

HUMANIDADES E CIÊNCIAS SOCIAIS:

Perspectivas
Teóricas,
Metodológicas
e de
Investigação

Luis Fernando González-Beltrán
(organizador)

VOL IV



EDITORA
ARTEMIS
2024

HUMANIDADES E CIÊNCIAS SOCIAIS:

Perspectivas
Teóricas,
Metodológicas
e de
Investigação

Luis Fernando González-Beltrán
(organizador)

VOL IV



EDITORA
ARTEMIS
2024



O conteúdo deste livro está licenciado sob uma Licença de Atribuição Creative Commons Atribuição-Não-Comercial NãoDerivativos 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0). Direitos para esta edição cedidos à Editora Artemis pelos autores. Permitido o download da obra e o compartilhamento, desde que sejam atribuídos créditos aos autores, e sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

A responsabilidade pelo conteúdo dos artigos e seus dados, em sua forma, correção e confiabilidade é exclusiva dos autores. A Editora Artemis, em seu compromisso de manter e aperfeiçoar a qualidade e confiabilidade dos trabalhos que publica, conduz a avaliação cega pelos pares de todos manuscritos publicados, com base em critérios de neutralidade e imparcialidade acadêmica.

Editora Chefe	Prof. ^a Dr. ^a Antonella Carvalho de Oliveira
Editora Executiva	M. ^a Viviane Carvalho Mocellin
Direção de Arte	M. ^a Bruna Bejarano
Diagramação	Elisangela Abreu
Organizador	Prof. Dr. Luis Fernando González-Beltrán
Imagem da Capa	Bruna Bejarano, Arquivo Pessoal
Bibliotecário	Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422

Conselho Editorial

Prof.^a Dr.^a Ada Esther Portero Ricol, *Universidad Tecnológica de La Habana “José Antonio Echeverría”*, Cuba
Prof. Dr. Adalberto de Paula Paranhos, Universidade Federal de Uberlândia, Brasil
Prof. Dr. Agustín Olmos Cruz, *Universidad Autónoma del Estado de México*, México
Prof.^a Dr.^a Amanda Ramalho de Freitas Brito, Universidade Federal da Paraíba, Brasil
Prof.^a Dr.^a Ana Clara Monteverde, *Universidad de Buenos Aires*, Argentina
Prof.^a Dr.^a Ana Júlia Viamonte, Instituto Superior de Engenharia do Porto (ISEP), Portugal
Prof. Dr. Ángel Mujica Sánchez, *Universidad Nacional del Altiplano*, Peru
Prof.^a Dr.^a Angela Ester Mallmann Centenaro, Universidade do Estado de Mato Grosso, Brasil
Prof.^a Dr.^a Begoña Blandón González, *Universidad de Sevilla*, Espanha
Prof.^a Dr.^a Carmen Pimentel, Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, Brasil
Prof.^a Dr.^a Catarina Castro, Universidade Nova de Lisboa, Portugal
Prof.^a Dr.^a Cirila Cervera Delgado, *Universidad de Guanajuato*, México
Prof.^a Dr.^a Cláudia Neves, Universidade Aberta de Portugal
Prof.^a Dr.^a Cláudia Padovesi Fonseca, Universidade de Brasília-DF, Brasil
Prof. Dr. Cleberton Correia Santos, Universidade Federal da Grande Dourados, Brasil
Prof. Dr. David García-Martul, *Universidad Rey Juan Carlos de Madrid*, Espanha
Prof.^a Dr.^a Deuzimar Costa Serra, Universidade Estadual do Maranhão, Brasil
Prof.^a Dr.^a Dina Maria Martins Ferreira, Universidade Estadual do Ceará, Brasil
Prof.^a Dr.^a Edith Luévano-Hipólito, *Universidad Autónoma de Nuevo León*, México
Prof.^a Dr.^a Eduarda Maria Rocha Teles de Castro Coelho, Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro, Portugal
Prof. Dr. Eduardo Eugênio Spers, Universidade de São Paulo (USP), Brasil
Prof. Dr. Eloi Martins Senhoras, Universidade Federal de Roraima, Brasil
Prof.^a Dr.^a Elvira Laura Hernández Carballido, *Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo*, México

Prof.ª Dr.ª Emilas Darlene Carmen Lebus, *Universidad Nacional del Nordeste/ Universidad Tecnológica Nacional, Argentina*
Prof.ª Dr.ª Erla Mariela Morales Morgado, *Universidad de Salamanca, Espanha*
Prof. Dr. Ernesto Cristina, *Universidad de la República, Uruguay*
Prof. Dr. Ernesto Ramírez-Briones, *Universidad de Guadalajara, México*
Prof. Dr. Fernando Hitt, *Université du Québec à Montréal, Canadá*
Prof. Dr. Gabriel Díaz Cobos, *Universitat de Barcelona, Espanha*
Prof.ª Dr.ª Gabriela Gonçalves, Instituto Superior de Engenharia do Porto (ISEP), Portugal
Prof. Dr. Geoffroy Roger Pointer Malpass, Universidade Federal do Triângulo Mineiro, Brasil
Prof.ª Dr.ª Gladys Esther Leoz, *Universidad Nacional de San Luis, Argentina*
Prof.ª Dr.ª Glória Beatriz Álvarez, *Universidad de Buenos Aires, Argentina*
Prof. Dr. Gonçalo Poeta Fernandes, Instituto Politécnico da Guarda, Portugal
Prof. Dr. Gustavo Adolfo Juarez, *Universidad Nacional de Catamarca, Argentina*
Prof. Dr. Guillermo Julián González-Pérez, *Universidad de Guadalajara, México*
Prof. Dr. Håkan Karlsson, *University of Gothenburg, Suécia*
Prof.ª Dr.ª Iara Lúcia Tescarollo Dias, Universidade São Francisco, Brasil
Prof.ª Dr.ª Isabel del Rosario Chiyon Carrasco, *Universidad de Piura, Peru*
Prof.ª Dr.ª Isabel Yohena, *Universidad de Buenos Aires, Argentina*
Prof. Dr. Ivan Amaro, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Brasil
Prof. Dr. Iván Ramon Sánchez Soto, *Universidad del Bío-Bío, Chile*
Prof.ª Dr.ª Ivânia Maria Carneiro Vieira, Universidade Federal do Amazonas, Brasil
Prof. Me. Javier Antonio Alborno, *University of Miami and Miami Dade College, Estados Unidos*
Prof. Dr. Jesús Montero Martínez, *Universidad de Castilla - La Mancha, Espanha*
Prof. Dr. João Manuel Pereira Ramalho Serrano, Universidade de Évora, Portugal
Prof. Dr. Joaquim Júlio Almeida Júnior, UniFIMES - Centro Universitário de Mineiros, Brasil
Prof. Dr. Jorge Ernesto Bartolucci, *Universidad Nacional Autónoma de México, México*
Prof. Dr. José Cortez Godinez, Universidad Autónoma de Baja California, México
Prof. Dr. Juan Carlos Cancino Diaz, Instituto Politécnico Nacional, México
Prof. Dr. Juan Carlos Mosquera Feijoo, *Universidad Politécnica de Madrid, Espanha*
Prof. Dr. Juan Diego Parra Valencia, *Instituto Tecnológico Metropolitano de Medellín, Colômbia*
Prof. Dr. Juan Manuel Sánchez-Yáñez, *Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, México*
Prof. Dr. Juan Porras Pulido, *Universidad Nacional Autónoma de México, México*
Prof. Dr. Júlio César Ribeiro, Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, Brasil
Prof. Dr. Leinig Antonio Perazolli, Universidade Estadual Paulista (UNESP), Brasil
Prof.ª Dr.ª Livia do Carmo, Universidade Federal de Goiás, Brasil
Prof.ª Dr.ª Luciane Spanhol Bordignon, Universidade de Passo Fundo, Brasil
Prof. Dr. Luis Fernando González Beltrán, *Universidad Nacional Autónoma de México, México*
Prof. Dr. Luis Vicente Amador Muñoz, *Universidad Pablo de Olavide, Espanha*
Prof.ª Dr.ª Macarena Esteban Ibáñez, *Universidad Pablo de Olavide, Espanha*
Prof. Dr. Manuel Ramiro Rodríguez, *Universidad Santiago de Compostela, Espanha*
Prof. Dr. Manuel Simões, Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto, Portugal
Prof.ª Dr.ª Márcia de Souza Luz Freitas, Universidade Federal de Itajubá, Brasil
Prof. Dr. Marcos Augusto de Lima Nobre, Universidade Estadual Paulista (UNESP), Brasil
Prof. Dr. Marcos Vinicius Meiado, Universidade Federal de Sergipe, Brasil
Prof.ª Dr.ª Mar Garrido Román, *Universidad de Granada, Espanha*
Prof.ª Dr.ª Margarida Márcia Fernandes Lima, Universidade Federal de Ouro Preto, Brasil
Prof.ª Dr.ª María Alejandra Arecco, *Universidad de Buenos Aires, Argentina*
Prof.ª Dr.ª Maria Aparecida José de Oliveira, Universidade Federal da Bahia, Brasil
Prof.ª Dr.ª Maria Carmen Pastor, *Universitat Jaume I, Espanha*



Prof.ª Dr.ª Maria do Céu Caetano, Universidade Nova de Lisboa, Portugal
Prof.ª Dr.ª Maria do Socorro Saraiva Pinheiro, Universidade Federal do Maranhão, Brasil
Prof.ª Dr.ª MªGraça Pereira, Universidade do Minho, Portugal
Prof.ª Dr.ª Maria Gracinda Carvalho Teixeira, Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, Brasil
Prof.ª Dr.ª María Guadalupe Vega-López, *Universidad de Guadalajara, México*
Prof.ª Dr.ª Maria Lúcia Pato, Instituto Politécnico de Viseu, Portugal
Prof.ª Dr.ª Maritza González Moreno, *Universidad Tecnológica de La Habana, Cuba*
Prof.ª Dr.ª Mauriceia Silva de Paula Vieira, Universidade Federal de Lavras, Brasil
Prof.ª Dr.ª Ninfa María Rosas-García, Centro de Biotecnología Genómica-Instituto Politécnico Nacional, México
Prof.ª Dr.ª Odara Horta Boscolo, Universidade Federal Fluminense, Brasil
Prof. Dr. Osbaldo Turpo-Gebera, *Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, Peru*
Prof.ª Dr.ª Patrícia Vasconcelos Almeida, Universidade Federal de Lavras, Brasil
Prof.ª Dr.ª Paula Arcoverde Cavalcanti, Universidade do Estado da Bahia, Brasil
Prof. Dr. Rodrigo Marques de Almeida Guerra, Universidade Federal do Pará, Brasil
Prof. Dr. Saulo Cerqueira de Aguiar Soares, Universidade Federal do Piauí, Brasil
Prof. Dr. Sergio Bitencourt Araújo Barros, Universidade Federal do Piauí, Brasil
Prof. Dr. Sérgio Luiz do Amaral Moretti, Universidade Federal de Uberlândia, Brasil
Prof.ª Dr.ª Silvia Inés del Valle Navarro, *Universidad Nacional de Catamarca, Argentina*
Prof.ª Dr.ª Solange Kazumi Sakata, Instituto de Pesquisas Energéticas e Nucleares (IPEN)- USP, Brasil
Prof.ª Dr.ª Stanislava Kashtanova, *Saint Petersburg State University, Russia*
Prof.ª Dr.ª Teresa Cardoso, Universidade Aberta de Portugal
Prof.ª Dr.ª Teresa Monteiro Seixas, Universidade do Porto, Portugal
Prof. Dr. Valter Machado da Fonseca, Universidade Federal de Viçosa, Brasil
Prof.ª Dr.ª Vanessa Bordin Viera, Universidade Federal de Campina Grande, Brasil
Prof.ª Dr.ª Vera Lúcia Vasilévski dos Santos Araújo, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Brasil
Prof. Dr. Wilson Noé Garcés Aguilar, *Corporación Universitaria Autónoma del Cauca, Colômbia*
Prof. Dr. Xosé Somoza Medina, *Universidad de León, Espanha*

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)

H918 Humanidades e ciências sociais [livro eletrônico] : perspectivas teóricas, metodológicas e de investigação: vol. IV / Organizador Luis Fernando González-Beltrán. – Curitiba, PR: Artemis, 2024.

Formato: PDF

Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader

Modo de acesso: World Wide Web

Inclui bibliografia

Edição bilíngue

ISBN 978-65-81701-14-7

DOI 10.37572/EdArt_300424147

1. Ciências sociais. 2. Humanidades. I. González-Beltrán, Luis Fernando.

CDD 300.1

Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422



PRÓLOGO

En este cuarto volumen de Humanidades y Ciencias Sociales: Perspectivas Teóricas, Metodológicas y de Investigación, mantuvimos el objetivo de ofrecer a los lectores obras de diferentes disciplinas que, desde sus propias trincheras, intentan el análisis de diferentes aspectos del ser humano y sus relaciones sociales.

De esta manera, el lector encontrará en este único lugar una gran variedad de temas científicos y autores, que de otro modo requeriría una enorme cantidad de trabajo para encontrar. Pero la obra no se limita a la diversidad disciplinaria: las investigaciones presentadas son urgentemente relevantes. Este volumen contiene 24 estudios agrupados en seis grupos temáticos:

Protección y Regulación de Derechos: Abrimos el libro con dos textos que exploran la protección de los derechos de los pueblos indígenas: el primer artículo aborda el encuentro y posterior choque cultural entre los pueblos indígenas Waorani, que habitan la selva tropical ecuatoriana desde hace más de 10.000 años, y la cultura occidental moderna, que llegó a través de los misioneros protestantes en los años sesenta. El segundo trabajo trae reflexiones sobre los derechos políticos, sociales y culturales de las mujeres indígenas en el norte del Cauca-Colombia. El tercer texto trae una importante discusión acerca de las reformas laborales brasileñas en las últimas décadas, con reducción de derechos y aumento de la desigualdad social y económica en el país. El cuarto artículo, sobre derecho penal, analiza la afectación de la figura jurídica del *actio libera in causa* en la determinación de la culpabilidad. El quinto texto trata de abusos contra la población LGBTQIA+ en Filipinas, y apunta a la necesidad de una intervención de los gobiernos para preservar derechos y para la necesidad de aprobación del proyecto de ley contra la discriminación en el Congreso del país. El texto final de esta sesión, de importante valor histórico, nos trae el resultado de una investigación que catalogó, utilizando fuentes judiciales, 109 Sesmarias¹ concedidas por la corona portuguesa, en el actual Triángulo Mineiro, entre 1772 y 1816.

Arte y lenguaje: Tener la capacidad de comunicar la experiencia humana a través del lenguaje y las artes es lo que da propósito y significado a la existencia y permite el desafío de motivar y cambiar mentes. El capítulo 7 examina las cartas del poeta brasileño Murilo Mendes a Guillermino César, enriqueciendo la comprensión de la literatura, la sociedad y la cultura brasileña de finales de los años 20 del siglo pasado. El capítulo 8 analiza cómo las innovaciones tecnológicas contribuyeron a la recuperación del patrimonio

¹ Sesmaria - sistema judicial creado por Portugal, a finales del siglo XIV, para regularizar la colonización en Brasil). Las Sesmarias fueron las primeras propiedades legales de tierra en Brasil - en ellas nacieron muchas ciudades y fortunas actuales.

cinematográfico, permitiendo un redescubrimiento de la cinefilia. Complementando y cerrando este tema, el capítulo 9 examina la relación técnico-artística que existe en el proceso de restauración de copias cinematográficas, y más específicamente el trabajo llevado a cabo por Acácio de Almeida en el contexto de la digitalización del cine portugués.

Aprendizaje – Adquisición y Transferencia de Conocimiento: Los capítulos 10 a 14 traen temas relacionados con el aprendizaje, tanto a nivel organizacional como en el contexto escolar. El capítulo 10 explora un tema original, en el sentido de que busca comprender, en el aprendizaje organizacional, el papel del aprendizaje informal. El texto 11 trae la temática de las universidades públicas como centros de innovación por sus actividades de docencia, investigación, y más recientemente como centros de transferencia de conocimiento y la tecnología. En la misma línea temática, el capítulo 12 explora las posibilidades didácticas de la herramienta WebQuest, que consiste en plantear una tarea o un problema a los estudiantes y proporcionarles una serie de recursos y orientaciones para que puedan resolverlo de forma autónoma y colaborativa. El capítulo 13 presenta un estudio que analiza el impacto del programa «Entender para leer, leer para comprender» en la promoción del desarrollo de la comprensión del lenguaje oral y el desarrollo de la comprensión y metacompreensión lectora em Portugal. El capítulo 14, que cierra esta sesión temática, aborda el importante tema del currículum oculto en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Emprendimiento, Cooperación y Desarrollo: Los cinco textos agrupados bajo el tema emprendimiento, cooperación y desarrollo aportan importantes reflexiones sobre: los factores que inciden en el ecosistema del emprendedor (cap. 15); la implementación de un proyecto de mejora continua en una empresa de transporte urbano en México (cap. 16) ; las formas de promover el desarrollo emprendedor sostenible en las regiones latino-americanas, desde el contexto de Perú y Colombia (cap. 17); una contribución sobre los diversos aspectos de las inversiones y la cooperación entre China y los países del centro y sur del continente americano, en particular, Guyana (cap. 18) y finalmente, el capítulo 19 trae un tema de importante valor filosófico-práctico, que es la propuesta de un Código de Ética para Gestores de Información.

Sostenibilidad y medio ambiente: el conjunto de artículos agrupados bajo el tema de sostenibilidad y medio ambiente traen diferentes perspectivas que son urgentes para la preservación ambiental, cómo presentar una propuesta sociopedagógica para construir un turismo acorde con los valores de la comunidad Guajira em Colombia, (cap.20), estudiar los gases de efecto invernadero y su relación con el cambio climático(cap. 21) y el uso del compostaje y de compuestos orgánicos para mitigar los impactos ambientales

y económicos de los desechos sólidos de la pesca, contribuyendo a la cadena pesquera, la agricultura local y el medio ambiente (cap. 22).

Salud y Rehabilitación: Los dos textos finales de este volumen realizan importantes aportes al área de la salud, la rehabilitación y los cuidados inclusivos, como la elaboración de planes de cuidados de enfermería para la prevención y tratamiento de úlceras por presión (cap. 23) y el relato de una importante experiencia inclusiva con jóvenes con discapacidad visual, basada en el diseño gráfico y la fotografía (cap. 24).

