

La *Webquest*, el aula virtual y el desarrollo de competencias para la investigación

NEMECIO NÚÑEZ ROJAS
Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, Perú

1. Introducción

Utilizar las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) teniendo en cuenta su riqueza e importancia pedagógica, es igual de relevante que atender al dominio del soporte técnico que éstas encierran en su funcionamiento. De allí que los profesores, especialmente en las universidades, estamos convocados a innovar continuamente nuestras metodologías de enseñanza, lo cual implica, entre otros aspectos, realizar investigaciones que aporten a los cambios continuos de la ciencia, la tecnología y especialmente a la educación.

La aplicación de las TIC al 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, especialmente en la educación universitaria. Indudablemente que el perfil de los profesores ha variado. Actualmente, los profesores deben dominar las TIC, con la finalidad de incorporarlas al desarrollo de sus actividades docentes, de investigación y de extensión en las universidades.

En el ámbito internacional, en el año 2009, la ONU presentó la primera universidad global en línea y gratuita¹. Con la entrada del Sistema Europeo de Transferencia de Créditos (ECTS) y la instauración del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), las asignaturas de una titulación no pueden limitarse a tratar unos contenidos y unos procedimientos, sino que han de capacitar a los alumnos para la obtención de una serie de competencias, entre las que se encuentran la búsqueda y uso de la información, que les será de gran utilidad según la filosofía actual imperante en los estudios universitarios: "aprender a aprender". Para este propósito, se están empleando las tecnologías de la información y la comunicación y, en particular, Internet.

El uso de las TIC en la docencia se basa en la importancia que éstas tienen en la vida diaria, tanto de profesores como de estudiantes. Son varias las competencias que se pueden trabajar con las TIC. Entre éstas tenemos: la búsqueda y la selección de información, el análisis crítico y la resolución de problemas, el trabajo en equipo, los idiomas, la capacidad de autoaprendizaje y de adaptación al cambio, la interdisciplinariedad o la iniciativa y la perseverancia (Mendaña y González, 2004; Huertas y Tenorio, 2005).

¹ El 19 de mayo del 2009, la ONU presentó la primera universidad global en línea y de matrícula gratuita, con la que tratará de impulsar el acceso a la educación superior de los estudiantes de las regiones menos desarrolladas del mundo. Este nuevo proyecto educativo, llamado la Universidad del Pueblo, se enmarca dentro de la Alianza Global de la ONU sobre Tecnología de Comunicación y Desarrollo (GIAD) para ayudar a cerrar las brechas internacionales en materia de educación mediante las nuevas tecnologías. Mayor información en: http://www.ve.terra.com/tecnologia/interna/0_013775119-EI4130.00.html

Trabajar con los estudiantes con medios como la *Webquest* permite centrarse en la búsqueda de información, en el procesamiento y posterior aplicación de los datos. En este sentido, las TIC son muy útiles para la labor docente, en particular, Internet permite obtener información y datos de primera mano casi instantáneamente. Es más, las actividades realizadas en Internet suelen motivar a los alumnos para que la utilicen tanto dentro como fuera del centro de enseñanza (Adell, 2004 citado por Huertas, J. 2007).

En el caso particular de los países iberoamericanos, se observa que las universidades van incorporando progresivamente las TIC, prueba de ello es la educación virtual en carreras universitarias, los sistemas semipresenciales en el desarrollo de programas de formación continua, las páginas *Web* y el campus virtual. En la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo², se cuenta con estas dos herramientas informáticas. La tendencia es incorporar cada vez más el uso del aula virtual para el desarrollo de las asignaturas, lo cual exige, naturalmente, que los profesores dominen estrategias de trabajo como por ejemplo la *Webquest* y el aula virtual, entre otras posibilidades que, de manera innumerable, se encuentran accesibles. En este contexto, se ha desarrollado esta investigación con estudiantes del primer semestre de la titulación de educación, aprovechando la *Webquest* para la asignatura de Pedagogía.

2. Un Problema por resolver

En educación, los problemas se manifiestan de manera compleja, dado que comprometen varios procesos, componentes, elementos, variables, categorías, etc.

En el problema investigado, nos preguntamos sobre aspectos como: ¿qué características poseen los estudiantes que inician la universidad en la titulación de educación?, ¿qué habilidades relacionadas con el dominio de las TIC tienen?, ¿qué condiciones existen en sus hogares para el trabajo académico?, ¿qué aptitudes tienen para la investigación?, ¿qué competencias han desarrollado para investigar?

