



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MÉXICO
CENTRO UNIVERSITARIO UAEM TEXCOCO



LICENCIATURA EN LENGUAS

**EL USO DE LA ESTRATEGIA WEBQUEST EN LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL
IDIOMA INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA EN ALUMNOS DE NIVEL
SECUNDARIA (1°, 2°, 3°) DE LA ESCUELA PARTICULAR 0210, JUAN JACOBO
ROUSSEAU, UBICADO EN EL MUNICIPIO DE LA PAZ**

TESIS

PRESENTA:

MALDONADO DE PAZ JORGE ISAAC

DIRECTOR:

Lic en E. PINO RODRIGUEZ HUERTA

ASESORES:

LIC. GUILLERMO ROMERO HERNÁNDEZ

LRI. ANIBAL ISMAEL MUÑOZ MEDRA

TEXCOCO, NOVIEMBRE 2018

Texcoco, México a 19 de Septiembre de 2018

Asunto: Etapa de digitalización.

M.EN.C. E. VIRIDIANA BANDA ARZARATE
SUBDIRECTORA ACADEMICA DEL
CENTRO UNIVERSITARIO UAEM
TEXCOCO.
PRESENTE.

AT'N L. EN D. ELYN RAMOS CUEVAS
RESPONSABLE DEL DEPARTAMENTO DE TITULACIÓN

Con base en las revisiones efectuadas al trabajo escrito titulado "EL USO DE LA ESTRATEGIA WEBQUEST EN LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS COMO; LENGUA EXTRANJERA EN ALUMNOS DE NIVEL SECUNDARIA (1°, 2°, 3°) DE LA ESCUELA PARTICULAR 0210, JUAN JACOBO ROUSSEAU, UBICADO EN EL MUNICIPIO DE LA PAZ" que para obtener el título de Licenciado en LENGUAS presenta el (la) sustentante JORGE ISAAC MALDONADO DE PAZ con número de cuenta 1128716, se concluye que cumple con los requisitos teórico - metodológicos por lo que se le otorga el voto de aprobatorio para su sustentación, pudiendo **continuar con la etapa de digitalización** del trabajo escrito.

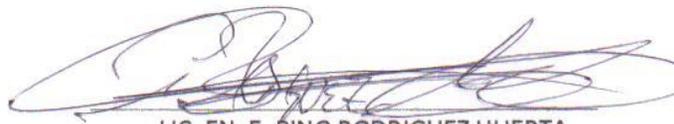
ATENTAMENTE



RLI. ANIBAL ISMAEL MUÑOZ MEDRANO
REVISOR



L. EN P. ROMERO HERNANDEZ GUILLERMO
REVISOR



LIC. EN. E. PINO RODRIGUEZ HUERTA
DIRECTOR



ÍNDICE

Introducción	13
Marco teórico.....	20
Capítulo 1. Teoría del Desarrollo Cognitivo por Jean Piaget.....	25
1.1 Concepto del Desarrollo Cognitivo.....	26
1.2 Principios del desarrollo intelectual.....	27
1.2.1 Organización y adaptación.	27
1.2.2 Asimilación y acomodación.	27
1.3 Etapas del desarrollo cognoscitivo.....	28
1.3.1 Etapa sensorio-motor	29
1.3.2 Etapa preoperacional	30
1.3.3 Etapas de las operaciones concretas.....	31
1.3.4 Etapa de las operaciones formales.....	32
Capítulo 2 – Las TIC’S y su implementación en la enseñanza – aprendizaje de una lengua extranjera. (Inglés).....	37
2.1 Enseñanza.....	38
2.2 Aprendizaje	39
2.3 Proceso de enseñanza – aprendizaje	40
2.4 Origen y evolución de las TIC’s.....	40
2.5 Conceptos de las TIC’s.....	42
2.6 Implementación de las TIC’S en el proceso enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera.	43
2.7 El uso de las TIC’S mediante la World Wide Web (WWW)	48
Capítulo 3 – La Webquest como instrumento para la enseñanza aprendizaje del idioma inglés en el instituto Juan Jacobo Rousseau	50
3.1 Orígenes de la Webquest	51
3.2 Definición de la Webquest por Bernie Dodge.....	53
3.2.1 Tipos de Webquest.....	54
3.2.2 Atributos críticos y no críticos de una Webquest.....	55
3.3 Elementos de una Webquest	56
3.3.1 La introducción de la Webquest.....	57

3.3.2 La tarea de la Webquest.....	58
3.3.3 El proceso de la Webquest	61
3.3.4 Recursos.....	62
3.3.5 El andamiaje	63
3.3.6 La evaluación de la Webquest.....	65
3.3.7 La conclusión de la Webquest	66
Conclusiones	67
Recomendaciones	68
Bibliografía	69

AGRADECIMIENTOS.

A mis papás

Jorge Maldonado Ugalde y **Severiana de Paz García**, que con su apoyo incondicional me motivaron y apoyaron a concluir esta etapa de mi vida, que a pesar de mis altas y bajas siempre estuvieron presentes y nunca perdieron la esperanza de verme triunfar en este ciclo, y que hoy les puedo dar esta satisfacción. Los amo mucho y siempre estaré agradecidos con ustedes. GRACIAS.

A mi hijo

Logan Isaac Maldonado Valdez que con tu llegada me motivaste aún más a concluir este ciclo de mi vida, y que me llenaste de esperanza para seguir preparándome en lo profesional y en esta nueva etapa de papá, que llevare presente y que seguirás mis pasos, te amo.

A mis tíos

Rolando Maldonado Ugalde y **Sandra Martínez Herrera** que siempre me han apoyado incondicionalmente, y nunca me han dejado solo en este proceso, este logro también es de ustedes. Los amo. GRACIAS.

A mis familiares

Hernández de Paz que me han apoyado cuando los he necesitado y que siempre están al pendiente de mí. GRACIAS

A mi tía

Rosa Marina Maldonado Ugalde quien me dio las bases de mi educación y que siempre me ha brindado todo su apoyo incondicional. GRACIAS.

A mi Profesor

Lic en E. PINO RODRIGUEZ HUERTA que me motivo y creyó en mi para alcanzar este logro, y que nunca dejo que me rindiera a pesar de las adversidades. GRACIAS.

A mi mejor amiga y familia

Maricela Martínez Herrera y a su familia **Hernández Martínez** que siempre me han apoyado a pesar de la distancia y que siempre han estado cunado más los he necesitado, los amo. GRACIAS.

Y a todos mis profesores que me apoyaron y guiaron en esta etapa. GRACIAS.

Introducción

Antecedentes del problema

En la última década del siglo XXI, las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), produjeron un cambio radical en la manera en que los individuos se comunican e interactúan en su vida cotidiana, y han provocado cambios significativos en la manera de transformar la naturaleza de la **educación**; en cuánto a dónde y cómo se produce el proceso de enseñanza-aprendizaje, así como de introducir cambios en los roles de profesores y alumnos.

Estas tecnologías tienen un impacto significativo en cuanto a la educación, ya que, para que ésta pueda explotar al máximo los beneficios de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje, es esencial que tanto los futuros docentes como los docentes en actividad sepan utilizar estas herramientas.

Como resultado del auge de las TIC, los alumnos hoy en día ya no aprenden como antes, ya que, desde temprana edad, tienen acceso a estas tecnologías. Por otra parte, Berners-Lee, (promotor de la World-Wide-Web WWW), revolucionó la manera de buscar información a través de la Web, ya que ha puesto al alcance de todos, el acceso a la información sin la necesidad de tener un ordenador o un sistema central, permitiendo que todo aquél que tenga internet pueda acceder a la Web.

La creación de la WWW, inspiró a Bernie Dodge (pedagogo e ingeniero) a crear un sistema pedagógico a través de la Web, que pudiera ayudar a los docentes a mejorar el proceso de aprendizaje en los alumnos; ésto, dió origen a la estrategia pedagógica Webquest (actividad orientada a la investigación donde toda o casi toda la información que se utiliza procede de recursos de la Web) en el año de 1995.

"... Una Webquest es una actividad orientada a la investigación en la que parte o toda la información con la que los estudiantes interactúan proviene de recursos en Internet..."
(Dodge 1995:1)

Por ende, el **planteamiento del problema** es el siguiente:

Las TIC's en la actualidad, son una herramienta importante para el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje dentro del aula escolar, sin embargo, el rezago educativo, que hoy en día presentan los alumnos, debido a la falta de implantación de nuevas estrategias para la enseñanza-aprendizaje de una segunda lengua (idioma inglés), ha provocado que los alumnos tengan un déficit en su aprendizaje del idioma inglés.

Por lo todo lo anterior el planteamiento del problema es el siguiente:

¿La Webquest será con su aplicación una estrategia para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés para generar en alumnos de nivel secundaria (1°, 2° y 3°) de la escuela particular 0210 Juan Jacobo Rousseau, ubicada en el municipio de la paz, interés por el idioma y obtener los aprendizajes esperados?

Justificación, Objetivo e Hipótesis

Con la aplicación de la Webquest se pretende mejorar y reforzar la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en la escuela secundaria particular 0210 Juan Jacobo Rousseau, beneficiando particularmente a los alumnos, pero a la vez, dándole una nueva herramienta de apoyo a los profesores.

Los alumnos aprenderán que hacer un buen uso de la estrategia Webquest, puede darles un aprendizaje idóneo, así mismo, se darán cuenta que las clases no deben ser rutinarias, ya que al implementar esta estrategia; podrán encontrar una manera diferente de poder adquirir una segunda lengua (inglés).

Los profesores no solamente aprenderán a utilizar la Webquest en el aula, sino que también aprenderán a como podrán realizar o estructurar una Webquest, ya que se les explicará detalladamente como se realiza, para que puedan relacionarla con el *lesson plan (planeación de clase)* y así tener una mejor enseñanza a sus alumnos.

No basta con utilizar los libros que la escuela le proporciona al profesor, debido a que estos carecen de recursos que la Web te puede brindar, sin embargo, el mal uso de esta estrategia podría perjudicar la enseñanza-aprendizaje del alumno, dando como resultado que alumno no adquiriera un aprendizaje idóneo.

Con el fin de ampliar las estrategias enseñanza-aprendizaje y elevar el nivel de inglés en los alumnos, en los talleres que se imparten a los profesores de los institutos escolares, se les hace hincapié que hoy en día es necesario meterse al mundo de los estudiantes, la tecnología.

Es evidente, que un profesor en la actualidad, que no esté en contacto con las nuevas tecnologías, se estará rezagando en cuanto a la enseñanza de una segunda lengua, debido, que en pleno siglo XXI, el ámbito educativo se ha apoyado de las TIC´s y estas han cambiado la forma de aprender y de enseñar una segunda lengua.

Los alumnos merman su aprendizaje y pierden el interés en aprender una segunda lengua, ya que los profesores hacen sus clases rutinarias esto es: enseñar gramática y la utilización de libros de inglés (*student's book and work book*), ocasionando que el alumno no preste la atención adecuada y el aprendizaje sea deficiente.

Así que, si se incluye las nuevas tecnologías, la Webquest, se estará dando un paso importante a la forma de enseñanza-aprendizaje, ya que las clases saldrán de la rutina y se convertirán en algo innovador acertando a la exigencia de los alumnos dando como resultado incrementar el nivel de inglés.

Entonces, es evidente que incluir la Webquest en el aula mejorará la calidad de enseñanza-aprendizaje tanto a profesores como a alumnos, cabe mencionar que esta estrategia no reemplazará a los libros de inglés ni mucho menos la manera en que los profesores enseñan el idioma, simplemente reforzar el conocimiento y aprendizaje de los alumnos.

Con esta investigación se pretende, implementar el uso de la Webquest en la enseñanza del idioma inglés en el aula de clases, además de obtener un mejor aprendizaje del alumno, así como una mejor enseñanza del profesor, dando como resultado, clases más interactivas y eficientes.

El **objetivo general** de esta investigación es aplicar y evaluar si la estrategia tecnológica Webquest es funcional en la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en los alumnos de 12 a 15 años de nivel secundaria de la escuela Juan Jacobo Rousseau.

La **hipótesis** central de esta investigación propone que al implementar la Webquest en la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en los alumnos de nivel secundaria, estos podrán optimizar su aprendizaje adquirido anteriormente de una manera práctica haciendo uso de las TIC'S, y al maestro reforzar la enseñanza al alumno mediante el uso de esta herramienta.

