

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA UNAD

**ESPECIALIZACIÓN
PEDAGOGÍA PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE AUTÓNOMO**

**ESCUELA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ECEDU**

**Webquest como estrategia pedagógica para favorecer el Aprendizaje Autónomo y el uso adecuado de las TIC, en los estudiantes de Grado 8° A Colegio Gabriel Escobar Ballestas
Plato Magdalena.**

**Jorge Mario Vega Palencia
Código: 12.693.814**

**Pedro Uriel Rojas
Asesor**

**Plato, Magdalena
Abril 03 del 2017**

RAE

Título de la Investigación: Webquest como estrategia pedagógica para favorecer el Aprendizaje Autónomo y el uso adecuado de las TIC, en los estudiantes de Grado 8°A Colegio Gabriel Escobar Ballestas Plato Magdalena.

Autor: Jorge Mario Vega Palencia

Palabras Claves: Aprendizaje, Competencias, TIC, Aprendizaje Autónomo, Enfoques Pedagógicos, Estrategias Educativas.

Descripción de la investigación: Para nadie es un secreto, que los avances que se han dado en las tecnologías de la información y comunicación (TIC) han generado cambios importantes en la cultura y forma de relacionarse del hombre, en función, de las actividades cotidiana que realiza ya sean de tipo económicas, laborales, de entretenimiento, de estudio o de ocio. La innovación en estas tecnologías y la globalización de la información y la facilidad con la cual se puede acceder a la misma desde cualquier lugar del mundo, poco a poco ha venido creado un nuevo concepto de comunidad la cual se denomina Sociedad de la Información y del Conocimiento.

...entre sus principales rasgos vemos la amplia acción que ejerce en nuestras vidas a través de los medios de comunicación de masas, las redes de comunicación, TIC... Toda la información se vuelve cada vez más visual, más rápida, más accesible, con una difusión masiva en todos los estratos sociales y económicos, con nuevos canales de comunicación y cantidades ingentes de fuentes informativas. Lo que nos lleva a nuevos valores y pautas comportamiento social, nuevas simbologías, estructuras de transmisión del conocimiento y de organización de la información... configurando así nuevas y evolucionadas visiones del mundo en el que vivimos que cambian e influyen en nuestros comportamientos. Y que gracias a la escuela hemos de ir trabajando. (Domínguez Alfonso, 2009, p.1)

..en esta sociedad en la que prima el valor de la capacidad intelectual, del conocimiento, del desarrollo científico y tecnológico y de la capacidad

de innovación, como factores básicos de competitividad y de supervivencia, y como elementos claves para el desarrollo económico, social y el mejoramiento de las condiciones de vida y de bienestar individual y colectivos, la educación de las personas se convierten en un asunto estratégico, siendo fundamental el desarrollo de ciertas competencias como la capacidad de pensar, la independencia intelectual y el aprendizaje autónomo. (Amaya de Ochoa, s.f., p.1)

Partiendo de lo anterior, la presente investigación se llevó a cabo para indagar si los estudiantes de Grado 8°A del Colegio Gabriel Escobar Ballestas - Plato Magdalena; estaban siendo formados teniendo en cuenta las nuevas concepciones educativas y actitudinales que plantea la sociedad del Conocimiento y la Información. Por lo tanto, la importancia de esta investigación, radicó en identificar si los estudiantes relacionados estaban siendo instruidos o no con las habilidades y competencias necesarias que demanda la Sociedad del Siglo XXI, principalmente en las competencias concernientes al aprendizaje autónomo y el uso adecuado de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

La indagación planteada, se llevó a cabo por medio de la Investigación Explicativa, la observación directa y la aplicación de la herramienta Webquest como recurso tecnológico para identificar las competencias informáticas y tecnológicas que manejaban los estudiantes, en relación al uso adecuado de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y el favorecimiento implícito del aprendizaje autónomo dentro de sus procesos de enseñanza. Competencias fundamentales para la vida, empleabilidad y desempeño adecuado en la Sociedad del Siglo XXI.

Fuentes: Primarias y Secundarias.

Contenido:

- Portada
- Rae
- Índice general
- Índice de tablas y figuras
- Introducción
- Justificación
- Definición del problema

- Objetivos
- Marco teórico
- Aspectos metodológicos
- Resultados
- Discusión
- Conclusiones y recomendaciones
- Referencias
- Anexos.

Metodología: La metodología propuesta para llevar a cabo la presente investigación, se basa en el modelo de relación causa y efecto característico que permite llegar a un todo por medio del análisis de las relaciones que se dan entre un fenómeno o variable estudiada, en el cual se busca analizar o determinar cómo esa relación afecta a la otra parte involucrada.

Conclusiones: El proceso de favorecer el aprendizaje autónomo y el uso adecuado de las TIC a través de la utilización de una Webquest no es una tarea fácil, debido a que implica por parte de los estudiantes que éstos deben tener conocimientos previamente de informática y del uso de internet. Estas competencias se pueden potencializar si se integra de forma adecuada al proceso los docentes encargados del aprendizaje relacionado con la informática y el uso del internet. Quiere decir esto, que integrar al proceso del fomento del aprendizaje autónomo y significativo en los estudiantes, se requiere una adecuada enseñanza teórica y práctica por parte del docente encargado en el área de informática y demás profesores que deseen implementar el recurso web.

Así como los estudiantes requieren de competencias digitales e informáticas adecuadas, los docentes también deben desarrollar adecuadamente tales competencias. Aunque de parte de los docentes también deben de desarrollar las competencias necesarias para comprender cómo es el proceso de aprendizaje del individuo y a partir de tal conocimiento debe preparar sus estrategias de aprendizaje para así formar adecuadamente a un individuo.

Finalmente se expresa, que la investigación que es planteada en el presente documento fue comprobada a través de la afirmación de su hipótesis, a continuación, una descripción de la investigación realizada y los resultados obtenidos.

Recomendaciones:

- Al momento de implementar la estrategia del uso de la Webquest como herramienta Didáctica Pedagógica, los docentes deben recibir capacitación referente a las fases y

elementos que permiten desarrollar el proceso de aprendizaje en los individuos. Por ejemplo, los docentes deberían recibir capacitación en temas fundamentales en cómo saber propiciar la motivación del estudiante para que este desee aprender. Desde el punto de vista de los elementos que intervienen en el proceso de enseñanza de los individuos, se tiene la percepción, la atención, la comprensión, la transferencia y aplicación del conocimiento. Los docentes deben estar capacitados para saber desarrollar estas características en los individuos, las cuales juegan un rol importante debido que se está ante el proceso de la Metacognición, que es el proceso interno por el cual un individuo desarrolla su aprendizaje.

- Sin duda alguna las competencias digitales y del manejo del internet son necesarias tanto para el docente como para el estudiante, debido a que el manejo adecuado de tales competencias, representan en gran parte el éxito de la utilización adecuado de la Webquest. Si no se tienen adecuadas competencias digitales y del manejo del internet, esta acción provocará desmotivación que se verá reflejada en la apatía del docente o del estudiante por desarrollar las actividades que se planten desde la Webquest.
- Contar con una adecuada sala de informática en las instituciones educativas, para que de esa manera los docentes y los estudiantes dispongan de espacios tecnológicos adecuados para realizar sus respectivas actividades y potenciar sus competencias digitales y del manejo del internet.

Índice General

Justificación.....	11
Planteamiento Del Problema.....	18
Contexto De La Investigación.....	18
Pregunta De Investigación.....	25
Objetivos.....	26
Objetivo General.....	26
Objetivos específicos.....	26
Marco Conceptual Y Teórico.....	27
Hacia Las Sociedades Del Conocimiento Y La Información.....	27
Aspectos Metodológicos.....	36
Línea De Investigación.....	36
Sub Línea De Investigación.....	36
Marco Metodológico.....	36
Enfoque Y Tipo De Estudio.....	37
Población Y Muestra.....	37
Muestra.....	38
Técnicas E Instrumentos De Recolección De Datos.....	41
Validez Y Confiabilidad Del Instrumento De Recolección De Datos Seleccionado.....	43
Resultados.....	44
Resultados De La Observación Realizada E Implementación De La Lista De Cotejo.....	53
Discusión.....	57
Conclusiones.....	60
Recomendaciones.....	62
Referencias Bibliográficas.....	63
Anexos.....	67
Lista de chequeo.....	67
Encuesta aplicada.....	68
Consentimiento Informado.....	69

Índice De Tablas

Tabla 1. Ecuación selección de elementos aleatoriamente.	40
---	----

Lista De Figuras

Figura 1. Pregunta uno, cuestionario aplicado en la investigación.	44
Figura 2. Pregunta dos, cuestionario aplicado en la investigación.....	44
Figura 3. Pregunta para determinar las competencias en el uso del programa Word.	45
Figura 4. Pregunta para determinar las competencias en el uso del programa Excel.	45
Figura 5. Pregunta para determinar las competencias en el uso del programa Power Point.....	46
Figura 6. Pregunta para determinar las competencias en el uso del navegador internet.	46
Figura 7. Pregunta para determinar competencias en búsqueda de información en internet.	47
Figura 8. Pregunta para identificar si los estudiantes poseían correo electrónico.....	47
Figura 9. Pregunta para determinar las competencias en el manejo del correo electrónico.	48
Figura 10. Pregunta para determinar el manejo de la información.	48
Figura 11. Pregunta para determinar competencias en el uso y manejo de la información.	49
Figura 12. Pregunta para identificar conocimientos sobre redes sociales.....	49
Figura 13. Pregunta para identificar conocimientos sobre el canal de Youtube.	50
Figura 14. Pregunta para identificar conocimientos sobre el concepto de comunidad virtual.....	50
Figura 15. Pregunta para determinar conducta de ingreso a internet.	51
Figura 16. Pregunta para determinar el nivel de conocimientos y manejo del internet	51
Figura 17. Pregunta para identificar nivel de conocimientos, manejo computador e internet.	52
Figura 18. Mapa Conceptual Aprendizaje Autónomo.	53
Figura 19. Trabajo de campo, aplicación de encuesta.....	54
Figura 20. Trabajo de campo, manejo Webquest diseñada.	54
Figura 21. Pantallazo Webquest proyecto de investigación.....	55
Figura 22. Pantallazo reflexión y debate de la actividad de campo realizada.	56

Introducción

El presente trabajo de investigación pretende determinar o corroborar, si la implementación de la herramienta Tecnológica Webquest al proceso de enseñanza – aprendizaje en los entornos educativos de formación secundaria, puede fomentar el Aprendizaje Autónomo y el manejo adecuado de las Tecnologías de la Información y Comunicación –TIC, así mismo las competencias inmersas en dicho enfoque educativo y las aptitudes que demanda la Sociedad del Siglo XXI.

Se resalta que la presente investigación parte también del antecedente producto de la publicación del Artículo “*La Elequest Como Herramienta Para Fomentar El Aprendizaje Autónomo Y Significativo Del Alumno*” producido por Victoria Chauvell, Ignacio Laborda y María Hernández. En el cual exponen el avance de las Tecnologías de la Información y Comunicación –TIC y el desarrollo de la Web 2.0 y cómo estos elementos tecnológicos abren todo un universo de posibilidades didácticas y de aprendizaje que se pueden utilizar en la escuela aprovechando precisamente las Tecnologías de la Información y Comunicación –TIC con las que se cuenta en la actualidad y hacia futuro.

A partir de esto, se parte de lo anteriormente descrito y de las demandas formativas y educativas que requiere el contexto histórico en el que se encuentra la humanidad a través de la sociedad del conocimiento y la tecnología. Por ello nace la necesidad de llevar a la práctica o a un escenario palpable la realidad teórica que plantean los autores Victoria Chauvell, Ignacio Laborda y María Hernández y la investigación realizada por el propio autor del presente proyecto de investigación, en relación a las competencias que deben desarrollar los individuos que integran la Sociedad del Siglo XXI.

La metodología que se utilizó para llevar a cabo la presente investigación, se basó en el modelo de relación causa y efecto, característica que permite llegar a un todo por medio del análisis de las relaciones que se dan entre un fenómeno o variable estudiada, en el cual se busca analizar o determinar cómo esa relación afecta a la otra parte involucrada. Al respecto, *Arias (1999) afirma: “se encarga de buscar el por qué de los hechos mediante el establecimiento de relaciones causa-efecto” (p.20).*

Finalmente, el presente proyecto de investigación se encuentra estructurado de la siguiente manera:

- **Rae:** Contiene un resumen analítico final, que describe el proceso de investigación que se desarrolló en el presente proyecto de investigativo y con el cual se busca acercar al lector con los contenidos, la metodología aplicada, conclusiones y recomendaciones dadas para comprender o aplicar los resultados obtenidos producto de la investigación realizada.
 - **Introducción, Justificación y Definición del problema:** Donde se encuentra una presentación del tema objeto de estudio, el problema identificado y el por qué de la importancia de su solución.
 - **Objetivos:** Donde se expresan las razones por las cuales se está llevando a cabo el presente proyecto de investigación y la forma como se alcanzará lo plasmado en los mismos.
-

- Marco teórico y Aspectos metodológicos: Aquí se contemplan las teorías y antecedentes que dan sustento al desarrollo del presente proyecto de investigación, se muestra la metodología que se empleó para recolectar la información que permitiera el logro de los objetivos planteados en el presente proyecto de investigación.
 - Resultados, Discusión, Conclusiones y recomendaciones: En este apartado se presentan los resultados obtenidos mediante el desarrollo del proyecto de investigación, así como también, el análisis de los resultados obtenidos frente al marco teórico descrito en el proyecto de investigación. Finalmente, el lector ubicará las recomendaciones que hace el investigador para comprender y aplicar los resultados obtenidos producto de la investigación realizada.
 - Referencias: En este apartado, se describe cada uno de los autores que fueron referenciados para brindar apoyo teórico o sustentar lo manifestado en el Marco Teórico del presente proyecto investigativo.
 - Anexos. Finalmente, el lector encontrará los anexos, los cuales podrá constatar para identificar las herramientas o elementos utilizados para llevar a cabo el proyecto de investigación realizado.
-

Justificación

El auge de la tecnología, la información y las nuevas formas de comunicación han generado un cambio no solo en la forma de comunicarnos o de crear o acceder a la información, sino que también, han traído cambios culturales, en las aptitudes, en la forma de educar, entre otras. Por ejemplo, en la educación Villa (como se citó en Domínguez Alfonso, 2009) afirma “que el descenso de la capacidad de concentración donde el lenguaje televisivo es telegráfico y la capacidad de escucha oral se ha reducido. Y esta cultura de la imagen trae consecuencias importantes a la enseñanza. «Aguantar» a un profesor, un orador, cincuenta minutos seguidos le cuesta a una gran parte de los alumnos”. (p.3.)