La mayoría de estas inquietudes tuvieron lugar en este estudio. En consecuencia, el problema quedó formulado así: ¿Qué efectos tiene la aplicación de la *Webquest* y el Aula Virtual en la formación de competencias para la investigación en los estudiantes del I semestre de la Escuela de Educación – USAT, durante el desarrollo de la asignatura de Pedagogía?

El objetivo principal fue elaborar y aplicar una *Webquest* para el desarrollo de la asignatura de Pedagogía, con la finalidad de desarrollar en los estudiantes competencias para la investigación. En este sentido, fue necesario realizar las siguientes acciones:

- Determinar el dominio de las TIC en los estudiantes.
- Fundamentar teóricamente la aplicación de la *Webquest* y el aula virtual como estrategia educativa.
- Diseñar la *Webquest* para el desarrollo de la asignatura de Pedagogía.

² La Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo (USAT) es una universidad promovida y patrocinada por el Obispado de Chiclayo, Perú; fundada por Mons. Ignacio María de Orbegoza y Goicoechea. La USAT es una comunidad de profesores, estudiantes y graduados, consagrados al estudio, la investigación y la difusión de la verdad. Es una universidad de derecho privado, sin fines de lucro y de duración permanente al servicio de la comunidad. Está abierta a todos los que compartan sus fines y a quienes hagan suyos los principios que la inspiran.

- Desarrollar la asignatura de Pedagogía utilizando la *Webquesty* el aula virtual.
- Evaluar los resultados de la aplicación de la *Webquesty* el aula virtual.

Cada una de estas acciones se realizó en esta investigación. Los resultados demuestran que la *Webquest* de Pedagogía, aplicada por un periodo de un semestre académico (18 semanas), fue una estrategia válida e importante para contribuir a la formación de competencias para la investigación en los estudiantes. La concreción de esta experiencia fue una monografía elaborada por cada estudiante, en base a las fuentes de consulta publicadas en la *Webquest*.

3. Metodología del estudio

Esta investigación es tecnológica aplicada. Tiene como punto de partida la estrategia de la *Webquest* que fue aplicada a estudiantes que cursaban la asignatura de Pedagogía en el I ciclo de educación en la USAT. El nivel es explicativo, puesto que existe una relación de causa-efecto.

Tabla 01
Estudiantes de Educación matriculados en
Pedagogía

Especialidad	n	%
Matemática Computación	03	6,30
Filosofía y Teología	07	14,60
Historia y Geografía	01	2,10
Lengua y Literatura	09	18,80
Educación Primaria	15	31,30
Educación Inicial	13	27,10
Total	48	100,00

Fuente: Matrícula de la Escuela de Educación - USAT

3.1 Muestra

La muestra de estudio fueron 48 estudiantes, de los cuales 37 concluyeron la asignatura. La deserción de 11 estudiantes se debió principalmente a factores económicos y académicos (ver Tabla 01).

3.2 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Se aplicó la observación durante el desarrollo de la asignatura de Pedagogía con la finalidad de evaluar los aprendizajes de los estudiantes relacionados con las competencias para la investigación. También se aplicaron dos encuestas: la primera para recoger información sobre las características de los estudiantes y los pre requisitos en computación; la segunda, para recoger sus apreciaciones una vez concluida la experiencia.

Para el procesamiento de la información se utilizó el programa estadístico SPSS versión 17.0, a través del cual se obtuvieron tablas de frecuencias, gráficos de barras e histogramas.

4. Preámbulo conceptual

Para Bernie Dodge (2005), una Webquest está elaborada alrededor de una tarea atractiva y posible de realizar que promueve pensamiento de orden superior de algún tipo. Tiene que ver con hacer algo con la información. El pensamiento puede ser creativo o crítico y comprende la solución de problemas, juicio, análisis o síntesis. La tarea debe ser algo más que simplemente contestar preguntas o repetir mecánicamente lo que se ve en la pantalla. Idealmente, la tarea es una versión en menor escala de lo que los adultos hacen en el trabajo, fuera de las murallas de la escuela.

