



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO**

**SISTEMA DE UNIVERSIDAD VIRTUAL**

---

**TÍTULO DE SU PROYECTO**

Incorporación de Webquest en los contenidos de la asignatura de Sociología de la Educación de la Licenciatura en Ciencias de la Educación en modalidad virtual de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo

Proyecto terminal de carácter profesional para obtener el grado de:

**ESPECIALIDAD EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA**

Presenta:

**Ilse Noemi Pluma Avila**

Director(a) del Proyecto Terminal:

Mtra. Maribel Ángeles Guzmán

Dr. Daniel Tapia Sánchez

**Pachuca de Soto, Hidalgo, Junio de 2013**





**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO**

**SISTEMA DE UNIVERSIDAD VIRTUAL**

---

**TÍTULO DE SU PROYECTO**

Incorporación de Webquest en los contenidos de la asignatura de Sociología de la Educación de la Licenciatura en Ciencias de la Educación en modalidad virtual de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo

Proyecto terminal de carácter profesional para obtener el grado de:

**ESPECIALIDAD EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA**

Presenta:

**Ilse Noemi Pluma Avila**

Director(a) del Proyecto Terminal:

Mtra. Maribel Ángeles Guzmán

Dr. Daniel Tapia Sánchez

**Pachuca de Soto, Hidalgo, Junio de 2013**



## **INDICE**

	<b>Pág.</b>
I. Resumen. . . . .	<b>3</b>
II. Presentación. . . . .	<b>4</b>
III. Antecedentes. . . . .	<b>5</b>
IV. Planteamiento del problema. . . . .	<b>6</b>
V. Justificación. . . . .	<b>8</b>
VI. Fundamentación. . . . .	<b>10</b>
VII. Objetivo general. . . . .	<b>13</b>
VIII. Objetivos específicos. . . . .	<b>13</b>
IX. Metodología. . . . .	<b>14</b>
X. Productos del proyecto. . . . .	<b>16</b>
XI. Estrategias de implementación. . . . .	<b>18</b>
XII. Estrategias de evaluación. . . . .	<b>20</b>
XIII. Reporte de resultados. . . . .	<b>24</b>
XIV. Conclusiones. . . . .	<b>27</b>
XV. Glosario. . . . .	<b>28</b>
XVI. Referencias. . . . .	<b>29</b>

## **I. RESUMEN**

El proyecto presentado en este documento, está orientado a la creación de una Webquest como recurso educativo, misma que se aplicará a los contenidos de la asignatura de Sociología de la Educación de la Licenciatura en Ciencias de la Educación dentro del Sistema de Universidad Virtual (SUV) de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. El proyecto pretende mejorar la manera en la que los estudiantes analizan los conceptos y teorías sociológicas enfocadas a la educación, facilitando la labor docente en la definición de procesos de adquisición de conocimientos y desarrollo de competencias, mediante la elaboración de tareas de acuerdo con roles específicos definidos para cada alumno. De esta forma se fomentará el trabajo colaborativo entre los estudiantes. El proyecto se presenta como trabajo recepcional para obtener el título de Especialista en Tecnología Educativa en el Sistema de Universidad Virtual de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, y se pretende que sea implementado dentro del programa de Licenciatura en Ciencias de la Educación de la misma universidad.

## II. PRESENTACIÓN

En el marco de la Especialidad en Tecnología Educativa de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, se presenta el proyecto de diseño de un paquete didáctico, el cual se engloba dentro de la línea de diseño, gestión y desarrollo curricular a través de las TIC en la educación, como propuesta de mejora, con diseño del proyecto sin su instrumentación. El proyecto pretende mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Sociología de la Educación de la Licenciatura en Ciencias de la Educación en modalidad virtual de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. La aportación más importante de este trabajo es la construcción de un paquete didáctico a través del cual se pretende incorporar la Webquest en los contenidos de la asignatura.

El material didáctico, producto de este proyecto, está diseñado para abordar los temas de la Unidad 5 denominada “Impacto de la globalización en la educación” de la materia de Sociología de la Educación en el programa educativo de la Licenciatura en Ciencias de la Educación que se ofertará a través del Sistema de Universidad Virtual de la UAEH. Los contenidos que aborda son: La Globalización y la importancia de la educación, Cambios en las relaciones entre educación y sociedad en el mundo contemporáneo y La Sociedad de la Información y la Sociedad del Conocimiento.

La Webquest se propone como una aplicación de la tecnología educativa para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro de la asignatura. Para ello, la Webquest se conforma de introducción, tarea, proceso, recursos, evaluación y conclusión. El apartado de “recursos”, está conformado por: un Mapa Conceptual, una presentación de Power Point, una Línea del tiempo y un Mapa Mental. Los recursos son materiales elaborados por el docente que servirán como información de apoyo sobre la educación en la sociedad globalizada, además de tener como propósito fungir como fuentes de información, donde los alumnos podrán consultar para resolver las tareas y entregar el producto final. Sin embargo esta información deberá ser complementada con las búsquedas en Internet de información por parte de los integrantes del equipo con el fin de ampliar sus conocimientos y asimilarlos. Los alumnos deberán seguir las instrucciones que serán una guía para la elaboración y entrega del trabajo final.

### **III. ANTECEDENTES**

El proyecto que se describe en este documento, no tiene propiamente un antecedente como tal. Esto se debe a que la idea de su desarrollo fue concebida en forma simultánea con la creación del programa virtual de la Licenciatura en Ciencias de la Educación y, específicamente, de la asignatura de Sociología de la Educación. De esta forma, los únicos antecedentes que nos quedan por mencionar, son aquellos relacionados con la tecnología educativa a través de la cual se pretende mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje de la asignatura: la Webquest.

En este sentido, el docente debe tener claro que en la asignatura de Sociología de la Educación la comunicación escrita es de vital importancia, ya que, si no se siguen las reglas gramaticales y ortográficas, los contenidos que se quiere transmitir puede desvirtuarse y confundir a los alumnos. De igual manera, la organización de los temas, tiene un valor muy importante al brindar claridad, orden y navegabilidad en un material educativo electrónico. Cuando el proceso de enseñanza-aprendizaje se da en un ambiente virtual, es pertinente buscar estrategias y metodologías que permitan que la transmisión de información y mensajes sea lo mas precisos y certero posible, ya que al no interactuar cara a cara, no siempre es posible aclarar dudas al instante, por tal motivo lo deseable es que el docente elabore materiales concisos donde el alumno entienda y capte el objetivo principal de los mismos.