Sin duda alguna ésta es una de las características por las cuales un docente se queja más hoy en día. Hoy más que nunca les cuesta a los profesores mantener concentrados a sus estudiantes y eso se debe a la facilidad que un estudiante tenga a su alcance un teléfono inteligente conectado al Wi-fi de la misma entidad educativa o por medio de un paquete de datos que le da acceso a todo un universo didáctico y de aprendizaje casi que infinito.

Como lo expresa el autor Villa (2006) la interactividad que ofrece la tecnología y los contenidos que se pueden encontrar en la web, son más atractivos que escuchar a un docente u orador por minutos u horas, donde estos personajes son los agentes protagonistas en el manejo o manipulación de la información que se transmite y muchas veces lo hacen de manera plana, condenando a los receptores a solo escuchar y tratar de memorizar el mensaje que se les comunica.

El auge de las redes sociales, el canal de Youtube, juegos en línea y blogs son factores muy llamativos para los estudiantes y los mantienen en la red, gracias al avance que se tuvo de

pasar de una web 1.0 (Plana) a una web 2.0. (Dinámica e interactiva). Donde en esta última, se les da el protagonismo o posibilita a los usuarios a crear sus propios contenidos, compartirlos, editarlos o consultar información de acuerdo a sus preferencias por medio de motores de búsqueda especializados o la existencia de sitios web que comparten afinidad con el usuario.

Así como la red o el internet presentó ese gran avance tecnológico, de pasar de un escenario donde los usuarios solo tenían permitido copiar, consultar y guardar información a uno donde ellos pasan a ser los protagonistas debido que ya no solo pueden copiar y guardar información, sino que también la pueden construir, editar, compartirla y hacerla interactiva para un mayor aprendizaje de acuerdo a los intereses del usuario. En el presente y futuro de la educación, también se debe dar ese avance en términos de renovar el proceso de enseñanza – aprendizaje, donde al estudiante se le convierta en el centro del proceso de enseñanza de acuerdo a las competencias que está demandando la Sociedad del Siglo XXI o Sociedad de la información y la tecnología.

...esta compleja sociedad, ya totalmente implantada entre nosotros, trabaja rápidamente y sin cesar. Hemos de aprender a buscar, valorar, organizar, seleccionar y utilizar de modo útil toda esa información para que nos sea realmente válida y productiva, de manera que no se convierta en todo lo contrario a lo que se pretende, es decir, para que no se convierta en un inconveniente o estorbo para desarrollarnos en nuestro entorno social y profesional. Los cambios llevados a cabo en y desde las tecnologías conllevan también una diversidad de cambios radicales en la organización

del conocimiento, en los procesos cognitivos del ser humano y en la organización y prácticas sociales. (Domínguez, 2009, p.6)

Esto lleva a plantear que los sistemas educativos de hoy, requieren un cambio para adaptarse a la sociedad de la información y la tecnología o sociedad del Siglo XXI que gobierna hoy al mundo desde muchos frentes de la cotidianidad, en pro, de formar individuos que no solo memoricen y construyan información para almacenar, sino que sepan qué hacer con ella en pro de resolver conflictos, transformar realidades, aprender para toda la vida y desarrollen un adecuado manejo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), dado a su gran influencia a nivel laboral, formativo y social.

...infinidad de autores de todas partes del mundo coinciden en esta necesidad de cambio, para evitar que la crisis existente en el sistema educativo se haga aún mayor. Hemos de hacer ver a la sociedad en general y a la comunidad educativa en particular, que al igual que el nacimiento de la institución escolar en el siglo XIX tuvo lugar por la necesidad de dar respuesta a las inquietudes y carencias de las sociedades industriales del momento. Ahora, dichas instituciones tienen que hacer el esfuerzo de transformarse en virtud de las nuevas necesidades sociales. (Domínguez, 2009, p.8)

Como se puede percibir, la sociedad de la información y del conocimiento ya es una realidad en la que vive el ser humano y por ende, la escuela está llamada a ir aplicando los

cambios necesarios para ajustar sus currículos de acuerdo a formar individuos con las competencias y aptitudes que demanda la Sociedad del conocimiento y de la información o Sociedad del siglo XXI. Así, como lo afirma Domínguez (2009):

Lo que nos lleva a nuevos valores y pautas comportamiento social, nuevas simbologías, estructuras de transmisión del conocimiento y de organización de la información...configurando así nuevas y evolucionadas visiones del mundo en el que vivimos que cambian e influyen en nuestros comportamientos. Y que gracias a la escuela hemos de ir trabajando. (p.1)

...los cambios del sistema educativo deben orientarse hacia la mejora competencial de los estudiantes. La sociedad digital requiere de competencias que los sistemas educativos han de desarrollar (autonomía, adaptación, tratamiento de la información, etc. -El aprendizaje debe producirse de forma natural, partiendo de los intereses del aprendiz, teniendo en cuenta lo que ya sabe, desde la práctica y de cometer errores para ser reorientado por el docente. -El aprendizaje no está en los contenidos sino en las interacciones que se producen alrededor de ellos. (Pérez, 2013, párr. 16, 17 y 21)

Partiendo de lo anterior, el presente proyecto de investigación se desarrolla, para conocer si los estudiantes del Grado 8ºA del Colegio Gabriel Escobar Ballestas - Plato Magdalena; están siendo formados teniendo en cuenta las nuevas concepciones educativas y aptitudinales que

plantea la sociedad del Conocimiento y de la Información o Sociedad del Siglo XXI. Por lo tanto, la importancia de esta investigación radica, en identificar si los estudiantes relacionados estaban siendo instruidos o no con las habilidades y competencias necesarias que demanda la Sociedad del Siglo XXI, principalmente en las competencias concernientes al aprendizaje autónomo y el uso adecuado de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Competencias fundamentales para la vida, empleabilidad y desempeño adecuado en la Sociedad del Siglo XXI.

...el aprendizaje autónomo es un objetivo planteado cada vez con más fuerza en los ámbitos psicológicos y educativos. La mayor disponibilidad de las tecnologías y la velocidad de avance en los conocimientos están reduciendo la importancia de la adquisición de estos como objetivo fundamental. (Moreno y Martínez, s.f, p.3)

Kamii (s.f) afirma: El desarrollo de la autonomía, en resumen, significa llegar a ser capaz de pensar por sí mismo con sentido crítico, teniendo en cuenta muchos puntos de vista, tanto en el ámbito moral como en el intelectual. (...) se hará hincapié en que el alumno encuentre sus propias respuestas a sus propias preguntas por medio de experimentos, pensamiento crítico, confrontación de puntos de vista; y sobre todo, en que todas estas actividades tengan sentido para él. (p.1)

...la competencia digital conlleva el uso seguro y crítico de las tecnologías de la sociedad de la información (TSI) y se sustenta en las competencias básicas de TIC. ... Las capacidades necesarias incluyen buscar, obtener, tratar y usar información, de forma crítica y sistemática,

evaluando su pertinencia y diferenciando entre información real y virtual, pero reconociendo sus vínculos. Las personas deben ser capaces de utilizar herramientas para producir, presentar y comprender información compleja, tener la habilidad de acceder a servicios basados en internet y saber utilizar las TSI en apoyo del pensamiento crítico, la creatividad y la innovación. (Ministerio de Educación Nacional, 2009, p.10)

Desde este punto de vista el proyecto de investigación realizado, también se justifica, a raíz que se lleva a cabo un análisis a la forma en cómo se están educando a los estudiantes del Grado 8°A Institución Educativa Gabriel Escobar Ballestas; y a la luz de los resultados obtenidos, se comunicará a las dependencias pertinentes los hallazgos identificados, en pro, de que se realicen los ajustes a que haya lugar en el plan curricular o en las estrategias pedagógicas que utiliza la planta docente para formar a los alumnos frente a los nuevos paradigmas educativos, aptitudinales y comportamentales que demanda la Sociedad del Siglo XXI.

De igual forma, teniéndose en cuenta el valor teórico e investigativo que maneja el actual proyecto de investigación, se espera aportar o profundizar en las nuevas concepciones formativas que podrán aplicar o afianzar los docentes en el proceso de enseñanza– aprendizaje que realizan con sus estudiantes. Como, por ejemplo, la integración de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) al proceso de enseñanza – aprendizaje de sus estudiantes y viceversa, utilización de herramientas Web 2.0. para favorecer el desarrollo del aprendizaje autónomo y la enseñanza del manejo informático y uso adecuado del internet y lo que estas competencias significan para los individuos de la Sociedad del Siglo XXI.

Se resalta, que para poder identificar al interior del aula de clases del Grado 8ºA, si los alumnos estaban siendo formados con relación a las competencias informáticas, tecnológicas y de aprendizaje que demanda la Sociedad del Siglo XXI, se acudió a la observación y al uso de la herramienta tecnológica Webquest. Elemento que se justifica en el desarrollo del presente proyecto de investigación, con el objetivo de evidenciar el nivel de conocimiento y manejo que tenían previamente los docentes y los estudiantes, frente al uso informático, el desarrollo del aprendizaje autónomo y el uso adecuado de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje.

Finalmente, con los resultados de la Investigación realizada, se espera sustentar el rol que juegan los nuevos paradigmas educativos que plantea la Sociedad de la Información y el Conocimiento, como lo es el desarrollo de competencias que integren el uso adecuado de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y el uso de herramientas Web 2.0. para favorecer el aprendizaje autónomo y el manejo informático dentro de los procesos de formación de los nuevos individuos que demandara la Sociedad del Siglo XXI.

Al respecto, *Aguerrondo (1999) “La sociedad del Siglo XXI requiere de algo más complejo que los meros ‘saberes’ o conocimientos. Requiere COMPETENCIAS”* (párr.47).

Planteamiento Del Problema

Contexto De La Investigación

...la educación básica del siglo XXI se apoya en dos grandes pilares: aprender a aprender y aprender a vivir juntos. (...) Dichos pilares son la base de transformaciones importantes en la educación básica, que afectan tanto a los contenidos curriculares, la formación y el desempeño docente como a la organización institucional de la actividad escolar. (Tedesco, 2010, p.31)

...en el año 2001, los Ministros de Educación de América Latina y el Caribe, instan a: Dar la máxima prioridad a las competencias básicas del aprendizaje para acceder a la cultura, a la información, a la tecnología y para continuar aprendiendo. El aprendizaje efectivo de estas competencias requiere la utilización de nuevos métodos y medios de enseñanza. (MEC, s.f, p.11)

El problema para hacer realidad lo anteriormente planteado y en especial para el caso de Colombia, es que en el país y de acuerdo a una entrevista realizada por Gossaín (como se citó en Ramírez, 2014) “la gran mayoría de los profesores pertenecen al antiguo estatuto de contratación de maestros estatales decreto de 1979 y el cual ya tiene 35 años de viejo. (...), lo cual impide la evaluación y obliga a que el salario de un maestro no se determine por su capacidad sino por su antigüedad”.

Esta característica supone, que a los docentes no se les puede evaluar la calidad y pertinencia de lo que enseñan, debido que están sujetos a una norma de contratación que no le permite, es decir, no se les puede evaluar si el proceso de enseñanza – aprendizaje que desarrollan es el adecuado para la formación de individuos que demandan los nuevos contextos sociales y tecnológicos de hoy y hacia futuro.

Se podría decir entonces, que gran parte de los docentes estatales no se sienten obligados a impartir una enseñanza de calidad o sujeta a las nuevas competencias que requiere la sociedad del Siglo XXI, esto en parte, a que sus sueldos o puestos laborales no están determinados por la pertinencia y calidad con la que deberían llevar a cabo el proceso de enseñanza. Característica que puede llevar al docente a solo limitarse a desarrollar un proceso de enseñanza plano, el cual es basado en la memorización de la información y réplica de la misma a través de un examen escrito u oral. Alejando de esta manera, no solamente a los alumnos de las nuevas competencias y aptitudes que demanda la sociedad del Siglo XXI, sino también al mismo Docente, el cual, al resistirse de cambiar sus prácticas educativas de antaño y protegidas por el Decreto de 1979, se niega la oportunidad de implementar los nuevos enfoques educativos que plantea la Educación Básica en el Siglo XXI y en la cual las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) están jugando un rol importante.