Para March (citado por Pérez, M. 2006), una Webquest es una estructura de aprendizaje guiado que utiliza enlaces a recursos esenciales en la Web y una tarea auténtica para motivar la investigación por parte de los alumnos de: una pregunta central, con un final abierto; el desarrollo de su conocimiento individual y la participación en un proceso final en grupo con la intención de transformar la información recién adquirida en un conocimiento más sofisticado. Las mejores Webquests hacen esto de una forma que inspira a los alumnos a ver relaciones temáticas más enriquecedoras, facilitan la contribución al mundo real del aprendizaje y reflexionan en sus propios procesos metacognitivos.

Evidentemente, el sentido de una Webquest es enormemente pedagógico, así al menos lo interpretamos al recoger las concepciones de Dodge y March, dado que la preocupación central es el aprendizaje de los estudiantes a través de la investigación. Esta es la respuesta a los numerosos problemas que hoy encontramos en los estudiantes cuando se solicita que investiguen, la Webquest es un espacio de fácil acceso para ellos y les ayuda a optimizar el tiempo, a superar la carencia de bibliografía, en general les proporciona las fuentes necesarias para investigar algún tema o problema.

La Webquest, tiene la siguiente estructura: introducción, tarea, recursos, proceso, evaluación y conclusión (Dodge, 1995 citado por Pérez, M. 2006).

5. Discusión de resultados

La presentación de los resultados obtenidos en este estudio está organizada en tres rubros: el diagnóstico previo; el diseño, aplicación y evaluación de la *Webquest* de Pedagogía y, las competencias para la investigación desarrolladas en los estudiantes. A continuación se presentan los principales hallazgos.

5.1 Diagnóstico sobre el dominio de TIC y de la Investigación en los estudiantes del I ciclo de la titulación de Educación

Los estudiantes, antes de la aplicación de la *Webquest* de Pedagogía, contestaron una encuesta, cuyos resultados sirvieron como referencia para la implementación de las principales estrategias metodológicas en el desarrollo de la asignatura.

5.1.1 Características generales de los estudiantes.

En la asignatura de Pedagogía se matricularon 48 estudiantes, de los cuales 40 son mujeres (83%) y 08 son varones (17%). Además, el 75% (36 estudiantes) provienen de instituciones educativas estatales o

públicas, el 23% de particulares o privadas y sólo el 2% son de centros educativos religiosos. La mayoría de estudiantes son de la especialidad de educación primaria (31.9 %), seguidos de los educación inicial o infantil (25.5%), lengua y literatura (19.15%) y filosofía y teología (14.89%).

El 47.92% disponen de una computadora en sus hogares y, sólo el 23.9% (11 estudiantes) cuenta con Internet en casa.

También se determinaron los prerrequisitos con los que contaban los estudiantes para emprender sus estudios universitarios, la prueba de entrada permitió identificar escasos saberes previos sobre la Pedagogía. Respecto a las competencias para la investigación, encontramos un alto número de estudiantes con escasos hábitos de lectura y redacción, desconocimiento de técnicas elementales para la búsqueda y procesamiento de información; sólo el 10% de estudiantes habían elaborado una monografía durante sus estudios de educación básica.

5.1.2 Dominio de software o programas básicos de computación.

Los estudiantes manifestaron dominar algunos programas básicos como: el *Microsoft Word* (81,25%), el *Microsoft Power Point* (72.92%) y el *Microsoft Excel* (35.42%). Las herramientas informáticas como Internet son utilizadas por el 77.08% de estudiantes, el MSN el 45.83%, los *blogs* en menor cifra (10.42%) y los foros son los menos frecuentados.

El 46.8% de estudiantes invierte de una a tres horas a la semana en Internet, el 31.9% menos de una hora y el 17% más de seis horas. Los fines para los cuales acceden a Internet son: búsqueda de información, en un 93.75%, transferencia de archivos, en un 35.42%, y entretenimiento, en un 33.33% de los encuestados. Con el 31,25% cada uno, los estudiantes manifiestan tener un dominio "básico" y "medio", respecto a los buscadores.

En cuanto a la instalación de programas y utilización de *software* libre, se encontró que el 46.81% lo desconocen y el 40.43% reconocen tener un nivel básico. Además, el 52.1% de estudiantes poseen un nivel básico en la habilidad de guardar información en soportes flexibles (USB, CD) y el 56.25% saben organizar la información en archivos o carpetas.