Siguiendo con lo anterior, la idea de crear una Webquest como material didáctico, surge a partir de identificar los obstáculos a los que se enfrentan los alumnos al realizar una tarea de manera colectiva en un curso virtual. Es decir, cuando los docentes no elaboran instrucciones a seguir de forma organizada, estructurada y definida al abordar un tópico nuevo, los alumnos tienen dificultades para resolverla, realizar investigaciones en Internet y organizarse como equipo, ya que no saben por donde empezar ni como hacerlo. Sin embargo, para evitar lo anterior, el docente tiene la oportunidad de idear una estrategia educativa que le permita guiar al alumno a través de un recurso educativo creativo y dinámico como la Webquest para que no se pierda en el proceso de elaboración y entrega de la tarea o producto final, pero sin perder el objetivo principal que es lograr el aprendizaje autónomo en cada uno de los integrantes del equipo.

## IV. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El conjunto de hechos que dan origen a este proyecto, se constituye más como una oportunidad que como un problema realmente. Representa una oportunidad por el hecho de que su implementación se realizará con el inicio de la operación del programa educativo de la Licenciatura en Ciencias de la Educación con modalidad virtual, pero el hecho de que por esa misma razón su implementación no represente una problemática actualmente, no quiere decir que no la presentará en el futuro. Debido a que pensar en el futuro es ocupación y preocupación de cualquier proceso educativo, la problemática del proyecto se plantea en términos de los beneficios y oportunidades que la incorporación de una Webquest puede traer al proceso de enseñanza-aprendizaje. Al mismo tiempo, también se mencionan las posibles consecuencias que puede representar para el programa la omisión de su incorporación.

Dentro de las oportunidades identificadas a partir de la incorporación de la Webquest en la asignatura de Sociología de la Educación, la más importante tiene que ver con la promoción del trabajo colaborativo entre los estudiantes. Esto a su vez, representa una serie de beneficios para el programa educativo, entre los cuales pueden mencionarse los siguientes: Utilizar diversos códigos textuales o de imagen para que se genere un ambiente de interacción e interactividad para solucionar problemas, además de desarrollar en cada uno de los alumnos el aprendizaje autónomo.

Por otro lado, otros beneficios respecto a la elaboración del recurso educativo, se encuentran los siguientes: la información que conforma la Webquest, puede ser elaborada y organizada por el docente, por ejemplo en este caso, se realizará un mapa conceptual, una presentación en Power Point, una línea del tiempo y un mapa mental con contenidos de la asignatura de Sociología de la Educación para conformar el material didáctico. Lo anterior con la finalidad de asegurar que los alumnos consulten información confiable y pertinente. Otro beneficio, es la existencia de plantillas gratuitas en la Red que nos permitirán conformar la Webquest de forma intuitiva, fácil navegabilidad, sencilla e innovadora.

Por otra parte, en su oportunidad, el proyecto también encuentra una serie de distintas consecuencias las cuales podrían impactar en forma negativa el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro de la asignatura, en caso de que su implementación no sea realizada.

Entre las consecuencias que pueden traer importantes problemas para el futuro del programa se encuentran: La necesidad de que los alumnos universitarios adquieran conocimientos de la asignatura de Sociología de la Educación y las competencias establecidas a través de contenidos digitales seleccionados de forma organizada, de otro modo, no podrán interactuar con sus compañeros y asesor, ya que la forma en la que se resuelve una Webquest es en equipo, estableciendo roles a cada integrante del mismo. De otro modo, si no se realiza la Webquest, estaríamos construyendo obstáculos que bloquearán la comunicación e interacción que deben estar presentes en un curso a distancia, donde alumnos y docentes no se ven cara a cara o físicamente, pero eso no significa que no se pueda estudiar una licenciatura social de la mejor manera.

En otro orden de ideas, cabe mencionar que el Sistema de Universidad Virtual de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, pretende aplicar el programa educativo ya mencionado en cuanto sea aprobada la apertura de la licenciatura.



## V. JUSTIFICACIÓN

En la actualidad, nos encontramos inmersos en una sociedad que cambia constantemente, y esto ha sido originado por diferentes factores, dentro de los cuales, uno de los más importantes es sin duda alguna la alta integración de las Tecnologías de la Información y Comunicaciones en todos los ámbitos que conforman la estructura social. Por ejemplo el ámbito educativo, se ha visto en la necesidad de transformar su paradigma educativo debido a este fenómeno, ya que la tecnología se ha vuelto un elemento muy empujado para el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje, una herramienta de gran utilidad es el Internet que se ha consolidado como la red de información más grande del mundo con la que puede contar tanto el docente como el alumno.

Por tal motivo muchas universidades con modalidad presencial del mundo y del país han decidido instituir sistemas educativos virtuales, ya que al incorporar las TIC a la educación se obtiene la oportunidad de enseñar y aprender a distancia. Tal es el caso de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, que a partir del 2002, instauró el Sistema de Universidad Virtual (SUV), con el propósito de generar planes de estudio a nivel media superior, superior y posgrados virtuales, para satisfacer la demanda educativa que solicita estos servicios debido a sus estilos de vida.

En esta ocasión el SUV, se prepara para lanzar la Licenciatura en Ciencias de la Educación y una de las asignaturas del plan de estudios es Sociología de la Educación, por tal motivo, me es pertinente elaborar un material didáctico como la Webquest, se conforma de un listado de actividades o problemas a resolver en equipo, elaboradas, organizadas y guiadas por el asesor o docente, denominadas “tareas”, que le permiten a los alumnos ser, analítico, crítico, creativo y autónomo (procesos cognitivos) al momento de buscar información confiable en Internet y permite trabajar en equipo de forma competitiva, donde cada integrante toma el rol que las instrucciones de la Webquest establece, beneficiando la interacción y la interactividad, además de desarrollar actitudes de respeto, tolerancia, sentido de pertenencia y compromiso. Lo anterior, ayuda a que el alumno pueda desarrollarse en su vida profesional, ya que contribuye a que adquiera habilidades que le permita adentrarse al sistema competitivo de la sociedad moderna.

Desde el punto de vista disciplinar la Webquest, es un material que se puede ir adaptando y actualizando los contenidos según sea necesarios, además de que su creación es muy económica, de hecho hay plantillas o software gratis en Internet para elaborarla.