La escuela como el principal estamento para desarrollar la Educación y la formación de individuos, está en la obligación de actualizar los currículos, contenidos y metodologías con las cuales lleva a cabo el proceso de enseñanza – aprendizaje. La forma y la objetividad de educar deben ir a la par, con los nuevos paradigmas educativos y sociales que trae consigo el avance

exponencial del desarrollo tecnológico y de la información que hoy se vive y se prevé de igual forma hacia futuro.

Pero con preocupación se observa la realidad de la Educación en Colombia, el país ocupó el puesto 61 entre 65 naciones más que participaron en la evaluación de las pruebas del Programa Internacional de Evaluación de Estudiantes (PISA, por su sigla en inglés).

Semana.com (2014): concluye que los datos se repiten y la historia parece calcada a la de hace unos meses. Colombia está en el último lugar de las pruebas de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE), que midieron la habilidad de 85.000 estudiantes de 15 años, 9.000 de ellos colombianos, para resolver problemas de la vida real con los que no están familiarizados. (...) .. Este test era una prueba optativa del informe del Programa Internacional de Evaluación de Estudiantes (PISA, por su sigla en inglés), en el que Colombia quedó de 61 de 65 países que presentaron la prueba. (...) ... El propósito de esta evaluación es averiguar si los jóvenes de 15 años están adquiriendo la habilidad necesaria para solventar situaciones problemáticas en el siglo XXI. (...) ... Con este punto de la evaluación PISA, el ojo se volvió a poner sobre las políticas de educación del país, pues Colombia no sólo ocupa los peores puestos, sino que empeoró respecto al 2009. Sobre este punto, la ministra Campo asegura que el gobierno decidió cambiar las pruebas Saber 11 para que el sistema de preguntas fuera más parecido al PISA puesto que el nuestro siempre habían sido preguntas de selección múltiple y el 60 % de las evaluaciones de PISA son preguntas abiertas. (...) ... Además, sostiene que por primera vez la política educativa se centra en mejorar la calidad de educación más que en la cobertura... “Los programas de décimo y once son obsoletos y no desarrollan las competencias para un joven del siglo XXI”, apuntó la ministra. (párr. 1, 2, 4, 7, 8, 9)

Como se puede evidenciar y de acuerdo a los resultados que arroja la prueba (PISA), es que Colombia viene desarrollando una educación bajo el modelo tradicionalista, donde el profesor aún es el protagonista del proceso de aprendizaje y el estudiante es un actor pasivo que solo se dedica a almacenar información que le brinda el docente, sea confiable o no, el docente basa su modelo educativo en la acción memorística de la información para que esta sea replicada por parte del estudiante en un examen oral o escrito, acción que se repite a lo largo del proceso formativo del individuo hasta llegar a las pruebas saber 11, donde nuevamente los estudiantes son sometidos a responder preguntas cerradas o de selección múltiple.

En pocas palabras, el individuo se forma para replicar información memorística y mecanizada que ha adquirido en el transcurso de sus años escolares, dejando de lado las nuevas competencias que demandan la educación del futuro y la sociedad del Siglo XXI. Donde se requiere de individuos con habilidades para la autoformación y la autonomía intelectual para así diseñar estrategias que impulsen la mejora o transformación de los contextos donde interactúa el ser humano y de igual forma se requiere de la formación de personas que sean capaces de resolver conflictos o problemáticas que afecten el normal desarrollo del individuo como persona o como sociedad. Todo esto a través del desarrollo de competencias que permitan aprender a aprender, a interpretar, a organizar, a analizar y a utilizar información y los medios tecnológicos de hoy y hacia futuro.

Así como a nivel nacional se percibe que en teoría gran parte de la educación se desarrolla de forma tradicional, para el caso de la Institución Educativa Gabriel Escobar Ballestas, Curso 8°A, se podría decir que también afronta una realidad similar. Esto, a raíz de la observación

realizada en el aula de clases en mención. Se pudo evidenciar que los Docentes desarrollan sus clases de forma tradicional, donde el Profesor explica y dicta el tema de la clase y los estudiantes copian y tratan de memorizar lo socializado por el Docente. Desde esta apreciación se evidencia, que no hay favorecimiento para desarrollar el aprendizaje autónomo en los estudiantes, solo cuando se solicita por parte del docente el trabajo en grupo y los alumnos colocan a prueba sus destrezas y conocimientos previos para realizar la tarea asignada.

Respecto al desarrollo de las competencias informáticas, es en el área de la asignatura donde los estudiantes tienen la mayor posibilidad de adquirirlas. A pesar que la Institución dispone de una sala de informática dotada con equipo de cómputo y conexión a internet, este espacio solo es habilitado cuando se desarrollan las clases de informática, de lo contrario, los alumnos para realizar investigación en la web o acceder a un computador para el desarrollo de tareas lo deben hacer externamente, disminuyendo así la posibilidad de empoderamiento informático y el uso adecuado de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en razón, que la mayoría de ellos son de escasos recursos y se les limita el acceso a un café internet o a un computador donde ellos puedan seguir con la apropiación del manejo informático, de la competencia investigativa, de análisis y organización de la información.

Si bien es cierto que a los estudiantes se les solicita investigar, trabajar en grupo y de forma individual, el proceso de evaluación se sigue presentando a través de exámenes, donde se les solicita replicar lo investigado o lo visto en clases, dejando de lado la evaluación por competencias, como por ejemplo la del análisis y resolución de conflictos, el pensamiento crítico, el favorecimiento del aprendizaje autónomo o la utilización de un recurso web para plasmar lo

aprendido y así seguir apropiando de esta manera al educando en el manejo informático y tecnológico que ofrece las TIC. Competencias necesarias para el individuo de la Sociedad del Siglo XXI.

En plática con los estudiantes y producto de un cuestionario aplicado en el Curso 8°A, referente al conocimiento informático que tienen y quien les enseñó el manejo del mismo, se pudo evidenciar con un 83%, que los estudiantes han profundizado el desarrollo de competencias (TIC) por su propia cuenta o por medio de la experiencia adquirida en otros espacios diferentes a la escuela.

Esta característica demuestra, que los estudiantes son capaces de aprender autónomamente, solo hace falta que los docentes en su accionar Didáctico y Pedagógico, favorezcan los espacios, temáticas y herramientas web que permita desarrollar en los estudiantes las competencias necesarias que demanda el momento histórico en el que se vive actualmente y hacia futuro.

De no realizarse estos cambios en la educación de los alumnos del Curso 8°A, se estaría formando individuos con desventajas informáticas, tecnológicas, intelectuales y aptitudinales que de no corregirse en el transcurso de los próximos años escolares, crearán en el individuo un proceso más traumático para empoderarse de las competencias y aptitudes que requerirá para integrarse de forma adecuada a los contextos que plantea la sociedad del conocimiento y la información en materia de empleabilidad, solución de conflictos, toma de decisiones y autonomía intelectual y formativa.

En la observación realizada al interior de la Institución Educativa Gabriel Escobar Ballestas y en el Curso 8°A, es evidente que hay compromiso por parte de la planta docente en formar a sus educandos, pero se podría decir, que lo que puede estar fallando es que hace falta más

capacitación para los docentes para que ellos implementen las nuevas concepciones educativas que ha traído consigo el cambio generacional que vive la humanidad, producto de la globalización y los avances tecnológicos que se dan día a día.

En pocas palabras, tanto a docentes como estudiantes, les toca desaprender la forma como vienen desarrollando el proceso de enseñanza – aprendizaje tradicional, para aprender a desarrollar las competencias de enseñanza, de aprendizaje y aptitudinales que requiere la sociedad del Siglo XXI.

Este es un proceso que amerita capacitación y de rompimiento de paradigmas educativos, pero gracias al desarrollo tecnológico de hoy y que se está en la sociedad del conocimiento y la información, la capacidad investigativa no tiene límites en las autopistas interminables de conocimientos y de herramientas web que ofrece el internet y la web 2.0. El docente como el principal actor en la formación de individuos, tienen al alcance todo un universo didáctico que pueden consultar a través de la web para así replicarlo en sus aulas de clases y poco a poco podrán ir rompiendo el paradigma de la educación tradicional, para pasar a implementar los nuevos paradigmas de formación que demanda la nueva sociedad, como por ejemplo: adquirir la capacidad de autonomía en el aprendizaje y tomar decisiones autónomamente, solucionar problemas y por su puesto la competencia informática, comunicativa y tecnológica para navegar en las grandes autopistas de información y recurso educativos y de aprendizaje que ofrece la web 2.0.

El universo didáctico de la web 2.0. otorga infinidad de recursos educativos que pueden ser implementados por parte del Docente para fomentar las competencias anteriormente descritas, pero de ese universo didáctico se puede destacar la herramienta tecnológica Webquest, por su facilidad de aplicación y manejo dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje, de igual forma

porque el diseño de la misma, depende netamente de las temáticas que este manejando el profesor y objetivos de formación que desee alcanzar con sus estudiantes, colocando de esta manera a prueba la capacidad didáctica, pedagógica, de aprendizaje e informática no solo de los alumnos sino del Docente.

Pregunta De Investigación

¿Cómo la integración del uso de la herramienta tecnológica Webquest en las aulas de clases tradicionales, puede fomentar el aprendizaje autónomo y el uso adecuado de las TIC en los estudiantes del Grado 8°A de la Institución Educativa Gabriel Escobar Ballestas?

Objetivos

Objetivo General

Determinar a través de una investigación explicativa, cómo la utilización de una Webquest por parte de los estudiantes de Grado 8°A Colegio Gabriel Escobar Ballestas, (Plato Magdalena), puede favorecer en ellos el aprendizaje autónomo y el uso adecuado de las TIC.

Objetivos específicos

- Recolectar información pertinente sobre las relaciones existente, entre el aprendizaje autónomo y el uso adecuado de las TIC como competencias necesarias en la Sociedad del Siglo XXI.
 - Identificar el nivel de las competencias digitales e informáticas, que manejan los estudiantes del Grado 8°A Colegio Gabriel Escobar Ballestas.
 - Verificar con un ejercicio práctico si a través de una Webquest, es posible favorecer el aprendizaje autónomo, la toma de decisiones, la resolución de conflictos y el empoderamiento en el manejo de las TIC.
-

Marco Conceptual Y Teórico

En el presente apartado se hace una conceptualización de los temas tratados en el planteamiento del problema, para que de esta manera, se tenga una visión general y sustento teórico respecto a los conceptos descritos para llevar a cabo la investigación planteada.

Mertens & Creswell (como se citó en Hernández, Batista y Fernández, 1991), “el marco teórico proporciona una visión de donde se sitúa el planteamiento propuesto dentro del campo de conocimiento en el cual nos "moveremos". En términos de Mertens (2005), nos señala como encaja la investigación en el panorama ("big picture") de lo que se conoce sobre un tema o tópico estudiado. Asimismo, nos puede proporcionar ideas nuevas y nos es útil para compartir los descubrimientos recientes de otros investigadores Creswell (2005)”.

Hacia Las Sociedades Del Conocimiento Y La Información

UNESCO (como se citó en Portal Educativo, 2014),

...los cambios radicales provocados por la tercera revolución industrial –la de las nuevas tecnologías– han creado de hecho una nueva dinámica, porque desde mediados del siglo XX la formación de las personas y los grupos, así como los adelantos científicos y técnicos y las expresiones culturales, están en constante evolución, sobre todo hacia una interdependencia cada vez mayor. (párr. 1)

Esto ha traído a la luz, la concepción de Sociedad de la Información. *Manuel Castells* (2012): “Una sociedad de la información es aquella en la cual las tecnologías que facilitan la creación, distribución y manipulación de la información juegan un papel esencial en las actividades sociales, culturales y económicas” (párr. 5). Pero más allá de estas dimensiones también se encuentra la Educación.

Esta característica lleva a los educadores, al sistema educativo y a los estudiantes a implementar cambios en el proceso de enseñanza – aprendizaje, para que de esta manera, no queden rezagados por los nuevos paradigmas formativos y educativos que trae consigo la Sociedad de la Información o la Sociedad del Siglo XXI. Es decir, estos actores deben promover el desarrollo de competencias o aptitudes, que permitan la explotación de los cambios que ha traído sin duda alguna los contextos sociales y tecnológicos de hoy.

...el aprendizaje efectivo de estas competencias requiere la utilización de nuevos métodos y medios de enseñanza. El dominio de las competencias fundamentales debe complementarse con aprendizajes que favorezcan el desarrollo de capacidades de equilibrio personal, de inserción social y de desarrollo cognitivo, dando especial atención al aprendizaje de habilidades que permitan aprender a aprender, a interpretar, a organizar, a analizar y a utilizar información. (Ministro de Educación y Cultura, Paraguay, s.f., p.10.)