Métodos y corpus del trabajo

Para esta investigación se hará un estudio de tipo sincrónico y transversal. Sincrónico: "... existe un sistema de operaciones materiales y de conceptos lógicos los cuales pueden ser desarrollados por uno o más investigadores enmarcados dentro de un contexto sociológico de tiempo y espacio definido o independiente..." (Rasaura Alarcon y Otros), esto es, que se utilizaran conceptos establecidos en un tiempo determinado para la realización de la investigación.

Transversal: "... intentan analizar el fenómeno en un periodo de tiempo corto, un punto en el tiempo, por eso también se les denomina "de corte". Es como si diéramos un corte al tiempo y dijésemos que ocurre aquí y ahora mismo ..."(García, 2004) por lo tanto esta investigación abordara un periodo de tiempo corto (ciclo escolar 2006 – 2007).

También se utilizará el método de síntesis, ya que se reunirán las partes o elementos para analizar, dentro de un todo, su naturaleza y comportamiento con el propósito de identificar las características del fenómeno observado, esto es, que se analizará a los alumnos y maestros de la escuela particular Juan Jacobo Rousseau, y el uso de la estrategia Webquest dentro del salón de clases, para llegar así a identificar las características del problema a resolver.

Así mismo se utilizará el método inductivo, ya que se inicia con la observación individual de los hechos, se analiza la conducta y características del fenómeno, se hacen comparaciones, experimentos, y demás, y se llegará a una conclusión universal, por lo tanto, mediante la observación del uso de la estrategia Webquest dentro de la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en los alumnos de la escuela Juan Jacobo Rousseau, se llegara a una conclusión universal, dando la respuesta al planteamiento del problema.

Para complementar esta investigación se hará uso de los tipos de investigación para complementar el estudio del fenómeno. Por tal motivo, el tipo de investigación con respecto al nivel de profundidad será: exploratorio y descriptivo.

El exploratorio para dar una visión general de tipo aproximativo de acuerdo al tema Webquest, debido a que este tema ha sido poco explorado y reconocido, además se apoyará de las preguntas que este tipo de investigación implementa: ¿para qué?, ¿cuál es el problema? Y ¿Qué se podría investigar?, basándose en estas preguntas se llevará la investigación exploratoria del tema Webques como estrategia para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en los alumnos de nivel secundaria de la escuela Juan Jacobo Rousseau.

El descriptivo porque se dirá como es y se manifiesta el fenómeno a estudiar, es decir, se selecciona una serie de cuestiones y se mide cada una de ellas independientemente, para así describir lo que se investiga. Esto es, que se hará una explicación detallada de cada uno de los elementos que componen esta

investigación como: la Webquest, TIC's, Web, enseñanza, aprendizaje, idioma, adquisición del lenguaje, y el proceso que se llevara a cabo en la enseñanza aprendizaje del idioma inglés en los alumnos de la escuela Juan Jacobo Rousseau.

El cuerpo de esta investigación está dividido en tres capítulos. El primero titulado "Teoría del Desarrollo Cognitivo por Jean Piaget", expone los argumentos teóricos en que el adolescente va desarrollando su conocimiento mediante los problemas que vaya enfrentando y como la ira resolviendo y está constituido por tres subcapítulos, entre los más importantes están: concepto del desarrollo cognitivo y etapas del desarrollo cognitivo.

El segundo capítulo titulado "Las TIC'S y su implementación en la enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera". En este capítulo se expuso el concepto de enseñanza: es el proceso mediante el cual se translimiten conocimientos, ideas, experiencias, habilidades o hábitos a una persona que no las tiene, en este caso el alumno, y el aprendizaje: es el proceso por el cual una persona es entrenada para dar una solución a situaciones; tal mecanismo va desde la adquisición de datos hasta la forma más compleja de recopilar y organizar la información, y está compuesto por siete subcapítulos, entre los más importantes están: enseñanza, aprendizaje, proceso enseñanza aprendizaje e Implementación de las TIC's en el proceso enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera.

Y por último el tercer capítulo titulado "La Webquest como instrumento para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en el instituto Juan Jacobo Rousseau" donde primero se dio el concepto de la Webquest: una actividad orientada a la investigación en la que parte o toda la información con la que los estudiantes interactúan proviene de recursos de internet, y está compuesto por tres subcapítulos, entre los más importantes está: elementos de una Webquest.

Para la consulta de información de esta investigación se harán uso de las fuentes: documental y experimental; la documental porque se hará uso de documentos ya

establecidos, tales como: informes, páginas web, libros, investigaciones previas, documentos, etc; para dar los conceptos básicos de la investigación.

La experimental, porque se analizará si con el uso de la estrategia Webquest en la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en los alumnos de la escuela Juan Jacobo Rousseau, se pueden obtener los resultados que se desean alcanzar.

Marco teórico

Toda investigación pone en juego dos registros que el estudiante aplica sobre la misma, "... de un lado, el aparato conceptual y metodológico; de otro lado, los que se tendrán por datos o hechos: el material (bruto) al que se busca dar sentido..." (Lazcano, 2012:253).

Por ello, el marco teórico es un proceso y un producto; se denomina un proceso porque nos sumergimos en el conocimiento científico el cual disponemos y que está vinculado al problema y es un producto porque es el reporte de la investigación (SAMPIERI, 2006).

Por ende, para nuestro objeto de estudio, el idioma: es la lengua propia de un pueblo o nación, o de varios pueblos o naciones. Como tal, es un sistema de comunicación lingüístico, que puede ser tanto oral como escrito y digitalizado.

- **Oral:** Se trata de la manera más primitiva de comunicación. Los primeros humanos, aunque de forma no sistematizada ni reglamentada, ya se comunicaban oralmente. En nuestros días nos comunicamos mediante lenguas bien organizadas, pero, aun así, se puede decir que la característica principal del medio oral, es la rapidez con la que se pueden expresar nuestros pensamientos. A su vez, encontramos la desventaja de que todo lo hablado solo se conserva en la memoria de los individuos.

- **Escrito:** El inicio de la escritura es un factor tan importante que, en nuestras sociedades occidentales, se empezó a entender la historia como tal desde los primeros textos escritos (3500 Antes de Cristo, aproximadamente). Su principal virtud es la conservación "intacta" de los contenidos tratados en los textos. De esta manera también supuso una gran evolución en la comunicación, debido a que la escritura suponía la masificación de la información.

- **Digitalizado:** El medio digital es sin duda la mayor revolución comunicativa de los últimos años, debido, no solo a que fusiona las dos principales virtudes de los otros dos modos (rapidez y cristalización), sino también porque aporta algo nuevo por parte de los receptores. Estas particularidades son las caracterizadoras de los llamados hipertextos.

Por lo arriba mencionado, se puede decir que la adquisición del lenguaje que es un objeto de estudio de la lingüística, ésta nos permitirá determinar cómo las personas son capaces de aprender una lengua o varias. Es importante señalar que no existe una única teoría sobre cómo se adquiere el lenguaje, sino varias de estas son defendidas por varios autores. Sin embargo, para esta investigación se utilizará la teoría de Jean Piaget, desde el punto de vista cognitivo.

Jean Piaget dividió el desarrollo cognitivo en cuatro etapas, y éstas son:

- 1) **Sensoriomotora** – se da desde el nacimiento hasta los dos años. Consiste en que el niño activo aprende: la conducta propositiva, el pensamiento orientado a medios y fines y la permanencia de los objetos.
- 2) **Preoperacional** – la etapa de edad se considera de los dos a los siete años. En ella, los niños pueden usar símbolos y palabras para pensar, solucionar problemas de carácter intuitivo, pero el pensamiento está limitado por la rapidez, la centralización y el egocentrismo.
- 3) **Etapa de las operaciones concretas** – el individuo tiene de los siete a los once años de edad, por lo tanto, se le considera individuo práctico. Éste aprende las operaciones lógicas de seriación, clasificación y de conservación. El pensamiento está ligado a los fenómenos y objetos del mundo real.
- 4) **Etapa de las operaciones formales** – el individuo es reflexivo y se da de los once años en adelante. Es decir, el individuo aprende sistemas abstractos del pensamiento que le permiten usar la lógica proporcional, el razonamiento científico y el razonamiento proporcional.

En suma, los seres humanos conforme al desarrollo cognitivo, han descubierto los códigos o sistemas de comunicación que son el conjunto que forman signos y las reglas para combinar esos signos que se destinan a la transmisión de información entre emisor y un receptor mediante la producción de mensajes. Por ende, los códigos humanos son los que usamos para comunicarnos entre nosotros.

Con base en lo anterior, en el mundo actual, el aprendizaje de un segundo idioma es fundamental, de ahí que para aplicar las etapas líneas de arriba mencionadas en individuos de once años en adelante es importante indicar qué papel juega el concepto del aprendizaje. Según Feldman "... es un proceso de cambio relativamente permanente en el comportamiento de una persona generado por la experiencia...", mientras que en palabras de Schmek; "... el aprendizaje es un sub-producto del pensamiento. Aprendemos pensando, y la calidad del resultado de aprendizaje está determinada por la calidad de nuestros pensamientos..."

Por tanto, el aprendizaje hace referencia a los cambios en la disposición o capacidad humana, centrándose en la adquisición de habilidades y destrezas, teniendo como resultado el estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación de nuevos medios y herramientas útiles en su entorno.

Considerando los códigos o sistemas de comunicación; en el mundo actual, se han desarrollado nuevos medios que pueden ser utilizados para el aprendizaje de un idioma, y para el objeto de estudio, las TIC's (tecnología de información y comunicación) son herramientas teórico conceptuales, soportes y canales que procesan, almacenan, sintetizan, recuperan y presentan información de las más variada.

Cierto, los soportes han evolucionado en el transcurso del tiempo (telégrafo óptico, teléfono fijo, celulares, televisión). Ahora, en esta era, se habla de la computadora y el internet. "... el uso de las TIC's representa una variación notable de la sociedad (en la manera de comunicarse), y a la larga, un cambio en la educación (en la forma de enseñanza-aprendizaje haciendo uso de estas), en las relaciones interpersonales y en la forma de difundir y generar conocimientos... (Ciberespacio profesional, 2011:35).

En el proceso de la evolución de las TIC's en 1995, nace la Webquest. Bernie Dodge, definió la Webquest "...como una actividad orientada a la investigación en la que parte o toda la información con la que los estudiantes interactúan proviene de recursos en Internet..." La idea original se comenzó a desarrollar en la Universidad Estatal de San Diego. Dicho concepto quedó reflejado en *Some Thoughts About WebQuest* (Dodge 1997) y, desde entonces, se ha constituido en una de las técnicas principales de **uso e integración de Internet en la escuela**.

Sin embargo, se puede decir que otras actividades que utilizan recursos de la web son también una Webquest, entonces ¿Cómo podemos diferenciar una Webquest de una actividad de la web?

Esto, llevó a dar un concepto más específico de cómo poder diferenciar la Webquest de una actividad de la web, dada por Bernie: "... Una Webquest se construye alrededor de una tarea atractiva y factible que provoca un pensamiento de orden superior de algunas cosas. Se trata de hacer algo con información. El pensamiento puede ser creativo o crítico, e implica la resolución de problemas, el juicio, el análisis o la síntesis.

A través de estas definiciones se deduce que la Webquest es una actividad pedagógica de naturaleza constructivista, basada en la realización de tareas y en el aprendizaje de contenidos que propicia la interdisciplinariedad. Esta metodología de aprendizaje se basa fundamentalmente en los recursos que proporciona internet que motivan a los alumnos a investigar, potencian el pensamiento crítico, la

creatividad y la toma de decisiones y contribuye a desarrollar diferentes capacidades llevando así a los alumnos a transformar los conocimientos adquiridos.

Hay que mencionar que unos de los principales colaboradores para que Dodge pudiera llegar a concretar la Webquest, fue Tom March (1999), éste propone las actividades *knowledge hunts or subject samplers*, que constituyen dos buenas formas de comenzar a integrar la Web en la clase como un paso previo a la utilización de la Webquest, ya que conceptualmente son más fáciles de entender.