Intentamos, una vez más, haber representado lo más actual de las Humanidades y las Ciencias Sociales, y esperamos seguirlo haciendo en el futuro inmediato.

¡Les deseamos a todos una agradable lectura!

Luis Fernando González-Beltrán
Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM)

SUMÁRIO

PROTEÇÃO E REGULAÇÃO DE DIREITOS

CAPÍTULO 1..... 1

ETHOS GUERRERO Y EVANGELIZACIÓN CRISTIANA: LOS INDÍGENAS WAORANI DEL ECUADOR

Susana Andrade

Patricio Trujillo

 https://doi.org/10.37572/EdArt_3004241471

CAPÍTULO 2..... 12

EL DERECHO A LA REIVINDICACIÓN POLÍTICA DE LA MUJER INDÍGENA AL NORTE DEL CAUCA-COLOMBIA

Alfredo Aranda Núñez

 https://doi.org/10.37572/EdArt_3004241472

CAPÍTULO 3..... 35

A CONSTRUÇÃO DE CRISES NO BRASIL E SUAS IMPLICAÇÕES PARA AS POLÍTICAS PÚBLICAS: UMA CONTRIBUIÇÃO AO DEBATE RECENTE DA REFORMA TRABALHISTA

Maria Gracinda Carvalho Teixeira

Pedro Henrique de Moraes Felisardo

Vinicius Gabriel da Cunha Gonçalves

 https://doi.org/10.37572/EdArt_3004241473

CAPÍTULO 4..... 57

SIGNIFICADO DE ACTIO LIBERA IN CAUSA Y DETERMINACIÓN DE LA CULPABILIDAD, EN JUECES Y FISCALES DE LIMA CENTRO

Jorge Luis Pineda Martinez

Jorge Luis Pineda Urbano

Herbert Martínez García

 https://doi.org/10.37572/EdArt_3004241474

CAPÍTULO 5..... 93

PREVALENCE OF ABUSE EXPERIENCED BY MEMBERS OF THE LGBTQ+ COMMUNITY IN THE PHILIPPINES

Dirb Boy O. Sebrero

 https://doi.org/10.37572/EdArt_3004241475

CAPÍTULO 6..... 103

SESMARÍAS

Rosa María Spinoso Arcocha

 https://doi.org/10.37572/EdArt_3004241476

ARTE E LINGUAGEM

CAPÍTULO 7..... 131

REGISTRO DE ERRÂNCIAS NA CORRESPONDÊNCIA DE MURILO MENDES PARA GUILHERMINO CESAR

Lúcia Sá Rebello

Luciano Rodolfo

 https://doi.org/10.37572/EdArt_3004241477

CAPÍTULO 8..... 147

REVOLUÇÃO DIGITAL: A RECUPERAÇÃO DO CINEMA E REDESCOBERTA DA CINEFILIA

Paulo Portugal

 https://doi.org/10.37572/EdArt_3004241478

CAPÍTULO 9..... 160

DIGITALIZAÇÃO DO CINEMA PORTUGUÊS: ACÁCIO DE ALMEIDA, UM CASO DE AUTORIA

Paulo Portugal

 https://doi.org/10.37572/EdArt_3004241479

APRENDIZADO – AQUISIÇÃO E TRANSFERÊNCIA DE CONHECIMENTO

CAPÍTULO 10..... 173

ORGANIZATIONAL LEARNING AND INFORMAL ORGANIZATIONAL LEARNING: A CONCEPTUAL ANALYSIS

Roba Elbawab

 https://doi.org/10.37572/EdArt_30042414710

CAPÍTULO 11..... 182

LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE QUERÉTARO, FRENTE AL RETO DE LA INNOVACIÓN Y LA TRANSFERENCIA DEL CONOCIMIENTO

Raúl Arturo Alvarado López

Alberto de Jesús Pastrana Palma

 https://doi.org/10.37572/EdArt_30042414711

CAPÍTULO 12..... 195

INVESTIGACIÓN DEL USO Y DIFUSIÓN DE LA WEBQUEST EN LA COMUNIDAD EDUCATIVA

Giuseppe Francisco Falcone Treviño

Zaida Leticia Tinajero Mallozzi

Joel Luis Jiménez Galán

 https://doi.org/10.37572/EdArt_30042414712

CAPÍTULO 13..... 257

COMPREENDER PARA LER. LER PARA COMPREENDER. UM PROGRAMA DE ENSINO EXPLÍCITO DA COMPREENSÃO DA LEITURA PARA O 2º ANO DE ESCOLARIDADE

Tânia Filipa Moniz Fernandes

 https://doi.org/10.37572/EdArt_30042414713

CAPÍTULO 14..... 276

EL CURRÍCULUM OCULTO Y LA REPRESENTACIÓN SOCIAL PRESENTES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Jesús Rivas Gutiérrez

María Dolores Carlos Sánchez

Georgina del Pilar Delijorge González

Christian Starlight Franco Trejo

Martha Patricia de la Rosa Basurto

Luz Patricia Falcón Reyes

José Ricardo Gómez Bañuelos

 https://doi.org/10.37572/EdArt_30042414714

EMPRENDEDORISMO, COOPERAÇÃO E DESENVOLVIMENTO

CAPÍTULO 15291

EL EMPRENDEDOR ECUATORIANO Y LOS FACTORES QUE INCIDEN EN SU ECOSISTEMA

Alexandra Auxiliadora Mendoza Vera

Pablo Edison Ávila Ramírez

Gina Gabriela Loor Moreira

Janeth Virginia Intriago Vera

María Judith Giler Saltos

Manuel Antonio Zambrano Basurto

Luis Javier Arteaga Wintong

 https://doi.org/10.37572/EdArt_30042414715

CAPÍTULO 16305

IMPLEMENTACIÓN DE MEJORA CONTINUA EN UNA EMPRESA DE TRANSPORTE URBANO

Zulma Sánchez Estrada

Jorge Noriega Zenteno

Jorge Carlos León Anaya

Saúl Rangel Lara

 https://doi.org/10.37572/EdArt_30042414716

CAPÍTULO 17 310

CARACTERÍSTICAS DEL DESARROLLO EMPRENDEDOR SOSTENIBLE UNA MIRADA DESDE EL CONTEXTO DE PERÚ Y COLOMBIA

Ana Judith Paredes Chacín

Enrique Alonso Castro Guzmán

Margot Cajigas-Romero

Fernando Tam-Wong

 https://doi.org/10.37572/EdArt_30042414717

CAPÍTULO 18..... 340

LAS INVERSIONES Y LA COOPERACIÓN ENTRE GUYANA Y CHINA

Javier Fernando Luchetti

 https://doi.org/10.37572/EdArt_30042414718

CAPÍTULO 19.....349

**PROPOSTA DE UM CÓDIGO DEONTOLÓGICO DOS GESTORES DE INFORMAÇÃO -
CONTRIBUTOS ÉTICOS E DEONTOLÓGICOS**

Armando Malheiro

Milena Carvalho

Susana Martins

Paula Ochôa

Ana Novo

Maria Inês Braga

Sónia Estrela

Luís Borges Gouveia

Maria Beatriz Moscoso

 https://doi.org/10.37572/EdArt_30042414719

SUSTENTABILIDADE E MEIO AMBIENTE

CAPÍTULO 20.....368

**PROPUESTA SOCIOPEDAGÓGICA PARA CONSTRUIR UN TURISMO ACORDE CON
LOS VALORES DE LA COMUNIDAD GUAJIRA**

Armando Alvarado Pacheco

 https://doi.org/10.37572/EdArt_30042414720

CAPÍTULO 21..... 379

**LOS GASES DE EFECTO INVERNADERO Y SU RELACIÓN CON EL CAMBIO
CLIMATICO**

Luz Elena Aguayo Haro

Blanca Gabriela Pulido Cervantes

María Elisa Escareño Espinosa

Elizabeth Aguirre Medina

Martha Patricia de la Rosa Basurto

José Ricardo Gómez Bañuelos

Jesús Rivas Gutiérrez

 https://doi.org/10.37572/EdArt_30042414721

CAPÍTULO 22395

COMPOSTAGEM: AGRICULTURA SUSTENTÁVEL, RECICLAGEM DE RESÍDUOS E PROTEÇÃO DOS RECURSOS HÍDRICOS

Silvia R. Moreira

Antônio C. C. Marchiori

Isabel F. P. Viegas

Silas B. Barrozo

Patrícia H. N. Turco

 https://doi.org/10.37572/EdArt_30042414722

SAÚDE E REABILITAÇÃO

CAPÍTULO 23413

ÚLCERAS POR PRESIÓN EN ADULTOS MAYORES DE UNA ESTANCIA GERIÁTRICA PERMANENTE

Claudia Marcela Cantú Sánchez

 https://doi.org/10.37572/EdArt_30042414723

CAPÍTULO 24429

TALLERES DE FOTOGRAFÍA PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD VISUAL, EXPERIENCIA EN EL HOGAR TALLER PARA CIEGOS ÁNGEL DE LUZ

Gina Paola Bayona Niño

Briyit Lizeth Jiménez Cáceres

Cristian Francisco Guerrero Jaramillo

Fredy Yesid Higuera Díaz

Tatiana Milena Muñoz Rondón

 https://doi.org/10.37572/EdArt_30042414724

SOBRE O ORGANIZADOR.....438

ÍNDICE REMISSIVO439

CAPÍTULO 12

INVESTIGACIÓN DEL USO Y DIFUSIÓN DE LA WEBQUEST EN LA COMUNIDAD EDUCATIVA

Data de submissão: 11/03/2024

Data de aceite: 29/03/2024

Dr. Giuseppe Francisco Falcone Treviño

Universidad Autónoma de Tamaulipas
Facultad de Comercio y
Administración Victoria

Ciudad Victoria, Tamaulipas. México

<https://orcid.org/0000-0003-0459-9834>

M.A. Zaida Leticia Tinajero Mallozzi

Universidad Autónoma de Tamaulipas
Facultad de Comercio y
Administración Victoria

Ciudad Victoria, Tamaulipas. México

<https://orcid.org/0000-0003-1397-4632>

Dr. Joel Luis Jiménez Galán

Universidad Autónoma de Tamaulipas
Facultad de Comercio y
Administración Victoria

Ciudad Victoria, Tamaulipas. México

<https://orcid.org/0000-0001-9490-0824>

RESUMEN: WebQuest es una herramienta que forma parte de una metodología para el trabajo didáctico que consiste en una investigación guiada, con recursos principalmente procedentes de Internet, que promueve la utilización de habilidades cognitivas superiores, el trabajo cooperativo

y la autonomía de los alumnos e incluye una evaluación auténtica. Fue propuesta por el profesor Bernie Dodge, de la Universidad de San Diego, en 1995. El antecedente de estas actividades lo constituye el uso de retos (challenging learning) en el desarrollo de ambientes de aprendizaje basados en tecnologías de la información que aplican desde los ochenta Seymour Papert y sus discípulos. Las WebQuest son utilizadas como recurso didáctico por los profesores, puesto que permiten el desarrollo de habilidades de manejo de información y el desarrollo de competencias relacionadas con la sociedad de la información. Para desarrollar una WebQuest es necesario crear un sitio web que puede ser construido con un editor HTML, un servicio de blog o incluso con un procesador de textos que pueda guardar archivos como una página web. Las WebQuest son actividades didácticas basadas en Internet que promueven el aprendizaje constructivista, la indagación, la colaboración y el desarrollo de habilidades cognitivas. Se caracterizan por tener una introducción, una tarea, unos recursos, un proceso, una evaluación y una conclusión. Las WebQuest se han utilizado en diversos niveles educativos y áreas de conocimiento, con resultados positivos en la motivación, el interés, la comprensión y el rendimiento de los estudiantes. Sin embargo, también se han identificado algunas limitaciones y dificultades, como la falta de formación del profesorado, la escasez de recursos tecnológicos, la calidad y actualización de las WebQuest disponibles y

la evaluación de los productos finales. Por ello, se recomienda seguir investigando sobre las mejores prácticas, los criterios de calidad, las herramientas de apoyo y los efectos de las WebQuest en el aprendizaje. Concluyendo, una WebQuest es una actividad didáctica basada en Internet que consiste en plantear una tarea o un problema a los estudiantes y proporcionarles una serie de recursos y orientaciones para que puedan resolverlo de forma autónoma y colaborativa. Las WebQuest se han utilizado como una herramienta para integrar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el proceso de enseñanza-aprendizaje, fomentando el desarrollo de habilidades cognitivas, la motivación y el trabajo cooperativo. El uso y la difusión de las WebQuest en la comunidad educativa ha sido objeto de varias investigaciones, que han analizado aspectos como el diseño, la implementación, la evaluación, los beneficios y las limitaciones de esta metodología.

PALABRAS CLAVE: WebQuest. Materiales Didácticos. Sitio Web. Blog o Bitácora. Web 2.0.

RESEARCH OF THE USE AND DIFFUSION OF THE WEBQUEST IN THE EDUCATIONAL COMMUNITY

ABSTRACT: WebQuest is a tool that is part of a methodology for didactic work that consists of guided research, with resources mainly from the Internet, which promotes the use of higher cognitive skills, cooperative work and autonomy of students and includes authentic assessment. It was proposed by Professor Bernie Dodge of the University of San Diego in 1995. The antecedent of these activities is the use of challenging learning in the development of learning environments based on information technologies that Seymour Papert and his disciples have been applying since the eighties. WebQuests are used as a didactic resource by teachers since they allow the development of information management skills and the development of competencies related to the information society. To develop a WebQuest you need to create a website that can be built with an HTML editor, a blog service or even a word processor that can save files as a web page. WebQuests are web-based learning activities that promote constructivist learning, inquiry, collaboration, and cognitive skill development. They are characterized by an introduction, a task, resources, a process, an evaluation, and a conclusion. WebQuests have been used at various educational levels and areas of knowledge, with positive results in student motivation, interest, understanding, and performance. However, some limitations and difficulties have also been identified, such as the lack of teacher training, the scarcity of technological resources, the quality and updating of the available WebQuests and the evaluation of the final products. Therefore, further research on best practices, quality criteria, support tools and the effects of WebQuests on learning is recommended. In conclusion, a WebQuest is an Internet-based educational activity that consists of presenting a task or problem to students and providing them with a series of resources and guidance so that they can solve it autonomously and collaboratively. WebQuests have been used as a tool to integrate information and communication technologies (ICT) into the teaching-learning process, encouraging the development of cognitive skills, motivation, and cooperative work. The use and dissemination of WebQuest in the educational community has been the subject of several investigations, which have analyzed aspects such as the design, implementation, evaluation, benefits, and limitations of this methodology.

KEYWORDS: WebQuest. Teaching Materials. Website. Blog. Web 2.0.

1 INTRODUCCIÓN

Internet no es un medio concebido específicamente con una finalidad educativa. El uso escolar de Internet, por tanto, debe estar presidido por una metodología de intervención docente capaz de acotar las numerosas deficiencias de las que la red adolece desde el punto de vista de su tratamiento como recurso educativo (exceso de información, errores conceptuales, fines espurios de muchas de las páginas, falta de adecuación de la mayoría de las páginas a los niveles de escolarización primaria y secundaria, falta de interactividad, etc.).

Pero aún hay otro motivo que justifica la necesidad de un replanteamiento sobre la inclusión escolar de Internet: un mundo tan cambiante como la informática exige adoptar un modelo de aprendizaje distinto al que tradicionalmente se ha aplicado (aprendizajes teóricos y centrados en un determinado sistema operativo o un determinado software). Los contenidos informáticos que el alumno aprende hoy prácticamente habrán caducado en 5-10 años, dada la meteórica evolución de las nociones y utilidades informáticas. Sea cual sea la metodología de aplicación de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) al aula, debe prevalecer en todo caso una formación que permita al alumno un reciclaje continuo, imprescindible, como decimos: es decir, aprender a aprender procedimientos y contenidos conceptuales de TIC, y producir aprendizajes significativos susceptibles de reactualizarse.

Por tanto, a partir de las reflexiones indicadas, muchos expertos en didáctica de las TIC sostienen que es preciso implementar un aprendizaje presidido por un uso real y aplicado de los procedimientos informáticos al que podemos denominar aprendizaje en contextos educativos. Es decir, aprender a buscar información, por ejemplo, no como un procedimiento teórico, sino en el curso de tareas indagativas reales, relacionadas con contenidos curriculares de cualquier área, pero que tengan sentido para el alumno, aplicabilidad a otras tareas y capacidad de integrarse en los hábitos de estudio de los alumnos.

Sólo así, partiendo de esta funcionalidad real de los aprendizajes, y proporcionando al alumno autonomía de cara a la reactualización de sus conocimientos de navegación, de búsqueda de información, de manipulación de información, de generación y presentación de informes o trabajos, aseguramos que los conocimientos adquiridos puedan ser proyectados eficazmente sobre el futuro.

Es evidente que Internet, como vehículo de información, apenas ofrece interactividad al alumno, siendo principalmente un medio de búsqueda de información que no incita a realizar ninguna actividad de reflexión o de aplicación de los contenidos

(requisito para producir aprendizajes que no sean exclusivamente memorísticos, sino realmente significativos).

Por tanto, es preciso disponer de un método de enseñanza-aprendizaje de aplicación de Internet y, genéricamente, de los procedimientos de las TIC al aula. Y es aquí dónde puede ubicarse la WebQuest.

Una WebQuest es una actividad de aprendizaje basada en Internet que consiste en plantear una tarea o un problema a los estudiantes, y proporcionarles una serie de recursos y orientaciones para que lo resuelvan de forma autónoma o colaborativa¹ (Pérez y dos Santos, 2016).

Las WebQuest se han difundido ampliamente en la comunidad educativa, especialmente en los niveles de educación primaria y secundaria, como una herramienta para fomentar el desarrollo de competencias, la motivación, la creatividad y el pensamiento crítico^{2,3} (Veloz et al., 2017), Katayama y Rojas, 2021).

La investigación del uso y difusión de las WebQuest en la comunidad educativa es un tema de interés para conocer el impacto, los beneficios y los desafíos de esta metodología en los diferentes contextos y ámbitos educativos.