5.1.3. Dominio del aula virtual y la Webquest.

El 91.1% de los estudiantes encuestados manifestaron haber utilizado alguna vez el aula virtual de la universidad. Respecto al conocimiento teórico – práctico que tienen de una plataforma virtual, el 89.1% responde afirmativamente; asimismo, manifiestan que su aprovechamiento adecuado en la enseñanza depende del interés de cada alumno (31.25%), del soporte tecnológico (27.08%) y de la capacitación de los profesores (25%). El 85.4% prefiere utilizar el aula virtual en el desarrollo de las diferentes asignaturas, siendo este un indicador importante para que los profesores se comprometan más con el uso de este medio.

Respecto a la *Webquest*, el 70.8% de estudiantes la desconocía y sólo el 37.8% la califica como importante para su aprendizaje, por lo que recomiendan se utilice en el proceso de formación profesional universitaria. Los estudiantes que manifiestan haber tenido acceso a la *Webquest* destacan la relevancia de utilizarla en el desarrollo de la asignatura de Pedagogía.

5.2 La Webquest de Pedagogía

La asignatura de Pedagogía corresponde al actual plan de estudios de la Escuela de Educación de la USAT, consta de 04 créditos y 06 horas semanales.

La *Webquest* de Pedagogía se publicó en el alojamiento gratuito: http://www.pedagogia.hostei.com/1_7_Presentaci-n.html.



5.2.1. Aplicación de la Webquest de Pedagogía.

La asignatura de Pedagogía se organizó metodológicamente en dos fases: la primera, comprendió el desarrollo de los contenidos teóricos utilizando el trabajo en equipo, con el objetivo de que los estudiantes dominen la información básica sobre temas de la materia, incluida en un *dossier* elaborado por el profesor y que fue publicado en el aula virtual. En la segunda fase, se realizó la investigación. Para ello, los estudiantes elaboraron una monografía consultando básicamente la *Webquest* de la asignatura.

Concluida la aplicación de la *Webquest* (37 estudiantes³), se aplicó una segunda encuesta para recoger la información sobre los logros alcanzados como producto de esta experiencia docente.

Tabla 02
Significatividad de la asignatura de Pedagogía

Desarrollo de la asignatura	Nº	%
Altamente significativo	23	62.16
Significativo	11	29.73
Escasamente significativo	1	2.70
No significativo	2	5.41
Total	37	100

FUENTE: Encuesta aplicada a estudiantes de la Escuela de Educación – USAT, I Semestre.

El 62,16% de los estudiantes calificó a la asignatura de Pedagogía como “altamente significativa”, seguido de un 29,73% que le atribuyeron el calificativo de “significativa”. La significatividad de la asignatura expresa la satisfacción de los estudiantes respecto a los logros alcanzados en la asignatura. Esta

³ El estudio se inició con 48 estudiantes de los cuales 11 no concluyeron la asignatura, siendo la principal causa de la deserción el retiro de Los estudios universitarios por factores económicos.

información ha sido contrastada con las calificaciones obtenidas por los estudiantes • que se presentan más adelante•, donde el 100% aprobó la asignatura con notas mayores o iguales a 14 en la escala vigesimal.

Sobre el desarrollo de competencias para la investigación, el 81,08% de estudiantes afirmó que las estrategias diseñadas han sido eficaces “totalmente” y el 18,92% “parcialmente”.

Otro de los aspectos relacionados con la significatividad de la asignatura, es la lectura de un Dossier a través del aula virtual de la universidad. Los estudiantes afirmaron que la asignatura de Pedagogía exigió mayor lectura con relación a las demás materias que se desarrollaron en el primer semestre en la escuela de educación de la USAT. Uno de los estudiantes afirmó: *Tenemos que leer todos los documentos para participar en clase. Las exposiciones, preguntas, comentarios, propuestas, conclusiones y evaluación que se nos exige en cada tema; implica la lectura de los documentos antes de clase y, además, complementar con otra información que generalmente está en la Webquest* (Estudiante de Educación, I semestre).