March (1996), define la Webquest "... de entre todas estas actividades la Webquest es la actividad que no solo invita a la adquisición de conocimiento o a la implicación efectiva, sino que, ante todo, es una actividad constructiva que coadyuva a los alumnos a construir el conocimiento a través de la investigación y la toma de decisiones en colaboración..."

Por último, March (1998) menciona que la Webquest es una estrategia eficaz por las siguientes razones:

- La motivación de los alumnos y la autenticidad de las tareas.
- La promoción de los procesos cognitivos superiores.
- La colaboración y cooperación entre los alumnos.

Capítulo 1. Teoría del Desarrollo Cognitivo por Jean Piaget

El desarrollo cognitivo es la relación que existe entre el sujeto que conoce y el objeto que será conocido y generalmente se inicia cuando el sujeto logra realizar una representación interna del fenómeno convertido en objeto del conocimiento. Es decir, son transformaciones que se producen en la mente, considerando las características y capacidades del pensamiento en el transcurso de la vida.

Así es como el desarrollo cognitivo es el producto del esfuerzo del niño por comprender y actuar en su mundo. Se inicia con una capacidad innata de adaptación al ambiente, consta de una serie de etapas que representan los patrones universales del desarrollo, esto es que, en cada etapa la mente del niño desarrolla una nueva forma de operar.

1.1 Concepto del Desarrollo Cognitivo

Para entender la teoría de Jean Piaget se debe saber que es el desarrollo cognitivo. Se entiende por desarrollo cognitivo "... al conjunto de transformaciones que se producen en las características y capacidades del pensamiento en el transcurso de la vida, especialmente durante el periodo del desarrollo, y por el cual aumentan los conocimientos y habilidades para percibir, pensar, comprender y manejarse en la realidad..." (Piaget, 1985: 25)

Esto es, que el adolescente va desarrollando su conocimiento mediante los problemas que vaya enfrentando y como los irá resolviendo.

Por lo tanto, Jean Piaget se enfocó en la forma en que los adolescentes adquieren el conocimiento al ir desarrollándose, por lo que no le interesaba tanto lo que conoce el niño, sino como piensa en los problemas y en las soluciones. Se convenció de que el desarrollo cognoscitivo supone cambios en la capacidad del adolescente para razonar sobre su mundo.

1.2 Principios del desarrollo intelectual

Piaget nos menciona dos principios básicos los cuales llama funciones invariables que rigen el desarrollo intelectual del adolescente. La cual funciona de la siguiente manera:

1.2.1 Organización y adaptación.

El primero es la organización, que es una predisposición innata en todas las especies, conforme el adolescente va madurando, integra los patrones físicos simples o esquemas mentales a sistemas más complejos. El segundo, es la adaptación, que nos dice, que todos los organismos nacen con la capacidad de ajustar sus estructuras mentales o conductas a las exigencias del ambiente.

1.2.2 Asimilación y acomodación.

Piaget propuso la asimilación y acomodación para describir cómo se adapta el adolescente al entorno.

Durante el proceso de asimilación se moldea la información nueva para que encaje en sus esquemas actuales. Así mismo, la asimilación no es un proceso pasivo; ya que a menudo requiere modificar o transformar la información nueva para incorporarla a la ya existente. Por esto, la asimilación es el proceso que consiste en moldear activamente la nueva información para encajarla en los esquemas existentes.

El proceso de modificar los esquemas actuales se llama acomodación. Esta tiende a darse cuando la información discrepa un poco con los esquemas. Si llegara a discrepar demasiado, tal vez no sea posible porque el adolescente no cuenta con una estructura mental que le permita interpretar esta información. Por lo tanto, la acomodación es el proceso que consiste en modificar los esquemas existentes para encajar la nueva información discrepante.

1.3 Etapas del desarrollo cognoscitivo.

Piaget fue un teórico de fases que dividió el desarrollo cognoscitivo en cuatro etapas, éstas son: sensoriomotora, preoperacional, operaciones concretas y operaciones formales, cada una de las cuales representa la transición a una forma más compleja y abstracta de conocer.

En cada etapa el pensamiento del adolescente es cualitativamente distinto al de las restantes. Piaget, menciona que el desarrollo cognoscitivo no solo consiste en cambios cualitativos de los hechos y de las habilidades, sino en transformaciones radicales de cómo se organiza el conocimiento y una vez que el adolescente entra en una etapa nueva, no retrocede a una forma anterior de razonamiento ni funcionamiento, así que, el desarrollo cognoscitivo sigue una secuencia variable, es decir, todos los adolescentes pasan, por las cuatro etapas en el mismo orden y no es posible omitir ninguna de ellas.

1.3.1 Etapa sensorio-motor

Esta etapa se desarrolla desde el nacimiento hasta los dos años, en ella el ser social se relaciona con el mundo a través de los sentidos y de la acción, pero, al término de esta etapa será capaz de representar la realidad mentalmente. Así mismo, aquel desarrolla la conducta intencional o dirigida hacia metas. También los niños llegarán a comprender que los objetos tienen una existencia permanente que es independiente de su percepción.

Piaget denominó reacción circular al mecanismo de aprendizaje temprano, donde el humano aprende a reproducir ocurrencias deseadas que originalmente fueron descubiertas por azar.

Piaget da mención de tres tipos de reacciones circulares: las primarias que están centradas alrededor del cuerpo del ser social (ejem. Sacar repetidamente la lengua); las secundarias dirigidas hacia la manipulación de objetos (ejem. Golpear un objeto); y las terciarias que tienen que ver con la exploración de efectos novedosos en el mundo que los rodea (ejem. Golpear un objeto de formas distintas).

Así mismo, Piaget nos menciona que el humano aprende los esquemas de dos competencias básicas: A) la conducta orientada a metas y B) la permanencia de los objetos.

A) **Adquisición de una conducta orientada a metas:** al momento de nacer el ente social, su comportamiento está controlado fundamentalmente por reflejos. Este nace con la capacidad de succionar, de asir, de llorar y de mover el cuerpo, lo cual le permite asimilar las experiencias físicas. (ejem. Aprende a diferenciar los objetos duros y blandos succionándolos). Al final del primer año, comienza a prever los eventos y para alcanzar esas metas combina las conductas ya aprendidas. En esta fase, ya no repite hechos accidentales, sino que inicia y selecciona una secuencia de acciones para conseguir determinadas metas.

B) Desarrollo de la permanencia de los objetos: es el conocimiento de que las cosas siguen existiendo aun cuando ya no las veamos ni las manipulemos (ejem. Los adultos saben que el objeto extraviado continúa existiendo a pesar de que no podamos verlo. Los lactantes se comportan de modo distinto cuando los objetos desaparecen de su vista, lo hacen como si hubieran dejado de existir). Ya que, a esta edad, los objetos no tienen realidad ni existencia para el niño salvo que los perciba directamente. Solo puede conocerlos a través de sus acciones reflejas, de ahí que no existan si no puede succionarlos, tocarlos o verlos, es decir, que todavía no es capaz de formarse una representación mental del objeto.

1.3.2 Etapa preoperacional

Esta etapa se desarrolla de los dos años a los siete años, y los entes sociales tienen la capacidad de pensar en objetos, hechos o personas ausentes que marca el comienzo de esta etapa. A su vez, demuestra una mayor habilidad para emplear símbolos, gestos, palabras, números e imágenes, con los cuales representan las cosas reales del entorno. Además, puede pensar y comportarse en formas que antes no eran posibles.

Durante esta etapa, también puede emplear símbolos como medio para reflexionar sobre el pensamiento. Así mismo, tiene la capacidad de usar una palabra para referirse a un objeto. De esta manera el niño puede desarrollar su lenguaje, así como las habilidades cognoscitivas y sociales.

Piaget menciona que el desarrollo del pensamiento preoperacional permite al humano adquirir el lenguaje durante años preescolares, donde es un periodo de desarrollo acelerado del lenguaje, esto es, la mayoría de ellos pronuncian sus primeras palabras y van aumentando su vocabulario.

Cuando el ente social comienza a hablar, utiliza palabras referentes a actividades y a eventos, lo mismo que a sus deseos actuales. Durante este periodo empieza a emplearlas en forma verdaderamente representacional. Por otra parte, en esta etapa también comienza a representar al mundo a través de pinturas e imágenes mentales.

Sin embargo, esta etapa tiene dos limitaciones de suma importancia: egocentrismo y la centralización del pensamiento. Egocentrismo es la tendencia a “percibir, entender e interpretar el mundo a partir del yo” (Millar, 1993: 53). En esta tendencia se manifiesta principalmente en las conversaciones de niños preescolares; ya que son incapaces de adoptar la perspectiva de otros, hacen poco esfuerzo por modificar su habla a favor del oyente.

1.3.3 Etapas de las operaciones concretas

Esta etapa inicia y se desarrolla en la educación primaria; ésta empieza a utilizar las operaciones mentales y la lógica para reflexionar sobre los hechos y objetos de su ambiente, así que esta capacidad de aplicar la lógica y las operaciones mentales le permite abordar los problemas en forma más sistemática. Es decir, ya no basa sus juicios en la apariencia de las cosas.

Los tres tipos de operaciones mentales con el que el ente social organiza e interpreta el mundo durante esta etapa son: seriación, clasificación y conservación. Por tanto,

- La seriación es la capacidad de ordenar los objetos en progresión lógica, por ejemplo, del más alto al más pequeño.
- La clasificación es la capacidad de aprender a agrupar objetos de acuerdo a sus semejanzas y a establecer relaciones de pertenencia entre los objetos y los conjuntos en que están incluidos.

Dentro de este concepto Piaget menciona tres tipos de clasificación: simple, múltiple e inclusión de clases. Clasificación simple: consiste en agrupar objetos en función de alguna característica. Clasificación múltiple: implica disponer objetos simultáneamente en función de dos dimensiones. La inclusión de clases: supone comprender las relaciones entre clases y subclases (ejem. entre los animales y mamíferos).

Así mismo, menciona los requisitos para el dominio de la clasificación:

- 1) comprender que un objeto no puede ser miembro de dos clases opuestas.
 - 2) elaborar un criterio de clase, por ejemplo, la forma y entender que los miembros de una clase son semejantes en algo.
 - 3) saber que una clase puede describirse enumerando todos los elementos que la comprenden.
 - 4) comprender los distintos niveles de una jerarquía.
- La conservación consiste en comprender que un objeto pertenece igual, a pesar de los cambios superficiales de su forma o de su aspecto físico. Además, el niño ya no basa su razonamiento en el aspecto físico de los objetos. Reconoce que un objeto transformado puede dar la impresión de contener menos o más de la cantidad en cuestión, pero que tal vez no la tenga. En otras palabras, las apariencias a veces resultan engañosas.

1.3.4 Etapa de las operaciones formales

Esta etapa se desarrolla de 11 años en adelante, y una vez lograda la capacidad de resolver problemas como la seriación, clasificación y conservación, el ser humano en esta etapa, comienza a formarse un sistema coherente de lógica formal. Al finalizar el periodo de las operaciones concretas, ya cuenta con las herramientas cognoscitivas que le permiten solucionar muchos tipos de problema de lógica, comprender las relaciones conceptuales entre operaciones matemáticas, ordenar y clasificar los conjuntos de conocimientos. Durante la adolescencia las operaciones

mentales que surgieron en las etapas previas se organizan en un sistema más complejo de lógica e ideas abstractas.

El cambio más importante de las operaciones formales es que el pensamiento hace la transición de lo real a lo posible. Es decir, razonan lógicamente, pero solo en lo tocante a personas, lugares y cosas tangibles y concretas; mientras que los adolescentes, piensan en cosas con que nunca han tenido contacto (ejem. cuando se habla de la historia, tratara de imaginar esa época) pueden generar ideas acerca de eventos que nunca ocurrieron (suposiciones) y puede hacer predicciones sobre hechos hipotéticos o futuros. También pueden razonar sobre las relaciones y analogías proporcionales, resolver las ecuaciones algebraicas, realizar pruebas geométricas y analizar la validez intrínseca de un argumento.

Así que la capacidad de pensar en forma abstracta y reflexiva se logra durante esta etapa, la cual tiene cuatro características fundamentales de pensamiento:

- | | |
|-------------------------------|---|
| a) La lógica proposicional | c) El razonamiento combinatorio |
| b) El razonamiento científico | d) El razonamiento sobre probabilidades y proporciones. |

a) **Lógica proposicional** - es la capacidad de extraer una inferencia lógica a partir de la relación entre dos afirmaciones premisas. En el lenguaje cotidiano puede expresarse en una serie de proposiciones hipotéticas. Ejemplo: Si los lactantes son mayores, y si los lactantes son mayores que los niños; por lo tanto, los adultos son mayores que los niños.