Riart (como se cita Ministro de Educación y Cultura, Paraguay, s.f.).
“expresa que: Desde diferentes contextos, la competencia ha sido definida

de múltiples formas y con nociones de variada amplitud. Algunos la asocian exclusivamente con el saber hacer y con la resolución de problemas y otros, sin embargo, la relacionan con la integración de saberes en una determinada acción, donde se conjugan conocimientos, destrezas y actitudes”. (p.12)

Teniéndose en cuenta que no hay una definición exacta para el concepto de competencia, para efectos de la presente investigación, se entenderá el concepto de competencia, como la capacidad de un individuo para reflexionar sobre su ser y como individuo inmerso en una sociedad, por medio del saber hacer, donde integre conocimientos previos y nuevos para solucionar problemas y proponer nuevas ideas que transformen un determinado contexto.

Desde esta situación se tiene al Aprendizaje Autónomo como un elemento educativo, que puede convertirse en una estrategia de aprendizaje, para fomentar el desarrollo de las competencias anteriormente descritas y de las cuales se han venido describiendo en el presente trabajo investigativo.

Al igual que el concepto de Competencia, de igual forma se tiene que el aprendizaje autónomo tampoco tiene una definición exacta.

Chan, Pearson, Lewin, Yumuk, Benson, Bolle, Little, Wenden & Holec (como se cita en Moreno y J. Martínez, 2007): en el ámbito educativo suelen considerarse que son autónomas aquellas tareas del aprendizaje conscientes en resolver ejercicios por sí mismo, plantear nuevos problemas, discutir en grupo sobre algún tema, realizar investigaciones y

cualquier actividad realizada fuera de las horas de clase o sin el concurso del profesor. Hay experiencias sobre autoaprendizaje presentadas en artículos (por ejemplo, Chan, 2003; Pearson y Lewin, 2005; Yumuk, 2002, y en encuentros profesionales sobre la docencia en el Futuro EEES, como el VI Congreso Internacional sobre Docencia Universitaria e Innovación celebrado en Barcelona España en Julio de 2006. Hay textos de referencia común en la literatura, especialmente de la enseñanza de lenguas, como los Benson y Boller (1997), Little (1991) y Wenden (1998). (...) ... A pesar de todo este bagaje, la definición de autonomía en el aprendizaje no es abordada de modo satisfactorio, al menos desde el punto de vista conductual. Partiendo de la noción aportada por Holec (1981), en términos de “habilidad para hacerse cargo del propio aprendizaje”, el autoaprendizaje suele ser planteado en términos de destrezas cognitivas y metacognitivas, posesión de intuiciones e insights o, incluso, de capacidad innata. (p. 52)

De acuerdo a lo anterior y para efectos de la presente investigación, se precisa que hay afinidad con los autores (Moreno y J. Martínez, 2007) en relación a que el autoaprendizaje suele ser planteado en términos de *destrezas cognitivas y metacognitivas*, posesión de intuiciones e insights o, incluso, de capacidad innata.

Flavell (como se citó en Otero, s.f.) “la Metacognición se refiere al conocimiento que uno tiene sobre los propios procesos y

productos cognitivos o sobre cualquier cosa relacionada con ellos, es decir, las propiedades de la información o los datos relevantes para el aprendizaje. Por ejemplo, estoy implicado en Metacognición (metamemoria, metaaprendizaje, metaatención, metalenguaje, etc.) si me doy cuenta de que tengo más problemas al aprender A que al aprender B si se me ocurre que debo comprobar C antes de aceptarlo como un hecho... La Metacognición se refiere, entre otras cosas, al control activo y la orquestación y regulación subsiguiente de estos procesos”. (p.18)

De igual forma, Brown (como se cita en Otero, s.f.) explica que: “las destrezas de la metacognición son las que se atribuyen al ejecutivo en muchas teorías de la memoria humana e inteligencia artificial: predecir, comprobar, controlar, contrastar con la realidad y coordinar y controlar los intentos deliberados para estudiar, aprender o resolver problemas”. (p.18)

Como se puede observar, el proceso de la metacognición encierra o guarda relación con las competencias que demanda la sociedad del Siglo XXI, como por ejemplo la resolución de problemas, comprobar, contrastar la realidad.

De igual forma, Brown (como se cita en Otero, s.f.) “apunta también que el término metacognición ha sido utilizado en dos sentidos: para referirse al conocimiento que se puede tener sobre la propia actividad de conocer (saber, por ejemplo, qué hace que algo sea fácil o difícil de memorizar) y

para referirse a las actividades de control y regulación de la cognición (por ejemplo, a las estrategias utilizadas para restablecer la comprensión, ante las dificultades encontradas en un texto difícil". (p.18)

En este sentido, la metacognición se relaciona con el Aprendizaje Autónomo en el sentido que el individuo desarrolla la capacidad de controlar y regular el proceso cognitivo.

Por otra parte, Cognifit (2016). Define la cognición, La palabra cognición viene del latín "cognoscere", que significa conocer. Por lo tanto, cuando hablamos de lo cognitivo normalmente nos estamos refiriendo a todo aquello que pertenece o que está relacionado con el conocimiento, es decir, el cúmulo de información que hemos adquirido gracias al aprendizaje o la experiencia. La cognición implica un proceso donde, podemos entender los procesos cognitivos como los procedimientos que utilizamos para incorporar nuevos conocimientos y tomar decisiones al respecto. En dichos procesos intervienen varias funciones cognitivas: la percepción, la atención, la memoria, el razonamiento... Todas estas funciones cognitivas trabajan conjuntamente para integrar el conocimiento y crear una interpretación del mundo que nos rodea. (párr. 1 y 5)

Quiere decir esto, que promover el aprendizaje autónomo en los estudiantes, posibilita el desarrollo de procesos internos tan importantes como la cognición y la metacognición, procesos

que son internos e individuales en cada persona y permiten en cierta medida, moldear la conducta de un individuo en relación de cómo percibe la realidad, como construye conocimiento y como lo aplica para resolver problemas o desarrollar ideas de acuerdo a lo que percibe según la realidad en la que se encuentre.

Como se puede observar esta es una teoría donde el protagonista es el individuo, este es quien moldea su propia conducta a partir del sentido y significado que le dé a su aprendizaje, en ese aspecto el tutor entra solo como orientador y acompañante del proceso de formación del estudiante. En esta característica se puede percibir como el aprendizaje autónomo puede ser constructivista, debido a que cambia el rol de los estudiantes, de una actitud pasiva a una activa donde son los propios individuos a través de procesos internos como la Cognición y Metacognición, implícitamente se les promueve un cambio de conducta o de pensamiento por medio del desarrollo del Aprendizaje Autónomo, permitiéndoles así desarrollar las competencias o aptitudes necesarias que demanda la sociedad del presente y hacia futuro.

Por su parte una Webquest, según Dodge y Star (como se cita en Torres, 2014) expresan que “es un modelo que fue desarrollado por Bernie Dodge en 1995 el cual lo definió como: “Una WebQuest es una actividad orientada a la investigación donde toda o casi toda la información que se utiliza procede de recursos de la Web”. (párr. 1 y 2)

Según Dodge y Star, 2000: la idea clave que distingue una WebQuest de otro tipo de actividades basadas en la Web está relacionada con la promoción de los procesos cognitivos de nivel superior (Pensamiento, Lenguaje e Inteligencia). Una WebQuest se construye alrededor de una tarea atractiva que provoca procesos de pensamiento superior. Se trata de hacer algo con la

información. El pensamiento puede ser creativo o crítico e implicar la resolución de problemas, enunciación de juicios, análisis o síntesis. La tarea debe consistir en algo más que en contestar a simples preguntas o reproducir lo que hay en la pantalla. Idealmente, se debe corresponder con algo que en la vida normal hacen los adultos fuera de la escuela. (Starr, 2000:2).

Como se puede percibir el uso de una Webquest dentro del proceso de aprendizaje de los estudiantes en la educación secundaria, puede fomentar en ellos el aprendizaje autónomo y las competencias individuales que están demandando los contextos sociales de hoy y hacia futuro. Las cuales se relacionan en que los individuos desarrollen un uso adecuado de la información en todo ese vasto universo de conocimientos que ofrece la Web, sepan qué hacer con ella y así desarrollen el pensamiento creativo, crítico, reflexivo y la capacidad para la solución de conflictos.

De igual forma como esta herramienta tecnológica centra su estructura en el desarrollo de actividades orientadas a la investigación, al uso de recursos web y llevar al estudiante a enfrentarlo con situaciones de aprendizaje fuera de la escuela, implícitamente está desarrollando en ellos el aprendizaje autónomo debido que serán los estudiantes a través del desarrollo de sus procesos cognitivos superiores quienes poco a poco a nivel individual desarrollarán las actividades sin la presencia del docente, es decir, actuarán autónomamente para alcanzar las metas formativas y de aprendizaje establecidas previamente por él profesor y la experiencia que acumulen los alumnos al aprender – haciendo les permitirá más adelante construir aprendizaje significativo para la toma de decisiones de forma autónoma, reflexionar o desarrollar acciones que vinculen el pensamiento creativo y crítico.

La metodología de las WQ integra el uso de las TIC, y de Internet, con propuestas pedagógicas activas e innovadoras (Área, 2006).

En las versiones actuales, los cinco apartados básicos de las WQ, organizados de forma secuencial, son:

1. La introducción: explicita los objetivos y el contexto de la WQ.
2. La tarea: indica lo que el alumnado debe hacer, los contenidos o productos que debe crear.
3. El proceso: propone la organización y planificación de la tarea o trabajo y se indican los recursos y documentos de consulta en línea.
4. La evaluación: se incluyen algunas tablas de valoración y de reflexión.
5. La conclusión: resume lo que se ha hecho y aprendido.

(Quintana e Higuera, 2009, p.8.)

Como se puede observar, una Webquest guarda importante relación con las acciones que fomentan el aprendizaje autónomo. Desde esta característica, se propone como estrategia educativa para ser integrada al proceso de aprendizaje de los estudiantes de Grado 8º del Colegio Gabriel Escobar Ballestas y a partir de ello determinar su efectividad o no en un contexto real educativo para propiciar el aprendizaje autónomo y el uso adecuado de las TIC en pro de lo que estas acciones representan para formar individuos acordes a los nuevos contextos sociales y tecnológicos que plantea la Sociedad del Siglo XXI.

Aspectos Metodológicos

Línea De Investigación

El presente trabajo de investigación se ubica en las líneas de investigación de las especializaciones de la Escuela de Ciencias de la Educación - (ECEDU) de la UNAD, en la línea de investigación *Pedagogía, Didáctica y Currículo*. Línea de investigación que pretende visibilizar modelos de aprendizaje autónomo desde la pedagogía desde los escenarios tradicionales y con un enfoque hacia las prácticas pedagógicas en ambientes virtuales de aprendizaje.

Sub Línea De Investigación - Aprendizaje en línea (online).

Se busca indagar, cómo la integración del uso de la herramienta tecnológica Webquest en las aulas de clases tradicionales, puede fomentar el aprendizaje autónomo.

Marco Metodológico

“La metodología del proyecto incluye el tipo o tipos de investigación, las técnicas y los procedimientos que serán utilizados para llevar a cabo la indagación. Es el "cómo" se realizará el estudio para responder al problema planteado” (Arias, 1999, p.19).

Al respecto sobre el tipo de investigación, Canales (como se cita en Arias, 1999, p.19) señala: “Hay diferentes tipos de investigación, los cuales se clasifican según distintos criterios...”

A partir de lo anterior se estructuran los procedimientos, el Enfoque y tipo de Estudio abordado en el presente proyecto de investigación, para de esta manera responder al problema de estudio planteado.

Enfoque Y Tipo De Estudio

El estudio planteado es de enfoque Cualitativo y se llevó a cabo por medio de una Investigación Explicativa, al respecto, Arias (1999) afirma: “se encarga de buscar el por qué de los hechos mediante el establecimiento de relaciones causa-efecto. Ejemplos:

- Indagación de las causas que generan la corrupción.
- Estudio de los efectos de una estrategia de enseñanza sobre el rendimiento estudiantil”

(p.20).

Como se puede observar, este enfoque investigativo se basa en la relación causa y efecto, característica que permite llegar a un todo por medio del análisis de las relaciones que se dan entre un fenómeno o variable estudiada en el cual se busca analizar o determinar, cómo esa relación afecta a la otra parte involucrada.

Población Y Muestra

La población o participantes directos a implicar para llevar a cabo la presente investigación, se relaciona con los estudiantes de Grado 8°A Colegio Gabriel Escobar Ballestas, Plato Magdalena.

Tomándose como referencia la lista de estudiantes del curso académico en mención, se dispone de una población de 35 alumnos y de los cuales se seleccionará la mitad + 1, es decir (18) estudiantes, como la muestra representativa para llevar a cabo el estudio propuesto.

Muestra

Para dar sustento a la muestra establecida, se utilizó el Método de Muestreo Aleatorio Sistemático. De acuerdo a Ditur (2015) el método consiste en: “se elige un individuo al azar y a partir de él, a intervalos constantes, se eligen los demás hasta completar la muestra” (párr. 1).

Arias (1999) establece que: “Muestreo al Azar Sistemático: se basa en la selección de un elemento en función de una constante K . De esta manera se escoge un elemento cada k veces” (p.23).

(...) Sea $k=N/n$ y sea h un número al azar entre los k primeros de una lista de todos los elementos poblacionales. Un muestreo sistemático de n elementos consiste en seleccionar la muestra formada por los elementos $h, h+k, h+2k, \dots, h+(n-1)k$.”