De tal manera que el diseño de la Webquest, atiende una necesidad del Sistema de Universidad Virtual de la UAEH de crear un material didáctico para impartir los contenidos de una asignatura de un programa educativo en línea que está próximo a ofertarse

En otro orden de ideas, la Webquest como material didáctico posee las siguientes fortalezas tales como: Posee Información organizada, desarrolla habilidades y conocimientos de la asignatura y tecnológicos, propicia la Interacción y soluciona de problemas. También ostenta Oportunidades como: Produce que el alumno tenga una aprendizaje autónomo, utiliza diversos código de comunicación y elaboración de entornos virtuales creativos y de expresión. Sin embargo, también es vulnerable a las siguiente Debilidades: El alumno debe poner mucha atención para resolver la Webquest, el docente debe seleccionar material que no sea muy extenso y del diseño de la Webquest depende que el alumno se interese por el material didáctico. No obstante, el recurso educativo también puede verse amenazado por lo siguiente: Existe mucha Información no fidedigna en la red, saturación de información en la Red y los alumnos no tienen el hábito de la lectura.

## VI. FUNDAMENTACIÓN

A partir de la existencia del ser humano, él ha establecido relaciones con su medio natural y social, reestructurando y modificando sus concepciones para adaptarse a esa nueva realidad (Hernández y Orrego, 2008), de tal manera que, el sujeto siempre está constantemente aprendiendo y tratando de construir su propio conocimiento para amoldarse a las nuevas experiencias. Pero todo esto no lo ha hecho solo, ya que al ser un ser social necesita de otras personas para interactuar, intercambiar información y aprender de las aportaciones de los demás. Es decir, el aprendizaje colectivo es una práctica que el hombre ha utilizado desde su existencia hasta la actualidad para lograr un fin común.

De esta manera, la educación ha implementado el trabajo colaborativo como una estrategia de aprendizaje, donde los alumnos transmiten información a cada uno de sus compañeros y viceversa, dando pie a la retroalimentación.

Para realizar las estrategias de aprendizaje para el trabajo en equipo el docente se vale de las Tecnologías de la Información y Comunicaciones (TIC), que “se definen como sistemas tecnológicos mediante los que se recibe, manipula y procesa información, y que facilitan la comunicación entre dos o más interlocutores” (Bravo *et all*, 2007), tal es el caso de la Webquest como recurso educativo.

En otro orden de ideas, la creación y el concepto de Webquest fue creado por el profesor Bernie Dodge de la Universidad de San Diego en los noventa como un conjunto de actividades dirigidas a los estudiantes para que desarrollaran la capacidad de investigación en Internet y esto debido a que Webquest significa indagación a través de la Web (Area, 2004), esta herramienta tecnológica tenía como objetivo que los alumnos fueran críticos con la información que buscaban para resolver una serie de problemas planteados en la Webquest, es decir, tenían que organizarse y coordinarse para solucionar las problemáticas. Pero no solo la actividad de búsqueda de información era solo del alumno sino también del creador de la Webquest, ya que esta debía de estar integrada por recursos (textos, lecturas, etc.) sobre el problema, para que guiaran a los alumnos para realizar sus propias búsquedas.

Según Rodríguez García, la Webquest se define de la siguiente forma:

- Modelo de aprendizaje que tiene como principal fuente de información el Internet, basado en el aprendizaje cooperativo.
- Actividad basada en la investigación por la Red, que quedará plasmada en una página Web.
- Metodología de aprendizaje basado en la motivación, pensamiento crítico, desarrollo del pensamiento crítico y habilidad para tomar decisiones, que le ayudarán a transmitir y adquirir conocimientos.

Por tanto la Webquest son un conjunto de actividades didácticas que conforman una tarea que requerirá de búsqueda de información a través de Internet, donde tendrán que analizarla, sintetizarla, comprenderla y valorarla para crear conocimiento y adquirirlo (Adell, 2004). Pero para que la actividad tenga éxito, es necesario que el creador de la Webquest describa de manera correcta y sencilla las actividades a realizar y proporcionar los recursos correctos que sirvan como guía a los alumnos.

Siguiendo en la misma línea es necesario describir como se conforma una Webquest: Introducción, Tarea, Proceso, Recursos, Evaluación y Conclusión (Eduteka, 2002).

- La Introducción: ofrece al alumno información para orientarlo respecto que debe de hacer y como, además de conocer el tema que va a abordar, en este apartado es vital atrapar la atención del alumno para que se interese por la actividad.
- La Tarea: Es la descripción de cada una de las tareas que deben llevar a cabo y que debe culminar en un producto establecido por el diseñador de la Webquest, ya sea una presentación electrónica, un ensayo, un proyecto, etc.
- El proceso: Es la serie de pasos que deben seguir para realizar la o las tareas, es la guía de como solucionar los problemas planteados, además de que se establecen los roles que cada integrante del equipo va a tomar y que actividades desarrollará.
- Los Recursos: Esto se conforman de una serie de sitios seleccionados por el diseñador de la Webquest, relacionados con el tema que se ha elegido, estos le ayudaran a los alumnos a guiarse respecto al tema y tipo de in formación que se

les solicita, podemos decir que es una pauta para que elijan la información que les ayudará a resolver las tareas.

- La Evaluación: En este apartado se establecerá clara y específicamente la forma de calificar o evaluar las resolución de la Webquest, los criterios que se tomaran en cuenta y el porcentaje de cada uno que conformará la calificación final. Por último la Conclusión: En este espacio, los alumnos plasmarán una reflexión de la experiencia vivida sobre la resolución de la Webquest, además de describir de forma breve lo aprendido de la misma, el docente podrá realizar algún tipo de retroalimentación al revisarla para nutrir el conocimiento adquirido.

De esta forma, la incorporación de la Webquest incorporada como material didáctico en los contenidos de la asignatura de Sociología de la Educación, puede ser muy enriquecedor, ya que para adquirir conocimientos de una ciencia social es muy importante que el alumno sea capaz, de analizar, reflexionar, organizar, diferenciar, comprender, comunicarse y externar las teorías y conceptos básicos que conforman la materia, además de que es una herramienta que se presta para elaborar casos reales y solucionarlos, partiendo de un problemática social. Por tanto la Webquest diseñada correctamente puede brindarles las competencias que deben adquirir para culminar la licenciatura de manera satisfactoria.