Esto es, que los alumnos de primaria tienden a evaluar la conclusión anterior basándose en la verdad objetiva más que en la validez del argumento, sin embargo, los adolescentes que dominan esta habilidad, no solo discuten más, si no que saben

defender mejor sus ideas. Pueden descubrir las falacias de nuestro razonamiento y atacarnos con un contraargumento apropiado.

b) **Razonamiento científico** - se da a medida que el adolescente aprende a utilizar la lógica proposicional, y empieza a abordar los problemas de un modo más sistemático. Formula hipótesis, determina como compararlas con los hechos y excluye las que resulten falsas.

Para estudiar la adquisición de este tipo de pensamiento, Piaget implementó el experimento del péndulo, que consiste en darle al ente social una vara en la cual penden cuerdas de distinta longitud, en cada una pueden colgarse pesos de diferentes tamaños. Se le indica cómo funciona el péndulo y luego se le pregunta cuál de los cuatro factores – longitud de la cuerda, peso del objeto, fuerza de impulso o altura de la caída – causa la rapidez con que el péndulo oscila. Antes de contestar, se le permite manipular el aparato para encontrar la solución.

El primer paso consiste en formular una hipótesis o en hacer una predicción. En la etapa de las operaciones concretas, él puede aplicar esta estrategia de solución de problemas. El siguiente paso consiste en aprobar la hipótesis y, generalmente, es el que distingue la etapa de las operaciones concretas y de las operaciones formales. La clave está en cambiar uno de los factores o variables del problema, manteniendo constantes los demás. Cuando el alumno está en la etapa de las operaciones concretas comienza bien, pero no logra probar todas las combinaciones posibles, a veces, cambia más de una variable a la vez (peso, y la cuerda). Pero como no aborda el problema en forma sistemática, a menudo extrae conclusiones erróneas cuando necesita tener en cuentas muchas variables.

Por su parte, cuando se encuentra en la etapa de las operaciones formales suele considerar todas las combinaciones posibles hasta llegar a la conclusión correcta. Así llega a la resolución del problema, dando la respuesta correcta (la longitud de la cuerda). Una cuerda corta hace que el péndulo se mueva más rápidamente,

prescindiendo del resto de los factores. (la longitud de la cuerda, el peso del péndulo, la altura al cual se sostiene y la fuerza con que se impulsa).

c) **El razonamiento combinatorio** - es la capacidad de pensar en causas múltiples. Por ejemplo: se le reparten a un grupo de estudiantes de primaria cuatro tarjetas de distintos colores y se les indica que las combinen en la mayor cantidad posibles de formas. Lo más probable es que combinen solo dos a la vez y pocos lo harán sistemáticamente, en cambio, los adolescentes pueden invertir una forma de representar todas las combinaciones posibles entre las de tres y cuatro tarjetas y además mayores probabilidades de una manera sistemática.

d) **En el razonamiento sobre las posibilidades y las proporciones** - Piaget la explica de la siguiente manera, si el niño introduce una moneda en una máquina que contiene 30 chicles de color rojo y 50 de color amarillo, ¿De qué color es probable que salga el chicle?, si el niño se encuentra en la etapa de las operaciones concretas dirá que el chicle de color amarillo, porque hay más bolas amarillas que rojas. Por otra parte, el adolescente que se encuentra en la etapa de las operaciones formales, se representará mentalmente el problema de forma diferente. Se concentra en la diferencia absoluta entre ambas cantidades, reflexionará a partir de la razón de los chicles rojos y amarillos, tendrá más a decir que tiene mayores posibilidades de obtener un chicle amarillo porque existen mayor proporción de ellas que las rojas. La razón no es algo que podamos ver, es una relación inferida entre dos cantidades. Este ejemplo muestra que los dos tipos de pensadores dan la misma respuesta a la pregunta, pero usando un sistema lógico cualitativamente distinto.

Por ende, Piaget menciona que el desarrollo cognoscitivo no solo consiste en cambios cualitativos de los hechos y habilidades, sino en transformaciones radicales de cómo se organiza el conocimiento. Cuando el ser social entra en una nueva etapa, no retrocede a una forma anterior de razonamiento ni funcionamiento, por tal motivo, propuso que el desarrollo cognoscitivo sigue una secuencia invariable, es decir, que todos los entes sociales pasan por las cuatro etapas en el mismo orden y que no es posible omitir algunas de ellas.

Capítulo 2 – Las TIC´S y su implementación en la enseñanza – aprendizaje de una lengua extranjera. (Inglés)

En esta época marcada por el desarrollo y evolución de la tecnología, la educación y de manera particular el aprendizaje de los diversos conocimientos, no están exentos de su complementación, cierto, el uso de las TIC's (tecnologías de la información y comunicación) han modificado de forma extrema la tarea de enseñar y también de aprender un idioma extranjero.

2.1 Enseñanza

“... el aumento asombroso del número de estudiantes no solo exigen doblar, triplicar y hasta cuadruplicar el número de profesores, sino que la profesión misma del **maestro cambie**. Por esta razón, el profesor requiere de nuevas técnicas de trabajo, medios, de estrategias que sean soluciones tangentes a los problemas citados ...” (García y Rodríguez, 1976: 12). Ante ello, es preciso dotar al profesor y al alumno de los “instrumentos y técnicas necesarias para lograr una enseñanza-aprendizaje de calidad que exigen los tiempos actuales.

Piaget menciona que la enseñanza debe proveer las oportunidades y materiales para que los seres humanos aprendan activamente, descubran y formen sus propias concepciones o nociones del mundo que les rodea, usando sus propios instrumentos de asimilación de la realidad que provienen de la actividad constructivista de la inteligencia del sujeto.

Por otra parte, Vygotsky menciona que la enseñanza debe cubrir la Zona a Desarrollo Próximo (Esta zona se define como la distancia que hay entre el nivel real-actual de desarrollo: determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, sin la ayuda de otra persona; y el nivel de desarrollo potencial determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración de un compañero más capaz. Por tanto, hay que distinguir entre lo que el alumno es capaz de hacer y de aprender por sí solo, que es fruto de su nivel de desarrollo y de sus esquemas previos, y lo que es capaz de hacer y de aprender con la ayuda y el concurso de otras personas, observándolas, imitándolas, siguiendo sus instrucciones o colaborando con ellas),

ya que tiene que ver con lo que el niño puede hacer con ayuda, preocupándose de conductas o con conocimientos en proceso de cambios. Esta zona de desarrollo al grado de modificarla e indica las habilidades, competencias que se pueden activar mediante el apoyo de mediadores para interiorizarlas y reconstruirlas por si mismo.

Por lo tanto, la enseñanza se puede definir de la siguiente manera: "... es el proceso mediante el cual se transmiten conocimientos, ideas, experiencias, habilidades o hábitos a una persona que nos los tiene, en este caso al alumno..."

2.2 Aprendizaje

Es el proceso por el cual una persona es entrenada para dar una solución a situaciones; tal mecanismo va desde la adquisición de datos hasta la forma más compleja de recopilar y organizar la información.

Piaget menciona que el aprendizaje es una construcción del sujeto a medida que organiza la información que proviene del medio cuando interacciona con él, que tiene su origen en la acción conducida con base en una organización mental previa, la cual está constituida por estructuras y las estructuras por esquemas debidamente relacionados. La estructura cognitiva determina la capacidad mental de la persona, quien activamente participa en su proceso de aprendizaje mientras que el docente trata de crear un contexto favorable para el aprendizaje.

Así mismo, Piaget afirma que no todas las estructuras están presentes en todos los niveles de desarrollo intelectual del individuo, sino que se van construyendo progresivamente, dependientes de las posibilidades operativas de los sujetos". Así, distingue Piaget 4 períodos psicoevolutivos: Período sensorio-motriz (el niño organiza su universo desarrollando los esquemas del espacio, tiempo, objeto permanente y de la causalidad), período de la inteligencia representativa (formado por dos sub períodos: preoperatorio y operaciones concretas), período de las operaciones formales (el sujeto no se limita a organizar datos, sino que se extiende hacia lo posible y lo hipotético).

2.3 Proceso de enseñanza – aprendizaje

El proceso de enseñanza-aprendizaje está compuesto por cuatro elementos: el profesor, el estudiante, el contenido y las variables ambientales (características de la escuela/aula). Cada uno de estos elementos influencia en mayor o menor grado, dependiendo de la forma que se relacionan en un determinado contexto.

Al analizar cada uno de estos cuatro elementos, se identifican las principales variables de influencia del proceso enseñanza-aprendizaje:

1. **Estudiante:** capacidad (inteligencia, velocidad de aprendizaje); motivación para aprender; experiencia anterior (conocimientos previos); disposición; interés y; estructura socioeconómica
2. **Conocimiento:** significado/valor, aplicabilidad práctica
3. **Escuela/aula:** comprensión de la esencia del proceso educativo.
4. **Docente:** relación docente-estudiante; dimensión cognoscitiva (aspectos intelectuales y técnico-didácticos); actitud del docente; capacidad innovadora; compromiso con el proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.4 Origen y evolución de las TIC´s

Las telecomunicaciones surgen aproximadamente a raíz de la invención del telégrafo (1833), y a lo largo de la historia las tecnologías han ido evolucionando, en cuanto a su variedad y complejidad, para ajustarse a las necesidades de comunicación del hombre. Esta evolución se ha dado mediante los avances tecnológicos experimentados en todas las épocas.

Es necesario también mencionar los siguientes hitos y hechos que marcaron la evolución de las telecomunicaciones y llegar al devenir de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC´s). Estos son:

- “... 1876 (10 de Marzo): Graham Bell inventa el teléfono, en Boston, mientras Thomas Watson construye el primer aparato.
- 1927 (11 de Enero): Se realiza la primera transmisión de radiotelefonía de larga distancia, entre USA y el Reino Unido, a cargo de AT&T y la British Postal Office.
- 1948 (1 de Julio): Tres ingenieros de Bell Laboratories inventaron el transistor, lo cual, sin ninguna, supuso un avance fundamental para toda la industria de telefonía y comunicaciones.
- 1951 (17 de Agosto): Comienza a operar el primer sistema transcontinental de microondas, entre Nueva York y San Francisco.
- 1956 (a lo largo del año): Comienza a instalarse el primer cable telefónico trasatlántico.
- 1963 (10 de Noviembre): Se instala la primera central pública telefónica, en USA, con componentes electrónicos e incluso parcialmente digital.
- 1965 (11 de Abril): En Succasunna, USA, se llega a instalar la primera oficina informatizada, lo cual, sin duda, constituyó el nacimiento del desarrollo informático.
- 1984 (1 de Enero): Por resolución judicial, la compañía AT&T se divide en siete proveedores (the Baby Bells), lo que significó el comienzo de la liberación del segmento de operadores de telecomunicaciones, a nivel mundial, el cual progresivamente se ha ido materializando hasta nuestros días.

- Desde 1995 hasta el momento actual, los equipos han ido incorporando tecnología digital, lo cual ha posibilitado todo el cambio y nuevas tendencias a las que asistimos. Se abandona la transmisión analógica y nace la Modulación por Impulsos Codificados o, lo que es lo mismo, la frecuencia inestable se convierte en código binario, estableciendo los datos como único elemento de comunicación...” (Diana Siomara Cubillos Ospina)

Con base en lo anterior, las investigaciones desarrolladas a principios de los años 80, han permitido la convergencia de la electrónica, la información y las telecomunicaciones, posibilitando la interconexión entre redes. De esta manera las TIC'S se han convertido en un sector estratégico para la nueva economía, **educación**, comunicación, entre otras.

2.5 Conceptos de las TIC's

Las TIC's, según Gil (2002), constituyen un conjunto de aplicaciones, sistemas, herramientas, técnicas y metodologías asociadas a la digitalización de señales analógicas, sonidos, textos e imágenes, manejables en tiempo real.

Por su parte, Ochoa y Cordero (2002), establecen que son un conjunto de procesos y productos derivados de las nuevas herramientas (hardware y software), soportes y canales de comunicación, relacionados con el almacenamiento, procesamiento y la transmisión digitalizada de la información.