Debemos tener en cuenta que esta muestra depende de los valores h y k . Dada una población y un tamaño de muestra, k es un valor fijo que indica la separación entre los elementos sucesivos de la muestra en la población y que permite obtener la muestra del tamaño deseado. El valor h se debe

elegir aleatoriamente e indica el punto de inicio para seleccionar los elementos de la muestra. (Blog Universidad Alicante, 2012, párr. 1)

Con la aplicación del método de muestro elegido, se garantiza que todos los elementos que conforman el universo poblacional (35 Estudiantes Grado^o8A) tengan la misma posibilidad de conformar la muestra establecida (18 Alumnos, es decir la mitad +1) como representativa para llevar a cabo la presente investigación.

Desde esta situación se tiene una muestra con las siguientes características:

- Población general estudiantes de Grado^o8-A: 35
- Participantes para la investigación: 18.
- Sexo: Masculino y Femenino.
- Rango de edad: 12 a 16 años.
- Cálculo del tamaño de la muestra:

Tomándose los criterios teóricos expresados para definir la muestra, se tiene la siguiente ecuación: $k=N/n$ y sea h un número al azar entre los k primeros de una lista de todos los elementos poblacionales, $h, h+k, h+2k, \dots, h+(n-1)k$." donde:

N : es el tamaño de la población.

n : es el tamaño que se debe elegir aleatoriamente, de una población N .

K : es un valor fijo que indica la separación entre los elementos sucesivos de la muestra.

h: valor aleatoriamente entre 1 y K, e indica el punto de inicio para seleccionar los elementos de la muestra.

N: 35 n= 18, es decir la mitad + 1. K: $35/18= 1.9$ h: 1

Nota: Debido a que el resultado de $K = 1.9$, se debe elegir un numero aleatoriamente entre 1 y 1,9. Para efectos de la investigación, se seleccionó como valor aleatorio el número 1.

Tabla 1. Ecuación selección de elementos aleatoriamente.

$h + (n-1) * K.$			=Selección aleatoriamente de elementos
h	(n-1)	K	De acuerdo a la posición del estudiante en la lista de clases.
1	18	1,9	35
1	17	1,9	33
1	16	1,9	31
1	15	1,9	30
1	14	1,9	28
1	13	1,9	26
1	12	1,9	24
1	11	1,9	22
1	10	1,9	20
1	9	1,9	18
1	8	1,9	16
1	7	1,9	14
1	6	1,9	12
1	5	1,9	11
1	4	1,9	9
1	3	1,9	7
1	2	1,9	5
1	1	1,9	3

Fuente. Proyecto de investigación.

De esta manera se escogen (18) estudiantes aleatoriamente, de acuerdo en la posición que se encuentren en lista de clase. En ese orden de ideas, los estudiantes que ocupen los números: 3,

5, 7, 9, 11, 12, 14, 16, 18, 20, 22, 24, 26, 28, 30, 31, 31 y 35 respectivamente, fueron los alumnos que participaron en el desarrollo de la investigación planteada.

Técnicas E Instrumentos De Recolección De Datos

Las técnicas de recolección de datos son las distintas formas o maneras de obtener la información. Son ejemplos de técnicas; la observación directa, la encuesta en sus dos modalidades (entrevista o cuestionario), el análisis documental, análisis de contenido, etc.

Los instrumentos son los medios materiales que se emplean para recoger y almacenar la información. Ejemplo: fichas, formatos de cuestionario, guías de entrevista, lista de cotejo, grabadores, escalas de actitudes u opinión (tipo likert), etc. En este aparte se indicarán las técnicas e instrumentos que serán utilizados en la investigación. (Arias, 1999, p.25)

En ese orden de ideas, para la presente investigación se seleccionó la Técnica de Investigación “La Observación Directa” y el instrumento a aplicar para la recolección y posterior análisis de los datos es “Lista de Cotejo”.

Observación directa: en el campo educativo, la observación directa cada día cobra mayor credibilidad y su uso tiende a generalizarse, debido a que permite obtener información directa y confiable, siempre y cuando se haga mediante un procedimiento sistematizado y muy controlado, para lo

cual hoy están utilizándose medios audiovisuales muy completos. (Báez & Sequeira, 2006, p.8)

La observación permite obtener información detallada y confiable sobre los fenómenos o acontecimientos tal y como se producen en la problemática estudiada. Al tratarse de información cualitativa será de más utilidad la observación directa, para así evidenciar en tiempo real los cambios conductuales que se esperan desarrollar en los estudiantes. Acción que será apoyada con la implementación de una lista de chequeo o cotejo para determinar si en el fenómeno estudiado se presentan las características propias del aprendizaje autónomo y el manejo adecuado de las Tecnologías de la Información y Comunicación – TIC.

Las listas de control, hojas de cotejo, nos pueden permitir determinar si ciertas características están o no presentes en un sujeto, en una situación, fenómeno o material que forma parte del contexto. El observador se limita a indicar si tales características se dan o no durante el período de observación. (Báez & Sequeira, 2006, p.32)

Nota: Debido a que la investigación planteada involucra el uso de una herramienta web, se requirió determinar inicialmente, cómo es el conocimiento y manejo que tienen los estudiantes respecto al uso del computador y del internet, para ello se aplicó un pequeño cuestionario para indagar con relación a lo anteriormente descrito.

Validez Y Confiabilidad Del Instrumento De Recolección De Datos Seleccionado

La observación se convierte en una técnica científica en la medida que sirve a un objetivo ya formulado de investigación, es planificada sistemáticamente, es controlada y relacionada con proposiciones más generales y está sujeta a comprobaciones de validez y confiabilidad.

El mayor valor de las técnicas de observación es el hecho de que hace posible obtener la información del comportamiento tal como ocurre; se puede usar con niños o animales o cuando no se confía en el informe retrospectivo. (Scharager & Reyes, s.f, Diap. 14)

Desde esta situación, el instrumento de Recolección de Datos seleccionado cumple con la Validez y Confiabilidad que debe ofrecer un Instrumento de Recolección de Datos inmerso en el desarrollo de un proyecto de investigación. De igual forma, la Observación directa, ofrece la posibilidad de recolectar información al instante de presentarse los hechos en el fenómeno estudiado, generando así confiabilidad en la información que se procesa debido que al mismo momento de producirse la información pertinente se está comparando su confiabilidad y validez para los intereses de la problemática indagada.

Resultados

Producto de la aplicación de los diferentes instrumentos de recolección de datos, a continuación, se describen los siguientes resultados:

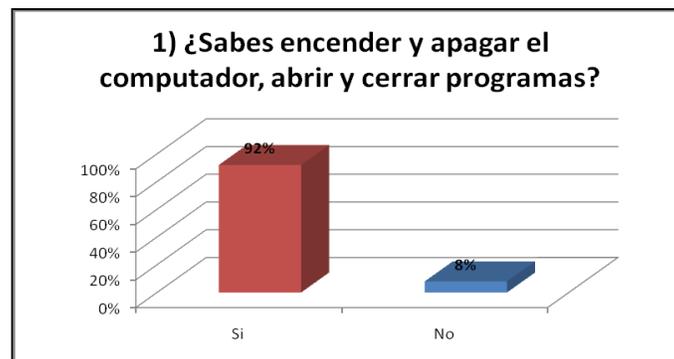


Figura 1. Pregunta uno, cuestionario aplicado en la investigación.
Fuente. Proyecto de investigación

El 92% de los estudiantes encuestados expresaron que, si saben encender y apagar el computador, abrir y cerrar programas. Este resultado indica, que un gran porcentaje de los alumnos sabe manejar básicamente el computador y algunos de sus programas básicos, frente a un 8%, que no sabe por lo menos encender o apagar el computador.

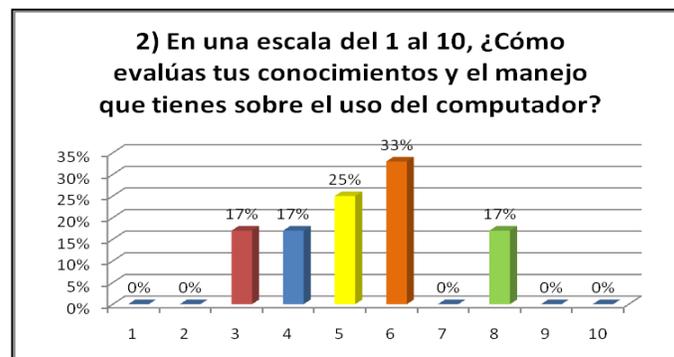


Figura 2. Pregunta dos, cuestionario aplicado en la investigación.
Fuente. Proyecto de investigación

El 25% y 33% de los encuestados se evalúan con una calificación de seis (6) puntos de un máximo de 10 posibles. Indica esto, que los alumnos inmersos en esos porcentajes poseen un conocimiento y manejo regular del computador. De igual forma se identifica, que en promedio un

17% de los estudiantes tienen un conocimiento y manejo del computador de forma baja y finalmente, también existe un 17% del total de los alumnos encuestados, tienen un conocimiento y manejo del computador de forma medio-alta.

Resultados de las Preguntas sobre manejo básico de los programas de Microsoft Office

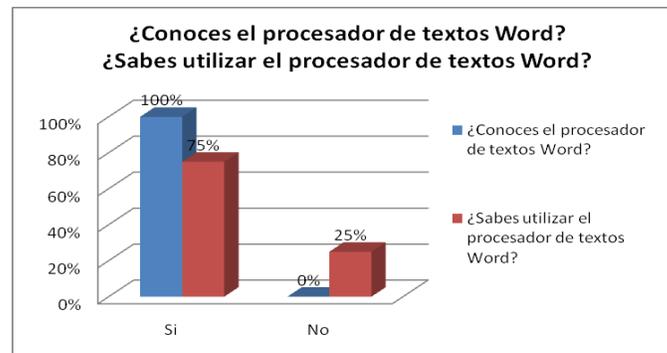


Figura 3. Pregunta para determinar las competencias en el uso del programa Word.
Fuente. Proyecto de investigación

Según la figura 3, el 100% de los alumnos encuestados expresa conocer el programa de Microsoft Word y de ese 100%, el 75% manifiesta saber utilizarlo.

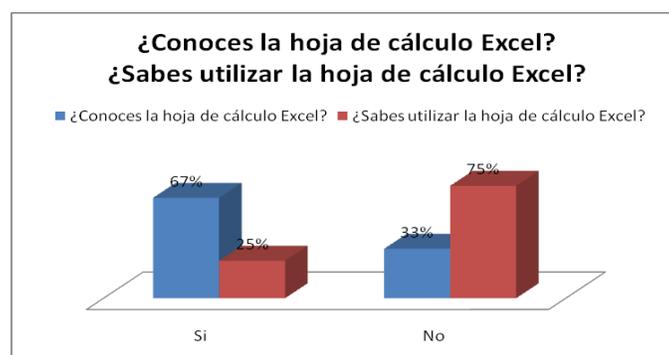


Figura 4. Pregunta para determinar las competencias en el uso del programa Excel.
Fuente. Proyecto de investigación

Según figura 4, el 67% de los alumnos encuestados expresa conocer el programa de Microsoft Excel, pero este programa en relación al manejo que tienen los estudiantes frente al programa de Microsoft Word, solo el 33% de los estudiantes sabe manejarlo.

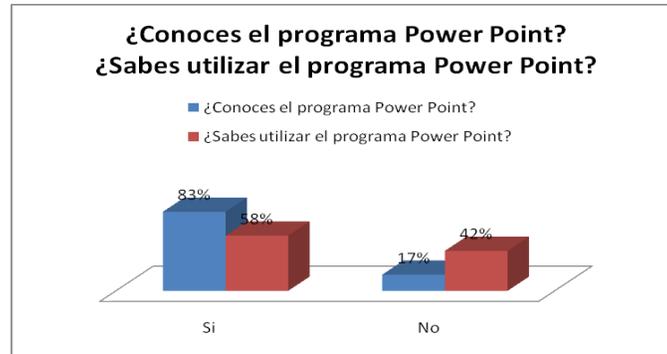


Figura 5. Pregunta para determinar las competencias en el uso del programa Power Point.
Fuente. Proyecto de investigación.

Según Figura 5, el 83% de los alumnos expresa conocer el programa Power Point y solo el 58% mencionó saber manejarlo.

A nivel general analizándose el conocimiento y manejo que tienen los estudiantes en relación a saber apagar el computador y manejar sus principales programas de forma básica, se puede decir que, en un porcentaje manejable, los estudiantes saben encender y apagar el computador. Esta destreza demuestra que tienen nociones básicas de informática y manejo del computador.

Resultados de las Preguntas sobre manejo del Internet (Pregunta 3)

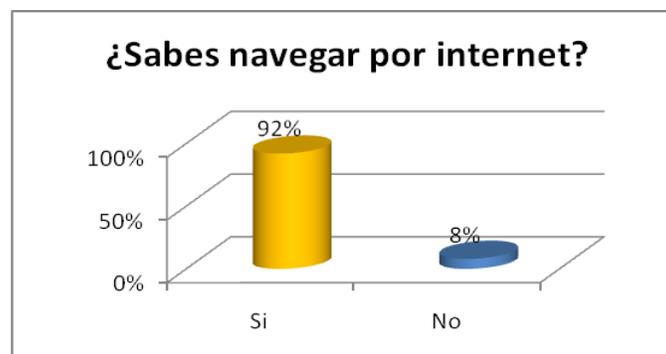


Figura 6. Pregunta para determinar las competencias en el uso del navegador internet.
Fuente. Proyecto de investigación.