Algunos ejemplos de estudios realizados sobre este tema son:

- Estudio de los usos de las WebQuest en la universidad. Una propuesta de repositorio: Este estudio, realizado por el Observatorio de la Educación Digital de la Universidad de Barcelona, analiza las características, los objetivos, las temáticas y las conclusiones de 50 trabajos académicos sobre WebQuest aplicadas a la enseñanza universitaria, y propone la creación de un repositorio de WebQuest de calidad para facilitar su acceso y uso por parte de los docentes y los estudiantes⁴ (Martín et al., 2012).
- La WebQuest como herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje: Este estudio, realizado por investigadores de la Universidad Estatal de Bolívar, Ecuador, describe el concepto, las ventajas, la estructura, los tipos y los pasos para crear una WebQuest, y expone los resultados de una experiencia de aplicación de esta herramienta en el ámbito de la educación superior, evidenciando su utilidad para el desarrollo de habilidades cognitivas y el aprendizaje por indagación⁵ (Romero, 2012).

¹ Análisis de estudios académicos sobre WebQuest aplicada a la enseñanza-aprendizaje de una segunda lengua [Redalyc](#)

² La Webquest como herramienta en el proceso de Enseñanza - aprendizaje (eumed.net) [Revistas.ult.edu.cu](#)

³ WebQuest como escenario para el aprendizaje colaborativo y el desarrollo de competencias digitales (uap.edu.pe)

⁴ Estudio de los usos de las WebQuest en la universidad. Una propuesta de repositorio [Academia.edu](#)

⁵ Las WebQuest: una herramienta para introducir las tecnologías de la información y la comunicación en el aula [Revistas.ult.edu.cu](#)

- El uso de la WebQuest y su importancia en el aprendizaje en la educación básica regular: Este estudio, realizado por un docente de la Universidad Católica Sedes Sapientiae, Perú, explica el origen, el concepto, las características, las ventajas y los inconvenientes de las WebQuest, y presenta los resultados de una investigación realizada con estudiantes de educación básica regular, en la que se evaluó el efecto de las WebQuest en el rendimiento académico, la actitud hacia el aprendizaje y el uso de las TIC⁶ (Salcedo, 2016).

2 MARCO TEÓRICO

El marco teórico de la investigación del uso y difusión de las WebQuest en la comunidad educativa es el conjunto de conceptos, principios, teorías y estudios que sustentan y orientan el desarrollo de esta investigación.

Algunos de los aspectos que se pueden considerar en este marco teórico son:

- El concepto de WebQuest, su origen, sus características, sus ventajas y sus desafíos para la enseñanza y el aprendizaje basados en Internet^{7 8} (Veloz et al., 2017), (Pérez y dos Santos, 2016).
- Los tipos de WebQuest, según su duración, su complejidad, su estructura y su finalidad¹².
- Los elementos que componen una WebQuest, como la introducción, la tarea, el proceso, los recursos, la evaluación y la conclusión¹².
- Los criterios de calidad y diseño de una WebQuest, como la relevancia, la originalidad, la coherencia, la claridad, la interactividad, la accesibilidad y la adecuación al nivel educativo y al contexto¹²⁹ (Falcone et al., 2011).
- Los beneficios de las WebQuest para el desarrollo de competencias, la motivación, la creatividad, el pensamiento crítico, la autonomía, la colaboración y la integración de las TIC en el currículo¹²³¹⁰ (Tesis Virtual Urbe, 2016).
- Los estudios académicos realizados sobre el uso y la difusión de las WebQuest en la comunidad educativa, tanto a nivel nacional como internacional, que

⁶ [El uso de la WEBQUEST y su importancia en el aprendizaje en la educación secundaria \(ucss.edu.pe\)](http://ucss.edu.pe)

⁷ [La Webquest como herramienta en el proceso de Enseñanza - aprendizaje \(eumed.net\)](http://eumed.net)

⁸ [Análisis de estudios académicos sobre WebQuest aplicada a la enseñanza-aprendizaje de una segunda lengua \(Redalyc\)](http://Redalyc.org)

⁹ [Diseño y desarrollo de WebQuest como modelo de gestión del conocimiento en educación y formación \(educos.org\)](http://educos.org)

¹⁰ [Capítulo II. Marco teórico \(urbe.edu\)](http://urbe.edu)

aportan evidencias, experiencias, resultados y recomendaciones sobre esta metodología¹¹ (Tesis Virtual Urbe, 2010).

2.1 WEBQUEST

Una WebQuest es una actividad didáctica que consiste en una investigación guiada, con recursos encontrados en Internet, que promueve la utilización de habilidades cognitivas superiores, el trabajo cooperativo y la autonomía de los alumnos. Una WebQuest se caracteriza por tener una introducción, una tarea, unos recursos, un proceso, una evaluación y una conclusión. Las WebQuest se pueden clasificar en dos tipos: de corta duración y de larga duración, según el tiempo y la profundidad requeridos para su realización. Las WebQuest son una forma de integrar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el proceso de enseñanza-aprendizaje, fomentando el desarrollo de competencias digitales, comunicativas, sociales y ciudadanas.

La Webquest es una metodología de trabajo escolar con Internet que pretende conjugar el aprendizaje informático en contextos de uso real (cualquier nivel y área/ asignatura) con una forma de búsqueda eficiente de información curricular en la red. Es decir, pretende optimizar las posibilidades educativas e informativas de Internet, pero minimizando sus posibles defectos (por ejemplo, la incapacidad del alumno para valorar si los contenidos encontrados en una determinada página web son o no correctos desde el punto de vista epistemológico, es decir, desde el punto de vista del área o materia que está cursando).

Aunque a lo largo del curso vamos a ir descubriendo gradualmente las características de la WebQuest (en parte mediante una metodología de aprendizaje por descubrimiento), podríamos anticipar algunas ideas generales.

Una WebQuest:

- Es, genéricamente hablando, una unidad didáctica en donde una gran parte de la transmisión de contenidos conceptuales y procedimientos se efectúa mediante Internet (visita de determinadas páginas web), y a partir de una serie de actividades propuestas al alumno. El formato de esta unidad didáctica es el de una página web, que el profesor autor aloja en Internet, a disposición de los alumnos.
- Intenta producir aprendizajes de un determinado área o materia curricular (Conocimiento del Medio en Educación Primaria, Latín, o Formación y Orientación Laboral, por ejemplo) al mismo tiempo que el alumno aprende

¹¹ Capítulo II. Marco teórico (urbe.edu)

procedimientos relacionados con las TIC, y, específicamente, con la navegación, búsqueda de información, producción de informes y trabajos a partir de la manipulación de dicha información, así como otros posibles, como manipulación de imágenes y archivos sonoros o de vídeo, manejo de traductores automáticos, etc. Es decir, intenta capacitar al alumno en las TIC, integrando éstas en procesos de aprendizaje de contenidos curriculares.

- Es un protocolo, es decir, una estructura cerrada, con partes definidas (Introducción, Tarea, Proceso, Recursos, Evaluación, Conclusión y Guía Didáctica). Esto permite que cuando realizamos una búsqueda del término WebQuest, además de una determinada materia o área (latín o F.O.L, por ejemplo), sabemos que lo que encontraremos responde a un formato y características muy concretas. Cada vez hay más WebQuest realizadas por profesores españoles, lo que nos permite movernos no sólo en el nivel de creadores de WebQuest, sino también en el de usuarios de una WebQuest que hayamos encontrado ya elaborada en Internet. Dentro de una apuesta por el trabajo cooperativo, la propuesta es que los profesores que han creado una WebQuest la pongan a disposición del conjunto de la comunidad educativa, de forma que aumente el número de este tipo de recursos que esté a disposición del profesor. Precisamente por eso es necesario atenerse a la estructura común que define la WebQuest, lo cual garantiza que la página identificada - además de con su título particular como WebQuest responde a una metodología concreta de intervención escolar, además de a unas ideas educativas determinadas.
- Constituye una filosofía de enseñanza-aprendizaje muy concreta, que parte de considerar la generación de aprendizajes mediante el predominio de la actividad del alumno, de tipo significativo y de la capacitación del alumno para aprender a aprender, proponiendo una articulación del tema desarrollado que para el alumno tenga sentido lógico y creando propuestas de actividades que resulten motivantes e interesantes para el alumno. No se trata simplemente de que el alumno visite páginas y páginas, sin que conozca la finalidad de su proceso de aprendizaje, y éste estructurado de forma comprensible (en función de su edad e intereses específicos). Además, como metodología apuesta por el trabajo en grupo y cooperativo, que para vehicular aprendizajes de procedimientos informáticos puede resultar sumamente provechoso y motivador.

- Desde el punto de vista del papel del profesor, la WebQuest implica cambios notables: su cometido fundamental durante el desarrollo de esta unidad didáctica no es la transmisión de conocimientos (es decir, la lección magistral), dado que lo que sirve de soporte de la información son principalmente páginas web existentes en Internet (aunque también puede completarse esta información con otras fuentes convencionales, como libros en soporte papel, etc.).

En cambio, su función fundamental es:

1. La selección de las páginas web que el alumno visitará, en función de criterios como la adecuación curricular al tema que se pretende desarrollar, la precisión científica, la posibilidad de ser comprendidas por el alumno, el grado de interés o motivación, etc. El profesor que trabaja con WebQuest no tiene que ser un experto en navegación en Internet o en Informática, sino ante todo debe conocer qué páginas web pueden resultar provechosas para que el alumnado aprenda.
2. La propuesta de actividades que sirvan al alumno para ordenar ideas sobre los contenidos temáticos de esta unidad didáctica, que le permitan crear un esquema de conocimiento suficientemente completo y lógico del tema abordado.
3. Ayudar al alumno a recapitular, ordenar ideas, sacar conclusiones, poner en común los resultados de su investigación.

La idea fue desarrollada por el profesor de la Universidad Estatal de San Diego Bernie Dodge (junto con Tom Marchen) en 1995. La primera publicación en la que Dodge describe la herramienta pedagógica conocida como Webquest fue *Some Thoughts About WebQuest*. Desde entonces ha llegado a ser la herramienta principal de uso e integración de Internet en el ámbito escolar, y está llamado a constituirse en el futuro como uno de los principales protocolos de enseñanza-aprendizaje en la red.

Si quieres saber más sobre las WebQuest, puedes consultar los resultados de búsqueda siguientes:

- ¿Qué es una WebQuest y para qué sirve? | Curso - Crehana, un artículo que describe las ventajas, los tipos y los elementos de las WebQuest, así como algunos ejemplos y recomendaciones para su diseño y aplicación¹² (Baumann, 2022).
- WebQuest: descubre qué es y cómo sacarle partido - UNIR, un artículo que explica qué es una WebQuest, cómo se hace, para qué sirve y cómo

¹² [¿Qué es una WebQuest? La herramienta de estudio eficaz para aprender en internet \(crehana.com\)](#)

aprovecharla en el aula. Se ofrecen ejemplos de WebQuest para diferentes niveles y temáticas, así como recursos para crearlas¹³ (UNIR Revista, 2020).

- ¿Qué es una WEBQUEST? - Educación 2.0, un artículo que resume la historia, el origen, el uso, la estructura y la metodología de las WebQuest, así como algunos ejemplos y recursos para su elaboración¹⁴ (Labrador, 2009).

2.2 WEBQUEST SOBRE WEBQUEST

La estructura que adopta este trabajo es la de una WebQuest. Consideramos apropiado ordenar los contenidos de aprendizaje bajo el formato de WebQuest, como una forma de que el profesor que quiere aprender esta metodología haya sido previamente alumno de una particular WebQuest, aunque provista de algunas características especiales:

- En la WebQuest, como en parte anticipábamos, la mayoría de los contenidos se encuentran en páginas web disponibles en Internet. En nuestro material, y por razones de comodidad (no todo el mundo dispone de acceso frecuente a Internet), buena parte de los contenidos teóricos se han implementado en páginas contenidas en este trabajo.
- Junto con los aprendizajes sobre esta metodología, pretendemos ofrecer para los profesores que lo precisen una capacitación sumaria en aspectos como la navegación y búsqueda de información en Internet, la creación de páginas web, subir páginas web a Internet, etc.

Por otro lado, consideramos imprescindible que además de aprender a crear una WebQuest, exista una reflexión global sobre aspectos como el tipo de estrategias de aprendizaje que ésta puede implementar, el papel concreto que debe ocupar la WebQuest en el área (por ejemplo, con qué frecuencia podría trabajarse a lo largo de un curso), o la planificación de la inclusión de contenidos de TIC en el desarrollo curricular propuesto por un centro. Para lograrlo, vamos a incluir actividades de análisis que van más allá de la creación de una WebQuest, aunque evidentemente éste sea el objetivo último de este trabajo.

Por tanto, la estructura de este trabajo se acomoda a las partes de la WebQuest (Ver figura 1):

1. Introducción: donde se explicará el tema de trabajo y su contextualización.
2. Tarea: explicación del producto final que deberás elaborar y sus características.
3. Proceso: propuesta de actividades concretas o pasos intermedios que te servirán para elaborar el producto final.

¹³ [WebQuest: ¿qué es y cómo sacarle partido en el aula? \(unir.net\)](http://unir.net)

¹⁴ [¿Qué es una WebQuest? - Educación 2.0 \(educacion2.com\)](http://educacion2.com)

4. Recursos: propuesta de material complementario para realizar procesos o completarlos.
5. Evaluación: indicación de los criterios que se tendrán en cuenta para la valoración de tu WebQuest.
6. Conclusión: reflexión sobre lo que se ha aprendido.
7. Guía Didáctica: indicación de aspectos didácticos como los objetivos propuestos, contenidos de la WebQuest, nivel al que va dirigida, conocimientos previos necesarios, etc.

Figura 1. Partes de la WebQuest.



Partes de la WebQuest

Una WebQuest es una actividad de aprendizaje basada en Internet que consiste en una investigación guiada sobre un tema específico¹⁵ (Bonilla, 2021).

Una WebQuest se compone de seis partes esenciales: Introducción, Tarea, Proceso, Recursos, Evaluación y Conclusión¹⁶ (Área, 2024).

A continuación, se explican brevemente cada una de ellas:

- La **Introducción** ofrece a los alumnos la información y orientaciones necesarias sobre el tema o problema sobre el que tiene que trabajar. La meta de la introducción es hacer la actividad atractiva y divertida para los estudiantes, motivándolos y manteniendo su interés a lo largo de la actividad.
- La **Tarea** es una descripción formal de algo realizable e interesante que los estudiantes deberán haber llevado a cabo al final de la WebQuest. Esto podría

¹⁵ [Partes de una WebQuest - Cursos Multimedia SL](#)

¹⁶ [Componentes de una WebQuest \(ull.es\)](#)

ser un producto tal como una presentación multimedia, una exposición verbal, una cinta de video, construir una página Web o realizar una obra de teatro.

- El **Proceso** describe los pasos que el estudiante debe seguir para llevar a cabo la Tarea, con los enlaces incluidos en cada paso. Esto puede contemplar estrategias para dividir las Tareas en Subtareas y describir los papeles a ser representados o las perspectivas que debe tomar cada estudiante.
- Los **Recursos** consisten en una lista de sitios Web que el profesor ha localizado para ayudarle al estudiante a completar la tarea. Estos son seleccionados previamente para que el estudiante pueda enfocar su atención en el tema en lugar de navegar a la deriva.
- La **Evaluación** establece los criterios o aspectos que se van a evaluar, los niveles de logro o calificación que se asignan a cada criterio, y las descripciones o indicadores que especifican lo que se espera de cada nivel de logro. Una herramienta útil para la evaluación es una matriz de Rubrick, que permite valorar el desempeño de los estudiantes en una tarea o actividad según una serie de criterios y niveles de logro.
- La **Conclusión** resume lo que el estudiante ha aprendido con la WebQuest, le invita a reflexionar sobre el proceso y el producto, y le sugiere actividades de ampliación o enlaces de interés relacionados con el tema.

Para saber cómo elaborar una WebQuest de calidad o realmente efectiva se puede consultar el siguiente enlace de la Universidad ICESI¹⁷ (Eduteka, 2005).

Una WebQuest sobre WebQuest es una actividad de aprendizaje que consiste en investigar sobre el concepto, la historia, la estructura, la metodología y la evaluación de las WebQuest, utilizando recursos encontrados en Internet. El objetivo es que los alumnos conozcan y comprendan qué son las WebQuest, cómo se diseñan, cómo se aplican y cómo se valoran, así como sus ventajas y desafíos para la educación.

Un posible ejemplo de una WebQuest sobre WebQuest es el siguiente:

- **Introducción.** En esta WebQuest vas a aprender sobre las WebQuest, una herramienta didáctica que integra las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para ello, vas a investigar sobre su origen, su definición, su estructura, su metodología y su evaluación, utilizando recursos de Internet. Al final, tendrás que elaborar un informe que sintetice lo que has aprendido y que incluya una propuesta de una WebQuest sobre un tema de tu interés.