2.6 Implementación de las TIC´S en el proceso enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera.

Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC´s) están presentes hoy día en todos los ámbitos de la sociedad, algo que ha provocado una profunda transformación en muchos aspectos. Como no podía ser de otro modo, este efecto también se ha producido en el entorno educativo, apareciendo lo que se ha dado en llamar *e-learning*, esto es, el empleo de la tecnología a través de los modernos medios tecnológicos en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Desde la aparición de los primeros ordenadores (que han pasado de ser herramientas de cálculo a herramientas de información y de comunicación), numerosos investigadores en todo el mundo comenzaron a investigar y a trabajar sobre la incorporación de las herramientas informáticas al campo de la didáctica. Es así como surge la **Enseñanza de Lenguas Asistido por Ordenador (ELAO)** siendo sus áreas de interés la innovación pedagógica aplicada a la investigación sobre métodos de enseñanza-aprendizaje y adquisición de segundas lenguas. En un nivel más práctico, se interesa en la creación de entornos de aprendizaje.

Los primeros trabajos de relevancia en el empleo de los ordenadores para el aprendizaje de idiomas se producen en Estados Unidos al final de los años 60 del siglo pasado. Surgen así las primeras aplicaciones, que se centran en el desarrollo de actividades sencillas de gramática, sintaxis y traducción. Podemos decir que estos primeros intentos no son más que el traslado a un formato virtual de los contenidos de los cursos tradicionales.

Es a partir de los años setenta cuando se evidencia un mayor interés en investigar el potencial de estas herramientas como medio de enseñanza y aprendizaje. Aparecen así los primeros programas que, por ejemplo, evaluaban de forma básica (“correcto” / “incorrecto”) las respuestas de los alumnos. De este modo, las primeras aplicaciones didácticas de la ELAO seguían una línea cercana a los modelos conductistas en boga en aquella época.

A mediados de los años noventa los ordenadores comienzan a gestionar, además de información textual otra de tipo sonoro y visual en movimiento, lo que supone un enorme avance para la enseñanza. Igualmente, la aparición de Internet introduce dos conceptos determinantes: la interacción (acción que persigue una finalidad comunicativa) y la interactividad (simulación electrónica del proceso de interacción). Es por esto por lo que la Web tiene una serie de usos muy prácticos en el aprendizaje de lenguas, entre los que podemos destacar su empleo como fuente de información actualizada con un coste reducido (periódicos, radio, televisión...), como acceso a diccionarios *on line*, la posibilidad de participar en debates asíncronos, la de acceder a bibliotecas y a numerosas obras en formato electrónico, etcétera. Otra aplicación importantísima de la Web ha sido la educación virtual (*e-learning*).

Con estos avances, muchos profesionales comenzaron a revisar el papel de la ELAO, adoptando gradualmente un enfoque más cognitivista en el aprendizaje de la lengua extranjera, acorde también con las propias tendencias de la enseñanza de idiomas.

Krashen (Krashen, S., 1982, *Natural Approach, The Delta System*, Illinois) es uno de los autores que más ha influido en este sentido, situando los aspectos comunicativos por encima de los aspectos formales como la gramática, que según este autor es adquirida de forma natural mediante la asimilación de información significativa vía *input* comprensible. De este modo se produce un cambio en el que los procesos de aprendizaje se basan en actividades de comunicación natural y en la adquisición de información significativa. Esta nueva orientación en la enseñanza de idiomas sigue hoy vigente, y ha contribuido a crear contextos educativos más centrados en el alumno, donde el profesor asume un rol más de orientador que el de transmisor.

Sin embargo, esta enseñanza no es tan novedosa, pues se basa en la educación a distancia (en el caso de cursos virtuales el profesor y el alumno están separados físicamente, y el alumno es en gran parte responsable de su formación), aunque la diferencia es que ahora el ordenador es el canal de comunicación. Además, en la

enseñanza presencial estas herramientas también ofrecen una gran cantidad de recursos para el aula.

Esta tecnología se basa en un método de trabajo sincrónico (interacción instantánea entre profesores y alumnos) y asíncrono (interacción intermitente, diferida en el tiempo), y ofrece una serie de ventajas, como son la mayor motivación del alumno, el fomento del proceso individual de aprendizaje, una retroalimentación inmediata y un acceso no lineal a la información.

No obstante, no podemos caer en el error de considerarlas la solución para todos los males de la enseñanza, ya que no son pocos los inconvenientes de su uso, como puede ser la falta de control de la calidad, la dificultad de acceso y uso, el exceso de libertad y los derechos de propiedad intelectual.

Con la implementación de la ELAO, se debe cuestionar si aprenden más los alumnos que la utilizan que los que no, si hay algún tipo de estrategias que sean mejores para ciertos alumnos en particular, si les gusta a los alumnos el uso de la ELAO en su aprendizaje y qué tipo de aprendizaje tiene lugar cuando se emplean estas herramientas. Sin embargo, es muy complicado evaluar el uso del ordenador en el aprendizaje de una segunda lengua, algo que se deriva precisamente del desconocimiento del proceso mismo de adquisición de un idioma, dada la complejidad, variedad y múltiple interrelación de elementos a tener en cuenta. Es por esto por lo que se piensa que es más factible la evaluación de aspectos aislados en el aprendizaje de segundas lenguas con la ELAO.

Para contestar las cuestiones planteadas en primer lugar debemos tener en cuenta que las actuales corrientes de pedagogía lingüística abogan por una metodología comunicativa, lo que significa que se adquiere la lengua de manera práctica, comunicándose de forma parecida al uso natural de la lengua. Es por esto por lo que en principio sería difícil pensar que Internet sea el canal más apropiado para poner en práctica este enfoque, ya que la metodología comunicativa enfatiza la comunicación y la práctica oral de la lengua. No obstante, la informática ha logrado

reproducir en un alto grado las condiciones de uso natural mediante el empleo de una serie de herramientas:

- a) **Correo electrónico:** es un servicio ampliamente extendido en la sociedad, que permite el envío y la recepción de mensajes y que se caracteriza por su asincronía. Se suele utilizar como medio de contacto entre compañeros y con el profesor. Además, permite el envío de archivos adjuntos (texto, imágenes, vídeos, sonidos, etc.).
- b) **Webquest:** es una tarea atractiva y factible que provoca un pensamiento de orden superior de algunas cosas. Se trata de hacer algo con información. El pensamiento puede ser creativo o crítico, e implica la resolución de problemas, el juicio, el análisis o la síntesis. La tarea tiene que ser más que simplemente contestar preguntas o regurgitar lo que está en la pantalla. Idealmente, la tarea es una versión reducida de algo que los adultos hacen en el trabajo, fuera de las paredes de la escuela
- c) **Salas de charla (*chats*):** es una herramienta similar al correo electrónico, pero con el importante componente de la comunicación sincrónica, ya que, a una hora convenida, el grupo se “reúne” (en este caso se “conecta”), para participar por ejemplo en debates, coloquios, conversaciones...
- d) **Foros:** consiste en una conversación asíncrona entre los estudiantes y el profesor empleando el correo electrónico. Puede servir para proponer un tema de debate y que el alumno participe en cualquier momento.
- e) **Listas de distribución (*mailing-lists*):** a través de este medio es posible enviar un mismo mensaje a una lista de participantes. Uno de los usos para los que es utilizado es el de “tablón de anuncios” con el objetivo de mantener informados a todos los miembros del grupo.
- f) **Videoconferencia:** consiste en la posibilidad de conexión de distintos lugares y personas a través de cámaras de vídeo y micrófonos. Es una de las herramientas que más interés ha despertado por el potencial de sus aplicaciones.

Otro enfoque interesante de aplicación de las TIC's en el proceso enseñanza-aprendizaje de un idioma (inglés) para los alumnos de secundaria es el que nos plantea Marx (1991), y nos menciona las características que deben implementar en las escuelas y en los sistemas educativos, para que sean capaces de preparar a los estudiantes en la era de la información y del conocimiento global. Estas características las define a través de los conceptos: escuela, maestro y alumnos. Escuelas: promueven la creatividad y el trabajo en equipo en todos los niveles. Maestros: ayudan a sus estudiantes a transformar la información en conocimiento y el conocimiento en sabiduría. Estudiantes: aprenden sobre otras culturas, aprenden a respetarlas y a ver el mundo como una gran comunidad.

En conjunto de las tres características arriba mencionadas podemos decir, que los maestros y administradores reciben una capacitación adecuada y efectiva en función de la era del conocimiento y la información global, los estudiantes, las escuelas, los sistemas escolares y las comunidades. Es decir, están interconectados entre ellos mismos y con el mundo a través de tecnologías informáticas interactivas.

Elena Martín (2007), por su lado, menciona el impacto cognitivo de las TIC'S en la enseñanza-aprendizaje, expresando que es difícil medir el impacto a corto plazo, especialmente porque este es de naturaleza esencialmente cualitativa, pero nos menciona algunas características implícitas al hacer uso de las TIC'S dentro del proceso enseñanza-aprendizaje. Estas son:

- “... **Formalismo**: Las TIC'S exigen sin duda una planificación deliberada de las acciones, no es posible utilizarlas sin un plan previo, una organización preliminar del trabajo.
- **Interactividad**: Al implicar una relación activa en varias direcciones, la intervención del docente es especialmente exigida en términos de adaptación.

- **Dinamismo:** Muchos de los recursos permiten observar procesos y conceptos complejos que de otra manera serían difíciles de analizar.
- **Multimedia:** Los recursos multimedia permiten integrar, complementar, ejemplificar. Esto demanda desarrollar la capacidad de generalización.
- **Hipermedia:** El hipertexto supone una ruptura de la secuencialidad y exige una capacidad diferente de parte del rol del lector. Facilita la autonomía, pero simultáneamente demanda una capacidad de concentración mayor.
- **Conectividad:** La noción de trabajo en grupo jerarquiza la importancia del trabajo grupal, supone una distribución de la inteligencia y un replanteo de las formas tradicionales de trabajo...” (Elena Martín, 2017 :56)

Dadas estas perspectivas cognitivas, se puede decir que en el proceso de enseñanza-aprendizaje, se lleva a promover la autonomía en la gestión del conocimiento, a facilitar la construcción del conocimiento, a propiciar la reflexión metacognitiva sobre los procesos de aprendizaje-enseñanza y, por último, que el uso de las TIC'S también lleva a facilitar la interdisciplinariedad.

2.7 El uso de las TIC'S mediante la World Wide Web (WWW)

Como se ha mencionado anteriormente, las TIC'S, son el conjunto de tecnologías que permiten el acceso, producción, tratamiento y comunicación de información presentada en diferentes códigos (texto, imagen, sonido). Sin embargo, cabe mencionar que, para tener acceso a todo esto, es necesario tener acceso a la World Wide Web (WWW), desde el ordenador para hacer uso de estos recursos.

Con el uso de World Wide Web se puede acceder al conjunto inmenso de páginas Web, ubicadas en servidores de todo el mundo, que están conectadas entre sí mediante la red de internet. Para esto, el usuario debe disponer de un programa informático (programa cliente) capaz de comunicarse con los servidores, para esto se debe ser capaz de utilizar el protocolo http de comunicación.

Las páginas Web son básicamente aplicaciones multimedia interactivas, ya que se componen de hipertextos en los que se pueden incluir información con múltiples códigos (texto, imagen, sonido).

Sin embargo, la gran cantidad de páginas a las que se pueden acceder vía WWW, y la necesidad de utilizar software que nos permita localizarlas, de forma eficiente y con gran rapidez, las páginas y sitios web en donde podamos encontrar la información o temática que nos interesa; con esta finalidad se han diseñado los Buscadores. Estos clasifican las páginas web, en función de la información que contienen, atendiendo a la descripción que el creador de la página ha realizado sobre la misma. La búsqueda de las páginas puede realizarse de dos modos:

- “...Seleccionando sobre las clasificaciones temáticas realizadas por el buscador y organizadas en forma de árbol, aquella o aquellas que más nos interesen.
- Escribiendo directamente una palabra clave para que el buscador, intente localizarla en la descripción de las páginas...” (Historia de las TIC´S :2017)

Por ende, al implementar el uso de las TIC´S en la enseñanza-aprendizaje a través de la World Wide Web, se hará uso de la estrategia Webquest, creada por Bernie Dodge, aplicándola a la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, que se explicará en el siguiente capítulo.