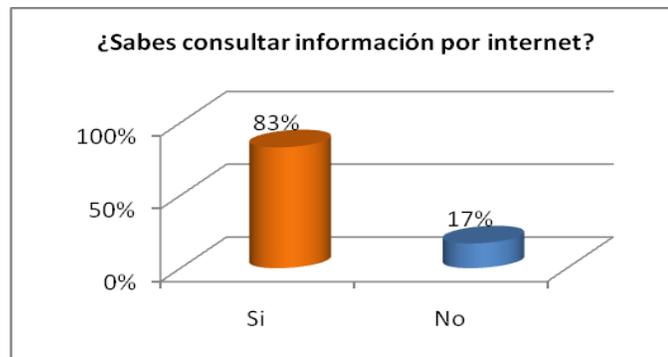


Figura 7. Pregunta para determinar competencias en búsqueda de información en internet.
Fuente. Proyecto de investigación.

Según las figuras 6 y 7, con porcentajes del 92% y 83% respectivamente, los estudiantes expresaron saber navegar y consultar información por internet. Muestra esta característica, que los alumnos poseen el conocimiento y la habilidad para consultar y navegar páginas web. Habilidad necesaria que deben tener, si se desea integrar a su proceso de aprendizaje el uso de un recurso web como lo es una Webquest, donde ellos deberán acceder, consultar e interactuar con la herramienta tecnológica para fomentar en ellos de forma implícita el aprendizaje autónomo.

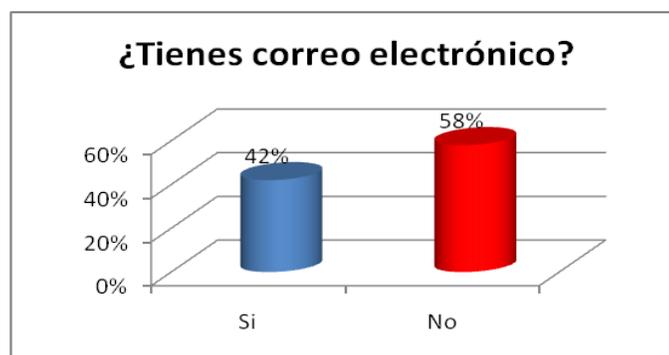


Figura 8. Pregunta para identificar si los estudiantes poseían correo electrónico.
Fuente. Proyecto de investigación.

Según la figura 8, el 58% de los encuestados expresa no tener correo electrónico.

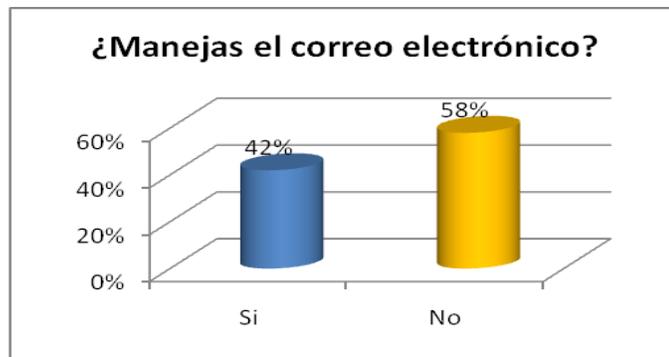


Figura 9. Pregunta para determinar las competencias en el manejo del correo electrónico.
Fuente. Proyecto de investigación.

Según la figura 9, el 58% de los alumnos expresó que no saben manejar el correo electrónico, característica que se asocia con la pregunta anterior, donde los alumnos encuestados expresaron no tener correo electrónico. Se puede decir que una de las razones por la cual no adquieren una cuenta de correo electrónico los estudiantes, es debido a que no saben manejarlo.

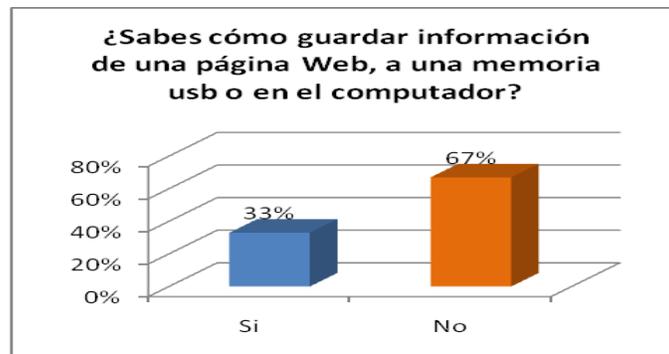


Figura 10. Pregunta para determinar el manejo de la información.
Fuente. Proyecto de investigación.

Según la figura 10, el 67% de los estudiantes encuestados expresó que no sabe guardar información que consulta en las páginas web que visita, ya sea en una memoria o en el computador.

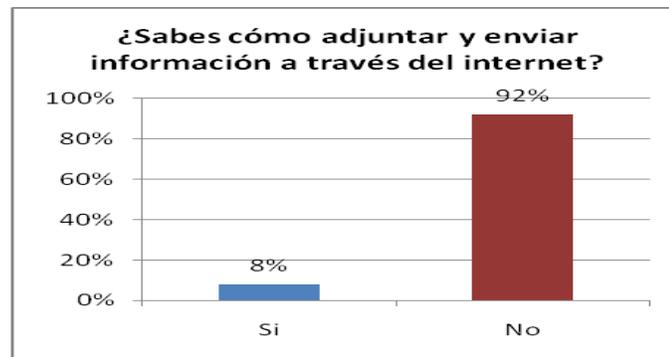


Figura 11. Pregunta para determinar competencias en el uso y manejo de la información.
Fuente. Proyecto de investigación.

De acuerdo a la figura 11, el 92% de los alumnos encuestados expresó no saber adjuntar y enviar información a través de internet. Esto demuestra, que a pesar que los estudiantes saben acceder y consultar páginas web estos no saben manipular o trasladar la información a través de archivos o datos.

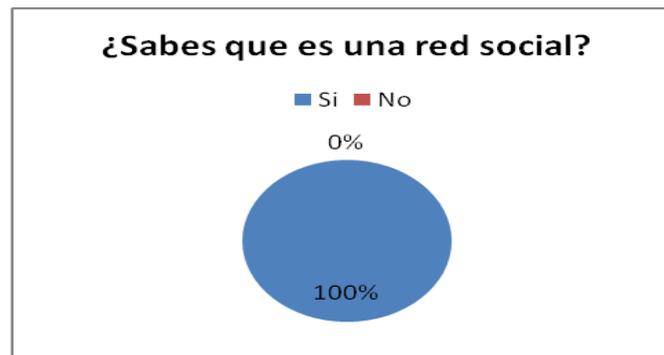


Figura 12. Pregunta para identificar conocimientos sobre redes sociales
Fuente. Proyecto de investigación.

Según la figura 12, el 100% de los estudiantes expresaron conocer o saber que es una red social y cuál es la principal que se puede encontrar en la web.

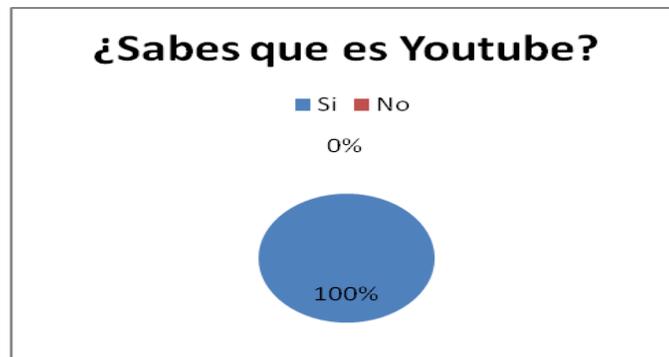


Figura 13. Pregunta para identificar conocimientos sobre el canal de Youtube.
Fuente. Proyecto de investigación.

De acuerdo a la figura 13, el 100% de los alumnos encuestados expreso conocer y manejar la plataforma interactiva de Youtube.



Figura 14. Pregunta para identificar conocimientos sobre el concepto de comunidad virtual.
Fuente. Proyecto de investigación.

Según la figura 14, se percibe que los alumnos sí saben que es una Comunidad Virtual pero no tienen claridad en el concepto a pesar de que ellos interactúan en la red social de Facebook, como se puede observar se tiene como resultado que un 50% expresan sí conocer el concepto y otro 50% manifiestan no conocerlo.

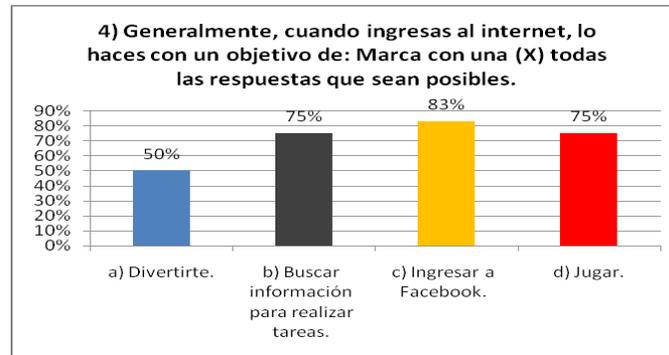


Figura 15. Pregunta para determinar conducta de ingreso a internet.
Fuente. Proyecto de investigación.

Respecto a la figura 15, para tratar de indagar qué hacen los estudiantes cuando ingresan al internet, se obtuvo que el 83% de ellos expresó que ingresan al Facebook y el 75% mencionó que ingresan para jugar en línea o buscar información. Demuestra esta característica, que en cierta medida, tienen la habilidad para acceder a páginas web y manejarlas de acuerdo al grado de conocimiento que tengan sobre el uso de la misma.

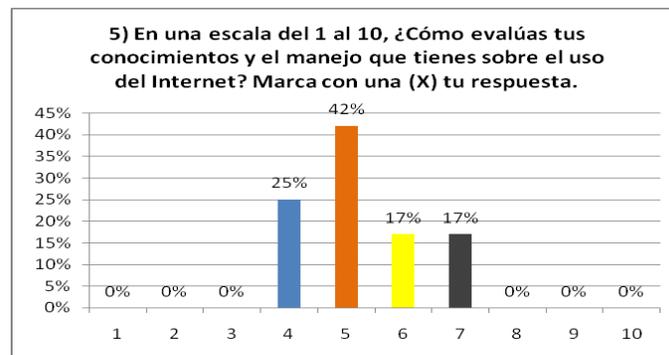


Figura 16. Pregunta para determinar el nivel de conocimientos y manejo del internet
Fuente. Proyecto de investigación.

De acuerdo a la figura 16, con un porcentaje del 42% se observa que la gran mayoría de los estudiantes encuestados, se evalúan con una calificación de (5) puntos de un máximo de 10 posibles. Se identifica que a pesar que muestran destrezas en el manejo del internet, sus conocimientos respecto al manejo de las grandes posibilidades didácticas, informáticas, de

entretenimiento, etc. Que maneja la web 2.0 es aún bajo. Esa sensación en ellos se puede deber, en que les hace falta más conocimiento y manejo informático.



Figura 17. Pregunta para identificar nivel de conocimientos, manejo computador e internet.
Fuente. Proyecto de investigación

Según la figura 17, se observa en la gráfica que los alumnos no han adquirido sus conocimientos y destrezas informáticas en una sola fuente de conocimiento. Se identifica con un 83% según ellos que la mayor parte del conocimiento que tienen respecto al manejo del computador y del internet lo aprendió de parte de sus amigos. Esta característica demostraría que entre ellos se pueden retroalimentar y potenciar el conocimiento, características del aprendizaje autónomo como es la capacidad de trabajar en grupo y aprender por sí mismos.

De igual forma expresan que los conocimientos y manejo adquirido del computador y del internet lo han recibido por parte de los profesores con un 67% y con un 42% y 33% lo han recibido por parte de familiares o padres.

Demuestran estas acciones, que al momento de implementar una Webquest al proceso de enseñanza de ellos y si reciben una adecuada formación sobre el uso y el manejo de la misma, si es posible que ellos aprendan a manejarla y a partir de ella implícitamente desarrollen el aprendizaje autónomo y de igual forma potencialicen el uso adecuado del internet y de todos aquellos recursos web que le pueden ayudar a la construcción y transferencia del conocimiento.

Resultados De La Observación Realizada E Implementación De La Lista De Cotejo

A raíz de la técnica de la observación, se pudo identificar o comprender como es el comportamiento natural de los participantes seleccionados aleatoriamente en la muestra.

Es de resaltar, que los estudiantes que participaron del trabajo de campo de la presente investigación, pertenecen al Grado 8^o del Colegio Gabriel Escobar Ballestas, Plato Magdalena; en el área de Religión. Característica que llevó a plantear los recursos del trabajo de campo, en relación a las temáticas de la Educación Religiosa.

El trabajo de campo en relación a la observación, comenzó a desarrollarse con la explicación del concepto de Aprendizaje Autónomo y posteriormente el concepto de Webquest. A partir de esta situación se estaba evaluando en ellos, cómo era su comportamiento respecto a la adquisición de nuevos conocimientos en cierta medida avanzado para ellos, donde se le estaba enseñando nuevas formas de aprender diferente a como vienen ellos desarrollando el proceso de aprendizaje.