## **VII. OBJETIVO GENERAL**

El objetivo principal de este trabajo se establece de la siguiente manera:

Diseñar un paquete didáctico para la asignatura Sociología de la Educación usando los beneficios de la Webquest para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro del Sistema de Universidad Virtual de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.

## **VIII. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

A partir del objetivo general del proyecto, se establecen los siguientes objetivos específicos:

- Aplicar la Webquest como instrumento cognitivo para el desarrollo de procesos mentales en el alumno.
- Motivar al estudiante a través del aprendizaje interactivo, crítico y significativo.
- Proporcionar información para que los alumnos adquieran y construyan conocimientos de tipo sociológico y educativo.
- Orientar la atención y el aprendizaje del alumno a través de estrategias educativas para lograr que los alumnos obtengan las competencias establecidas por el docente.
- Establecer un proceso de interacción y de asignación de roles para que los alumnos resuelvan tareas en conjunto.

## IX. METODOLOGÍA

La metodología que se utilizará en este proyecto es la de la Investigación Científica, que surge a partir del deseo del hombre de remediar las problemáticas a las que se enfrenta durante toda su vida, tratando de transformarlas en una solución que satisfaga sus necesidades.

Por otro lado, Manuel E. Cortés y Miriam Iglesias en su obra “ Generalidades sobre metodología de la Investigación” (2004), nos dicen que la metodología de la Investigación Científica se conforma de la siguiente manera:

- Planteamiento del problema
- Objetivo de la Investigación
- Preguntas de Investigación
- Justificación
- Marco teórico

Para realizar el **planteamiento del problema**, en primer lugar definí la línea de investigación, es decir, seleccioné el tema del proyecto, después cuestioné la pertinencia del uso de la Webquest en el proceso de enseñanza-aprendizaje, posteriormente utilicé el recurso educativo para conocer su estructura, conformación y uso, además, busque información sobre el tema, es decir webgrafía y referencias, por último elaboré el título final del proyecto.

De otra manera, para elaborar los **objetivos de la investigación**, fue necesario establecer los propósitos globales y específicos del proyecto para delimitar el área de acción. Después establecí el uso de la Webquest como material didáctico de la asignatura de Sociología de la Educación de la Licenciatura en Ciencias de la Educación del Sistema de Universidad Virtual de la UAEH como punto de partida para la realización del proyecto.

Por otra parte, **las preguntas de investigación** fueron desarrolladas a partir del planteamiento del problema, es decir, tomé en cuenta cuestionamientos que me ayudarían a desarrollar el proyecto, por ejemplo, ¿qué implica elaborar el proyecto?, ¿cuánto tiempo y dinero me demandará?, ¿cómo inicio el proyecto?, etc. Estas preguntas me ayudaron a verificar la viabilidad de la realización del proyecto.

Para la **justificación**, establecí las razones por las cuales es conveniente, relevante, útil y pertinente social e institucionalmente la elaboración del proyecto, Es decir justificar desde varia enfoques la elaboración de un material didáctico que se usará en la educación superior a distancia.

Por último **marco teórico de la investigación**, se inició desde que se estableció el planteamiento del problema, este consiste en buscar antecedentes y conceptos que ayudan a conformar el proyecto, además de contextualizar la elaboración del mismo. Por otro lado, los antecedentes son una parte importante, ya que brindan un panorama de teorías, investigaciones y paradigmas ya existentes sobre el tema a desarrollar. El marco teórico, también me permitió conocer autores, interesados en el tema del proyecto, además de aportar ideas o conceptos nuevos.

El proceso para la elaboración de la Webquest consistió en identificar y elegir contenidos específicos del tema seleccionado. Posteriormente el tema fue transformado en un problema para ser resuelto por equipos conformados por los alumnos.

Partiendo de eso, se inició una búsqueda de información en Internet para realizar los materiales didácticos que son parte del apartado de Recursos de la Webquest. Donde el alumno podrá consultar información de apoyo para solucionar el problema planteado. Después se definió que tipo de material se utilizaría y que software para realizar cada material.

Posteriormente, se hizo una búsqueda y elección de una plantilla para elaborar la estructura de la Webquest, tomando en cuenta que no tuviera un costo y que posibilite su edición cuantas veces sea necesario con la finalidad de hacerle mejoras o actualizaciones cuando lo amerite.

Por último se trabajó en la descripción de cada apartado de la Webquest, definiendo los



roles de cada alumno y sus responsabilidades, se estableció el producto final sus especificaciones en cuanto a la forma de entrega, también se describió cada paso a seguir para la resolución del problema.

Por último se generó una rúbrica de evaluación y los aspectos a considerar para otorgarles una calificación.

## X. PRODUCTOS DEL PROYECTO

En primer lugar, debemos mencionar la **Webquest** que da origen al proyecto, la cual se denomina "**El papel de la educación en la sociedad a partir de la globalización**", es un material que pretende a través de la resolución de actividades, que los alumnos trabajen de manera colectiva e interactúen asignando un rol a cada integrante del equipo para cumplir con las tareas establecidas. La webquest se conforma de introducción, tarea, proceso, recurso, evaluación y conclusión. Lo anterior tiene la finalidad de guiar a los alumnos en la navegabilidad del material. Los recursos son materiales elaborados por el docente que servirán como información de apoyo sobre la educación en la sociedad globalizada. Tiene por objetivo: Orientar a los alumnos a realizar investigaciones en Internet relacionadas con la sociedad del conocimiento y de la información en el desarrollo de la educación, seleccionándola a través de su criterio, para solucionar una tarea.

A su vez, los recursos de la Webquest, se conforman por los siguientes materiales:

- **Mapa conceptual** denominado "**Educación superior y globalización**", es un material centrado en mostrarle al alumno a través de ideas conceptualizadas como la educación superior ha tenido que adaptarse a partir del surgimiento de la globalización, además de conocer la mutación de los objetivos educativos que van dirigidos a formar a los alumnos para el trabajo competitivo, tecnológico y cambiante. Tiene por objetivo: Representar los contenidos a través de la relación de conceptos con información de manera sencilla y práctica, facilitando el proceso de enseñanza-aprendizaje.