**Capítulo 3 – La Webquest como instrumento para la enseñanza
aprendizaje del idioma inglés en el instituto Juan Jacobo
Rousseau**

Durante el ciclo escolar 2016-2017, en la escuela secundaria particular Juan Jacobo Rousseau, se implementó el uso de las TIC's para la enseñanza del idioma inglés. Por ello, a través de una indagación profunda, se propuso implementar el uso de la estrategia Webquest, para mejorar la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés; como lengua extranjera.

3.1 Orígenes de la Webquest

Antes de crear la Webquest, Bernie Dodge había elaborado el proyecto "*The San Diego Microworld Project*" el cual involucraba a un grupo de estudiantes que, utilizando un software diseñado por el propio Dodge, debían crear un videojuego de aventuras, ambientado en una época histórica determinada. Para llevarlo a cabo, los estudiantes investigaron: primero, todos los aspectos relacionados con la época seleccionada, luego definieron proyectos interdisciplinarios en los que cada uno de ellos asumió un rol específico. Al final de la actividad, pudo observarse que los participantes no solo poseían un grado mayor de conocimiento acerca de todos los aspectos de la época histórica que habían recreado en el videojuego, sino que el aprendizaje no provenía únicamente de sus consultas bibliográficas, sino también del intercambio con otros miembros de su equipo de trabajo, que sirvió como base para la creación de la Webquest. Este proyecto se llevó entre 1990 y 1994, en la escuela de "*O'Farrel Community School*, que contaba con un alto porcentaje de inmigrantes y un nivel socioeconómico desfavorecido.

Este proyecto demostró mediante la observación de la experiencia y de los trabajos multimedia elaborados, que los alumnos habían adquirido un amplio conocimiento sobre el periodo y el espacio cultural en el que se habían inmerso mediante la investigación de los recursos, y la interacción y debates entre ellos.

Una vez concluido el proyecto "*The San Diego Microworld Project*", Bernie Dodge dedujo las siguientes conclusiones:

- “...Un proyecto constructivista tiene más posibilidades de éxito si incorpora un cierto grado de estructura.
- El ofrecer la oportunidad de adoptar roles específicos normalmente beneficia a aquellos alumnos que no suelen tener éxito en un entorno de clase tradicional.
- En un proyecto que invita a la creatividad y que permite un final abierto a múltiples posibilidades, es importante establecer límites realistas que faciliten que el proyecto se lleve a cabo sin extenderse demasiado en detalles pocos relevantes.
- El tiempo es muy valioso, y por tanto, a la hora de diseñar unidades constructivistas, es importante minimizar el tiempo que se emplea en aquellas tareas que no contribuyen al aprendizaje.
- Para que una innovación se institucionalice es preciso que los creadores del proyecto la compartan deliberadamente a fin de que el mayor número de educadores se sientan partícipes y colaboren...” (Dodge,1994: 56)

Teniendo en cuenta estas conclusiones que obtuvo del dicho proyecto, en 1995, Bernie Dodge creó y estableció el concepto de la Webquest.

3.2 Definición de la Webquest por Bernie Dodge

Dodge,(1995), definió a la Webquest como: *"...una actividad orientada a la investigación en la que parte o toda la información con la que los estudiantes interactúan proviene de recursos en Internet..."*, pero si nos centramos en este concepto, podemos decir que muchas otras actividades que utilizan recursos de la Web podrían ser también una Webquest, sin embargo, es necesario aclarar que la Webquest es un modelo más preciso, y por ello, es necesario complementar esta definición con los atributos propios de una Webquest.

Para esto, Dodge menciona que la clave para diferenciar la Webquest de otro tipo de actividades basadas en la Web, está relacionada con la promoción de los procesos cognitivos de nivel superior:

"... Una WebQuest se construye alrededor de una tarea atractiva y factible que provoca un pensamiento de orden superior de algunas cosas. Se trata de hacer algo con información. El pensamiento puede ser creativo o crítico, e implica la resolución de problemas, el juicio, el análisis o la síntesis. La tarea tiene que ser más que simplemente contestar preguntas o regurgitar lo que está en la pantalla. Idealmente, la tarea es una versión reducida de algo que los adultos hacen en el trabajo, fuera de las paredes de la escuela..." (Starr, 2000: 68)

Esto es, que la Webquest no solo se utiliza simplemente para copiar datos sin ningún tipo de transformación o para llevar a cabo tareas simples de comprensión, sino que, la Webquest es un procedimiento que debe llevar mediante procesos de análisis, síntesis y evaluación de la información que se obtiene a través de la Web.

3.2.1 Tipos de Webquest.

Dodge, propuso dos tipos de Webquets: de corta duración y de larga duración, las cuales definió de la siguiente manera:

a) **Webquest de corta duración:** su objetivo es la adquisición e integración del conocimiento, y se desarrolla a lo largo de una a tres sesiones de clase. Para adquirir e integrar el conocimiento los alumnos deben ejecutar procesos cognitivos como analizar, organizar e interiorizar la información; de este modo, al final de una Webquest de corta duración se puede decir que "... un alumno habrá luchado con una cantidad significativa de nueva información y tenía sentido de ello. (Dodge, 1995)..."

b) **Webquest de larga duración:** se desarrolla a lo largo de varias semanas. Para llevarlo a acabo los alumnos necesitan poner en práctica algunos de los procesos cognitivos como: comparar, clasificar, inducir, deducir, analizar errores, construir apoyos, abstraer y analizar perspectivas. Así, una vez completada la webquest de larga duración: "... un aprendiz habría analizado un conjunto de conocimientos profundamente, lo transformó de alguna manera, y demostró una comprensión de un material..." (Dodge, 1995: 87).

3.2.2 Atributos críticos y no críticos de una Webquest

Dodge menciona que la Webquest debe incluir una serie de atributos críticos y no críticos.

3.2.2.1 Atributos críticos de una Webquest.

En este apartado se mencionará brevemente cuáles son estos atributos:

1. “...**Introducción**: establece el marco en el que tiene lugar la actividad y aporta una información previa sobre el tema de la Webquest.
2. **Tarea**: constituye la parte fundamental de la Webquest, y es aquella que los alumnos deben llevar a cabo para cumplir con los objetivos de la actividad. Por definición debe ser factible e interesante.
3. **Recursos**: normalmente consiste en una selección de enlaces a los sitios de interés para encontrar la información relevante. Estos no están limitados a documentos de la web, también pueden referirse libros o revistas o algún tipo de interacción con expertos vía correo electrónico, chats, etcétera.
4. **Proceso**: describe detalladamente los pasos a seguir para llevar a cabo la tarea. Dentro de él se incluye el andamiaje o scaffolding que constituye una guía para que los alumnos puedan cumplir los pasos del proceso.
5. **Evaluación**: establece que criterios y valores se tendrán en cuenta para evaluar la tarea final.
6. **Conclusión**: que recuerda lo que se ha aprendido y anima a continuar con el aprendizaje...” (Dodge, 1995: 90)

3.2.2.2 Atributos no críticos de una Webquest.

Por otra parte, Dodge da mención de los atributos no críticos que debe contener la Webquest:

- Las Webquest son actividades en grupo, aunque excepcionalmente podrían ser llevadas a cabo individualmente, en el caso por ejemplo de la educación a distancia.
- “...Las Webquest deben contener alrededor de la estructura básica elementos motivadores. Esto se consigue, sobre todo, con la creación de escenarios en los que los alumnos desempeñan roles variados, lo que promueve la interacción real o simulada con personajes del escenario propuesto, etcétera.
- Por último, la utilización de esta estrategia no está limitada a un área de conocimiento o una disciplina, sino que más bien contiene en sí misma la idea de la interdisciplina. Aunque Dodge recomienda que se comience diseñando Webquest para una única disciplina o área hasta que se domine el formato...” (Dodge, 1995: 90)

3.3 Elementos de una Webquest

Una vez expuesto el concepto de la Webquest, se desarrollará los elementos de ésta, y así mismo, como implementarlos dentro del proceso enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, mencionando la manera en que se pusieron en práctica dentro del instituto Juan Jacobo Rousseau.

3.3.1 La introducción de la Webquest

El propósito de la introducción es preparar y enganchar al alumno, para esto, en la clase de inglés se preparó al alumno mostrándole el escenario y la situación que servirá de fondo a la realización de la Webquest, es decir, si la Webquest se desarrollara en algún lugar en particular se puede plantear una breve descripción de este, e incluir una imagen; si se utilizara un problema concreto, se puede describir el contexto del problema brevemente; y si la actividad implicará la implementación de distintos roles será preciso establecer los detalles en este apartado.

Para enganchar a los alumnos, se utilizó la Webquest de una manera motivadora para atraer la atención del alumno, tomando en cuenta el siguiente concepto: "... debe ser una pieza de comunicación que busque relacionar los probables intereses de los alumnos con el problema de estudio..." (Novelino , 2004). Así mismo expone cinco apartados que se pueden utilizar de manera individual o en combinación:

- A. "...Dirigirse directamente al alumno, utilizando la segunda persona.
 - B. Plantear simulaciones de todo tipo: viajes, traslados en el tiempo, relaciones personales y laborales, etcétera.
 - C. Utilizar metáforas o anécdotas que atraigan la atención de los alumnos.
 - D. Presentar situaciones en las que el alumno asume la responsabilidad de la situación.
 - E. Hacer preguntas directas al alumno que lo impliquen en la situación..."
- (Novelino Barato, 2004: 102)

Por tal motivo, se implementaron en la clase todos los apartados expuestos anteriormente, debido a los intereses de los alumnos. Por último, al final de la introducción se planteó la "pregunta esencial", que engloba el aprendizaje que el alumno debe alcanzar a lo largo de la investigación. Esta pregunta se formó a partir de la construcción de los recursos que se usaron y de los procesos cognitivos que los alumnos desarrollaron, para concretarla.

3.3.2 La tarea de la Webquest

En este apartado se debe de tener una atención especial, ya que Dodge dice que la tarea es la parte más importante de una Webquest. "... la tarea enfoca a los estudiantes en lo que van hacer – específicamente, el rendimiento acumulado o el producto que impulsa todas las actividades de aprendizaje..." (Dodge, 1998), es decir, que el maestro establece los objetivos curriculares que desea realizar y constituye el objetivo hacia el que los alumnos enfocan sus energías. "...Una tarea bien diseñando debe ser "realizable y atractiva".." (Dodge, 2002:104), y sobre todo provocar en el alumno un tipo de pensamiento más allá de la simple comprensión.

Una vez que se estableció el objetivo curricular que se desea lograr con los alumnos mediante la tarea, debemos seguir el procedimiento que implementa Dodge, para diseñar una tarea de calidad, por esta razón se implementó y se llevó a cabo cuatro pasos que el menciona y son los siguientes:

1 – Reunir las piezas: se trata de pensar sobre el tema tratando de contestar a una serie de preguntas en relación con el mismo. No todas las preguntas son aplicables a todos los temas. Estas son las preguntas junto con el aspecto al que se encuentran ligadas:

- **Poblaciones:** ¿Cuáles son las cosas, personas, instituciones, etcétera, que son relevantes en relación con el tema?
- **Eventos:** ¿Qué hechos importantes se asocian con el tema que nos podrían interesar?
- **Decisiones:** ¿Qué clase de decisiones o elecciones importantes están relacionadas con el tema?
- **Problemas:** ¿Qué tipo de problemas se podrían plantear para encontrar una posible solución? Siempre en relación con el tema
- **Historias:** ¿Qué historias se incluyen en el tema? (relatos personales, mitos, leyendas, biografías, anécdotas, etcétera).
- **Conflictos:** ¿Qué aspectos del tema presentan algún tipo de conflictos?

- **Principios:** ¿Qué relaciones condicionales o de causa-efecto se pueden encontrar en el tema?
- **Complejidades:** ¿Cuáles son las dificultades que se presentan a la hora de comprender las ideas o los sistemas del tema?