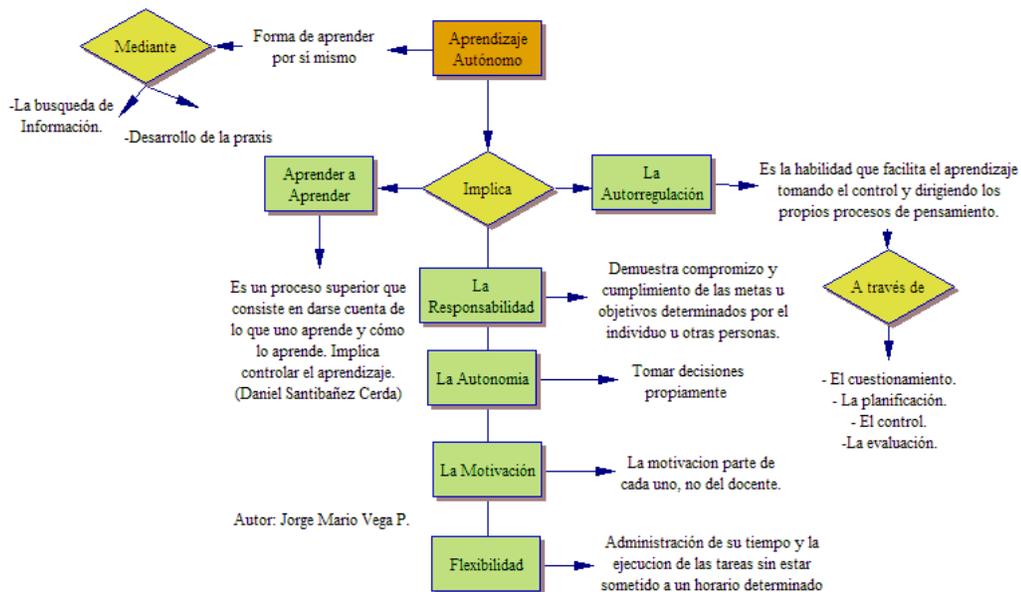


Figura 18. Mapa Conceptual Aprendizaje Autónomo.
Fuente: Proyecto de investigación.



Figura 19. Trabajo de campo, aplicación de encuesta.
Fuente. Proyecto de investigación

En un segundo encuentro como se evidencia en la figura 19, se les aplicó la encuesta para identificar su nivel de conocimiento, manejo del computador y finalmente del internet. De igual forma se les socializó el concepto de Webquest y cómo es su manejo.

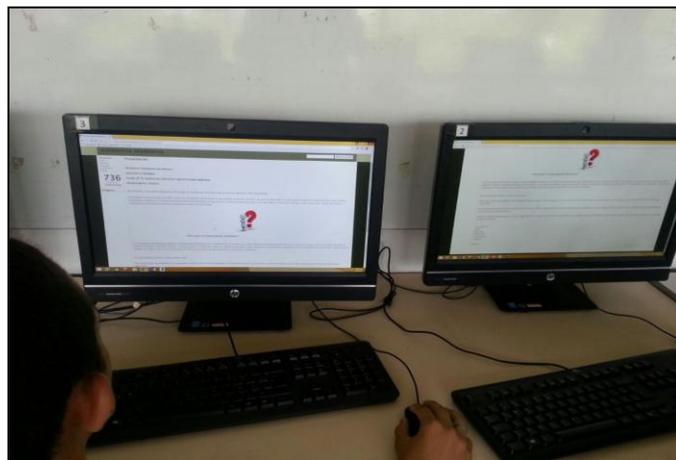


Figura 20. Trabajo de campo, manejo Webquest diseñada.
Fuente. Proyecto de investigación

Link Webquest: <https://www.sites.google.com/site/gabrielistas8a/>



Figura 21. Pantallazo Webquest proyecto de investigación.
Fuente. Proyecto de investigación

A raíz del ejercicio realizado, se pudo corroborar a través de la lista de cotejo que los estudiantes tienen un manejo básico-regular del uso del computador y del internet, pero a pesar de esta característica, los estudiantes poseían los conocimientos necesarios para realizar el ejercicio que se tenía dispuesto con la Webquest.

Mientras los estudiantes realizaban la actividad propuesta en la Webquest, se pudo identificar a través de la observación y la lista de cotejo, que lo que habían plasmado en la encuesta sí concordaba con su realidad formativa en relación con el nivel de conocimiento y competencias que manejan sobre el uso del computador y del internet.

Como se ha venido expresando, a pesar de la deficiencia que manejan los estudiantes al respecto con el uso y manejo del computador y del internet, se logra observar que los alumnos sí fueron capaces de comprender y realizar la actividad que se les planteó en la Webquest. Posterior

al desarrollo de la actividad en la Webquest, se realizó una mesa redonda para profundizar y apropiarse más de los conocimientos adquiridos, lo cual permitió evidenciar que los alumnos lograron comprender la importancia de tener un adecuado uso de las TIC y de los recursos que esta ofrece para desarrollar el aprendizaje.



Figura 22. Pantallazo reflexión y debate de la actividad de campo realizada.
Fuente. Proyecto de investigación.

A pesar que se logra evidenciar que sí es posible trabajar con Webquest, como herramientas didácticas para potenciar el uso adecuado de las TIC y fomentar de igual forma el aprendizaje autónomo desde el Grado 8°, también se evidencia que para que se mantenga motivación por parte de los estudiantes por adoptar la metodología de aprendizaje que se plantea, los docentes deberían incentivar el uso de la misma y desarrollar temáticas que despierten deseos de aprender de forma constructiva y significativamente, es decir, los docentes deben de dejar al lado la metodología de enseñanza – aprendizaje donde ellos son los protagonistas y los estudiantes son solos espectadores. Se debe cambiar este modelo de enseñanza, lo cual representaría un cambio de paradigma no solo para los estudiantes, sino que también para los docentes. En relación a esto, quiere decir que a los docentes se les debe capacitar en como fomentar el aprendizaje autónomo en sus alumnos y de igual forma ellos deben potenciar sus

competencias respecto al uso del computador y del internet para que así no queden rezagados por las TIC.

Discusión

Trayendo a alusión el artículo publicado por:

Chauvell, Laborda y Hernández (s.f.) *“La Elequest Como Herramienta Para Fomentar El Aprendizaje Autónomo Y Significativo Del Alumno”* donde ellos expresan: “Desde su aparición, las TIC han ampliado el abanico de posibilidades docentes tanto en el aula como fuera de ella. La Web 2.0 ofrece cada día más herramientas a disposición de profesores y alumnos para la elaboración de actividades”. (p.609)

Totalmente cierta la afirmación que realizan los autores, ya que como se pudo constatar, la Web 2.0. ofrece un sinnfín de recursos educativos didácticos que pueden ser usados libremente por los docentes en la actualidad. Uno de esos recursos es la Webquest, la cual es una herramienta tecnológica que puede ser editada de acuerdo a las especificaciones de formación que proyecte un docente para con sus alumnos.

Desde esta situación, existe concordancia con los autores de acuerdo a lo expresado en su publicación, “la elaboración de una ELEquest como medio de integración de diversas aplicaciones digitales, y como actividad para fomentar el aprendizaje autónomo, significativo y cooperativo del alumno.

A raíz del trabajo de campo realizado, se pudo evidenciar que los estudiantes del Grado 8° del Colegio Gabriel Escobar Ballestas, (Plato Magdalena); finalmente si lograron aprender autónomamente, al integrar los recursos digitales como la misma Webquest, el canal de Youtube y el direccionamiento a un blog especializado de acuerdo al tema que estaban manejando en la tarea propuesta de la Webquest.

Dodge (como se citó en Formación Universitaria, 2011):

...el modelo de Webquest fue definido como una actividad orientada a la investigación en la cual toda o casi toda la información con la que los alumnos interactúan proviene de recursos en la Internet. Utiliza una tarea auténtica para motivar la investigación por parte del alumnado de una pregunta central, con un final abierto, el desarrollo de su conocimiento individual, y la participación en un proceso final de grupo, con la intención de transformar la información recién adquirida en un conocimiento más sofisticado. Las mejores Webquest hacen esto de una forma que motiva al alumnado a ver relaciones temáticas más enriquecedoras, facilitan la contribución al mundo real del aprendizaje y reflexiona sobre sus propios procesos metacognitivos.
(March, 2003, párr. 6)

El trabajar con una Webquest potencializa la motivación para el desarrollo de la investigación, característica que también se encuentra en el modelo del aprendizaje autónomo.

Hay que recordar que al ser el alumno el responsable de su propio aprendizaje, este debe acudir a la indagación de información ya sea a través de libros, internet o un experto en el tema para que de esta manera resolver dudas e inquietudes que pueda estar teniendo al momento de estar desarrollando una actividad de forma autónoma.

En el trabajo de campo realizado, se pudo constatar la motivación por parte de los estudiantes al estar desarrollando una temática sujeta a un caso de la vida real, y donde gracias a la Webquest en el tema de recursos podían encontrar elementos didácticos que le pudieron de ser de ayuda para realizar la actividad que se les propuso.

En la Webquest diseñada, se preparó un caso de estudio que se puede presentar en la vida real, situación que llevó a los estudiantes a reflexionar sobre su actuar frente al escenario propuesto, acción que sin duda alguna llevó a los estudiantes a reflexionar al respecto, a comprender la importancia del aprendizaje y fomentar en ellos la autonomía por medio de la toma de decisiones de forma individual.

A la luz de los resultados obtenidos en el trabajo de campo y a los planteamientos que exponen los autores mencionados, respecto del uso de la Webquest como herramienta pedagógica didáctica para fomentar el aprendizaje autónomo, se puede decir o afirmar que el uso de esta herramienta TIC si puede fomentar el desarrollo del aprendizaje autónomo en las aulas de clases tradicionales. Pero se resalta que el éxito de las mismas, depende que los docentes diseñen una Webquest que motive al estudiante a aprender por sí mismo y de manera significativa.

Conclusiones

Como se pudo constatar, de acuerdo a la investigación planteada se logra dar respuesta a la pregunta de investigación que se propuso confirmar, la cual hacía referencia a si era posible que la integración de una Webquest al proceso de enseñanza – aprendizaje, pudiera fomentar el aprendizaje autónomo y el uso adecuado de las TIC en los estudiantes de Grado 8° del Colegio Gabriel Escobar Ballestas, Plato Magdalena.

Los resultados arrojaron, que sí es posible implementar desde el Grado 8° el uso de una Webquest como herramienta pedagógica didáctica, para fomentar el aprendizaje autónomo y el uso adecuado de las TIC dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje en los entornos de clases tradicionales.

De acuerdo a la caracterización de los participantes que intervendrían en el desarrollo de la actividad de campo, se trató de jóvenes entre los 12 a 16 años de edad. Se pudo evidenciar que a pesar que se encuentran en edades bastantes menores, la socialización, diseño y manejo de una adecuada Webquest puede permitir que a estas tempranas edades los jóvenes empiecen a desarrollar autonomía académica e intelectual, a través de la formación donde se integran los conocimientos previos (experiencia) y el nuevo aprendizaje en pro de desarrollar la capacidad de tomar decisiones de forma individual o afrontar situaciones según en el contexto que se presenten.

El proceso de fomentar el aprendizaje autónomo y el uso adecuado de las TIC, no es un proceso fácil, así como se pudo evidenciar en la observación, ya que se requiere, que tanto estudiantes como docentes deben desarrollar adecuadas competencias digitales y de aprendizaje, para de esta manera en el caso de los docentes, diseñar adecuadas Webquest, material de estudio, recursos didácticos. Y de parte de los alumnos se requieren también de esas habilidades para

poder investigar, consultar y validar información de su interés para así construir un conocimiento efectivo y con sentido.

Se concluye que se deben cumplir a cabalidad con las características anteriormente descritas, de realizar esta acción permitiría o desarrollaría la motivación necesaria en el alumnado para que este desaprenda el modelo de educación donde el tutor es el protagonista y pase el a ser quien genera y difunde su propio conocimiento.

Al tratarse la Webquest de un recurso de la Web 2.0, esto implica que los estudiantes deben tener conocimientos previamente de informática y del uso de internet. Estas competencias se pueden potencializar si se integra de forma adecuada al proceso los docentes encargados del aprendizaje relacionado con la informática y el uso del internet. Quiere decir esto, que integrar al proceso del fomento del aprendizaje autónomo y significativo en los estudiantes, se requiere una adecuada enseñanza teórica y práctica por parte del docente encargado en esa área, para que de esta manera los estudiantes potencialicen su conocimiento y manejo del uso del computador y del internet.

Recomendaciones

-Al momento de implementar la estrategia del uso de la Webquest como herramienta Didáctica Pedagógica, los docentes deben recibir capacitación referente a las fases y elementos que permiten desarrollar el proceso de aprendizaje en los individuos. Por ejemplo, los docentes deberían recibir capacitación en temas fundamentales en cómo saber propiciar la motivación del estudiante para que este desee aprender. Desde el punto de vista de los elementos que intervienen en el proceso de enseñanza de los individuos, se tiene la percepción, la atención, la comprensión, la transferencia y aplicación del conocimiento. Los docentes deben estar capacitados para saber desarrollar estas características en los individuos, las cuales juegan un rol importante ante el proceso de la Metacognición, que es el proceso interno por el cual un individuo desarrolla su aprendizaje.