La exigencia de la lectura, condición básica para que el estudiante se inicie con éxito en un proceso de investigación, se concretó a través de la estrategia Desarrollo de Habilidades para la Investigación (DHIN)⁴. En efecto, se organizó a los estudiantes en seis equipos de trabajo, se seleccionaron seis habilidades (exponer, preguntar, comentar, proponer, concluir y evaluar), se distribuyeron seis lecturas (fueron más de doce lecturas obligatorias, que obligó a realizar dos rondas) y se fijó un cronograma. Los medios y materiales complementarios fueron el aula virtual y la *Webquest* de Pedagogía.

El desarrollo de las clases con esta estrategia consistió en que cada equipo de estudiantes, de acuerdo al cronograma, leyera cada tema y preparara material (generalmente diapositivas en *Power Point*), según el rol que le correspondía, para socializarlo en clase y a través del aula virtual. Vale decir que para el tema “x”, el “equipo uno” presentó la exposición, el “equipo dos” las preguntas, el “equipo tres” los comentarios, el “equipo cuatro” las propuestas, el “equipo cinco” las conclusiones y el “equipo seis” la evaluación. Para los demás temas, los equipos rotaron los roles.

5.2.2. Utilización de la Webquest: valoraciones de los estudiantes

El 37,84% de estudiantes contestó que “siempre” consultaron la *Webquest* y el 62,16% lo hizo “a veces”.

Los participantes en la asignatura calificaron como, muy bien elaborada, a la *Webquest* de Pedagogía, pues el 59,46% responde con estar “totalmente de acuerdo”, el 18,92% está “de acuerdo” y en mínimas cifras aparecen resultados de menor acuerdo.

Tabla 03
Valoración de la Webquest de Pedagogía

Calificación de la Webquest	n	%
Total desacuerdo	04	10.81
Medianamente de acuerdo	04	10.81
De acuerdo	07	18.92
Totalmente de acuerdo	22	59.46
Total	37	100.00

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de la Escuela de Educación – USAT, I Semestre.

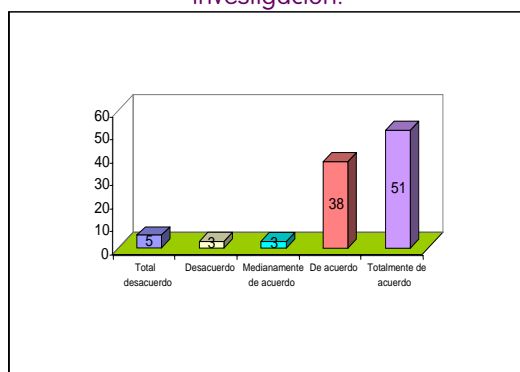
⁴ Las habilidades para la investigación que comprende la estrategia DHIN son: La exposición, formulación de preguntas, comentarios, propuestas, conclusiones y evaluación. Ver artículo completo en: <http://www.rieoei.org/expe/1930Rojas.pdf>

A través de entrevistas a los estudiantes, se confirmó que la *Webquest*, les permitió el desarrollo de investigaciones consultando fuentes primarias, como libros y artículos cuyas ediciones son recientes. Asimismo, afirmaron que este sitio *Web* constituyó una alternativa ante la escasa información que sobre los temas de pedagogía existen en las bibliotecas y en las bases de datos disponibles en la universidad. El 51,35% de los estudiantes está "totalmente de acuerdo" en confirmar que la *Webquest* les permitió tener acceso a información válida para su investigación y, el 37,84% manifiesta estar de "acuerdo".

La Webquest permitió hacer la presentación de la asignatura, precisar las tareas, explicar el proceso a través de una basta información de fuentes confiables, evaluar y sintetizar el desarrollo de la asignatura con las conclusiones fundamentales.

Si bien es cierto, que cada una de las partes que comprende la Webquest son igualmente importantes, en esta investigación fueron determinantes los Recursos. En el rubro "recursos", se presentaron los enlaces electrónicos (link) para el acceso a la información científica requerida para hacer la investigación.

Gráfico 01
La Webquest como medio para la investigación.



Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de la Escuela de Educación – USAT, I Semestre

En el gráfico 01, se observa que el 51% de los estudiantes afirmó estar "totalmente de acuerdo" con que la *Webquest* de Pedagogía les permitió acceder a información válida para desarrollar sus investigaciones planificadas; asimismo, un considerable 38% expresó su "acuerdo" al respecto.