¹⁷ [Cómo elaborar una Webquest de calidad o realmente efectiva \(icesi.edu.co\)](http://www.icesi.edu.co)

- **Tarea.** La tarea consiste en realizar las siguientes actividades:
 - Buscar información sobre las WebQuest en los recursos que se te proporcionan y en otros que encuentres por tu cuenta.
 - Responder a las preguntas que se te plantean sobre las WebQuest, utilizando la información que has encontrado.
 - Elaborar un informe que resuma lo que has aprendido sobre las WebQuest, siguiendo el esquema que se te indica.
 - Diseñar una propuesta de una WebQuest sobre un tema de tu interés, siguiendo los elementos y los criterios de calidad que se te indican.
- **Recursos.** Estos son algunos de los recursos que puedes utilizar para buscar información sobre las WebQuest:
 - ¿Qué es una WebQuest y para qué sirve? | Curso - Crehana, un artículo que describe las ventajas, los tipos y los elementos de las WebQuest, así como algunos ejemplos y recomendaciones para su diseño y aplicación¹⁸ (Baumann, 2022).
 - WebQuest: descubre qué es y cómo sacarle partido - UNIR, un artículo que explica qué es una WebQuest, cómo se hace, para qué sirve y cómo aprovecharla en el aula. Se ofrecen ejemplos de WebQuest para diferentes niveles y temáticas, así como recursos para crearlas¹⁹ (UNIR Revista, 2020).
 - WebQuest: actividades de aprendizaje con apoyo de internet, un artículo que resume la historia, el origen, el uso, la estructura y la metodología de las WebQuest, así como algunos ejemplos y recursos para su elaboración²⁰ (Leal, 2019).
 - Claves para realizar una buena WebQuest - Endesa, un artículo que ofrece algunas claves para realizar una buena WebQuest, teniendo en cuenta el diseño, el contenido, la interacción y la evaluación.
- **Proceso.** Estos son los pasos que debes seguir para realizar la tarea:
 - Formar un grupo de trabajo de 3 o 4 personas.
 - Repartir entre los miembros del grupo las siguientes preguntas sobre las WebQuest, que deberán responder utilizando la información de los recursos y de otras fuentes que consideren pertinentes:

¹⁸ [🌐 ¿Qué es una WebQuest? La herramienta de estudio eficaz para aprender en internet \(crehana.com\)](https://crehana.com)

¹⁹ [WebQuest: ¿qué es y cómo sacarle partido en el aula? \(unir.net\)](http://unir.net)

²⁰ [WebQuest: actividades de aprendizaje con apoyo de internet. \(mirincondeaprendizaje.com\)](http://mirincondeaprendizaje.com)

- ¿Quién inventó el concepto de WebQuest y cuándo?
 - ¿Qué es una WebQuest y qué características tiene?
 - ¿Qué tipos de WebQuest existen y qué diferencias hay entre ellos?
 - ¿Qué elementos debe tener una WebQuest y qué función tiene cada uno?
 - ¿Qué metodología se sigue para realizar una WebQuest y qué habilidades se desarrollan?
 - ¿Cómo se evalúa una WebQuest y qué criterios se deben tener en cuenta?
- Reunión con el grupo y poner en común las respuestas que has obtenido. Aclarar las dudas que tengas y contrastar las fuentes que has utilizado.
 - Elaborar un informe que resuma lo que has aprendido sobre las WebQuest, siguiendo el siguiente esquema:
 - Título: WebQuest sobre WebQuest
 - Introducción: Presentar el tema y el objetivo del informe.
 - Desarrollo: Desarrollar las respuestas a las preguntas sobre las WebQuest, organizándolas en apartados y subapartados, y utilizando citas, referencias y ejemplos cuando sea necesario.
 - Conclusión: Sintetizar las ideas principales que has extraído de la investigación y expresa tu opinión sobre las WebQuest.
 - Bibliografía: Indicar las fuentes que has utilizado para realizar el informe, siguiendo el formato APA.
 - Diseñar una propuesta de una WebQuest sobre un tema de tu interés, siguiendo los siguientes pasos:
 - Elegir un tema que resulte motivador y que se pueda trabajar con recursos de Internet.
 - Definir el objetivo, el público y el tiempo de la WebQuest.
 - Redactar los elementos de la WebQuest: introducción, tarea, recursos, proceso, evaluación y conclusión.
 - Revisar que la WebQuest cumpla con los criterios de calidad que se indican a continuación.
- **Evaluación.** Para evaluar el trabajo se tendrán en cuenta los siguientes aspectos y puntuaciones:

Aspecto	Puntuación
Informe sobre las WebQuest	50%
<ul style="list-style-type: none"> Contenido: responder adecuadamente a las preguntas planteadas, es coherente, preciso y completo. 	20%
<ul style="list-style-type: none"> Forma: respetar el esquema propuesto, tiene una buena estructura, redacción y ortografía. 	10%
<ul style="list-style-type: none"> Fuentes: utilizar fuentes variadas, pertinentes y actualizadas, y las citas y referencias correctamente. 	10%
<ul style="list-style-type: none"> Creatividad: mostrar originalidad, interés y reflexión crítica sobre el tema. 	10%
Propuesta de WebQuest	50%
<ul style="list-style-type: none"> Contenido: definir claramente el tema, el objetivo, el público y el tiempo de la WebQuest. 	10%
<ul style="list-style-type: none"> Forma: respetar los elementos de la WebQuest, tiene una buena estructura, redacción y ortografía. 	10%
<ul style="list-style-type: none"> Recursos: utilizar recursos variados, pertinentes y actualizados, y los organiza y presenta adecuadamente. 	10%
<ul style="list-style-type: none"> Proceso: proponer actividades claras, secuenciadas, motivadoras y acordes con el objetivo y la tarea. 	10%
<ul style="list-style-type: none"> Evaluación: establecer criterios e instrumentos de evaluación coherentes con el objetivo y la tarea. 	10%

Conclusión. En esta WebQuest has aprendido sobre las WebQuest, una herramienta didáctica que puede servir para realizar investigaciones guiadas sobre cualquier tema, utilizando recursos de Internet. Esperando que hayas disfrutado de esta experiencia y que se animen a crear y aplicar sus propias WebQuest en el futuro. Hay que recordar que las WebQuest son una forma de aprender haciendo, de desarrollar las habilidades de pensamiento, de trabajar en equipo y de aprovechar las ventajas de las TIC.

2.3 HIPÓTESIS

Una hipótesis de WebQuest es una pregunta o un problema que se plantea al inicio de una actividad de investigación basada en Internet, y que orienta el proceso y el producto final de la misma.

La hipótesis de WebQuest debe ser:

- Clara: debe expresar con precisión lo que se quiere averiguar o resolver.
- Relevante: debe estar relacionada con el tema, el objetivo y el nivel educativo de la WebQuest.
- Desafiante: debe estimular el interés, la curiosidad y el pensamiento crítico de los alumnos.
- Factible: debe poder ser respondida o resuelta con los recursos y el tiempo disponibles.

Algunos ejemplos de hipótesis de WebQuest son:

- ¿Qué impacto tiene el cambio climático en la biodiversidad de nuestro planeta?
- ¿Qué factores influyeron en el inicio, el desarrollo y el final de la Segunda Guerra Mundial?
- ¿Qué características y funciones tiene el sistema digestivo humano y cómo se relaciona con la nutrición y la salud?
- ¿Qué elementos componen una obra de arte y cómo se pueden interpretar y valorar?

Vamos a admitir una hipótesis de partida, que nos permitirá plantear nuestra actividad como un “caso problema”.

Estabas convencido de la necesidad de incluir algunos procedimientos de búsqueda de información del área/asignatura que impartes. Por otra parte, en numerosas ocasiones este tema ha sido objeto de discusión en el Claustro de profesores, la Comisión de Coordinación Pedagógica e incluso el Consejo Escolar del centro docente, habiéndose llegado al acuerdo (recogido en la Programación General Anual) de que, en la medida de lo posible, durante el presente curso escolar todos los profesores del centro realizarán actividades relacionadas con su área/asignatura en las que se emplee el potencial informativo y educativo de Internet. En primer lugar, se apostó como elemento de mejora de la calidad educativa, y de la imagen que el centro proyecta a su entorno, por la inclusión de las TIC (entendiendo por tal la acepción que indica la UNESCO: “el conjunto de disciplinas científicas, tecnológicas, de ingeniería y de técnicas de gestión, utilizadas en el manejo y procesamiento de la información, sus aplicaciones, los computadores y

su interacción con hombres y máquinas, y los contenidos asociados de carácter social, económico y cultural”) como elemento central del currículo de todas las áreas. Desde el punto de vista metodológico, se aceptó que la enseñanza de las TIC debía realizarse no exclusiva ni prioritariamente como un área, o en una única área (Tecnología o Informática), sino que debía referirse al aprendizaje de todas ellas y no ser un aprendizaje teórico, sino estar siempre ligado a la resolución concreta de problemas. Se decidió implementar el aprendizaje de las TIC como una herramienta aplicada a contextos de resolución de sencillos trabajos de investigación, síntesis y exposición de resultados.

La legislación educativa vigente a nivel nacional y autonómico señala igualmente algunas prioridades relacionadas con la tarea que te propones abordar, como son:

- Necesidad de favorecer capacidades, estrategias y dinámicas de trabajo en grupo.
- Necesidad de una mayor inclusión de las TIC en la formación de los alumnos, desde todos los niveles y áreas / asignaturas.
- Incremento de la capacidad de comprensión lectora, del hábito de lectura y de la adopción de un pensamiento personal crítico y constructivo, fundamentado en una tarea de indagación previa, en el contraste de opiniones y fuentes de información.

Había llegado la hora de pasar de las intenciones a los hechos: un buen día te decides por fin a llevar a tus alumnos al aula de informática.

El objetivo es muy preciso: que los alumnos localicen y aprovechen información contenida en Internet, que tenga cierta relevancia respecto a los contenidos de la unidad didáctica que estás desarrollando en ese momento.

Los alumnos poseían previamente suficiente información sobre aspectos ligados al desarrollo de esa sesión, que habrían sido explicados en la clase anterior a la de uso del aula de informática:

- Cuántos alumnos comparten computador y cómo se van a agrupar.
- Qué tipo de información van a buscar y de acuerdo con qué criterios la van a seleccionar o validar.
- Cómo van a retenerla (impresión de las páginas web seleccionadas, grabar dichas páginas web en un disquete, toma de apuntes, etc.).
- Qué uso posterior van a hacer de dicha información: elaboración de un trabajo de tipo ensayo libre sobre el tema.

Aparentemente, las premisas de trabajo parecen suficientemente sólidas, y la novedad del empleo de Internet en una sesión de trabajo estimas que es suficientemente

motivante por sí misma, no sólo por la novedad, sino por el elevado estatus o prestigio que este medio tiene para tus alumnos.

Sin embargo, la sesión resultó catastrófica, tanto desde el punto de vista del aprovechamiento del tiempo como desde el punto de vista motivacional. La experiencia, que pretendía abrir un cauce más o menos continuo de aplicación de Internet al trabajo del aula, fue considerada muy negativa, tanto desde el punto de vista cognitivo como de la actitud del alumnado hacia la propuesta. Parece inevitable replantear la dinámica de intervención para sucesivas ocasiones.

En una reunión con los compañeros docentes (de Equipo de ciclo, Equipo docente o Reunión de Departamento) se abordó el tema, intentando por una parte buscar las causas del fracaso de esta experiencia (que, en mayor o menor grado, también había resultado insatisfactoria para el resto del profesorado) y, por otro, buscar alternativas metodológicas que optimizaran el aprovechamiento de Internet como fuente de información educativa y reforzaran la motivación del alumno.

Ante la falta de conclusiones definitivas, se tomó la decisión de contar con un asesoramiento externo. Por mediación del centro de profesores al que está adscrito el centro, se puso en contacto con un experto en didáctica de las TIC, que sería el encargado de impartir una ponencia analizando el problema suscitado y ofreciendo sus puntos de vista.

Si quieres saber más sobre las WebQuest, puedes consultar los resultados de búsqueda siguientes:

- WebQuest: descubre qué es y cómo sacarle partido - UNIR, un artículo que explica qué es una WebQuest, cómo se hace, para qué sirve y cómo aprovecharla en el aula. Se ofrecen ejemplos de WebQuest para diferentes niveles y temáticas, así como recursos para crearlas²¹ (UNIR Revista, 2020).
- WebQuest: una tecnología para la educación basada en Internet - SciELO, un artículo que resume la historia, el origen, el uso, la estructura y la metodología de las WebQuest, así como algunos ejemplos y recursos para su elaboración²² (Santovenia y Cañedo, 2006).
- El uso de la WebQuest en clase - Aprender a pensar, un artículo que describe las ventajas, los tipos y los elementos de las WebQuest, así como algunos consejos y recomendaciones para su diseño y aplicación²³ (Fernández, 2011).

²¹ [WebQuest: ¿qué es y cómo sacarle partido en el aula? \(unir.net\)](http://unir.net)

²² [WebQuest: una tecnología para la educación basada en Internet \(sld.cu\)](http://sld.cu)

²³ [El uso de la WebQuest en clase - Aprender a pensar](http://aprenderapensar.com)

2.4 ANÁLISIS DEL CASO

Una WebQuest es una actividad de aprendizaje basada en la investigación, en la que los estudiantes utilizan recursos de Internet para resolver una tarea auténtica y significativa²⁴ (Pérez y dos Santos, 2016).

Las WebQuest se inspiran en el paradigma constructivista y fomentan el desarrollo de competencias, el pensamiento crítico y el trabajo colaborativo²⁵ ²⁶ (Dimitriadis et al., 2001), (Pérez et al., 2011).

El análisis del caso de WebQuest consiste en examinar y evaluar las experiencias de uso de esta estrategia didáctica en diferentes contextos educativos, tales como la enseñanza de una segunda lengua¹, la educación secundaria², la formación docente³ o la ingeniería²⁷ (Pérez y Gardey, 2022).

El objetivo es identificar las ventajas, los desafíos, los resultados y las buenas prácticas de las WebQuest, así como proponer recomendaciones para su diseño e implementación.

Algunos aspectos que se pueden considerar en el análisis del caso de WebQuest son:

- La definición y el propósito del WebQuest, así como los elementos que lo componen (introducción, tarea, proceso, recursos, evaluación y conclusión)²⁸ (Katayama y Rojas, 2021).
- La adecuación de la WebQuest al nivel, los objetivos, los contenidos y las necesidades de los estudiantes, así como a los estándares curriculares y las competencias clave.
- La calidad y la diversidad de los recursos de Internet seleccionados para la WebQuest, así como la forma de acceder a ellos y de citarlos correctamente.
- La claridad y la coherencia de las instrucciones y las orientaciones para el desarrollo de la WebQuest, así como el grado de autonomía y de apoyo que se ofrece a los estudiantes.
- La motivación, el interés y el compromiso que genera la WebQuest entre los estudiantes, así como el tipo y el nivel de interacción que se promueve entre ellos y con el docente.

²⁴ [Análisis de estudios académicos sobre WebQuest aplicada a la enseñanza-aprendizaje de una segunda lengua Redalyc](#)

²⁵ [Estudio de caso: uso de WebQuest en educación secundaria \(uva.es\)](#)

²⁶ [Las WebQuest, una Propuesta de Formación Docente para Propiciar el Desarrollo de Competencias en los Alumnos de Ingeniería \(scielo.cl\)](#)

²⁷ [Webquest - Qué es, definición y concepto \(definicion.de\)](#)

²⁸ [WebQuest como escenario para el aprendizaje colaborativo y el desarrollo de competencias digitales \(uap.edu.pe\)](#)

- La evaluación de la WebQuest, tanto del proceso como del producto, así como los criterios, las herramientas y los instrumentos que se utilizan para ello.
- Los beneficios y las dificultades que se derivan del uso de la WebQuest, tanto para los estudiantes como para el docente, así como las posibles mejoras o sugerencias para futuras aplicaciones.

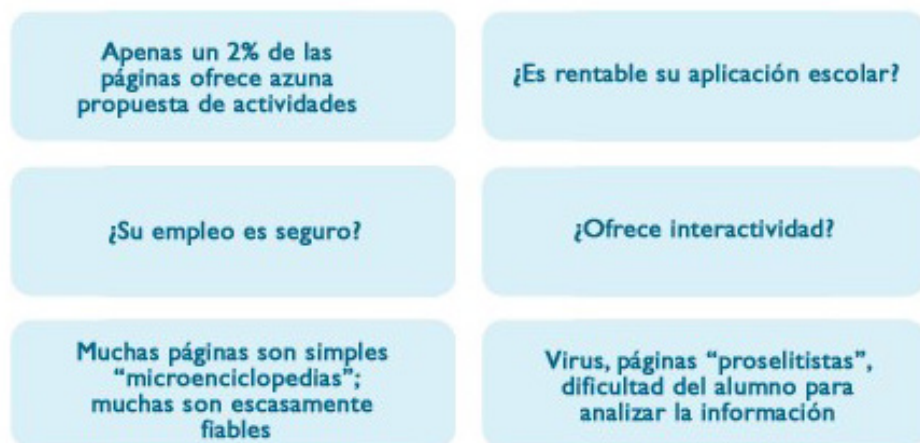
Una vez informado sobre nuestra demanda, y a partir del debate sobre las opiniones de alumnos, profesores, etc., se procedió a identificar cuáles fueron los errores y disfunciones ocasionados por la experiencia comentada (Ver figura 2):

- Gran parte del tiempo dedicado a la sesión se consumió en la búsqueda de páginas web con información:
 - Muchas de ellas, prácticamente eran idénticas.
 - En algunos temas, la abundancia de páginas fue tal que los alumnos no podían plantearse siquiera leer un mínimo porcentaje de estas. Por ejemplo, en Google, el término Historia contemporánea devuelve aproximadamente 60,100 entradas, legislación laboral genera aproximadamente 61,200 entradas, mientras que, si el alumno busca información sobre María Zambrano, encuentra 16,200 correspondencias aproximadamente.
 - En otros casos, apenas se encontró información: el término de búsqueda la guerra civil en Getafe no devuelve en dicho buscador ninguna correspondencia, o lo mismo sucede con el término de búsqueda ley de Boyle-Marriot, que únicamente creó tres correspondencias, ninguna de ellas útiles para el ámbito escolar, mientras que si el alumno hubiera buscado Boyle-Marriot, tendría unas 100 páginas.
- Muchas de las páginas encontradas no eran adecuadas al nivel educativo e intencionalidad prevista por el profesor. Algunas de las páginas tenían finalidades poco educativas (organizaciones neonazis, sectas, etc.), o estaban salpicadas por publicidad. Otras eran demasiado enciclopedistas, y su consulta fue muy monótona.
- Ante la falta de actividades relacionadas con las páginas web, para los alumnos su consulta no resultó motivadora.
- En algunos casos, los alumnos dieron por buena la información de determinadas páginas web plagadas de errores. Su consulta fue contraproducente.

- La casi nula interactividad de las páginas web consultadas convirtió a Internet en una especie de diccionario enciclopédico escasamente motivante para el alumno.
- Para muchos de los alumnos, existían deficiencias en procedimientos básicos de navegación o de manejo de sistema operativo que provocaron una excesiva pérdida de tiempo de uso del computador. En algunos casos, sucedía exactamente lo contrario, lo que llevaba parejo que unos pocos alumnos acaparasen buena parte de las tareas, frente a la pasividad de otros.
- No existía un consenso previo sobre cómo repartirse las tareas dentro de los grupos que compartían un mismo computador, lo que introdujo notables disfunciones en la dinámica de trabajo en grupo.

Figura 2. Internet como un recurso educativo.

Internet como un recurso educativo...



Internet como un recurso educativo

Internet es un recurso educativo muy valioso que ofrece a los estudiantes acceso a una gran cantidad y variedad de información, herramientas multimedia y oportunidades de colaboración. Internet permite:

- Buscar, crear y compartir información sobre cualquier tema o disciplina.
- Acceder a recursos educativos digitales de calidad, como cursos, libros, vídeos, podcasts, juegos, simulaciones, etc.
- Comunicarse e interactuar con otros estudiantes, profesores y expertos de todo el mundo.
- Participar en proyectos, actividades y comunidades de aprendizaje en línea.

- Desarrollar competencias digitales, como la búsqueda, selección, evaluación y uso crítico de la información, la creación de contenidos, la comunicación, la colaboración, la resolución de problemas, el pensamiento creativo, etc.