- **Presentación de Power Point** denominada "**Una mirada hacia el mundo que nos rodea. Tecnología y Educación**", se centra en mostrar algunos de los acontecimientos educativos importantes de algunos países, respecto a la digitalización y tecnología, con el objetivo de que el alumno se informe y conozca lo que se está haciendo en algunas partes del mundo para adentrarse en los procesos de globalización. Tiene por objetivo: Reproducir información específica, sintetizada y ordenada a través de diapositivas electrónicas respecto a los cambios en las relaciones entre educación y sociedad en el mundo contemporáneo.
- **Línea del tiempo** denominada "**Línea del tiempo del Servicio de Educación Audiovisual en México. Acercamiento con las TIC**", muestra cronológicamente el desarrollo de un sistema educativo auditivo y visual para beneficiar a las regiones con mayor rezago educativo en México a través de la distribución y sistematización de material educativo. Tiene por objetivo: Ubicar los cambios más importantes de la educación en el mundo contemporáneo de forma ordenada y gráfica.
- **Mapa mental** denominado "**Sociedad del conocimiento. Ruta trazada**", se muestra de forma sintetizada que es la sociedad del conocimiento, la sociedad de la información, sociedad en redes, sociedad del aprendizaje, educación continua y futuro de la educación superior. Tiene como objetivo: Representar palabras e ideas de la Sociedad de la Información y la Sociedad del Conocimiento, a través de un diagrama con rutas de información.

## **XI. ESTRATEGIAS DE IMPLEMENTACIÓN**

La implementación de la Webquest denominada "El papel de la educación en la sociedad a partir de la globalización", puede abordarse desde dos perspectivas diferentes. Por una parte, la implementación de este recurso educativo dentro del programa de la asignatura de Sociología de la Educación se ha venido realizando desde que se iniciaron los trabajos de diseño del programa de estudios. Precisamente, fue durante la construcción de la asignatura cuando se identificó la magnífica oportunidad de enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de la Webquest. El resto del proceso de implementación coincide con el proceso de implementación del programa educativo.

Desde otra perspectiva, podemos describir también el proceso de implementación de la Webquest desde el punto de vista operativo una vez que la asignatura haya sido ofertada a los estudiantes. En este sentido, la Webquest, esta diseñada para trabajar en equipo, por tal motivo el docente debe asegurarse de formar equipos de 5 integrantes. Lo anterior, es con la finalidad de que cada integrante tome el rol que le corresponde para solucionar la tarea y entregar el producto final. El trabajar en equipo, permite que el docente exija mayor empeño y dedicación en la tarea y entrega, ya que al haber más integrantes se puede repartir el trabajo sin que se sientan abrumados o llenos de trabajo.

Es importante que todos los apartados de la Webquest estén bien redactadas, es decir que las instrucciones sean claras, elocuentes y concisas, para que los alumnos entiendan los procesos que deben realizar para la resolución de la tarea.

Siguiendo en la misma línea, es muy significativo que las actividades a realizar según el rol que cada alumno adopte, estén equilibradas, esto es, que no haya mas carga de trabajo entre un rol y otro, de lo contrario puede generar conflicto en el equipo y que el producto final no sea el deseado.

Por otro lado, antes de implementar la Webquest, es importante que el grupo de alumnos haya tenido anteriormente experiencias trabajando en equipo, para que sea mas fácil ponerse de acuerdo en la asignación de los roles.

Respecto al producto final, el docente debe pedir un trabajo de calidad, complejo, que desarrolle la competitividad entre los equipos, es decir, que los alumnos sean motivados a ser creativos, eficientes y dar lo mejor de sí según el rol que adopte cada uno. Sin embargo, también debe estar consciente del grado escolar en el que se encuentran los estudiantes, es decir, las actividades deben ser diseñadas según sus conocimientos y el plan de estudios que están cursando. También es importante que el docente haga un balance en el número de actividades que se van a realizar y el tiempo que se empleará en ellas, ya que debe considerar que los alumnos están en un curso en línea flexible, esto es, que los alumnos trabajan o tienen otro tipo de actividades y no son estudiantes de tiempo completo.

La rúbrica de evaluación debe ser clara y equilibrada de manera coherente, que abarque la calidad de trabajo final, la búsqueda de información en Internet, es decir, que se vean motivados a buscar información de tipo académica fidedigna, además de evaluar la participación de cada uno de los integrantes. Lo último es un aspecto muy importante que debe ser evaluado, ya que, cuando se trabaja en equipo, suele haber integrantes que hacen más actividades que otros o terminan por realizar las actividades que otros no pudieron hacer, con la evaluación se puede contrarrestar estas situaciones, ya que se calificará el trabajo grupal y también el individual, obligando a los integrantes a responsabilizarse cada uno del rol que le toco y sus actividades.

## **XII. ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN**

En el proceso de evaluación de la Webquest, se ha tomado como base la metodología propuesta por José Julio García Hernández en “Webquest: Manual para novatos” (2008), la cual se resume en el Cuadro número 1. Este proceso incluye los niveles de Introducción, Tarea y Proceso, ya que inicialmente, una Webquest se conformaba sólo de estos 3 apartados, fue hasta el año 1998, cuando se integraron formalmente los demás apartados, tales como Recursos, Evaluación y Conclusión. Por tal motivo, Julio García Hernández solo elaboró el cuadro de evaluación de los tres primeros apartados y para este proyecto yo complementé el cuadro con mi aportación personal, desarrollando los puntos de las categorías de los últimos tres apartados.

Esta estrategia basada en el trabajo de García Hernández, me permitirá valorar cada apartado de la Webquest, ya que nos permite conocer si el nivel es Bajo, Medio o Alto, es decir, si se considera bajo, podemos decir que la información reunida y el trabajo elaborado nos ha da pie para comenzar con la elaboración del material didáctico, hay mucho trabajo por hacer, como investigar, realizar un mejor diseño, redactar y sintetizar de la mejor manera, etc., es decir nos da una idea de las áreas donde se tiene que trabajar. Si se considera que la Webquest esta en un nivel medio, nos indica que faltan algunos detalles por afinar para con los objetivos que el docente espera. No obstante si el material didáctico es valorado como de alto nivel, nos indica que el recurso educativo cumple con los objetivos de su uso y esta totalmente lista para usarse, confiando en que cumplirá con el propósito.