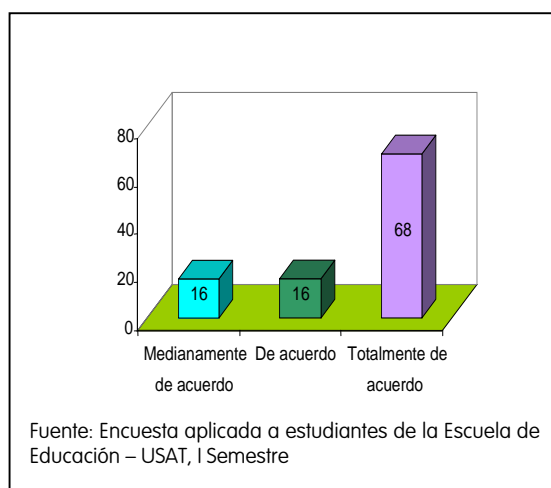
Confirmaron que los demás componentes de la Webquest (introducción, tareas, evaluación y conclusiones), contenían información relevante que les permitió concluir con éxito su investigación.

Respecto al aula virtual, los estudiantes calificaron como un medio complementario que facilitó el desarrollo de la asignatura de Pedagogía. El 27% de los estudiantes manifestaron estar "de acuerdo" respecto a la importancia para su aprendizaje, frente al 11% que expresó su "desacuerdo".

5.3 Desarrollo de Competencias para la investigación y la incorporación de las TIC

Las competencias para la investigación, trabajadas con los estudiantes del primer semestre de la titulación de educación, se materializó en una monografía elaborada individualmente.

Gráfico 02. Competencias para la investigación



Las opiniones de los estudiantes respecto al desarrollo de competencias para la investigación en la asignatura de Pedagogía, concentra al 68% que manifestaron su “total acuerdo” y con el 16% cada uno, su “acuerdo” y “medianamente de acuerdo” (Gráfico 02). Los resultados confirman el efecto positivo que se obtuvo con esta experiencia pedagógica, enriquecida con un proceso de investigación mediado por las TIC, específicamente con la aplicación de una *Webquest*.

Las competencias priorizadas son:

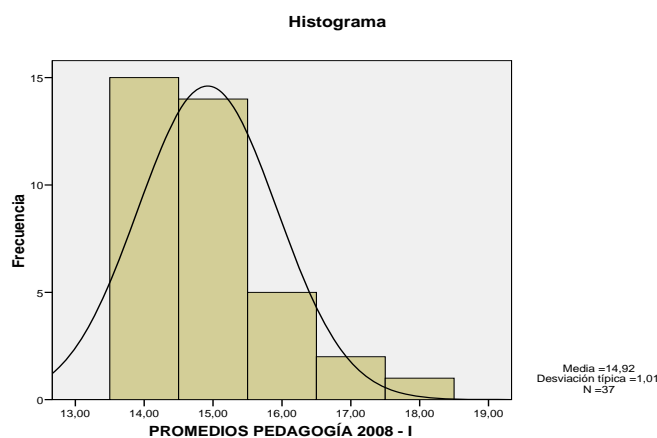
- Identificación y formulación de problemas de investigación.
- Búsqueda, procesamiento y aplicación de la información
- Presentación, exposición y defensa de ideas.
- Elaboración de comentarios, propuestas y evaluación.
- Lectura y redacción.
- Consulta a expertos.
- Respeto a ideas de otros.

Respecto a la capacidad de identificar y formular problemas de investigación, el 40,54% de los estudiantes expresó estar “totalmente de acuerdo” en afirmar que el desarrollo de la asignatura les facilitó concretarla y el 32,43% expresó su “acuerdo” al respecto.

Otra de las competencias claves fue la búsqueda, procesamiento y aplicación de la información, muy necesaria para la elaboración de la monografía por el estudiante. Los resultados evidencian que el 54,05% de los estudiantes afirmó con “total acuerdo” que las estrategias utilizadas facilitaron el logro de esta competencia y un considerable 40,54% respondió mostrando su “acuerdo”.

El 57% de los estudiantes expresó con “total acuerdo” y el 43% con “acuerdo”, que las estrategias utilizadas fueron positivas para la formación de actitudes como el *respeto* por los aportes de otros autores, la tolerancia de ideas, entre otras.