Sin embargo, para aprovechar al máximo los beneficios de Internet como recurso educativo, es importante utilizarlo de manera responsable y crítica, siguiendo algunas recomendaciones, como:

- Establecer objetivos claros y realistas para el aprendizaje con Internet.
- Planificar y organizar el tiempo y los recursos disponibles.
- Seleccionar fuentes de información fiables, relevantes y actualizadas.
- Citar y referenciar adecuadamente las fuentes de información utilizadas.
- Respetar los derechos de autor y la propiedad intelectual de los contenidos.
- Proteger la privacidad y la seguridad personal y de los demás.
- Evitar el plagio, el ciberacoso y otras conductas inapropiadas o ilegales.
- Mantener una actitud abierta, respetuosa y constructiva con los demás.
- Reflexionar sobre el proceso y el producto del aprendizaje con Internet.

Si quieres saber más sobre Internet como recurso educativo, puedes consultar los siguientes enlaces:

- Internet: Un recurso educativo²⁹ (Pérez y Florido, 2003).
- Internet en la educación: ¿cómo ha influido en la enseñanza?³⁰ (UNIR Revista, 2020).
- El Internet como recurso educativo³¹ (España, 2023).
- Recursos educativos digitales y su importancia en la educación del siglo XXI³² (Rivera, 2021).

2.5 PROPUESTA DE SOLUCIONES

Una propuesta de soluciones de WebQuest es una actividad que consiste en diseñar y aplicar una WebQuest sobre un tema o problema que requiera de una investigación y una solución creativa, utilizando recursos de Internet. El objetivo es que los alumnos desarrollen competencias de búsqueda, análisis, síntesis, evaluación y comunicación de la información, así como de trabajo colaborativo y pensamiento crítico.

Para realizar una propuesta de soluciones de WebQuest se pueden seguir los siguientes pasos:

²⁹ [Internet: Un recurso educativo \(ugr.es\)](http://ugr.es)

³⁰ [Internet en la educación: ¿cómo ha influido en la enseñanza? \(unir.net\)](http://unir.net)

³¹ [El Internet como recurso educativo \(betzaidaclassroom.com\)](http://betzaidaclassroom.com)

³² [Recursos educativos digitales y su importancia en la educación del siglo XXI \(lucaedu.com\)](http://lucaedu.com)

- Elegir un tema o problema que sea relevante, desafiante y factible de investigar y resolver con recursos de Internet.
- Definir el objetivo, el público y el tiempo de la WebQuest.
- Redactar los elementos de la WebQuest: introducción, tarea, proceso, recursos, evaluación y conclusión.
- Revisar que la WebQuest cumpla con los criterios de calidad que se indican a continuación³³ (Falcone y Tinajero, 2011):
 - La introducción debe captar la atención de los alumnos, presentar el tema o problema y motivarlos a realizar la tarea.
 - La tarea debe ser clara, significativa y auténtica, es decir, que tenga sentido y utilidad para los alumnos y que se relacione con la realidad.
 - El proceso debe guiar a los alumnos en el desarrollo de la tarea, ofreciendo instrucciones, orientaciones y apoyo. Debe fomentar el trabajo cooperativo y el aprendizaje por descubrimiento.
 - Los recursos deben ser variados, pertinentes y actualizados, y deben estar organizados y presentados de forma clara y accesible. Deben incluir fuentes de información, herramientas y materiales de apoyo.
 - La evaluación debe establecer criterios e instrumentos para valorar tanto el proceso como el producto de la WebQuest, así como el desempeño individual y grupal de los alumnos.
 - La conclusión debe sintetizar lo que los alumnos han aprendido, reflexionar sobre el proceso y el producto, y proponer actividades de ampliación o transferencia.
- Aplicar la WebQuest con los alumnos, supervisando su trabajo, resolviendo sus dudas y facilitando su aprendizaje.
- Analizar los resultados de la WebQuest, tanto desde el punto de vista del docente como de los alumnos, identificando los logros, las dificultades y las áreas de mejora.

Apenas hubo tiempo para más en la ponencia. Identificar los posibles errores de una metodología de aplicación al aula de Internet escasamente elaborada era sin duda un primer paso muy importante: porque no se puede construir un método sin saber a qué tipo de problemas y situaciones específicas da respuestas, pero era también un paso insuficiente para los propósitos de los docentes.

³³ [Diseño instruccional de WebQuest como nuevo modelo académico para la generación del conocimiento en las universidades y las organizaciones \(sep.gob.mx\)](http://sep.gob.mx)

¿Y ahora qué? Esa era la pregunta que flotaba en el ambiente. Y por fin llegaba la hora de abordarla, siquiera in extremis. La opinión del ponente fue clara: hay dos circunstancias claves a las que hay que presentar alternativas:

1. Las páginas web que los alumnos visiten deben estar previamente seleccionadas por el profesor, asegurando que se trata de contenidos motivantes, comprensibles para el alumno, suficientemente relacionados con los contenidos curriculares que se pretende desarrollar, etc.
2. La actividad debe estar diseñada de tal forma que los alumnos conozcan exactamente qué se espera de ellos, qué tipo de trabajo van a elaborar, cómo van a organizarse para trabajar en grupo, etc. Debe estar claro qué conocimientos relacionados con las TIC exigen las tareas que se proponen, y que éstos sean de dificultad accesible teniendo en cuenta los conocimientos previos. Además, la consulta de páginas web tiene necesariamente que ir acompañada de un conjunto de actividades que sean motivantes, que compendien los distintos aspectos del tema curricular que se está desarrollando, y que lo haga de una forma que tenga sentido e interés para los alumnos, huyendo del predominio de las visiones epistemológicas para apostar por estructuras lógicas que inciten al alumno a trabajar: por ejemplo, tareas de investigación, casos-problema, etc.

¿Y cómo articular estas propuestas? El ponente indica que otros muchos profesores se han visto en la misma tesitura que ellos, y le sugiere un nombre: WebQuest (Ver figura 3).

Figura 3. Por qué trabajar con WebQuest.

¿Por qué trabajar con Webquest?

- Es una forma efectiva para integrar internet en la enseñanza escolar
- Genera aprendizaje de TIC en contextos de uso real
- Permite formas de trabajo cooperativo
- Promueve una significatividad lógica y psicológica
- Estructura los contenidos de forma comprensible para los alumnos
- Propone una tarea clara y con sentido lógico
- Aborda campos de conocimiento de forma atractiva
- Propone informaciones textuales, gráficas y de otros tipos
- Las informaciones pueden adecuarse al nivel psicoevolutivo del alumno
- Favorece aprendizajes autónomos y la metacognición
- El alumno genera sus propias conclusiones a partir de fuentes diversas
- Permite "aprender a aprender"

Por qué trabajar con WebQuest

Una WebQuest es una actividad de aprendizaje basada en Internet que consiste en una investigación guiada sobre un tema específico.

Las WebQuest tienen muchos beneficios para el proceso educativo, entre los que se pueden mencionar:

- Fomentan el pensamiento crítico, la creatividad y la resolución de problemas, al plantear a los estudiantes tareas auténticas, desafiantes y significativas.
- Desarrollan las competencias digitales, al hacer uso de recursos y herramientas de la web, como buscadores, editores, presentaciones, etc.
- Promueven el trabajo cooperativo y colaborativo, al asignar roles y responsabilidades a los estudiantes, y facilitar la comunicación y el intercambio de ideas.
- Motivan e involucran a los estudiantes, al ofrecerles una variedad de recursos y formatos, y permitirles elegir y crear sus propios productos.
- Facilitan la evaluación auténtica, al utilizar matrices de Rubrick que valoran el proceso y el producto de los estudiantes, según criterios claros y objetivos.

Si quieres saber más sobre las WebQuest, puedes consultar los siguientes enlaces:

- 10 motivos para empezar a utilizar las WebQuest³⁴ (Capella, 2013).
- ¿Qué es una WebQuest y para qué sirve?³⁵ (Baumann, 2022).
- Definición de: Webquest³⁶ (Palacios, et al., 2019).
- WebQuest Qué es y para qué sirve la **【WebQuest】** ³⁷ (Sánchez, 2023).
- Descubre qué es WebQuest³⁸ (Torres, 2023).

Si quieres saber más sobre las WebQuest, puedes consultar los resultados de búsqueda siguientes:

- Bases metodológicas de las WebQuest. Guía para su diseño, un artículo que ofrece una guía para el diseño de WebQuest, explicando sus fundamentos teóricos, sus elementos, sus tipos y sus criterios de calidad³⁹ (Barragán, 2005).
- Las WebQuest, una Propuesta de Formación Docente para Propiciar el Desarrollo de Competencias en los Alumnos de Ingeniería, un artículo que

³⁴ [10 motivos para empezar a utilizar las WebQuest | El Blog de Educación y TIC \(tiching.com\)](#)

³⁵ [¿Qué es una WebQuest? La herramienta de estudio eficaz para aprender en Internet \(crehana.com\)](#)

³⁶ [Definición de: WebQuest | Dicenlen](#)

³⁷ [WebQuest → Qué es y para qué sirve la **【WebQuest】** \(educapeques.com\)](#)

³⁸ [Descubre qué es WebQuest | Blog de Red Educa](#)

³⁹ [Bases metodológicas de las WebQuest. Guía para su diseño \(centrocp.com\)](#)

presenta y discute el uso de las WebQuest como estrategia innovadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje de estudiantes universitarios, y que describe una experiencia de formación docente en esta metodología⁴⁰ (Pérez et al., 2011).

- Propuesta metodológica: WebQuest. Cómo utilizar la WebQuest en el aula, un artículo que describe las ventajas, los tipos y los elementos de las WebQuest, así como algunos consejos y recomendaciones para su diseño y aplicación⁴¹ (Rodríguez, 2023).

Método

El método de WebQuest es una estrategia didáctica que consiste en plantear una tarea de investigación basada en recursos de Internet, que promueve el aprendizaje activo, cooperativo y significativo de los alumnos.

El método de WebQuest se basa en los siguientes principios⁴² (UNIR Revista, 2020):

- El uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) como herramientas para acceder, procesar y comunicar la información.
- El enfoque constructivista del aprendizaje, que considera al alumno como el protagonista de su propio proceso de construcción del conocimiento.
- El desarrollo de habilidades cognitivas superiores, como el análisis, la síntesis, la evaluación, la creatividad y el pensamiento crítico.
- El trabajo colaborativo, que implica la interacción, la negociación y la cooperación entre los alumnos para resolver la tarea.
- La evaluación auténtica, que valora tanto el producto como el proceso de aprendizaje, y que se basa en criterios e instrumentos claros y coherentes.

El método de WebQuest se estructura en las siguientes fases⁴³ (Roper, 2015):

- Introducción: se presenta el tema, el contexto, el objetivo y la motivación de la WebQuest.
- Tarea: se describe lo que los alumnos tienen que hacer, que debe ser algo más que responder preguntas o copiar información. La tarea debe ser auténtica, es decir, que tenga sentido y utilidad para los alumnos y que se relacione con la realidad.

⁴⁰ [Las WebQuest, una Propuesta de Formación Docente para Propiciar el Desarrollo de Competencias en los Alumnos de Ingeniería \(scielo.cl\)](#)

⁴¹ [Propuesta metodológica: WebQuest. Cómo utilizar la WebQuest en el aula - El blog de Tusclases](#)

⁴² [WebQuest: ¿qué es y cómo sacarle partido en el aula? \(unir.net\)](#)

⁴³ [¿Sabes qué es una WebQuest? \(inesem.es\)](#)

- Proceso: se explica cómo los alumnos deben realizar la tarea, ofreciendo instrucciones, orientaciones y apoyo. Se fomenta el trabajo en grupo y el aprendizaje por descubrimiento.
- Recursos: se proporcionan los enlaces a los recursos de Internet que los alumnos deben utilizar para realizar la tarea. Los recursos deben ser variados, pertinentes y actualizados.
- Evaluación: se establecen los criterios e instrumentos para valorar tanto el producto como el proceso de la WebQuest, así como el desempeño individual y grupal de los alumnos.
- Conclusión: se resume lo que los alumnos han aprendido, se reflexiona sobre el proceso y el producto, y se proponen actividades de ampliación o transferencia.

La metodología didáctica de WebQuest es una forma de integrar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el proceso de enseñanza-aprendizaje, basada en el constructivismo y el aprendizaje cooperativo. Consiste en plantear una tarea de investigación sobre un tema o problema, que los alumnos deben resolver utilizando recursos de Internet.

La WebQuest se estructura en los siguientes elementos: introducción, tarea, proceso, recursos, evaluación y conclusión⁴⁴ (Barragán, 2005).

La WebQuest tiene como ventajas que favorece el desarrollo de competencias, el pensamiento crítico, la creatividad, la motivación y el interés de los alumnos, así como la autonomía y la colaboración. También permite adaptarse a diferentes niveles, materias, objetivos y contenidos educativos⁴⁵ (Pérez et al., 2011).

Algunos de los desafíos que implica la WebQuest son la selección y organización de los recursos, el diseño y la claridad de la tarea y el proceso, la evaluación del producto y el proceso, y la formación y el acompañamiento del profesorado⁴⁶ (Caballero, 2007).

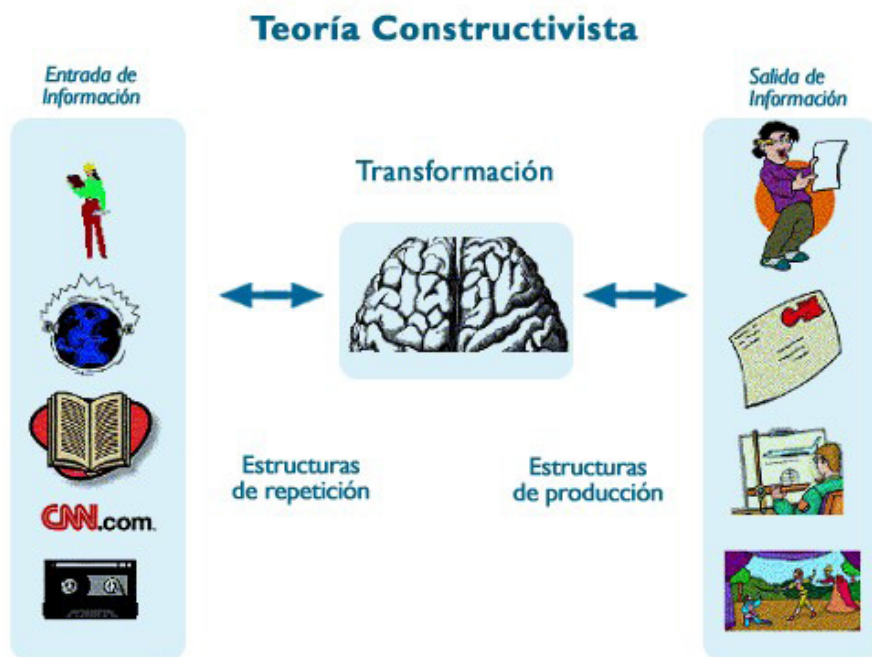
Para el desarrollo de esta metodología didáctica vamos a partir de la apreciación realizada por Marchessou, quien insiste en la conveniencia de investigar en paradigmas constructivistas que aprovechen las posibilidades de la telemática educativa; ubicando, por tanto, el uso de los medios desde una perspectiva didáctica, y no técnica: la utilización del medio va a estar en función de los objetivos que se pretendan conseguir y que lo justifiquen (Ver figura 4).

⁴⁴ [Bases metodológicas de las WebQuest. Guía para su diseño \(centrocp.com\)](http://centrocp.com)

⁴⁵ [Las WebQuest, una Propuesta de Formación Docente para Propiciar el Desarrollo de Competencias en los Alumnos de Ingeniería \(scielo.cl\)](http://scielo.cl)

⁴⁶ [WebQuest: ejemplo de aprendizaje cooperativo \(cervantes.es\)](http://cervantes.es)

Figura 4. Teoría Constructivista.



Teoría Constructivista

La teoría constructivista es una corriente pedagógica que sostiene que el conocimiento no es una copia de la realidad, sino una construcción del ser humano a partir de sus experiencias, sus interacciones con el medio y sus esquemas mentales previos. Según esta teoría, el aprendizaje es un proceso activo, creativo y social, en el que el alumno es el protagonista y el profesor es el mediador. La teoría constructivista se basa en las aportaciones de varios autores, como Jean Piaget, Lev Vygotski, Jerome Bruner, David Ausubel, entre otros. Algunos de los principios del constructivismo son:

- El conocimiento se construye a partir de la interacción con el entorno físico y social, y de la reorganización de los esquemas mentales.
- El aprendizaje es significativo cuando se relaciona con los conocimientos previos y los intereses del alumno, y cuando se aplica a situaciones reales y relevantes.
- El aprendizaje es cooperativo y colaborativo cuando se comparten y se contrastan las diferentes perspectivas y experiencias de los alumnos, y cuando se resuelven problemas en conjunto.
- El aprendizaje es reflexivo cuando se promueve la metacognición, es decir, la capacidad de pensar sobre el propio pensamiento y aprendizaje.

- El aprendizaje es autónomo cuando se fomenta la iniciativa, la responsabilidad y la autoevaluación de los alumnos, y cuando se les ofrece la posibilidad de elegir y crear sus propios productos.

Si quieres saber más sobre la teoría constructivista, puedes consultar los siguientes enlaces:

- Teoría del constructivismo - Qué es, definición y concepto⁴⁷ (Peiró y López, 2021).
- El constructivismo como teoría y método de enseñanza⁴⁸ (Ortiz, 2015).
- Constructivismo: funcionamiento, características y ejemplos⁴⁹ (Equipo editorial Etecé, 2023).

a) Diseño de la WebQuest

El diseño de la WebQuest es el proceso de crear una actividad de aprendizaje basada en Internet, que consiste en los siguientes pasos⁵⁰ (Barragán, 2005):

- Elegir un tema o problema que sea relevante, desafiante y factible de investigar y resolver con recursos de Internet.
- Definir el objetivo, el público y el tiempo de la WebQuest.
- Redactar los elementos de la WebQuest: introducción, tarea, proceso, recursos, evaluación y conclusión.
- Revisar que la WebQuest cumpla con los criterios de calidad que se indican a continuación⁵¹ (Baumann, 2022):
 - La introducción debe captar la atención de los alumnos, presentar el tema o problema y motivarlos a realizar la tarea.
 - La tarea debe ser clara, significativa y auténtica, es decir, que tenga sentido y utilidad para los alumnos y que se relacione con la realidad.
 - El proceso debe guiar a los alumnos en el desarrollo de la tarea, ofreciendo instrucciones, orientaciones y apoyo. Debe fomentar el trabajo cooperativo y el aprendizaje por descubrimiento.
 - Los recursos deben ser variados, pertinentes y actualizados, y deben estar organizados y presentados de forma clara y accesible. Deben incluir fuentes de información, herramientas y materiales de apoyo.