**Cuadro Núm. 1: Evaluación del funcionamiento de una Webquest.**

	BAJO (Probablemente no es una Webquest)	MEDIO (Un buen borrador)	ALTO (Listas para publicar)
INTRODUCCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>• No intenta atraer a los alumnos.</li> <li>•</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se intenta interesar a los alumnos pero es muy formal.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tiene ese <i>algo</i> que atrae nuestra atención.</li> <li>• Capta el interés y describe un problema o cuestión que debe resolverse.</li> </ul>
TAREA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tarea confusa.</li> <li>• Lo que se pide no exige habilidades cognitivas de alto nivel tales como comparar, sintetizar, aplicar, transformar, valorar, etc.</li> <li>• No hay pensamiento transformador.</li> <li>• La tarea se reduce a encontrar cierta información en la red.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La tarea es interesante pero poco significativa para alumnos a los que va dirigida.</li> <li>• La tarea requiere análisis de la información y/o de poner junta la información de varias fuentes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La tarea está clara, se deriva de forma natural de la introducción y marca el camino del proceso.</li> <li>• La tarea requiere la síntesis de fuentes múltiples de información y/o de tomar una posición, y/o de ir más allá de los datos dados y de hacer una generalización o un producto creativo</li> </ul>

## PROCESO

- Proceso confuso. Los alumnos no sabrían exactamente qué hacer.
- No hay reparto de funciones o roles o los papeles otorgados a los alumnos son artificiales.
- No se contempla un trabajo colaborativo entre los alumnos.
- En cuanto al uso de la web: se podría realizar mejor sin la web.
- Proceso bastante detallado pero hay información que falta. Los alumnos pueden quedar confusos.
- Los papeles son claros, pero son de una profundidad limitada.
- Algunos recursos reflejan aspectos de la web que la hacen especialmente útil.
- Proceso claro y escalonado. La mayoría de los alumnos sabría dónde está en cada paso del proceso y saber qué hacer después.
- Los papeles están en consonancia con el tema y los recursos. Proporcionan múltiples perspectivas desde las que estudiar el tema.
- Emplea la web para hacer uso de, al menos, los siguientes aspectos: interactividad, múltiples puntos de vista, información actual, etc.

## RECURSOS

- No son de utilidad.
- No hay relación entre el contenido y la tarea.
- Algunos recursos están bien enfocados al tema.
- Falta complementar la información plasmada en los recursos.
- Son materiales de apoyo para realizar la tarea.
- Marcan la pauta para buscar más información en Internet.

<p><b>EVALUACIÓN</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• No es concisa la rúbrica de evaluación.</li> <li>• La información respecto a lo que se va evaluar es limitada.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La rúbrica de evaluación es clara pero no hay un balance en los porcentajes.</li> <li>• La valoración se centra solo en el producto final.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La rúbrica de evaluación es clara y los aspectos a valorar engloban todo el proceso para entregar el producto final.</li> </ul>
<p><b>CONCLUSIÓN</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La conclusión solo está de relleno, no aporta nada.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es muy extensa y un poco confusa, pero está relacionada con la temática y el propósito de la Webquest.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menciona el objetivo de la Webquest, además de recabar información de todo el proceso de aprendizaje.</li> </ul>



### XIII. REPORTE DE RESULTADOS

A continuación se muestran las vistas de la Webquest desarrollada en este proyecto y sus diferentes elementos:

#### 1. Webquest "El papel de la educación en la sociedad a partir de la globalización"

file:///Users/iisepluma/Documents/ETE%2017\*/Seminario%20para%20la%20obtención%20de%20diploma%20ETE.%2... — El papel de la educación en la sociedad a partir de la globalización Lector

**El papel de la educación en la sociedad a partir de la globalización** PROYECTO INTEGRADO UNIVERSIDAD

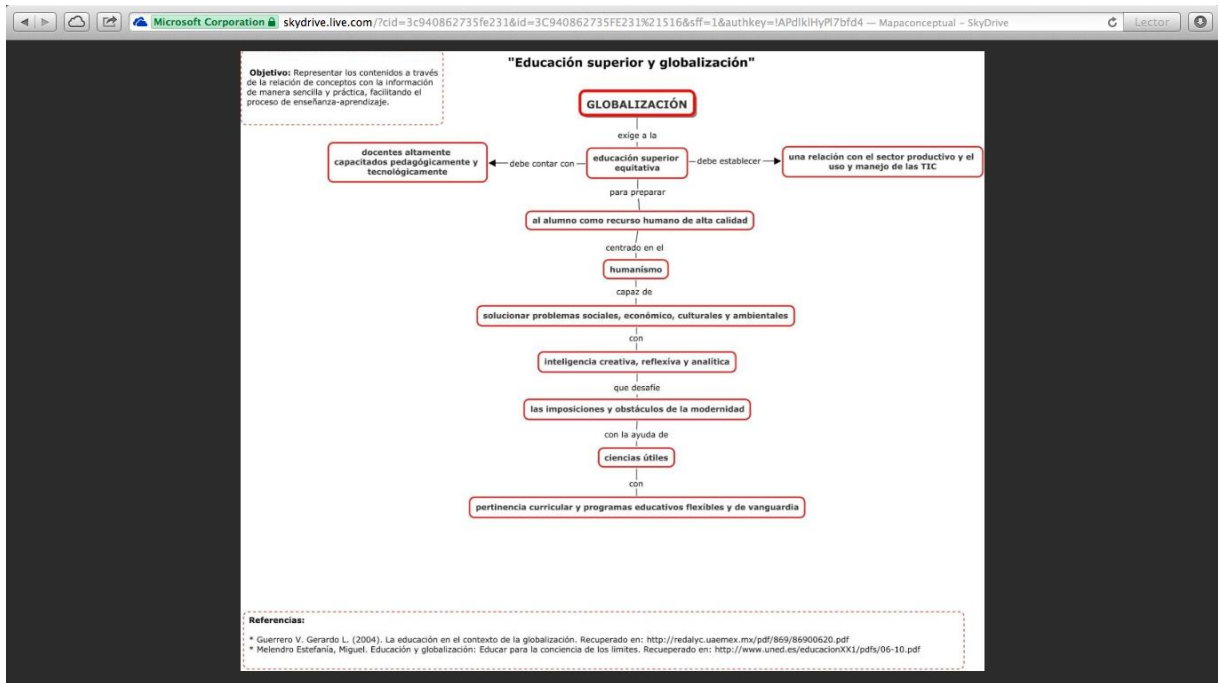
[Introducción](#) [Tarea](#) [Proceso](#) [Recursos](#) [Evaluación](#) [Conclusión](#)