Gráfico 03
Calificativos Finales de la Asignatura de Pedagogía



Fuente: Acta de Evaluación de la Asignatura de Pedagogía – Escuela de Educación USAT

Por otro lado, los resultados cuantitativos presentados en el gráfico 03, permiten visualizar que los 37 estudiantes aprobaron la materia con calificativos mayores o iguales a 14⁵. El promedio del grupo es de 14,92 y la desviación estándar de 1,01, lo cual indica que la mayoría de los datos están concentrados alrededor del promedio.

Estos datos cuantitativos, que representan en cada estudiante su calificativo final en la asignatura, se obtuvieron de los criterios establecidos en el sílabo de la asignatura. Estos son: presentación del plan de investigación, trabajos individuales, trabajos en equipo, exposiciones en clase, avances de la investigación, presentación final de la investigación monográfica y la sustentación.

Uno de los instrumentos aplicados para verificar el logro de la competencia investigativa se incluye en esta publicación. Con esta ficha de evaluación (ver anexo 01), fueron evaluadas las monografías por un jurado calificador integrado por tres profesores. Los aspectos evaluados son: presentación formal, teniendo en cuenta la forma y el fondo de su contenido y sustentación de la misma ante el jurado. El promedio obtenido por el grupo en presentación de la monografía fue de 15.02 y el promedio de sustentación de 14.4.

6. Conclusiones

- Esta investigación tiene logros educativos importantes, porque permitió que los estudiantes aprendieran contenidos de Pedagogía, trabajasen en equipo, desarrollasen competencias investigativas y utilizarasen las TIC.
- Los principales resultados del diagnóstico preliminar (antes de la aplicación de la *Webquest*) indicaron que los estudiantes tenían dificultades básicas en el dominio de las TIC. La mayoría de estudiantes expresaron no tener un computador en casa y tampoco conexión a Internet; asimismo, manifestaron tener carencias en el dominio básico de las herramientas informáticas.

⁵ En la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo – Chiclayo, la nota mínima aprobatoria es 14 en una escala de 0 – 20

- La *Webquest* de Pedagogía fue elaborada con la finalidad de facilitar a los estudiantes el desarrollo de sus investigaciones. Cada estudiante elaboró una monografía sobre un tema de Pedagogía, para lo cual consultó básicamente la *Webquest*, dado que allí se alojó la información básica requerida.
- Las principales competencias para la investigación que se desarrollaron en los estudiantes son: la búsqueda, procesamiento y aplicación de la información; la identificación y formulación de problemas; presentación, exposición y defensa de ideas; elaboración de comentarios, propuestas y evaluación; lectura y redacción y respeto a los aportes de otros autores.
- De 48 estudiantes que iniciaron la experiencia 37 la concluyeron con éxito. Todos utilizaron la *Webquest*, el aula virtual, presentaron y sustentaron sus investigaciones con información publicada en la *Webquest de Pedagogía*. El 100% de los estudiantes aprobó la asignatura.