⁴⁷ [Teoría del constructivismo - Qué es, definición y concepto \(economipedia.com\)](https://economipedia.com)

⁴⁸ [El constructivismo como teoría y método de enseñanza \(redalyc.org\)](https://redalyc.org)

⁴⁹ [Constructivismo: funcionamiento, características y ejemplos \(humanidades.com\)](https://humanidades.com)

⁵⁰ [Bases metodológicas de las WebQuest. Guía para su diseño \(centrocp.com\)](https://centrocp.com)

⁵¹ [¿Qué es una WebQuest? La herramienta de estudio eficaz para aprender en internet \(crehana.com\)](https://crehana.com)

- o La evaluación debe establecer criterios e instrumentos para valorar tanto el producto como el proceso de la WebQuest, así como el desempeño individual y grupal de los alumnos.
- o La conclusión debe sintetizar lo que los alumnos han aprendido, reflexionar sobre el proceso y el producto, y proponer actividades de ampliación o transferencia.

En este apartado vamos a indicar las características del producto final que debes elaborar. Se trata de una WebQuest, que posteriormente deberás colgar en un espacio de Internet. El trabajo final deberá tener las siguientes condiciones de desarrollo (Ver figura 5):

1. Debe tratarse de una WebQuest planificada para desarrollar contenidos curriculares o escolares de un área, materia y nivel educativo determinado, susceptible por tanto de ser aplicada al nivel del alumnado al que vaya dirigida. Para ello, deberás tener en cuenta que el desarrollo por parte de los alumnos sea teóricamente viable, contando con las condiciones habituales con las que cuenta un centro educativo estándar. El tema será a elección tuya: en el presente curso no se va a valorar la pertinencia de los contenidos, sino la corrección metodológica de tu propuesta, así como la viabilidad a la hora de ser aplicada al trabajo del aula.
2. El formato en el que construirás las páginas que componen la WebQuest será el de archivos HTML (es decir, el formato adoptado por las páginas web). Sin embargo, no existe un requisito específico sobre el editor que habrás de utilizar para la creación de las páginas web: pueden ser implementadas mediante FrontPage (en cualquiera de sus versiones), Word (guardando los archivos como página web), Dreamweaver, Composer o cualquier editor de páginas web, gratuito o comercial, según el software del que dispongas y también los conocimientos previos que tengas. En último caso, el formato no va a ser un obstáculo para tu trabajo: te proporcionaremos direcciones de editores de páginas web gratuitos, así como tutoriales sobre algunos de los programas de edición de páginas web, atendiendo -dado el orden de prioridades del curso - a lo que necesitas como mínimo para crear páginas web. De la misma forma, te proporcionaremos una ayuda básica para poder subir páginas a Internet mediante un programa de transferencia de ficheros (FTP) igualmente gratuito, acompañado de un tutorial básico sobre su uso. De forma explícita, queremos que consideres que el formato no va a ser

determinante en la valoración de tu trabajo. Por supuesto, siempre es más agradable y motivante para los alumnos (verdaderos destinatarios de tu trabajo) una presentación estéticamente atractiva, pero el objetivo del curso no es ahondar en la elaboración de páginas web, sino en la elaboración / aplicación de la WebQuest.

3. Para la elaboración, necesitaremos igualmente una serie de trabajos complementarios, precisos para comprender con profundidad la filosofía de la WebQuest, los problemas que pueden suscitarse cuando se trabaja con ellas - y sus posibles soluciones -, etc. Por tanto, algunos de los ejercicios que vas a realizar tienen que ver con el análisis de WebQuest ya elaboradas por otros profesores, la reflexión sobre el tipo de tareas y estilo de aprendizaje que puede vehicular, la búsqueda de otras WebQuest que respondan a determinados criterios de selección, o la planificación global de la implantación de las TIC en el nivel / área del que eres especialista.
4. Por otra parte, para crearla y aplicarla al aula, es preciso que domines una serie de procedimientos básicos relacionados con la navegación: la búsqueda selectiva (para poder hallar páginas web que respondan a criterios específicos predeterminados), la manipulación de archivos y fuentes de información (por ejemplo, saber capturar y grabar imágenes, archivos sonoros y de otros tipos), etc. Es posible que muchos de estos procedimientos ya los domines, en cuyo caso la elaboración te resultará más sencilla. En caso contrario, una serie de sencillos tutoriales y actividades podrán dotarte de las herramientas procedimentales básicas que necesites.

Figura 5. Diseño de la WebQuest.

Diseño de la Webquest

Pretendo desarrollar:

- ¿Qué capacidades cognitivas?
- ¿Qué contenidos epistemológicos?
- ¿Qué procedimientos de TIC?

Recursos proporcionados:

- Páginas web interesantes
- Una tarea pregnante, motivadora
- Una correcata organización del trabajo

Tareas de diseño de la WebQuest:

- Localizar páginas web interesantes y adecuadas al nivel del alumno
- Diseñar actividades con significatividad lógica y psicológica
- Promover una dinámica de trabajo cooperativo
- Planificar un mecanismo de evaluación coherente con los objetivos
- Dar formato y colgar en la red la WebQuest

Diseño de la WebQuest

El diseño de una WebQuest es el proceso de crear una actividad de aprendizaje basada en Internet que consiste en una investigación guiada sobre un tema específico. Para diseñar una WebQuest, se deben seguir los siguientes pasos:

- Definir los objetivos de aprendizaje que se quieren lograr con la WebQuest.
- Seleccionar un tema relevante y motivador para los estudiantes.
- Decidir qué tipo de WebQuest se va a crear: corta o larga, individual o grupal, etc.
- Diseñar la tarea que los estudiantes deben realizar, que debe ser auténtica, desafiante y significativa.
- Elegir los recursos de Internet que se van a utilizar para la WebQuest, que deben ser fiables, pertinentes y actualizados.
- Escribir la introducción, el proceso, la evaluación y la conclusión de la WebQuest, siguiendo el formato y las recomendaciones de cada sección.
- Utilizar una herramienta en línea para crear y publicar la WebQuest, como WebQuest Creator¹, Eduteka², PHP WebQuest³, etc.
- Revisar y probar la WebQuest antes de compartirla con los estudiantes.
- Aplicar la WebQuest con los estudiantes, facilitando su seguimiento y orientación.
- Evaluar los resultados de la WebQuest, tanto el proceso como el producto de los estudiantes.

Si quieres saber más sobre el diseño de las WebQuest, puedes consultar los siguientes enlaces:

- Bases metodológicas de las WebQuest. Guía para su diseño⁵² (Barragán, 2005).
- ¿Qué es una WebQuest y para qué sirve?⁵³ (Baumann, 2022).
- Estructura WebQuest⁵⁴ (Muñoz, 2021).
- ¿Cómo hacer, diseñar y crear una WebQuest con WebQuest Creator?⁵⁵ (Adrián, 2020).

Para la elaboración hemos previsto una serie de actividades, algunas de ellas consistentes en el desarrollo de cada una de las partes del trabajo final que vas a elaborar, y otras relacionadas con el análisis de la metodología y formas de aplicación de dicha metodología de intervención en el aula.

⁵² [Bases metodológicas de las WebQuest. Guía para su diseño \(centrocp.com\)](#)

⁵³ [🌐 ¿Qué es una WebQuest? La herramienta de estudio eficaz para aprender en internet \(crehana.com\)](#)

⁵⁴ [Estructura WebQuest \(aula21.net\)](#)

⁵⁵ [¿Cómo Hacer, Diseñar y Crear una WebQuest con WebQuest Creator? \(Ejemplo\) | Mira Cómo se hace \(miracomosehace.com\)](#)

Únicamente te aconsejamos que procures una cierta continuidad en tu trabajo, dado que las actividades que propondremos están muy relacionadas unas con otras, así como avanzar siempre sobre seguro, con convencimiento de la utilidad de lo que estás haciendo. Te aseguramos que el esfuerzo empleado merecerá la pena.

b) Presentación del proceso

El proceso de WebQuest es la secuencia de pasos o subtareas que el estudiante debe seguir para resolver la tarea de una WebQuest. Todas las tareas están compuestas por subtareas que el estudiante debe ejecutar de manera lógica y ordenada para alcanzar el objetivo final⁵⁶ (Eduteka, 2005).

El proceso de WebQuest debe ser claro, coherente y motivador para el estudiante. Debe ofrecer instrucciones, orientaciones y apoyo para el desarrollo de la tarea. Debe fomentar el trabajo cooperativo y el aprendizaje por descubrimiento⁵⁷ (Baumann, 2022).

Algunos ejemplos de procesos de WebQuest son:

- Para investigar sobre el cambio climático, el proceso puede consistir en:
 - Formar grupos de cuatro personas y asignar un rol a cada una: investigador, analista, comunicador y coordinador.
 - Buscar información sobre las causas, las consecuencias y las soluciones del cambio climático en los recursos proporcionados.
 - Elaborar un informe que responda a las preguntas planteadas sobre el tema, utilizando las herramientas indicadas.
 - Preparar una presentación multimedia que sintetice el informe y que incluya gráficos, imágenes y vídeos.
 - Exponer la presentación al resto de la clase y responder a las preguntas que surjan.
- Para crear una obra de arte, el proceso puede consistir en:
 - Elegir un estilo artístico que te guste o te llame la atención entre los que se te proponen.
 - Investigar sobre las características, los autores y las obras más representativas de ese estilo, utilizando los recursos sugeridos.
 - Seleccionar una obra de ese estilo que te inspire y analizar sus elementos, su significado y su valoración.
 - Crear tu propia obra de arte, imitando o reinterpretando el estilo elegido, utilizando los materiales y las técnicas que prefieras.

⁵⁶ [Cómo elaborar una Webquest de calidad o realmente efectiva \(icesi.edu.co\)](https://www.icesi.edu.co)

⁵⁷ [¿Qué es una WebQuest? La herramienta de estudio eficaz para aprender en internet \(crehana.com\)](https://www.crehana.com)

- o Escribir una ficha técnica de tu obra, donde indiques el título, el autor, el estilo, los materiales, las dimensiones y una breve descripción.
- o Exponer tu obra al resto de la clase y explicar el proceso que has seguido para crearla.

El trabajo final que vas a realizar, tal como hemos definido en el diseño, es una WebQuest susceptible de ser aplicable al aula, y cuyas características iremos concretando paulatinamente. Parte de las actividades que vamos a realizar serán de tipo analítico, como una forma de tener las ideas claras a la hora de comenzar nuestro trabajo de creación de la WebQuest. Sugerimos los siguientes pasos, que posteriormente concretaremos en una secuencia muy precisa de actividades, y a cada uno de los cuales vamos a identificar como subproceso (Ver figura 6):

Subproceso 1º - Aproximación a la noción WebQuest

Para poder dominar la metodología, es imprescindible un trabajo analítico previo, consistente en comprender claramente el concepto de WebQuest: es decir qué se pretende mediante esta metodología de intervención didáctica. Aunque ya hemos tenido ocasión en la introducción y tarea, de acercarnos a dicha noción, vamos a perfilar en un breve artículo sus rasgos básicos.

Subproceso 2º - Partes de la WebQuest

Como hemos indicado, se trata de una metodología previamente definida y, en cierto sentido, estandarizada, al menos en cuanto a las partes de las que debe constar. Nuestro trabajo tiene que constar de dichos apartados, que analizaremos mediante una actividad. También a partir de este momento propondremos trabajar mediante plantillas de elaboración que recojan todas las partes analizadas, y que iremos completando paulatinamente.

Subproceso 3º - Análisis de la WebQuest

En tercer lugar, vamos a apoyar nuestros conocimientos en el análisis de ejemplos concretos, como una forma de ir decantándonos sobre las características concretas de las que pensamos dotar a nuestra WebQuest. Pese a tratarse de una metodología con unas partes fijas, de un protocolo didáctico, lo cierto es que hay formas muy distintas de enfocar y desarrollarla. Partir del contraste de ideas, de la comparación con otras que ya están elaboradas, nos permitirá tener las ideas claras cuando comencemos el trabajo de elaboración.

Subproceso 4º - Elección de tema y contexto de desarrollo

Posteriormente vamos a determinar un tema y condiciones previas a los que va a ir dirigida. Por condiciones previas entendemos la planificación de un conjunto

de aspectos como el tipo de centro y disponibilidad de recursos informáticos para el que teóricamente estaríamos diseñando, el nivel educativo de los alumnos y el área, así como, muy especialmente, los conocimientos informáticos previos que el alumno debería poseer para desarrollar el trabajo propuesto de forma más o menos autónoma.

Subproceso 5º - Definición de objetivos generales, contenidos temáticos y procedimientos de TIC

Un determinado campo temático admite tratamientos muy diversos. Por tanto, es preciso comenzar por diseñar los objetivos centrales (con un valor de cierta provisionalidad, pues en muchas ocasiones del diseño posterior surgen propuestas sumamente válidas con las que no se había contado y, al contrario, algunos de los objetivos que inicialmente pretendíamos, tal vez no se puedan cumplir ante la falta de páginas web válidas para desarrollarlos).

De la misma forma, es aconsejable partir de una división de los ítems temáticos que van a componerla: por decirlo de forma coloquial, de los campos de contenido en los que se pudiera dividir nuestro tema. Por ejemplo, si el tema elegido es Historia de la guerra civil española, los campos de contenido podrían ser: situación precedente, causas de la guerra, el alzamiento, características de ambos bandos, el desarrollo de la guerra, la vida en retaguardia, el final de la guerra, consecuencias, etc. Esta subdivisión temática nos debe guiar para que busquemos recursos - páginas web, básicamente - y actividades ligadas a ella de forma equilibrada y completa, a fin de lograr un desarrollo coherente desde el punto de vista de los contenidos. Lo ideal sería realizar también una planificación de los procedimientos de TIC - fundamentalmente, navegación y manipulación de recursos de Internet, como archivos sonoros, imágenes, textos, etc. -, de tal forma que estemos seguros de estar ampliando significativamente el campo de dominios procedimentales de los alumnos, pero sin proponer tareas cuya dificultad exceda a las posibilidades reales de los discentes. Como mínimo, vamos a procurar definir en la guía didáctica, como anteriormente hemos indicado, qué conocimientos previos presuponemos en el alumno para que puedan realizar la WebQuest de forma autónoma.

Subproceso 6º - Búsqueda de recursos

La siguiente parte del trabajo consistirá en la búsqueda de recursos web (y, ocasionalmente, de otro tipo) oportunos para poder desarrollar cada campo temático de los previamente acordados. En esta búsqueda es conveniente realizar ya un filtrado o selección de páginas muy depurado, de tal forma que la página sugerida se ajuste con gran precisión al propósito que nos hemos planteado.

¿Cuándo merece la pena hacer una Webquest?

1. ¿La Webquest se relaciona con el circuito escolar?
2. ¿Sustituye a actividades escolares que no han sido eficientes?
3. ¿Supone un uso efectivo de internet, y un aprendizaje de TIC, además de un aprendizaje de la materia que impartes?
4. ¿Requiere un trabajo afinado de interpretación de la información?
5. ¿Define estrategias de trabajo cooperativo efectivas?
6. ¿El planteamiento es motivante?

Si es así, adelante con tu proyecto

Cuando hacer una WebQuest

Una WebQuest es una actividad de aprendizaje basada en Internet que consiste en una investigación guiada sobre un tema específico. Se puede hacer una WebQuest cuando se quiere:

- Fomentar el pensamiento crítico, la creatividad y la resolución de problemas de los estudiantes.
- Desarrollar las competencias digitales de los estudiantes, como la búsqueda, selección, evaluación y uso crítico de la información, la creación de contenidos, la comunicación, la colaboración, etc.
- Promover el trabajo cooperativo y colaborativo de los estudiantes, asignando roles y responsabilidades, y facilitando la comunicación y el intercambio de ideas.
- Motivar e involucrar a los estudiantes, ofreciéndoles una variedad de recursos y formatos, y permitiéndoles elegir y crear sus propios productos.
- Facilitar la evaluación auténtica de los estudiantes, utilizando matrices de Rubrick que valoran el proceso y el producto, según criterios claros y objetivos.

Para hacer una WebQuest, se deben seguir los siguientes pasos:

- Definir los objetivos de aprendizaje que se quieren lograr con la WebQuest.
- Seleccionar un tema relevante y motivador para los estudiantes.
- Decidir qué tipo de WebQuest se va a crear: corta o larga, individual o grupal, etc.
- Diseñar la tarea que los estudiantes deben realizar, que debe ser auténtica, desafiante y significativa.

- Elegir los recursos de Internet que se van a utilizar para la WebQuest, que deben ser fiables, pertinentes y actualizados.
- Escribir la introducción, el proceso, la evaluación y la conclusión de la WebQuest, siguiendo el formato y las recomendaciones de cada sección.
- Utilizar una herramienta en línea para crear y publicar la WebQuest, como WebQuest Creator⁵⁸ (Baumann, 2022), Eduteka⁵⁹ (Eduteka, 2005), PHP WebQuest⁶⁰ (González, 2024).
- Revisar y probar la WebQuest antes de compartirla con los estudiantes.
- Aplicar la WebQuest con los estudiantes, facilitando su seguimiento y orientación.
- Evaluar los resultados de la WebQuest, tanto el proceso como el producto de los estudiantes.

Para saber que es una WebQuest puede consultar *¿Qué es una WebQuest?*⁶¹ (Labrador, 2009).

Subproceso 7º - Inicio de la WebQuest: analizando las taxonomías de tareas.

Propuesta de tarea

Vamos a definir las estrategias posibles: dado el talante activo, que sin duda es una de las características básicas, sería preciso optar por alguna metodología que permita que gran parte de la iniciativa del aprendizaje recaiga en el alumno: por ejemplo, un enfoque del tipo tarea de indagación, o bien caso-problema. Antes de decantarnos por uno de estos planteamientos, realizaremos un análisis de las principales tipologías de enfoque de las tareas, en lo que se denomina taxonomía de las tareas, a modo de posibilidades (Ver figura 7).