## INTRODUCCIÓN

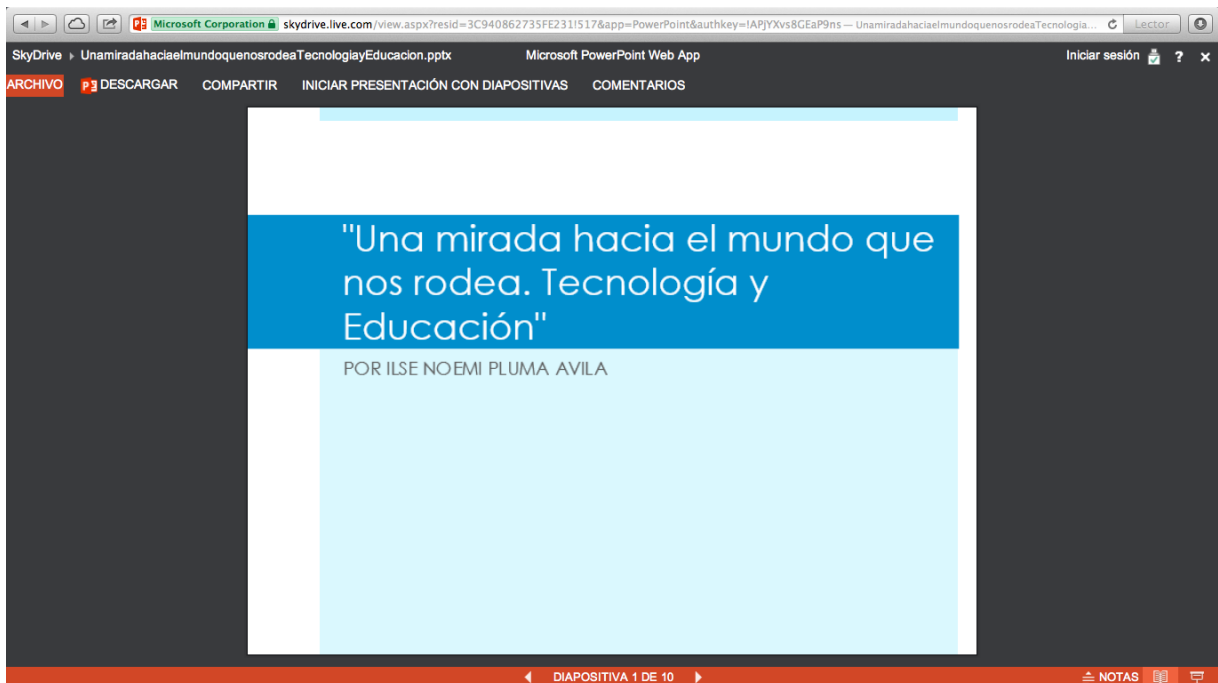
La presente Webquest denominada "El papel de la educación en la sociedad a partir de la globalización", es un material que pretende a través de la resolución de actividades, que los alumnos trabajen de manera colectiva e interactuando asignándose un rol a cada integrante del equipo para cumplir con las tareas establecidas. La webquest se conforma de introducción, tarea, proceso, recursos, evaluación y conclusión. Lo anterior es con el objetivo de guiar a los alumnos. Los recursos son materiales elaborados por el docente que servirán como información de apoyo sobre la educación en la sociedad globalizada.

Guía Didáctica - Webquest creada por Iise Pluma (iisepluma@hotmail.com) con Webquest Creator

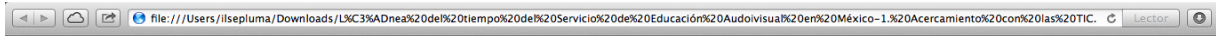
## 2. Mapa conceptual "Educación superior y globalización"



## 3. Presentación de Power Point "Una mirada hacia el mundo que nos rodea. Tecnología y Educación"



#### 4. Línea del tiempo "Línea del tiempo del Servicio de Educación Audiovisual en México. Acercamiento con las TIC's



"Línea del tiempo del Servicio de Educación Audiovisual en México. Acercamiento con las TIC"

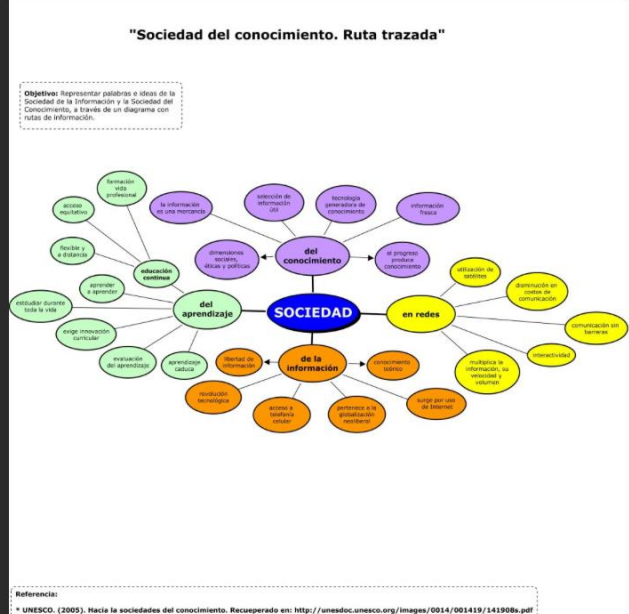
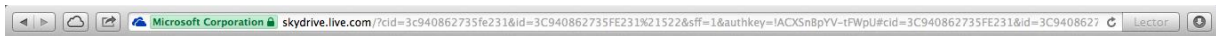
Objetivo: Ubicar los cambios más importantes de la educación en el mundo contemporáneo de forma ordenada y gráfica.

Año	Evento / Cambio
1948	Servicio de Educación Audiovisual (SEAV)
1951	Dirección General de Educación Audiovisual (DGEAV)
1964	Serios Educativos de Televisión
1968	Sistema Educativo Telesecundaria
1970	Dirección General de Educación Audiovisual y Difusión (DGEAVyD)
1978	Dirección General de Materiales Didácticos y Culturales (DGMADyC)
1981	Unidad de Televisión Educativa y Cultural (UTTEC)
1985	Transmisiones de Televisión Educativa con cobertura nacional
1995	Red Social de Televisión Educativa (Red Educat)
1996	Educación Media Superior a Distancia (DMSAD)
2002	Servicio de Televisión Educativa en Línea
2005	Visiteca Educativa de las Américas (VLEA)
2011	9 canales transmiten Red Educat

##### Referencias

\* El Educador. (2008). Mundo digital. Recuperado en: <http://www.jacomohler.com/pdf/educador14-baja.pdf>  
 \* Televisión Educativa. Recuperado de: <http://televisioeducativa.gob.mx/index.php/quienes-somos/tecnologia>

#### 5. Mapa mental "Sociedad del conocimiento. Ruta trazada"



## XIV. CONCLUSIONES

Se elaboro una Webquest con el siguiente título "**El papel de la educación en la sociedad a partir de la globalización**", tiene 6 apartados, Introducción, Tarea, Proceso, Recursos, Evaluación y Conclusión a través de una plantilla de la pagina de Internet <http://webquest.carm.es/>.