2 – **Generar las tareas posibles:** las respuestas obtenidas en el paso anterior constituyen la materia prima para el presente paso, de manera que, partiendo de ellas podemos pensar y anotar todas las tareas que se nos ocurran, tratando de no limitar la creatividad. Dodge (199) ofrece otra serie de ideas que pueden ayudar a generar estas tareas:

- Recrear algún acontecimiento importante en forma de artículo periodístico, documental o guión.
- Copilar una base de datos de aspectos importantes: una agenda de personas o lugares importantes, un calendario de acontecimientos, una colección de historias, chistes, manuales, consejos, etcétera
- Dada una compilación de datos sobre personas o acontecimientos y hacer algunas generalizaciones sobre los datos o buscar patrones entre ellos.
- Actuar como un detective.
- Recrear un misterio o un rompecabezas.
- Diseñar algún producto o planificar algún proceso o evento.
- Tomar una decisión o hacer una elección entre varias alternativas. O elaborar una escala de evaluación.
- Transformar la información sobre el tema convirtiéndola en algo completamente diferente, como un poema, una pintura, una gráfica, etcétera.
- Adoptar roles de personas con intereses opuestos que tienen que llegar a algún tipo de conceso o acuerdo.
- Crear una metáfora para así aclarar y explicar algo complejo.
- Hacer algo nuevo combinando cosas que ya son conocidas.
- Hacer predicciones o plantear hipótesis que se puedan comprobar.

- Ponerse en lugar de alguien y crear algo desde su perspectiva. Por ejemplo, un diario de viaje. O simular el papel de alguien en alguna situación, como, por ejemplo, una mesa redonda.
- Comunicarse a través de algún medio (escrito, oral, multimedia) como lo harían los adultos en una situación dada.
- Entrevistar a personas relevantes.
- Intentar cambiar la opinión de alguien sobre el tema en cuestión.

3 – **Incubar las ideas durante un tiempo:** dejar aparcado todo durante un día o dos, para que el inconsciente trabaje en todas las ideas almacenadas y volver a retomar el tema.

4 – **Tomar una decisión:** considerando de nuevo los objetivos curriculares, el tema y la pregunta clave que ya teníamos con anterioridad y los recursos con los que contamos, volvemos sobre el paso 2 y señalamos aquellas tareas que encierran más posibilidades de englobar todos nuestros objetivos y de promover los procesos cognitivos que pretendemos. Habrá, pues, que tomar la decisión y seleccionar la tarea que nos parezca más acorde, igualmente se pueden seleccionar otras tareas secundarias que se pueden proponer a lo largo del proceso para ayudar a los alumnos en la realización final.

Tomando en cuenta estos pasos mencionados se escogió la mejor tarea que cumplía los objetivos curriculares y que el alumno al poder realizar pudiera cumplir los objetivos planteados para esa actividad, logrando con ello un aprendizaje clave.

3.3.3 El proceso de la Webquest

En este apartado, el maestro le da al alumno los pasos que debe seguir para cumplir con la tarea. Mostrándoselos de una manera ordenada en relación con cada uno de los roles y también con todo el grupo. Dichos roles se habrán presentado en la introducción, pero es en este apartado es donde se concreta en que consiste la acción individual de cada uno de los integrantes del grupo y los recursos asignados para que lo lleven a cabo.

Por tal motivo es importante mencionar que en este apartado es de suma importancia que el maestro le dé al alumno las indicaciones de cómo organizarse en el grupo, como administrar el tiempo, etcétera. También se trata de guiar al alumno para que pueda realizar la tarea, ayudándole a desarrollar las habilidades que le permiten tanto recibir como transformar la información y elaborar la respuesta al problema o situación que la tarea le presenta. Para lograr esto, el maestro debe implementar estas tres subetapas del proceso:

- **1° Instrucciones para todo el grupo:** información previa y recursos a utilizar por todos los miembros del grupo. Se pueden incluir algunas ayudas que proporcionen información de interés común. Aquí, también se incluyen toda la información relativa a tiempo y organización en general.
- **2° Instrucciones para cada uno de los roles:** se insertan los enlaces a recursos para cada rol y el andamiaje que va a permitir que al alumno desarrolle mejor esta parte en la que tiene que convertirse en un experto en el sector del tema que le ha correspondido.
- **3° Instrucciones para el grupo en general:** una vez que cada uno ha resuelto su tarea en lo que respecta a su rol, la realización final de la tarea debe implicar a todo el grupo. En esta parte es importante insertar ayudas que promuevan los procesos de pensamiento superior, puesto que es aquí donde los alumnos estarán más preparados para poder resolver el problema o la cuestión que plantee la tarea.

Con esto el alumno tendrá más claro cómo realizar la tarea de una manera clara y precisa y así pueda entender que es lo que va a realizar.

3.3.4 Recursos

En este apartado Dodge (2001), nos menciona "... el objetivo es que el alumno pase su tiempo utilizando la información y no buscándola ...", esto es, que el profesor debe enfrentar la búsqueda de materiales digitales que le ayuden a cumplir los objetivos curriculares planteados en el apartado de las tareas, así mismo seleccionar adecuadamente los recursos y materiales que vaya a ocupar el alumno para alcanzar y cumplir con el objetivo.

Así mismo, Dodge (2003) menciona algunos criterios que debe tomar en cuenta el maestro para la búsqueda de recursos, los cuales son los siguientes:

- El origen y objetivo del sitio web.
- El contenido: aspectos generales y aspectos específicos de la lengua del mismo (en caso de una lengua extranjera).
- La estructura y el estilo del sitio.

Se seleccionaron los recursos adecuados para que los alumnos puedan consultarlos y le sean de gran utilidad a la hora de resolver la tarea y así cumplir los objetivos curriculares. Además, se tomaron tres estrategias que complementan esta búsqueda de recursos, de varias que menciona Dodge:

- **Una primera estrategia** consiste en utilizar un buscador para encontrar actividades o incluso Webquest planteadas sobre el mismo tema que se esté tratando. A continuación, se analizan los recursos que otros profesores han seleccionado en dichas actividades. Esos recursos ya han sufrido un proceso de selección y pueden que sean igualmente útiles para nuestra Webquest.

- **Una segunda estrategia** es utilizar portales educativos o de información que reúnen recursos organizados en función del área o en torno a distintos ejes temáticos.
- **Una última estrategia**, con objeto sobre todo de comprobar que lo que hemos encontrado es lo más apropiado, es utilizar la búsqueda avanzada de nuestro buscador habitual y comparar los recursos que encontremos con los que ya se tienen.

Con esto se adecuaron los recursos que le van hacer de gran utilidad al alumno de acuerdo a los objetivos curriculares planteados.

3.3.5 El andamiaje

Dodge (1996), nos dice que con la integración de las TIC'S a la educación: "... los estudiantes de cualquier edad necesitan ser apoyados para adquirir información y procesar habilidades..." esto es, que los alumnos necesitan que se le proporcione ayuda para que desarrollen las destrezas necesarias que le permitan procesar la información debidamente. Para proporcionar ese apoyo hacemos uso del andamiaje.

El andamiaje sirve de soporte a lo largo de la investigación que los alumnos llevan a cabo con los recursos de la web y crea una estructura de trabajo en la que se pueden apoyar para realizar cada una de las partes del proceso y la tarea final.

El término de andamiaje está relacionado con las teorías de Vigotsky (1978), según las cuales, la capacidad de resolución de problemas y otras estrategias se pueden dividir en tres categorías:

- Aquellas que el alumno puede realizar independientemente.
- Aquellas que no puede realizar incluso con ayuda.
- Aquellas que el alumno puede realizar con ayuda de otros.

En la Webquest, Dodge (2000,) menciona tres tipos de andamiaje:

- **Andamiaje de recepción:** se refiere al conjunto de técnicas que se utilizan para asegurar que los alumnos extraigan la información necesaria y relevante cuando entran en contacto con los recursos de la fase de *input* (entrada de información) sobre todo cuando no han tenido ninguna relación anterior con un tipo de contenido o estructura. Entre los ejemplos de andamios de recepción nos encontramos con: guías de observación y audición, guías de entrevista, glosarios, líneas de tiempo, guías de notas, tablas de datos o características y gráficos organizativos.
- **Andamiaje de transformación:** en este caso se trata de ayudar al alumno en las prácticas de estrategias que le permitan la transformación de la información obtenida en algo nuevo. Esto normalmente es algo en lo que no se ha recibido mucho entrenamiento en la educación tradicional. En concreto este tipo de andamiaje ayuda al alumno en procesos como comparar, contrastar, encontrar patrones, valorar, decidir, etc. Ejemplos típicos de andamios de transformación son: dioramas de Venn, tablas de datos o características, ayudas para generar ideas torres inductivas de datos y tablas de suma compensada.
- **Andamiaje de producción:** en la última parte del apartado del proceso, al alumno puede necesitar ayuda para completar la tarea, que en la mayoría de las ocasiones supone la producción de algo nuevo. Lo más apropiado es proporcionarle andamios en relación con las estructuras de los productos que deben de elaborar, como son: plantillas de presentación y esquemas, plantillas de escritura, estructura de obras de teatro, formatos de guiones diversos y plantillas multimedia.

3.3.6 La evaluación de la Webquest

En este apartado, el maestro se enfoca en dar los criterios que se van aplicar para evaluar el rendimiento de los alumnos, de acuerdo con los resultados que se anticiparon en la tarea. Además, el maestro especificará si habrá una calificación individual o por grupos. Así mismo, el maestro menciona los parámetros exactos que se emplearán para dicha evaluación y se les asigna valores en escala dependiendo del grado de cumplimiento de los objetivos.

Por tal motivo, se implementó la *rubric* (matriz de valoración) en esta evaluación y la cual Dodge y Pickett (2001), definen: "... la matriz de valoración es una herramienta que se considera especialmente útil en los casos en que los criterios de evaluación son complejos y subjetivos..." esto es, que permite separar los diferentes aspectos a evaluar en varios componentes, y eso ayuda a decidir su valor más objetivamente. Por esta razón, Dodge y Pickett (2001), mencionan las ventajas del uso de los matrices de valoración para evaluar una Webquest:

- Hace que la evaluación sea más objetiva y consistente.
- Obliga al profesor a clarificar sus criterios específicamente, así como comunicar sus expectativas.
- Proporciona retroalimentación acerca de la eficacia de la instrucción.
- Ayuda al alumno a comprender las cualidades que una determinada tarea debe poseer.
- Muestra al alumno lo que se espera de él y como será evaluado.
- Permite que el alumno se auto-evalúe.

Por ende, la matriz de valoración la genera el maestro de acuerdo a la tarea que aplicara a sus alumnos y las expectativas que espera de ellos, también puede ser compuesta con la opinión de los alumnos y así puedan comprender mejor las expectativas del profesor y se encuentran más satisfechos con los resultados de la evaluación.

3.3.7 La conclusión de la Webquest

Y para finalizar la Webquest se encuentra el atributo de la conclusión, la resume lo que los alumnos han adquirido al completar la Webquest, a modo de autorreflexión cuyo objetivo es reforzar lo aprendido. Con esta actividad se pretende que el profesor anime a los alumnos para que sugieran algunas formas diferentes de hacer las cosas con el fin de mejorar la actividad.

Además, sirve para resumir la experiencia, animar a la reflexión sobre el proceso y generalizar lo aprendido. Puede ser interesante en este apartado aportar sugerencias sobre la actividad, preguntas que induzcan a otras tareas futuras, etcétera porque se aprende haciendo, pero también se aprende hablando sobre lo que se ha hecho.

Conclusiones

El proceso de enseñanza-aprendizaje ha ido evolucionado y con ello surge la necesidad de implementar estrategias que ayuden a este proceso, ya sean tecnológicas, pedagógicas o herramientas que puedan facilitar este proceso.

Por esta razón, y con el auge de las TIC's en pleno siglo XXI, se hicieron uso de estas para el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, dándole una nueva forma de enseñar y aprender un idioma o una segunda lengua extranjera.

Sin embargo, es importante indagar acerca de estas TIC's, para tener un conocimiento amplio y saber el uso de estas, y cuál es la que más se adecua a la manera en que el profesor enseña y el alumno aprende y poder seleccionar la adecuada.

Para esta investigación se seleccionó y se hizo uso de la Webquest, debido a que cumplía las características del alumno, maestro y escuela donde se realizó el trabajo de investigación.

Por ser una escuela particular se facilitó el uso de las TIC's debido a que los alumnos y la escuela tienen los recursos para hacer uso de ellas, adquirir computadoras, tener internet y un centro de cómputo donde se llevó a cabo esta investigación.