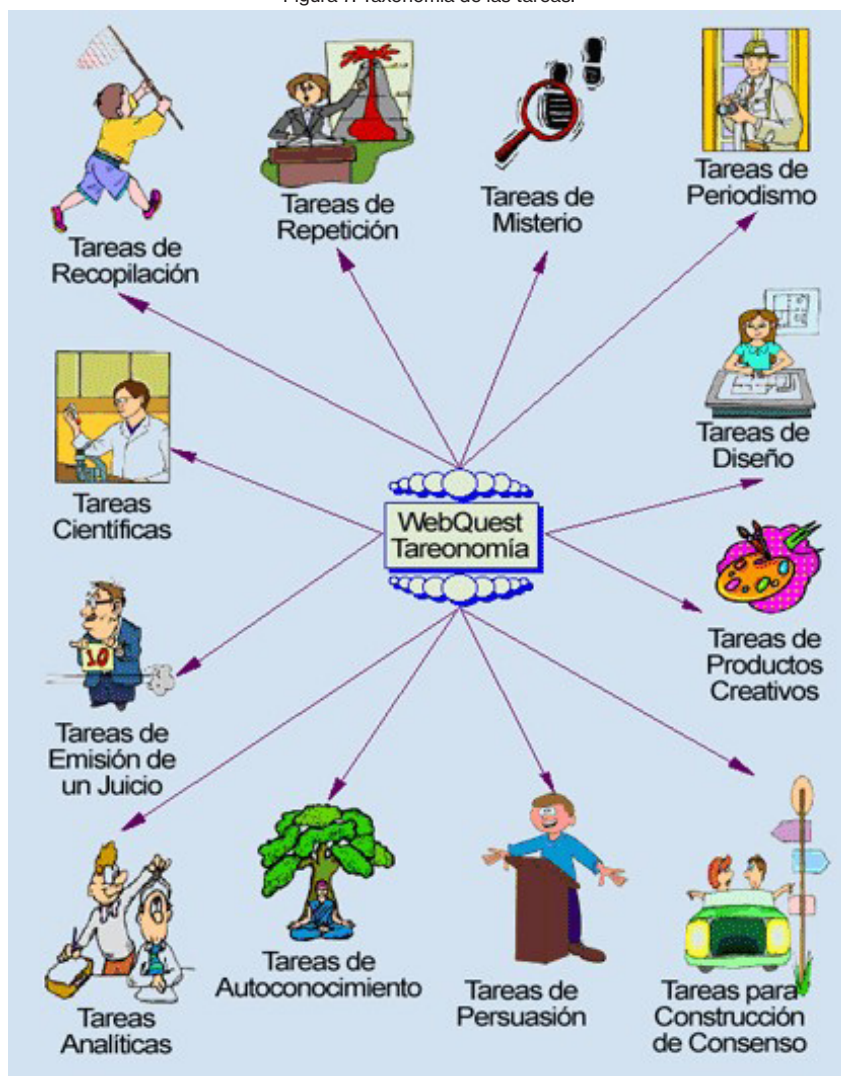
⁵⁸ [¿Qué es una WebQuest? La herramienta de estudio eficaz para aprender en internet \(crehana.com\)](https://www.crehana.com/)

⁵⁹ [Cómo elaborar una Webquest de calidad o realmente efectiva \(icesi.edu.co\)](https://www.icesi.edu.co/)

⁶⁰ [Como hacer una WebQuest paso a paso \(2024\) Guías Paso a Paso \(dudasytextos.com\)](https://www.dudasytextos.com/)

⁶¹ [¿Qué es una WebQuest? - Educación 2.0 \(educacion2.com\)](https://www.educacion2.com/)

Figura 7. Taxonomía de las tareas.



Taxonomía de las tareas

La taxonomía de las tareas es una forma de clasificar las actividades de aprendizaje según el tipo de proceso cognitivo, el nivel de complejidad y el grado de autonomía que requieren. La taxonomía de las tareas puede ayudar a los docentes a diseñar, seleccionar y evaluar las tareas que proponen a sus estudiantes, así como a los estudiantes a organizar, planificar y realizar las tareas que se les asignan. Existen diferentes propuestas de taxonomía de las tareas, pero una de las más conocidas es la que se basa en la taxonomía de Bloom, que ordena los objetivos de aprendizaje en

seis categorías jerárquicas: recordar, comprender, aplicar, analizar, evaluar y crear^{62 63} (Averroes Centros TIC, 2023), (Del Alcázar, 2023).

Cada categoría implica un tipo de tarea diferente, que va desde las más simples y reproductivas hasta las más complejas y creativas. Por ejemplo:

- Tareas de recordar: consisten en recuperar información previamente aprendida, como definiciones, hechos, fechas, etc. Ejemplos: hacer un mapa conceptual, recitar un poema, hacer una lista de palabras clave, etc.
- Tareas de comprender: consisten en interpretar, explicar o resumir información, como conceptos, ideas, argumentos, etc. Ejemplos: escribir con tus propias palabras, hacer una tira cómica, hacer un resumen, etc.
- Tareas de aplicar: consisten en utilizar la información aprendida en situaciones nuevas o diferentes, como problemas, casos, ejercicios, etc. Ejemplos: resolver una ecuación, diseñar una ruta turística, hacer un experimento, etc.
- Tareas de analizar: consisten en descomponer la información en sus partes, identificar sus relaciones, comparar y contrastar, etc. Ejemplos: hacer un análisis literario, elaborar una tabla comparativa, hacer un diagrama de causa-efecto, etc.
- Tareas de evaluar: consisten en emitir juicios sobre la información, basándose en criterios, evidencias, opiniones, etc. Ejemplos: hacer una crítica de un libro, elaborar una matriz de rubricas, hacer un debate, etc.
- Tareas de crear: consisten en generar productos originales, integrando o combinando la información de forma novedosa. Ejemplos: escribir un cuento, componer una canción, crear una página web, etc.

Una vez hecho este análisis tomaremos una decisión ya definitiva sobre el enfoque preciso que le vamos a dar. Ahora llega el momento de indicar qué trabajo final se va a exigir a los alumnos, y con qué formato y condiciones (también técnicas: por ejemplo, un mural hecho a mano, un reportaje periodístico, una presentación mediante diapositivas, un documento hecho mediante un tratamiento de textos ofimático, un número de un periódico, una breve novela, construir un alternador de unas determinadas condiciones...). También sería conveniente indicar cómo van a organizar los alumnos su proceso de trabajo: por ejemplo, el número de sesiones de las que disponen, cuántas de ellas con conexión a Internet, si van a trabajar por grupos (y cómo y quién organiza éstos, o si todos los grupos van a realizar todas las actividades o no, etc.).

⁶² [Taxonomía de las tareas \(juntadeandalucia.es\)](http://juntadeandalucia.es)

⁶³ [Preguntas guía y tareas de ejemplo con la taxonomía de Bloom - Mentinno Insight \(formaciongerencial.com\)](http://formaciongerencial.com)

Subproceso 8º - Introducción

No es una cuestión baladí: si realmente queremos que para el alumno el tema resulte claro y prometedor, es imprescindible comenzar por la elección de un tema que despierte curiosidad. Pero, sobre todo, es necesario que en la introducción el alumno se sienta motivado respecto a la propuesta que vamos a efectuarle.

Pero no sólo se trata de lograr captar su interés respecto al tema, sino, fundamentalmente, de hacer que para él tenga sentido lógico lo que está haciendo. Es decir, sea coherente con el tipo de pensamiento que es capaz de proyectar: así, por ejemplo, si respecto al estudio de la guerra civil española le indicamos simplemente que en las siguientes sesiones va a analizar las causas, períodos de la acción bélica, principales batallas y consecuencias, un alumno de 4º de la ESO perciba la necesidad de estructurar así el trabajo (especialmente si no posee ningún conocimiento previo respecto al tema). Lo que, desde nuestro punto de vista, como profesores de una determinada materia, parece una estructura lógica, a ojos del alumno no siempre cobra sentido, ni despierta su motivación. La WebQuest, como iremos viendo, adopta un tipo de filosofía educativa afín al constructivismo, por lo que opta por un tipo de aprendizaje activo y significativo, es decir, que realmente no signifique el aprendizaje de una serie de conceptos más o menos memorísticos, o en el mejor de los casos de algunos procedimientos adquiridos de forma mecánica. Pretende que los aprendizajes efectuados tengan sentido para el alumno desde el principio, y por tanto significatividad lógica. Esto no implica renunciar a impartir contenidos más o menos complejos, sino simplemente procurar un planteamiento en el cual estos contenidos cobren sentido para el alumno, le resulten comprensibles. El planteamiento temático al que nos hemos referido, la guerra civil, se puede desarrollar desde una óptica más ajustada a los intereses y forma de pensamiento de los alumnos: por ejemplo, ubicando dichas adquisiciones en un contexto imaginario que le resulte más accesible, desde el punto de vista de la forma que tiene de concebir la realidad. De forma concreta: ubiquemos el punto de vista del alumno en el de un supuesto biógrafo de un personaje de gran relevancia y de un gran atractivo personal que vivió la guerra civil y la posguerra de forma muy directa. Ese sería nuestro hilo conductor, que dará unidad al conjunto de actividades que el alumno desarrollará. Ahora tal vez sí esté asegurado el que el alumno sepa qué pretendemos que haga. Y, alrededor de ese hilo conductor, al que en la nomenclatura pedagógica se podría llamar epítome u organizador de conocimientos (un contenido que nos sirve para ubicar, a su alrededor, otros contenidos, de tal forma que su estudio sea comprensible para el alumno), anclaremos cada una de las distintas actividades.

Evidentemente, el planteamiento no será el mismo para un alumno de educación infantil y uno de ciclos formativos de grado superior (o para una WebQuest como esta, dirigida a docentes), y el planteamiento que puede ser muy válido para un nivel, para otro puede resultar poco eficaz o hasta ridículo. En todo caso, sólo afirmamos la necesidad de que la introducción genere una perspectiva que permita con éxito al alumno establecer una guía lógica, además de la imprescindible dosis de motivación. Y, a ser posible, despierte un dilema cognitivo, es decir, introduzca un interrogante que demuestre al alumno que con sus actuales conocimientos hay alguna pregunta para la que no tiene respuesta. Esto es, le lleve a cuestionarse sus conocimientos anteriores, y estar dispuesto a ese proceso, energéticamente tan costoso, que es renunciar a las ideas previas para asimilar nueva información y obtener unas conclusiones más ajustadas a la realidad.

Subproceso 9º - Definición del proceso

En este punto tendrás que indicar los pasos concretos mediante los que los alumnos van a llevar a cabo su trabajo. Las estrategias pueden ser distintas, algunas WebQuest (como esta que vamos a desarrollar, por ejemplo) indican actividades concretas que, gradualmente, van realizando los alumnos. E incluso, en ocasiones, a cada una de estas actividades se acompaña de los enlaces previamente seleccionados por el docente. Otras indican de forma más genérica actividades tipo que los alumnos harán, sin precisar qué recurso es el apto para la misma.

Subproceso 10º - Índice de recursos

En caso de que no se hayan indicado en el proceso, realizarás un compendio de los medios (básicamente páginas web) que propones al alumno para llevar a cabo su trabajo. Otra posibilidad, en caso de que hayas proporcionado enlaces concretos para cada actividad, es indicar otros recursos complementarios, para completar información, por ejemplo, o para la eventualidad - probable - de que algunos de los enlaces que propones fallen.

Subproceso 11º - Propuesta de evaluación

En este apartado, se trata de indicar qué criterios de evaluación servirán para evaluar el trabajo del alumno. Propondremos que para ello crees una matriz de evaluación de tipo Rubrick.

Subproceso 12º - Idear las conclusiones

En este punto del trabajo, deberás proponer algunas ideas - eje que permitan al alumno recapitular sobre el tema aprendido, obtener una visión global del mismo. Pero, también, es necesario que el alumno resulte motivado, valore las virtudes del proceso de

trabajo que ha llevado a cabo, y esté dispuesto para nuevas aventuras de conocimiento como las vividas.

Subproceso 13º - Elaboración de la guía didáctica

El último paso será crear una sencilla guía didáctica. La WebQuest nace con una filosofía de trabajo cooperativo, no sólo entre los alumnos que la realizan, sino también entre los profesores que la diseñan. Por eso mismo su formato natural es el de una página web, identificada como WebQuest, y por tanto localizable y disponible para ser usada por otros docentes. Pero para identificar de forma más precisa algunos rasgos básicos, que otro docente debiera conocer para sopesar la posibilidad de decidirse a llevarla a cabo, es preciso que indiques a qué nivel va dirigida, y, en su caso, a qué área, los objetivos y contenidos básicos, los conocimientos mínimos de Informática que los alumnos tendrán previamente a la realización, el tipo de recursos que son precisos para completar la tarea, el autor, el correo electrónico y la fecha de publicación.

Subproceso 14º - Composición de la WebQuest

Ahora llega el momento de dar forma a la WebQuest, poniendo de forma ordenada los apartados anteriormente realizados. Para ello, podrás valerte de las plantillas de distinto tipo ya realizadas. Será conveniente incluir algunas imágenes ilustrativas del tema que desarrolla.

Subproceso 15º - Publicar la WebQuest

Ahora se trata de hacer público en Internet el resultado de tu trabajo, valiéndote de un programa del tipo FTP para subir a la red tu WebQuest.

Subproceso 16º - De la WebQuest a la programación de las TIC en el centro

La WebQuest no puede ser una acción desarrollada de forma aislada y descontextualizada. Para que realmente las TIC pasen a estar integradas en el aula, es preciso aspirar a un planteamiento más ambicioso, que planifique con más precisión qué tipo de conceptos y procedimientos de TIC van a dominar los alumnos a lo largo del tiempo. Para finalizar el curso, vas a realizar un trabajo muy sencillo, en el que formules una propuesta de planificación en una etapa o ciclo concreto de dichos contenidos conceptuales y procedimentales.

c) Aproximación a la noción WebQuest

Una aproximación a la noción WebQuest podría ser la siguiente:

- Una WebQuest es una actividad de aprendizaje basada en Internet que consiste en investigar un tema o problema utilizando recursos seleccionados previamente por el docente⁶⁴ (Falcone y Tinajero, 2011).

⁶⁴ [Diseño instruccional de WebQuest como nuevo modelo académico para la generación del conocimiento en las universidades y las organizaciones \(sep.gob.mx\)](#)

- Una WebQuest se basa en el paradigma constructivista y fomenta el desarrollo de competencias, el pensamiento crítico y el trabajo colaborativo en los alumnos⁶⁵ ⁶⁶ (Sosa, 2008), (UNIR Revista, 2020).
- Una WebQuest se estructura en las siguientes partes: introducción, tarea, proceso, recursos, evaluación y conclusión⁶⁷ (Falcone et al., 2011).
- Una WebQuest puede ser de corto o largo plazo, dependiendo de la profundidad y complejidad del tema y de la tarea⁴. También existe una modalidad más breve llamada miniquest⁴.
- Una WebQuest requiere de una mediación educativa efectiva por parte del profesor, que debe seleccionar los recursos adecuados, diseñar la tarea y el proceso, y evaluar los resultados.

De acuerdo con la hipótesis antes indicada, el Claustro de Profesores del centro en el que impartes docencia decide que a lo largo del curso escolar cada profesor del centro realizara una WebQuest y la aplicara al aula, de forma experimental. Esta metodología también permite que los conocimientos informáticos del profesor se incrementen, aprendiendo informática no como algo abstracto, sino en el marco de un contexto de uso real (algo, como hemos dicho, plenamente coincidente con la filosofía de la WebQuest).

Lógicamente, el grado de conocimientos informáticos previos es muy dispar en un centro educativo, pero la WebQuest no necesariamente tiene por qué ser muy sofisticada desde el punto de vista técnico. Tal vez es más importante la capacidad del profesor de inventar contextos atractivos de aprendizaje para el alumno y buscar recursos en Internet que merezcan la pena.

Para facilitar el proceso de implantación de esta metodología, el Claustro decide que seas tú quien realice un breve informe orientando al resto de los profesores, de forma resumida (¡el tiempo es oro!) y pensando en la aplicación a la práctica, qué son las WebQuest. Lógicamente, tu informe debe ser convincente, ya lo afirma el paradigma constructivista: para que alguien esté dispuesto a renunciar a sus conocimientos previos o a sus ideas educativas, de forma más concreta en este caso, es preciso que parta del convencimiento de su deficiencia. Por tanto, primero tendrás que convencer de forma muy expeditiva por qué no puede seguir empleándose Internet exclusivamente como una herramienta en bruto (es decir, proponer a los alumnos la búsqueda de información, sin ninguna orientación previa).

⁶⁵ [La WebQuest: Ventajas e inconvenientes como recurso educativo \(upsa.es\)](http://upsa.es)

⁶⁶ [WebQuest: ¿qué es y cómo sacarle partido en el aula? \(unir.net\)](http://unir.net)

⁶⁷ [Diseño y desarrollo de WebQuest como modelo de gestión del conocimiento en educación y formación \(educoas.org\)](http://educoas.org)

También debes indicar de manera clara qué es lo que se persigue trabajando con WebQuest. Por ejemplo, en qué medida esta metodología puede resultar estimulante para el alumno, y útil para su aplicación ocasional en el trabajo de aula. Al mismo tiempo, y dado que este informe es el que va a servir para que cada compañero realice su propia WebQuest, vas a incluir un tercer apartado, en el que señales qué características debería tener.

En nuestro proceso de aprendizaje sobre la elaboración, pretendemos partir de una comprensión crítica y analítica de esta metodología didáctica (Ver Guía didáctica).

Guía didáctica

Una guía didáctica de WebQuest es un documento que orienta al docente sobre cómo diseñar, implementar y evaluar una WebQuest, que es una actividad de aprendizaje basada en Internet que consiste en investigar un tema o problema utilizando recursos seleccionados previamente por el docente⁶⁸ (Studylib, 2003).