Posteriormente se elaboraron 4 recursos, el primero es un mapa mental desarrollado en el programa de Cmap Tools, contiene título el cual es "**Educación superior y globalización**", objetivo, el mapa y referencias. El segundo es una presentación de Power Point llamada "**Una mirada hacia el mundo que nos rodea. Tecnología y Educación**", la cual es conformada por 10 diapositivas que contiene una portada, introducción, contenido, conclusiones y referencias. El tercero es una línea del tiempo denominada "**Línea del tiempo del Servicio de Educación Audiovisual en México. Acercamiento con las TIC**", está desarrollada en una hoja de cálculo de Excel, el cual contiene título, objetivo, la línea del tiempo y referencias. Y por último un mapa mental elaborado en el programa de Cmap Tools, este se llama "**Sociedad del conocimiento. Ruta trazada**", se conforma de un título, objetivo, mapa mental y referencias.

Se pueden visualizar a través de un link, que los llevara a Onedrive, donde han sido subidos para descargar cada uno de ellos.

## XV. GLOSARIO

- **Didáctico:** Propio, adecuado para enseñar o instruir. Método, género didáctico Obra didáctica. (Diccionario de la Real Academia Española, 2010)
- **Educativo:** Que educa o sirve para educar. (Diccionario de la Real Academia Española, 2010)
- **Material:** Conjunto de máquinas, herramientas u objetos de cualquier clase, necesario para el desempeño de un servicio o el ejercicio de una profesión. (Diccionario de la Real Academia Española, 2010)
- **Recurso:** Medio de cualquier clase que, en caso de necesidad, sirve para conseguir lo que se pretende. (Diccionario de la Real Academia Española, 2010)
- **Sociología:** Ciencia que trata de la estructura y funcionamiento de las sociedades humanas. (Diccionario de la Real Academia Española, 2010)
- **Software:** Conjunto de programas, instrucciones y reglas informáticas para ejecutar ciertas tareas en una computadora. (Diccionario de la Real Academia Española, 2010)
- **Tecnologías de la Información y Comunicaciones (TIC's):** Sistemas tecnológicos mediante los que se recibe, manipula y procesa información, y que facilitan la comunicación entre dos o más interlocutores” (Bravo *et all*, 2007)
- **Virtual:** Que tiene existencia aparente y no real. (Diccionario de la Real Academia Española, 2010)
- **Webquest:** es un conjunto de actividades dirigidas a los estudiantes para que desarrollaran la capacidad de investigación en Internet (Area, 2004)

## XVI. REFERENCIAS

- [1] Adell, J. (2004). Internet en el aula: las WebQuest, Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa. Recuperado en: [http://www.uib.es/depart/gte/edutec-e/revelec17/adell\\_16a.htm](http://www.uib.es/depart/gte/edutec-e/revelec17/adell_16a.htm)
- [2] Area, M. (2004). WebQuest. Una estrategia de aprendizaje por descubrimiento basada en el uso de Internet. Quaderns Digitals. Recuperado en: <http://www.omerique.net/polavide/cursowq/ManualWebQuest.pdf><http://manarea.webs.ull.es/webquest/webquest.pdf>
- [3] Bravo R., L., García R. F., Hernández V., M.L., López Z., C.E., Furlong, V., M.M., Isario C., L.; Galván O., N.L. (2007). "Análisis de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC's) en México". Recuperado en: [http://www.paginapersonales.unam.mx/files/150/TIC\\_en\\_Mexico.pdf](http://www.paginapersonales.unam.mx/files/150/TIC_en_Mexico.pdf)
- [4] Corrales, F. y Ma. Del Mar Márquez. Webquest: Investigar en la Web (Una propuesta metodológica para la utilización del Internet en el aula). Recuperado en: <http://www.omerique.net/polavide/cursowq/ManualWebQuest.pdf>
- [5] Cortés, M. y M, Iglesias. (2004). Generalidades sobre Metodología de la Investigación. Recuperado en: [http://www.unacar.mx/contenido/gaceta/ediciones/metodologia\\_investigacion.pdf](http://www.unacar.mx/contenido/gaceta/ediciones/metodologia_investigacion.pdf)
- [6] Diccionario Real Academia Española. (2010). Recuperado en: <http://www.rae.es/RAE/Noticias.nsf/Home?ReadForm> Eduteka (2002). Las webquest y el uso de información, Recuperado de: <http://www.eduteka.org/comenedit.php3?ComEdID=0010>
- [7] García, J. J. (2008). Webquest: Manual para novatos, Recuperado de: [http://www.google.com.mx/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CCsQFjAA&url=http%3A%2F%2Fwww.uls.edu.sv%2Findex.php%3Foption=com\\_phocadownload%26view=category%26download=31%3Awebquest-manual-para-novatos%26id=11%3Aeducacion-virtual-e-learn](http://www.google.com.mx/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CCsQFjAA&url=http%3A%2F%2Fwww.uls.edu.sv%2Findex.php%3Foption=com_phocadownload%26view=category%26download=31%3Awebquest-manual-para-novatos%26id=11%3Aeducacion-virtual-e-learn)

- [8] Hernández, D. y Ángela Orrego. (2008). Implementación de la Webquest como una estrategia pedagógica para favorecer el proceso de aprendizaje de la estadística en las niñas del grado 5o de la institución educativa Boyaca. Recuperado en: <http://repositorio.utp.edu.co/dspace/bitstream/11059/986/1/378001O75.pdf>
- [9] Quintana, J. y E. Higuera. (2009). Las Webquests, una metodología de aprendizaje cooperativo, basado en el acceso, el manejo y el uso de información de la Red. Recuperado en: <http://www.octaedro.com/ice/pdf/11CUADERNO.pdf>