InboxLight.aspx?n=556253742&n=1313505428&fid=1&fav=1&mid=d3e75971-4558-11e2-8421-00237d

Más visitados Primeros pasos Últimas noticias Conociendo Internet, ... Green Day User account Google El Libro Total - La Bibli... Facebook TECNOLOGIA EDUCA... TECNOLOGIA

Hotmail Nuevo | Responder Responder a todos Reenviar | Eliminar Correo no deseado Limpiar • Marcar como • Mover a • Categorías

Entrada

Carpetas

Correo no deseado (1)

Borradores (75)

Enviados

Eliminados (21)

TAREA VARIAS

Nueva carpeta

Vistas rápidas

Documentos (6)

Fotos

Marcados (5)

Nueva categoría

Messenger

Página principal

Contactos

Calendario

Chatea desde tu bandeja de entrada.

[Educ. y Educ.] Envío recibido Volver a mensajes

Ciro Parra Moreno [Agregar a contactos](#) 02:11 p.m. Responder

Para publicación de artículos olga susana tovar lizarazo

publicacion de articulos olga susana tovar lizarazo:

Gracias por enviarnos su manuscrito "La WebQuest como apoyo en la enseñanza de la educación artística para estudiantes Colombianos de décimo Grado" a Educación y Educadores. Gracias al sistema de gestión de revistas online que usamos podrá seguir su progreso a través del proceso editorial identificándose en el sitio web de la revista:

URL del manuscrito:
<http://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/author/submission/2926>

Nombre de usuario/o: susytovar

Si tiene cualquier pregunta no dude en contactar con nosotros/as. Gracias por tener en cuenta esta revista para difundir su trabajo.

Ciro Parra Moreno
Educación y Educadores
Revista Educación y Educadores
Facultad de Educación
Universidad de La Sabana
<http://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/>

Nuevo | Responder Responder a todos Reenviar | Eliminar Correo no deseado Limpiar • Marcar como • Mover a • Categorías