Bibliografía

- ALFARO, Luis. (2006). *Sistema e-Learning inteligente*. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. <<http://www.scielo.org.pe/pdf/mc/v3n1/a03v3n1.pdf>>. [Consulta: enero. 2008].
- ALCÁNTARA, Javier. (2007). *Diseño de una webquest para la enseñanza – aprendizaje del español como lengua extranjera. Una experiencia de integración del uso de Internet y la enseñanza de ELE basada en tareas*. Munich. Universidad de León. España.
- <<http://www.educacion.es/redele/Biblioteca2007/FRJAlcantara/Memoria.pdf>>.
- [Consulta: febrero. 2010].
- BONEU, Josep. (2007) Plataformas abiertas de e-learning para el soporte de contenidos educativos abiertos. Revista de la Universidad y Sociedad del Conocimiento. <<http://www.uoc.edu/rusc/4/1/dt/esp/boneu.pdf>>. [Consulta: enero. 2008].
- CASCALES, Antonia. (2006). *Metodología y Tecnologías de la Información y Comunicación: Webquest*. Universidad de Alicante. España. <http://www.dgde.ua.es/congresotic/public_doc/pdf/19399.pdf>. [Consulta: febrero. 2010].
- DODGE, Bernie. (1995). *Some Thoughts About Webquest*.
- <http://edweb.sdsu.edu/courses/edtec596/about_webquest.html>. [septiembre de 2008].
- (1997). *Building Blocks of a Webquest*.
- <<http://projects.edtech.sandi.net/staffdev/buildingblocks/p-index.htm>>. [septiembre de 2008].
- (2001). The Webquest Page: Matrix. <<http://webquest.org/matrix3.php>>. [noviembre de 2008].
- EDUTEKA (2005). "Cómo Elaborar una Webquest de Calidad o Realmente Efectiva". *Eduteka* <<http://www.eduteka.org/WebQuestLineamientos.php>>. [septiembre de 2009].
- GALVIS Álvaro. (2004). "Oportunidades Educativas de las TICS". *Metacursos*. <www.colombiaaprende.edu.co/html/investigadores/1609/articles-73523_archivo.pdf>. [Diciembre de 2009].
- HUERTAS, José y Ángel Tenorio. (2007). "Nuevas Tecnologías en la Didáctica de la Estadística: Webquest". *En XIV Jornadas de ASEPUMA y II Encuentro Internacional*. Universidad Pablo de Olavide- España. <<http://www.portalwebquest.net/pdfs/nuevas.pdf>>. [Octubre de 2009].
- MARCH, Tom. (2004). The learning g power of WebQuest. *Educational Leadership*, December 2003/January 2004 | Volume 61 | Number 4. <http://tommarch.com/writings/wq_power.php>. [Diciembre de 2009].
- MENDAÑA, Cristina y Begoña González. (2004). "El papel de las WebQuest como herramienta para el aprendizaje del alumno en la nueva sociedad del conocimiento". *En Actas Virtuales del III Simposio Virtual de Computación en la Educación*, <http://www.somece.org.mx/virtual2004/ponencias/contenidos/CuervoCristina.htm>. [Diciembre de 2009].

- MORENO, María Guadalupe. (2005). "Potenciar la educación. Un Currículum Transversal De Formación Para La Investigación". En *REICE - Revista Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, Vol. 3, No. 1.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN DEL PERÚ. (2006). Proyecto Huascarán. <<http://www.huascararan.gob.pe>>. [Noviembre de 2009].
- NOVELINO, Jarvas. (2004): "El Alma de las Webquests". En *Quaderns Digitals*. Pp. 1 – 11.
http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo_id=7360. [Agosto de 2009].
- PÉREZ, Isabel. (2006). *Diseño de las Webquests para la enseñanza-aprendizaje del inglés como lengua extranjera*. Universidad de Granada – España.
- UNESCO (2005). *Hacia las sociedades del Conocimiento*. Editorial UNESCO. <<http://destp.minedu.gob.pe/secundaria/nwdes/pdfs/informemundialunesco.pdf>>. [febrero de 2010].

ANEXO 01**FICHA DE EVALUACIÓN PARA LA PRESENTACIÓN Y SUSTENTACIÓN DE LA MONOGRAFÍA.**

APELLIDOS Y NOMBRES:.....

CARRERA PROFESIONAL:.....

TÍTULO DEL TRABAJO :.....

I Parte: PRESENTACIÓN DE LA MONOGRAFÍA

Nº	ASPECTOS	PUNTAJE	PUNTAJE OBTENIDO
01	Presentación formal de la monografía: (carátula, índice, introducción, capítulo, conclusiones, bibliografía y anexos)	2	
02	Desarrollo de los temas, según los criterios fijados por el autor.	3	
03	Presentación de esquemas, diagramas, gráficos, notas , etc.	3	
04	Tiene citas, bibliografía. Hay relación entre éstas.	3	
05	Secuencialidad de temas y subtemas	3	
06	Aporte personal: comentarios, críticas, ejemplos, interpretaciones	3	
07	Presentación puntual impresa y en el C.V.	3	
TOTAL (Puntos)		20	

II Parte: SUSTENTACIÓN DE LA MONOGRAFÍA

Nº	ASPECTOS	PUNTAJE	PUNTAJE OBTENIDO
01	Presentación formal del estudiante	2	
02	Exposición clara y profunda de los temas.	3	
03	Utilización adecuada de los medios y materiales, gráficos, diagramas y esquemas	3	
04	Utilización adecuada del tiempo: exposición, preguntas y respuestas	3	
05	Interpretación de los contenidos al exponer (explicación de los temas)	3	
06	Vocalización adecuada, claridad en los mensajes	3	
07	Respuestas acertadas a las preguntas relacionadas con el tema	3	
TOTAL (Puntos)		20	