Por ende, el objetivo principal y la hipótesis se pudieron afirmar, y se alcanzó el objetivo que se propuso al inicio de la investigación, que haciendo uso de la Webquest en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés los alumnos obtuvieron los aprendizajes esperados.

Recomendaciones

Es preciso indagar que es la Webquest y que beneficio puede darte esta herramienta tecnológica implementada en la educación, para corroborar si es la idónea para cumplir sus objetivos, posteriormente investigar cómo se utiliza esta herramienta y si en el plantel que se utilizará cuenta con los recursos tecnológicos para hacer uso de ella y obtener los resultados esperados.

Igualmente, es necesario investigar las etapas de desarrollo cognoscitivo donde se hará el estudio de este fenómeno para ver cuáles son los ámbitos que debes abarcar dependiendo la edad de los alumnos que se desean implementar esta herramienta.

Una vez que se tengan estos datos los resultados pueden ser favorables. Con los alumnos, aprenderán de una manera dinámica, sabrán más sobre otras culturas ya que, esta herramienta les ofrece conocer otros países sin la necesidad de viajar y tendrán una interculturalidad, además tendrán la oportunidad de trabajar diferentes campos léxicos relacionados con cualquier tipo de actividad, aunque por la propia naturaleza de la misma es especialmente adecuada para tratar temas conectados con el mundo real y actual.

La Webquest ofrece una extraordinaria oportunidad de trabajar diferentes campos léxicos relacionados con cualquier tipo de actividad, aunque por la propia naturaleza de la misma es especialmente adecuada para tratar temas conectados con el mundo real y actual.

Bibliografía

Libros

- PÉREZ TORRES, M. (2006): "DISEÑO DE WEBQUEST PARA LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA: APLICACIONES EN LA ADQUISICIÓN DEL VOCABULARIO Y LA DESTREZA LECTORA". GRANADA: EDITORIAL DE LA UNIVERSIDAD DE GRANADA.
- PUENTE FERRERAS, ANIBAL Y GABRIEL RUSSELL MADRID, (2006), "LOS ORÍGENES DEL LENGUAJE". EDITORIAL: ALIANZA.
- SPANFELDER, D. L. (2000). "WEBQUESTS, AN INTERACTIVE APPROACH TO THE WEB." *COMMUNITY & JUNIOR COLLEGE LIBRARIES*, 9, 4: 23-28.
- SUMMERVILLE, J. (2000). "WEBQUESTS: AN ASPECT OF TECHNOLOGY INTEGRATION FOR TRAINING PRESERVICE TEACHERS". *TECHTRENDS*, 44, 2: 31-35.
- RUIPERÉZ, G. (COORD.). (1995). *ENSEÑANZA DE LENGUAS Y TRADUCCIÓN CON ORDENADORES*. MADRID: EDICIONES PEDAGÓGICAS.

Internet

- BERNERS-LEE. T. (2000) WEAVING THE WEB: THE ORIGINAL DESIGN AND ULTIMATE DESTINY OF THE WORLD WIDE WEB BY ITS INVENTOR. SAN FRANCISCO: HARPER COLLINS. FECHA DE CONSULTA: 2/ENERO/2017
- ASCENSIÓN VILLALBA VARONA. (2007-2008). RECURSOS DE LA WEB 2.0 PARA LA ENSEÑANZA DE IDIOMAS. DISPONIBLE EN: [HTTP://CED.CELE.UNAM.MX/CIBERESTRATEGIAS/WPCONTENT/UPLOADS/2009/11/VILLALBA_WEB2.PDF](http://CED.CELE.UNAM.MX/CIBERESTRATEGIAS/WPCONTENT/UPLOADS/2009/11/VILLALBA_WEB2.PDF), FECHA DE CONSULTA: 2/ENERO/2017
- BONILLA FRANCY MILENA. (2009). ORIGEN, HISTORIA Y EVOLUCIÓN DE LAS TIC'S. DISPONIBLE EN: [HTTPS://SITES.GOOGLE.COM/SITE/TICSYOPAL5/ASSIGNMENTS](https://sites.google.com/site/ticsyopal5/assignments), FECHA DE CONSULTA: 2/FEBRERO/2017
- CATEDU.ES. (2007). METODOLOGÍA DE LA WEBQUEST. DISPONIBLE EN: [HTTP://CATEDU.ES/CDAGUA/A_2_WEBQUEST/METODOLOGIA_WEBQUEST.PDF](http://catedu.es/cdagua/a_2_webquest/metodologia_webquest.pdf), FECHA DE CONSULTA: 17/FEBRERO/2017
- DEFINICIONABC.COM. DEFINICIÓN DE TECNOLOGÍA. DISPONIBLE EN: [HTTP://WWW.DEFINICIONABC.COM/TECNOLOGIA/WWW.PHP](http://www.definicionabc.com/tecnologia/www.php), FECHA DE CONSULTA: 20/MARZO/2017
- DOCUMENTS.MX. WEBQUESTS: PROYECTOS VIRTUALES APLICADOS A LA ENSEÑANZA DE LENGUAS. DISPONIBLE EN: [HTTP://DOCUMENTS.MX/DOCUMENTS/TRABAJO-WEBQUESTS-FINAL-SIMON-M-JALO.HTML](http://documents.mx/documents/trabajo-webquests-final-simon-m-jalo.html), FECHA DE CONSULTA: 20/MARZO/2017
- DODGE, B. (1995). "SOME THOUGHTS ABOUT WEBQUEST". DISPONIBLE EN: [HTTP://EDWEB.SDSU.EDU/COURSES/EDTEC596/ABOUT WEBQUESTS.HTML](http://edweb.sdsu.edu/courses/edtec596/about_webquests.html), FECHA DE CONSULTA: 10/ABRIL/2017
- GARCÍA F. JOSÉ BORRAS. (2007). WEBQUEST: UN RECURSO DIDÁCTICO. DISPONIBLE EN: [HTTPS://TECNOLOGIAEDUCATIVAUNAHVS.FILES.WORDPRESS.COM/2015/11/WEBQUEST.PDF](https://tecnologiaeducativaunahvs.files.wordpress.com/2015/11/webquest.pdf), FECHA DE CONSULTA: 30/ABRIL/2017
- GIOMARA VERA CASTRO, (2012). *INTRODUCCIÓN DE LAS TIC'S EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA LENGUA CASTELLANA*. RECUPERADO DE REVISTA VINCULANDO:

[HTTP://VINCULANDO.ORG/EDUCACION/INTRODUCCION-TIC-
PROCESO-ENSEÑANZA-APRENDIZAJE-LENGUA-CASTELLANA.HTML](http://vinculando.org/educacion/introduccion-tic-proceso-ensenanza-aprendizaje-lengua-castellana.html),
FECHA DE CONSULTA: 8/MAYO/2017

- JALO, M. L.; SIMÓN, L. (2008) WEBQUESTS: PROYECTOS VIRTUALES APLICADOS A LA ENSEÑANZA DE LENGUAS. PUERTAS ABIERTAS, 4 (4),18-21. EN MEMORIA ACADÉMICA. DISPONIBLE EN: [HTTP://WWW.MEMORIA.FAHCE.UNLP.EDU.AR/ART_REVISTAS/PR.4550/PR.4550.PDF](http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.4550/pr.4550.pdf),
- NAYA DE VITA MONTIEL. (2008). [TECNOLOGÍAS - REVISTAS ELECTRÓNICAS URBE](http://publicaciones.urbe.edu/index.php/cicag/article/view/article/545/1317). DISPONIBLE EN: [HTTP://PUBLICACIONES.URBE.EDU/INDEX.PHP/CICAG/ARTICLE/VIEW ARTICLE/545/1317](http://publicaciones.urbe.edu/index.php/cicag/article/view/article/545/1317), FECHA DE CONSULTA: 28/MAYO/2017
- NÚÑEZ ROJAS, N.:(2010) LA WEBQUEST, EL AULA VIRTUAL Y EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS PARA LA INVESTIGACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL I CICLO DE EDUCACIÓN – USAT, EDICIÓN ELECTRÓNICA GRATUITA. TEXTO COMPLETO EN [WWW.EUMED.NET/LIBROS/2010A/669/](http://www.eumed.net/libros/2010a/669/) , FECHA DE CONSULTA: 2/JUNIO/2017
- MORCHIO, MARCELA. EL ROL DE LAS TIC EN LA CLASE DE INGLÉS. DISPONIBLE EN: [FILE:///C:/USERS/HP/DOWNLOADS/753.PDF](file:///C:/Users/HP/Downloads/753.pdf), FECHA DE CONSULTA: 2/JUNIO/2017
- PALMERO JULIO RUIZ; RODRÍGUEZ JOSÉ SÁNCHEZ; LÓPEZ RAFAEL PALOMO; MARTIN ALBERTO ARGOTE. (2010). WEBQUEST: UN RECURSO EDUCATIVO PARA SU USO EN EL AULA. DISPONIBLE EN: [HTTP://TECNOLOGIAEDU.UMA.ES/MATERIALES/WQ/ARCHIVOS/CAP1_WQ_DEFINICION.PDF](http://tecnologiaedu.uma.es/materiales/wq/archivos/cap1_wq_definicion.pdf), FECHA DE CONSULTA: 15/JULIO/2017
- PÉREZ GARCÍAS ADOLFINA; DOS SANTOS MATEO EUGENIO CUNHA FABIANA. (2016). ANÁLISIS DE ESTUDIOS ACADÉMICOS SOBRE WEBQUEST APLICADA A LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE UNA SEGUNDA LENGUA. DISPONIBLE EN: [HTTP://WWW.REDALYC.ORG/PDF/368/36846509010.PDF](http://www.redalyc.org/pdf/368/36846509010.pdf), FECHA DE CONSULTA: 15/JULIO/2017
- SERVICIOSTIC.COM. DEFINICIÓN DE LA TIC´S. DISPONIBLE EN: [HTTP://WWW.SERVICIOSTIC.COM/LAS-TIC/DEFINICION-DE-TIC.HTML](http://www.serviciostic.com/las-tic/definicion-de-tic.html), FECHA DE CONSULTA: 10/AGOSTO/2017

- SIMÓN LILIANA; JALO MARCELA LILIAN. (2012). WEBQUEST: PROYECTOS VIRTUALES APLICADOS A LA ENSEÑANZA DE LENGUAS. DISPONIBLE EN: [HTTP://WWW.MEMORIA.FAHCE.UNLP.EDU.AR/ART_REVISTAS/PR.4550/PR.4550.PDF](http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.4550/pr.4550.pdf), FECHA DE CONSULTA: 22/AGOSTO/2017
- STOKS, G. (2002). "WEBQUEST: TASK-BASED LEARNING IN A DIGITAL ENVIRONMENT". *BABYLONIA*, 1. <[HTTP://WWW.BABYLONIA-TI.CH/BABY102/PDF/STOKS.PDF](http://www.babylonia-ti.ch/baby102/pdf/stoks.pdf)>.
- WATSON, K. L. (1999). "WEBQUESTS IN THE MIDDLE SCHOOL CURRICULUM: PROMOTING TECHNOLOGICAL LITERACY IN THE CLASSROOM". *MERIDIAN. A MIDDLE SCHOOL COMPUTER TECHNOLOGIES JOURNAL*, 2, 2. <[HTTP://WWW.NCSU.EDU/MERIDIAN/JUL99/WEBQUEST/INDEX.HTML](http://www.ncsu.edu/meridian/jul99/webquest/index.html)> . FECHA DE CONSULTA: 1/SEPTIEMBRE/2017
- WETZEL, D. R. (2001) "WEBQUESTS: A STRATEGY FOR INTEGRATION OF TECHNOLOGY IN PRE- SERVICE ELEMENTARY SCIENCE TEACHER EDUCATION". COMUNICACIÓN PRESENTADA EN *NATIONAL ASSOCIATION FOR SCIENCE, TECHNOLOGY, AND SOCIETY CONFERENCE*, BALTIMORE, 1-3 DE MARZO DE 2001. <[HTTP://FACSTAFF.BLOOMU.EDU/DWETZEL/PDFFILES/2001NASTPAPER.PDF](http://facstaff.bloomu.edu/dwetzel/pdf/2001nastpaper.pdf)>. FECHA DE CONSULTA: 8/SEPTIEMBRE/2017