-Sin duda alguna las competencias digitales y del manejo del internet son necesarias tanto para el docente como para el estudiante, ya que el manejo adecuado de tales competencias, representan en gran parte el éxito de la utilización adecuada de la Webquest. Si no se tienen adecuadas competencias digitales y del manejo del internet, esta acción provocara desmotivación que se verá reflejada en la apatía del docente o del estudiante por desarrollar las actividades que se planten desde la Webquest.

-Contar con una adecuada sala de informática en las instituciones educativas, para que de esa manera los docentes y los estudiantes dispongan de espacios tecnológicos adecuados para realizar sus respectivas actividades y potenciar sus competencias digitales y del manejo del internet.

Referencias Bibliográficas

Amaya de Ochoa G. (s.f.). Aprendizaje Autónomo y Competencias, Congreso Nacional De Pedagogía CONACED. pág.1. Recuperado de: http://www.konradlorenz.edu.co/images/stories/vice_academica/Aprendizaje_Autonomo_y_Competicencias.pdf

Ana Muños. (s.f.). pág. 5). cepvi.com - Pensamiento Constructivo E Inteligencia Emocional, pág. 1, 4, y 5. Recuperado de: <http://www.cepvi.com/index.php/psicologia/articulos/pensamiento-constructivo-e-inteligencia-emocional>

Aguerrondo I. (1999). El Nuevo Paradigma de la Educación para el siglo, párr. 47. Recuperado de: <http://www.oei.es/historico/administracion/aguerrondo.htm>

Aymes G. L. (2013). Pensamiento crítico en el aula. Recuperado de: http://educacion.to.uclm.es/pdf/revistaDI/3_22_2012.pdf

Bedoya I., Giraldo A., Montoya n. y Ramírez I. M. (2013). Trabajo de Grado. Universidad Pontificia Bolivariana. La autonomía en la primera infancia desde el trabajo por Proyectos. Recuperado de: <https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/123456789/1122/TRABAJO%20EN%20FORMATO%2004%20de%20junio.pdf?sequence=1>

Castells M. (2012). Sociedad de la información, párr. 5. Recuperado de: <https://sites.google.com/site/trianahuilen/manuel-castells>

Cognifit.com (2016). Cognición Y Ciencia Cognitiva. Recuperado de: <https://www.cognifit.com/es/cognicion>

Cognifit.com (2016). Cognición Y Ciencia Cognitiva. Recuperado de: <https://www.cognifit.com/es/cognicion>

Crispín, M.L. et.al. (2011). Aprendizaje Autónomo: Orientaciones para la docencia. Recuperado de http://209.177.156.169/libreria_cm/archivos/pdf_671.pdf

Chauvell V., Hernández M. y Laborda I. (s.f). La Elequest como herramienta para fomentar el aprendizaje autónomo y significativo del alumno / Universidad Antonio de Nebrija, p.609. Recuperado de: http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/22/22_0058.pdf

Cuadernos de docencia universitaria. Recuperado de:
<http://www.ub.edu/ice/sites/default/files//docs/qdu/11cuaderno.pdf>

Domínguez A. R. (2009). La sociedad del conocimiento y los nuevos retos educativos. Pág. 1.
Recuperado de:
<http://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/numero8/Articulos/Formato/articulo9.pdf>

Domínguez A. R. (2009). La sociedad del conocimiento y los nuevos retos educativos, p.3, 6 y 8.
Publicación en línea. Granada (España). Año VII Número 8. ISSN: 1695-324X.
Recuperado de:
<http://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/numero8/Articulos/Formato/articulo9.pdf>

De La Espriella A. (2014). Elheraldo.com. La mala educación. Recuperado de:
<http://www.elheraldo.co/columnas-de-opinion/la-mala-educacion-148427>

Domínguez Márquez M. & Gómez Castillo A, (2012). Observación, slideshare.net Diap. 5.
Recuperado de: <http://es.slideshare.net/MARLEYBEL/observacin-12886913>

De Zubiría Samper J. (2014). Semana.com. La jornada única y la calidad de la educación.
Recuperado de: <http://www.semana.com/educacion/articulo/dificultades-de-la-jornada-unica/407318-3>

Formación Universitaria. (2011) Las WebQuest, una Propuesta de Formación Docente para
Propiciar el Desarrollo de Competencias en los Alumnos de Ingeniería. Vol. 4(3), párr. 6.
Recuperado de: http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-50062011000300003

Gossain J. (2014). eltiempo.com. ¿Por qué es tan mala la educación en Colombia? Recuperado
de: <http://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-13570938>

Hernández, R., Fernández, C. & Baptista, P. (2006). Metodología de la investigación. McGraw
Hill. México. Recuperado de
https://competenciashg.files.wordpress.com/2012/10/sampieri-et-al-metodologia-de-la-investigacion-4ta-edicion-sampieri-2006_ocr.pdf

Hernández Sampieri R., Batista Lucio P. & Fernández Collado C. (1991). ¿Qué es el marco
teórico?, p.64. / Metodología de la investigación, McGrawHill, Cuarta edición

-
- Millán C. (2010). Censurados: cero. El problema de la educación en Colombia. Recupearo de: <https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:cqHgNdHaqEkJ:https://censura20.com/2010/03/22/el-problema-de-la-educacion-en-colombia/+&cd=1&hl=es&ct=clnk&gl=co>
- Ministerio de Educación Nacional, Colombia. (2009). Foro Educativo Nacional de Pertinencia en el año de la innovación y la competitividad, p.10. Recuperado de: http://www.mineducacion.gov.co/1621/propertyvalues-41323_tablero_pdf.pdf
- Ministro de Educación y Cultura, Paraguay. (s.f.). Capítulo 1 Bases Referenciales Del Desarrollo de Competencias, p.10. Recuperado de: http://www.mec.gov.py/cms_v2/adjuntos/1868
- Moreno R. & J. Martínez R. (2007). Aprendizaje Autónomo. Desarrollo de una definición. Recuperado de: <http://www.revistas.unam.mx/index.php/acom/article/view/14512/13832>
- Moreno R. & J. Martínez R. (2007). Aprendizaje Autónomo. Desarrollo de una definición. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=274520891004>
- Ortiz Castaño D. (2016). Elunivesal.com. Colombia sacó mala nota en educación: Ocde. Recuperado de: <http://www.eluniversal.com.co/educacion/colombia-saco-mala-nota-en-educacion-ocde-218741>
- Otero, J. (s.f.). Departamento de Física. Universidad de Alcalá. Alcalá de Henares. Variables Cognitivas Y Metacognitivas En La Comprensión De Textos Científicos: El Papel De Los Esquemas Y El Control De La Propia Comprensión. Recuperado de: <http://ddd.uab.cat/pub/edlc/02124521v8n1/02124521v8n1p17.pdf>
- Otero, J. (s.f.). Departamento de Física. Universidad de Alcalá. Alcalá de Henares. Variables Cognitivas Y Metacognitivas En La Comprensión De Textos Científicos: El Papel De Los Esquemas Y El Control De La Propia Comprensión. Recuperado de: <http://ddd.uab.cat/pub/edlc/02124521v8n1/02124521v8n1p17.pdf>
- Pérez Barco M. J. (2013). Los 20 retos de la educación del Siglo XXI / ABC.es, párr. 16, 17 y 21. Recuperado de: <http://www.abc.es/familia-educacion/20131211/abci-claves-educacion-201312101604.html>
-

Pérez Torres I. (2014). Qué es una WebQuest / Blog ESL, párr. 1 y 2. Recuperado de: <http://www.isabelperez.com/webquest/taller/qwebquest.htm>

Quintana Albalat & Higuera E. (2009). Las webquests, una metodología de aprendizaje cooperativo, basada en el acceso, el manejo y el uso De información de la red, p.8 /

Riart, L. (s.f.). Bases referenciales del desarrollo de competencias. Capítulo 1, p.12. Recuperado de http://www.mec.gov.py/cms_v2/adjuntos/1868

Portal Educativo. (2014). Hacia las sociedades del conocimiento, párr. 1. Recuperado de: <http://www.educativo.otalca.cl/link.cgi/Familia/Media/Libros/?pos=10>

Rodríguez Palmero M. L. (2004). La teoría del aprendizaje significativo. Recuperado de: <http://cmc.ihmc.us/papers/cmc2004-290.pdf>

Romero R. (2007). Pensamiento reflexivo: una aproximación inicial en el ámbito de la Formación de fonoaudiólogos. Recuperado de: <http://www.revfono.uchile.cl/index.php/RCDF/article/viewFile/21373/22816>

Scharager J. & Reyes P. (s.f). Lección 5: Instrumentos de Recolección de Datos. slideshare.net, Diap.14. Recuperado de: <http://es.slideshare.net/pei.ac01/confiabilidad-y-validez-29812218>

Anexos

Lista de chequeo

Proyecto de Investigación		
Webquest como estrategia pedagógica para favorecer el Aprendizaje Autónomo		
Observador: Jorge Mario Vega Palencia (Investigador).		
Curso: Grado 8ºA Colegio Gabriel Escobar Ballestas - Plato Magdalena.		
Aspecto a cotejar: Conocimiento y manejo informático y de Internet.		
Aspectos a evaluar	Si	No
Saben encender y apagar el computador		
Saben abrir y cerrar programas		
Conocen el procesador de textos de Word.		
Saben utilizar el procesador de textos Word.		
Conocen la hoja de cálculo Excel.		
Saben utilizar la hoja de cálculo Excel.		
Conocen el programa Power Point.		
Saben utilizar el programa Power Point.		
Maneja correo electrónico.		
Saben navegar por internet.		
Saben consultar información por internet.		
Saben cómo guardar información online o en usb.		
Saben cómo adjuntar y enviar información a través del internet.		
Saben que es una red social.		
Saben que es Youtube.		
Saben que es una comunidad virtual.		

Encuesta aplicada.

CUESTIONARIO DE CONOCIMIENTOS SOBRE EL USO DEL INTERNET Y DOMINIO DEL MANEJO INFORMÁTICO

A continuación se presenta la siguiente encuesta para determinar los conocimientos y dominio, que presentan los estudiantes de Grado 8° de la Institución Educativa Gabriel Escobar Ballestas, Sede Plato Magdalena, respecto al manejo informático y del internet.

Gracias por la atención y colaboración prestada.

Preguntas sobre Conocimiento y manejo informático

1) ¿Sabes encender y apagar el computador, abrir y cerrar programas?
a) Si: ____ b) No: ____

2) En una escala del 1 al 10, ¿Cómo evalúas tus conocimientos y el manejo que tienes sobre el uso del computador? Marca con una (X) tu respuesta.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

3) Responde Si o No a las siguientes preguntas.

	Si	No
¿Conoces el procesador de textos Word?		
¿Sabes utilizar el procesador de textos Word?		
¿Conoces la hoja de cálculo Excel?		
¿Sabes utilizar la hoja de cálculo Excel?		
¿Conoces el programa Power Point?		
¿Sabes utilizar el programa Power Point?		

Preguntas sobre manejo del Internet

3) Responde Si o No a las siguientes preguntas.

	Si	No
¿Tienes correo electrónico?		
¿Manejas el correo electrónico?		
¿Sabes navegar por internet?		
¿Sabes consultar información por internet?		
¿Sabes cómo guardar información de una página Web, a una memoria usb o en el computador?		
¿Sabes cómo adjuntar y enviar información a través del internet?		
¿Sabes que es una red social?		
¿Sabes que es Youtube?		
¿Sabes que es una comunidad virtual?		

4) Generalmente, cuando ingresas al internet, lo haces con un objetivo de: Marca con una (X) todas las respuestas que sean posibles.

a) Divertirte. b) Buscar información para realizar tareas. c) Ingresar a Facebook. d) Jugar.

5) En una escala del 1 al 10, ¿Cómo evalúas tus conocimientos y el manejo que tienes sobre el uso del Internet? Marca con una (X) tu respuesta.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

6) ¿Cómo has adquirido los conocimientos y manejo que tienes, sobre el manejo del computador y del internet? Marca con una (X) todas las respuestas que sean posibles.

a) Profesores. b) Amigos. c) Familiares. d) Padres. e) Otro: _____

Consentimiento Informado

**UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA - UNAD
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

Especialización En Pedagogía Para El Desarrollo Del Aprendizaje Autónomo

Opción de Grado

Webquest como estrategia pedagógica para favorecer el Aprendizaje Autónomo y el uso adecuado de las TIC, en los estudiantes de Grado 8ºA Colegio Gabriel Escobar Ballestas, Plato Magdalena.

Consentimiento informado

El objetivo de este formato es para hacerlo/la conocedor(a) de su valiosa participación en el desarrollo de este importante proceso formativo, así como su finalidad de investigación.

Tanto su decisión como participación son de acción completamente voluntaria y por tanto, los datos obtenidos merecen confidencialidad de los mismo. Solo los docentes y el estudiante en formación podrán conocer la información obtenida a partir del ejercicio de campo a realizar en la Institución Gabriel Escobar Ballestas

Es usted merecedor(a) de recibir orientación antes, durante y después del ejercicio de campo a realizarse.

Agradecemos toda su disposición y colaboración.

Yo, _____ identificada(o) con numero de documento de identidad, _____ y con el cargo de: _____ manifiesto que deseo participar en esta actividad de manera libre y voluntaria junto a los estudiantes que deseen participar también de forma libre y voluntariamente. De la misma manera manifesté que he recibido toda la información de acuerdo a la actividad a desarrollar, sus objetivos de investigación y la función que desempeñare dentro de la misma.

Firma del participante

Firma del estudiante