Una guía didáctica de WebQuest debe contener los siguientes apartados⁶⁹ (Griñón, 2013):

- **Introducción:** Es una presentación breve y clara del tema y el propósito de la WebQuest. Debe motivar e interesar a los estudiantes para realizar la actividad.
- **Tarea:** Es la descripción concreta y atractiva de lo que los estudiantes deben hacer o producir al final de la WebQuest. Puede ser un informe, una presentación, un vídeo, un póster, un debate, etc.
- **Proceso:** Es la guía paso a paso de cómo los estudiantes deben realizar la tarea. Incluye las instrucciones, el reparto de roles, las preguntas orientadoras y las herramientas necesarias.
- **Recursos:** Es la colección de enlaces a sitios web, documentos, imágenes, vídeos u otros materiales que los estudiantes deben consultar para realizar la tarea. Deben estar seleccionados y organizados por el docente según su relevancia y calidad.
- **Evaluación:** Es el criterio o la rúbrica que se utilizará para valorar el trabajo de los estudiantes. Debe ser clara, coherente y conocida por los estudiantes desde el principio.
- **Conclusión:** Es el cierre de la WebQuest que resume lo que los estudiantes han aprendido y cómo pueden aplicarlo en otros contextos. También puede

⁶⁸ [Guía didáctica para el uso de WebQuest \(studylib.es\)](http://studylib.es)

⁶⁹ [WebQuest Spanish Workshop \(educacionyfp.gob.es\)](http://educacionyfp.gob.es)

incluir una reflexión sobre el proceso, una autoevaluación o una extensión del tema.

- **Guía didáctica:** Es el apartado dirigido al docente, donde se especifican los aspectos pedagógicos de la WebQuest, tales como el nivel, el área, los objetivos, los contenidos, las competencias, la temporalización, la metodología, la organización, la adaptación y la bibliografía.

Destinatarios de la WebQuest. Áreas a las que va dirigida

Profesorado de cualquier materia/área y de cualquier nivel educativo: Educación Infantil, Educación Primaria, Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato, Formación Profesional, Escuelas de Idiomas, etc.

Conocimientos informáticos previos

No se requiere un nivel de conocimientos informáticos avanzado, siendo precisos conocimientos básicos previos de Internet, Procesador de textos y Edición HTML.

Objetivos

1. Comprender los aspectos básicos de la metodología de aplicación de las TIC al aula que representa la WebQuest, así como las posibilidades educativas que proporciona.
2. Experimentar con las posibilidades de elaboración de una WebQuest susceptible de ser aplicada al nivel y área/asignatura elegida.
3. Localizar y analizar un suficientemente variado corpus de WebQuest ya elaboradas, reflexionando sobre la viabilidad de su aplicación al trabajo de aula.
4. Realizar propuestas coherentes de integración de las TIC en el proyecto curricular de un centro educativo, así como diseñar pautas metodológicas y condiciones de aplicación al respecto.
5. Adquirir, en su caso, procedimientos afines a la elaboración de la WebQuest, como la implementación de páginas web, su alojamiento en servidores de Internet, la búsqueda selectiva de recursos, la manipulación de información, etc.
6. Experimentar con las posibilidades de aplicación al aula de la WebQuest.

Contenidos

- Internet como herramienta de conocimiento.
- La metodología de la WebQuest.
- Partes y características de la WebQuest.
- Elaboración de WebQuest.

- Gestión de la WebQuest.
- Implantación de las TIC en el aula.

Recursos propuestos

- Tutoriales.
- Artículos.
- WebQuest de ejemplos.
- Recursos on-line.

Resultados de la Evaluación

Los resultados de la evaluación de WebQuest son los datos que se obtienen al aplicar los criterios e instrumentos de valoración del trabajo de los estudiantes que han realizado una WebQuest. Estos datos permiten conocer el grado de logro de los objetivos de aprendizaje, el nivel de desarrollo de las competencias, el proceso seguido y el producto final de la WebQuest. También permiten identificar las fortalezas, las debilidades y las áreas de mejora tanto de los estudiantes como del docente⁷⁰(Hernández, 2018).

La evaluación de WebQuest puede ser de dos tipos⁷¹ (Rivera, 2010):

- **Evaluación formativa:** Se realiza durante el desarrollo de la WebQuest y tiene como finalidad orientar y retroalimentar a los estudiantes para que mejoren su desempeño. Se basa en la observación, el diálogo y la autoevaluación. Algunos instrumentos que se pueden utilizar son las rúbricas, las listas de cotejo, los registros anecdóticos, los portafolios, los diarios de aprendizaje, etc.
- **Evaluación sumativa:** Se realiza al finalizar la WebQuest y tiene como finalidad valorar el resultado global de la actividad. Se basa en la comparación, la calificación y la certificación. Algunos instrumentos que se pueden utilizar son las pruebas escritas, las exposiciones orales, los informes, las presentaciones multimedia, etc.

Algunos aspectos que se pueden evaluar en una WebQuest son⁷² (Pomboza et al., 2023):

- El contenido: Se refiere al conocimiento teórico y práctico que los estudiantes han adquirido sobre el tema de la WebQuest.
- El proceso: Se refiere a las habilidades cognitivas, comunicativas, sociales y digitales que los estudiantes han desarrollado al realizar la WebQuest.

⁷⁰ [Evaluación y evaluaciones en las WebQuest \(cervantes.es\)](https://www.cervantes.es)

⁷¹ [Evaluación de las WebQuest como recurso didáctico en la educación superior \(usal.es\)](https://www.usal.es)

⁷² [La WebQuest como método de evaluación formativa para la educación superior \(uca.es\)](https://www.uca.es)

- El producto: Se refiere al resultado final que los estudiantes han elaborado al resolver la tarea de la WebQuest.
- La actitud: Se refiere a los valores, las actitudes y las emociones que los estudiantes han manifestado al realizar la WebQuest.

Para la evaluación del trabajo vamos a aplicar una matriz tipo Rubrick, que aconsejamos se tenga en cuenta cuando se elabora la WebQuest. Sería conveniente que autoevaluaras tu trabajo, tanto para verificar de acuerdo con los siguientes criterios, el grado de ajuste a lo esperado, como para experimentar con la aplicación del modelo de matriz de Rubrick que, por supuesto, puede ser aplicado a la evaluación de otro tipo de contenidos y procedimientos (Ver Tabla. Modelo de matriz tipo Rubrick).

Tabla. Modelo de matriz tipo Rubrick.

	Escasa consolidación 1	Aprendizaje medio 2	Buen aprendizaje 3	Excelencia en el aprendizaje 4	Notación numérica
Estructura de la WebQuest	Falta grave de ajuste al protocolo, o insuficiente coherencia entre las partes	Ajustada al protocolo. Poco viable en las condiciones descritas. Escasos recursos. Explicaciones poco claras	Ajustada al protocolo. Viable en las condiciones descritas. Propone suficientes recursos. Claridad en las explicaciones	Ajustada al protocolo. Original en sus planteamientos. Viable en las condiciones descritas. Propone suficientes recursos. Procura actividades alternativas. Claridad en las explicaciones, y ofrece explicaciones y ejemplos cuando es preciso. Propone fuentes de información alternativas.	
Motivación y aplicabilidad de la WebQuest	Poco motivante o irrealizable	Escasamente motivante. No adecúa con precisión el número de sesiones precisas a los procesos descritos.	Motivante. Viable en cuanto a las condiciones descritas.	Muy motivante. Viable en cuanto a las condiciones descritas. Propone tareas electivas, variadas, que movilizan distintas capacidades cognitivas (síntesis, análisis, creatividad, etc.)	

<p>Coherencia entre tarea y procesos</p>	<p>Propone tareas no realizables mediante los procesos propuestos</p>	<p>Tareas realizables mediante los procesos propuestos. Escasa información sobre la organización de las tareas, o insuficiente descripción de las mismas</p>	<p>Procesos adecuados a las tareas señaladas. Información clara y suficiente de la tarea a realizar Pautas claras de organización del grupo-clase</p>	<p>Procesos muy adecuados a las tareas señaladas. Información clara y suficiente de la tarea a realizar Pautas claras y suficientes de organización del grupo-clase La tarea resulta adecuada al nivel psicoevolutivo del alumno, conocimientos previos e información que se propone</p>	
<p>Corrección técnica de la WebQuest</p>	<p>Fallos de enlaces internos y externos, de imágenes o de formatos</p>	<p>Casi todos los enlaces funcionan correctamente, pero no se proponen alternativas</p>	<p>Los enlaces funcionan correctamente, y se proponen algunas alternativas. Estéticamente, la página es atractiva, y su estructura es sencilla y comprensible</p>	<p>Los enlaces funcionan correctamente, y se proponen suficientes alternativas. Se han buscado enlaces "estables" (por ejemplo, páginas web institucionales) Estéticamente, la página es muy atractiva, y su estructura es sencilla y comprensible Las páginas se cargan con facilidad</p>	

Cualificación en procedimientos complementarios	Falta de destreza en procedimientos de búsqueda selectiva. No domina ningún editor de páginas web de forma autónoma.	Realiza búsquedas selectivas con criterios precisos. Tiene dificultad para manipular correctamente la información de archivos, documentos de distintos formato y direcciones web. No domina las funciones básicas de algún editor de páginas web.	Realiza búsquedas selectivas con criterios precisos. Manipula correctamente la información de archivos, documentos de distintos formato y direcciones web. Domina algún editor de páginas web.	Realiza búsquedas selectivas con criterios precisos. Manipula correctamente la información de archivos, documentos de distintos formato y direcciones web. Maneja con gran solvencia editores de páginas web. Maneja de forma totalmente autónoma programas FTP.	
Aprendizajes teóricos sobre aplicación de las TIC al aula	No hace explícito un proyecto global de aplicación de las TIC al aula.	Expresa opiniones coherentes sobre las ventajas y problemas de la aplicación de las WebQuest al aula, pero no prevé la forma de generalizar dicha intervención.	Presenta un proyecto viable de aplicación de procedimientos de TIC al aula. Expresa opiniones coherentes y originales sobre las ventajas y problemas de la aplicación de las WebQuest al aula.	Presenta un proyecto global, secuencializado con coherencia, de aplicación de procedimientos de TIC al aula. Realiza propuestas precisas de intervención en el aula. Enjuicia críticamente y de forma original el papel que pueden desempeñar las WebQuest.	

Escala de estimación:

	Escasa consolidación	Aprendizaje medio	Buen aprendizaje	Excelencia en el aprendizaje
PUNTUACIÓN	6-11	12-17	18-23	24

Modelo de matriz tipo Rubrick

Un modelo de matriz tipo Rubrick es una herramienta de evaluación que permite valorar el desempeño de los estudiantes en una tarea o actividad según una serie de criterios y niveles de logro.

Una matriz de Rubrick consta de los siguientes elementos:

- Una descripción de la tarea o actividad a evaluar.
- Los criterios o aspectos que se van a evaluar, como la calidad, la creatividad, la precisión, la coherencia, etc.

- Los niveles de logro o calificación que se asignan a cada criterio, como excelente, bueno, regular, deficiente, etc.
- Las descripciones o indicadores que especifican lo que se espera de cada nivel de logro.

Las matrices de Rubrick son útiles para:

- Establecer expectativas claras y objetivas para los estudiantes y los docentes.
- Facilitar la retroalimentación y la autoevaluación de los estudiantes.
- Promover el aprendizaje autónomo y el desarrollo de competencias.
- Mejorar la calidad y la consistencia de la evaluación.

Aquí tienes un ejemplo de una matriz de Rubrick para evaluar una presentación oral⁷³ (Falcone et al., 2011):

Criterio	Excelente	Bueno	Regular	Deficiente
Dominio del tema	Demuestra un conocimiento profundo y actualizado del tema.	Demuestra un conocimiento adecuado y actualizado del tema.	Demuestra un conocimiento superficial o desactualizado del tema.	Demuestra un desconocimiento o confusión sobre el tema.
Estructura de la presentación	Tiene una introducción clara, un desarrollo coherente y una conclusión pertinente.	Tiene una introducción, un desarrollo y una conclusión, pero con algunas deficiencias.	Tiene una introducción, un desarrollo o una conclusión, pero con muchas deficiencias.	No tiene una introducción, un desarrollo o una conclusión definidos.
Expresión oral	Utiliza un lenguaje adecuado, fluido y variado. Pronuncia correctamente y modula la voz.	Utiliza un lenguaje adecuado, pero con algunas dificultades de fluidez o variedad. Pronuncia correctamente y modula la voz la mayoría del tiempo.	Utiliza un lenguaje inadecuado, poco fluido o repetitivo. Pronuncia incorrectamente o no modula la voz algunas veces.	Utiliza un lenguaje inadecuado, poco fluido o repetitivo. Pronuncia incorrectamente o no modula la voz la mayoría del tiempo.

⁷³ [Diseño y desarrollo de WebQuest como modelo de gestión del conocimiento en educación y formación \(educoas.org\)](http://www.educoas.org)

Criterio	Excelente	Bueno	Regular	Deficiente
Uso de recursos	Utiliza recursos visuales, auditivos o digitales que apoyan y enriquecen la presentación.	Utiliza recursos visuales, auditivos o digitales que apoyan la presentación, pero con algunas limitaciones.	Utiliza recursos visuales, auditivos o digitales que no apoyan o desvirtúan la presentación.	No utiliza recursos visuales, auditivos o digitales o los utiliza de forma inapropiada.
Tiempo	Cumple con el tiempo establecido para la presentación.	Se excede o se queda corto del tiempo establecido para la presentación en menos de 5 minutos.	Se excede o se queda corto del tiempo establecido para la presentación entre 5 y 10 minutos.	Se excede o se queda corto del tiempo establecido para la presentación en más de 10 minutos.

Modelo de matriz tipo Rubrick para WebQuest

Una WebQuest es una actividad de aprendizaje basada en Internet que consiste en una investigación guiada sobre un tema específico⁷⁴ (Ramos, 2021).

Una matriz de Rubrick para WebQuest es una herramienta de evaluación que permite valorar el desempeño de los estudiantes en una WebQuest según una serie de criterios y niveles de logro. Algunos criterios que se pueden evaluar son:

- El dominio del tema
- La estructura de la presentación
- La expresión oral
- El uso de recursos
- El tiempo

Los niveles de logro pueden ser:

- Excelente
- Bueno
- Regular
- Deficiente
- Malo

Las descripciones o indicadores especifican lo que se espera de cada nivel de logro para cada criterio. Por ejemplo, para el criterio de dominio del tema, se podría esperar que el estudiante demuestre un conocimiento profundo y actualizado del tema

⁷⁴ Rubrica para WebQuest - ERubrica Blog

para el nivel excelente, o que demuestre un desconocimiento o confusión sobre el tema para el nivel deficiente.

Aquí tienes un ejemplo de una matriz de Rubrick para evaluar una WebQuest sobre el cambio climático⁷⁵ (Falcone y Tinajero, 2011):

Criterio	Excelente	Bueno	Regular	Deficiente
Dominio del tema	Demuestra un conocimiento profundo y actualizado del cambio climático, sus causas, consecuencias y soluciones.	Demuestra un conocimiento adecuado y actualizado del cambio climático, sus causas, consecuencias y soluciones.	Demuestra un conocimiento superficial o desactualizado del cambio climático, sus causas, consecuencias o soluciones.	Demuestra un desconocimiento o confusión sobre el cambio climático, sus causas, consecuencias o soluciones.
Estructura de la presentación	Tiene una introducción clara, un desarrollo coherente y una conclusión pertinente. Respeta el formato y la extensión indicados.	Tiene una introducción, un desarrollo y una conclusión, pero con algunas deficiencias. Respeta el formato y la extensión indicados.	Tiene una introducción, un desarrollo o una conclusión, pero con muchas deficiencias. No respeta el formato o la extensión indicados.	No tiene una introducción, un desarrollo o una conclusión definidos. No respeta el formato ni la extensión indicados.
Expresión oral	Utiliza un lenguaje adecuado, fluido y variado. Pronuncia correctamente y modula la voz. Mantiene el contacto visual con el público.	Utiliza un lenguaje adecuado, pero con algunas dificultades de fluidez o variedad. Pronuncia correctamente y modula la voz la mayoría del tiempo. Mantiene el contacto visual con el público la mayoría del tiempo.	Utiliza un lenguaje inadecuado, poco fluido o repetitivo. Pronuncia incorrectamente o no modula la voz algunas veces. Pierde el contacto visual con el público algunas veces.	Utiliza un lenguaje inadecuado, poco fluido o repetitivo. Pronuncia incorrectamente o no modula la voz la mayoría del tiempo. Pierde el contacto visual con el público la mayoría del tiempo.

⁷⁵ Diseño instruccional de WebQuest como nuevo modelo académico para la generación del conocimiento en las universidades y las organizaciones (sep.gob.mx)

Criterio	Excelente	Bueno	Regular	Deficiente
Uso de recursos	Utiliza recursos visuales, auditivos o digitales que apoyan y enriquecen la presentación. Los recursos son originales, relevantes y de calidad.	Utiliza recursos visuales, auditivos o digitales que apoyan la presentación, pero con algunas limitaciones. Los recursos son originales, relevantes o de calidad.	Utiliza recursos visuales, auditivos o digitales que no apoyan o desvirtúan la presentación. Los recursos no son originales, relevantes o de calidad.	No utiliza recursos visuales, auditivos o digitales o los utiliza de forma inapropiada. Los recursos no son originales, relevantes ni de calidad.
Tiempo	Cumple con el tiempo establecido para la presentación.	Se excede o se queda corto del tiempo establecido para la presentación en menos de 5 minutos.	Se excede o se queda corto del tiempo establecido para la presentación entre 5 y 10 minutos.	Se excede o se queda corto del tiempo establecido para la presentación en más de 10 minutos.

Conclusión

Las conclusiones de una WebQuest son un apartado que resume los aspectos más importantes del tema que se ha trabajado y de los resultados de la actividad que se ha realizado. Además, las conclusiones buscan generar una reflexión sobre lo que se ha aprendido, motivar a los estudiantes a seguir investigando y explorando, y ofrecer una retroalimentación sobre el proceso y el producto de la WebQuest.

Algunas características que debe tener una buena conclusión de una WebQuest son:

- Ser breve y clara, sin repetir información innecesaria o irrelevante.
- Relacionar la tarea con los objetivos de aprendizaje planteados al inicio de la WebQuest.
- Hay que destacar los aspectos más significativos, interesantes o sorprendentes del tema y de la investigación realizada.
- Fomentar el pensamiento crítico, la creatividad y la autoevaluación de los estudiantes.
- Invitar a los estudiantes a aplicar lo aprendido en otros contextos o situaciones, o a profundizar en aspectos que no se hayan cubierto en la WebQuest.
- Agradecer a los estudiantes por su participación y esfuerzo, y felicitarlos por sus logros.

La conclusión de una WebQuest es la parte final de esta actividad de aprendizaje basada en la web, en la que se pretende que el estudiante reflexione sobre lo que ha aprendido, cómo lo ha aprendido y qué le ha parecido la experiencia. La conclusión también puede incluir sugerencias para ampliar el tema, enlaces a otros recursos o propuestas para aplicar lo aprendido en otros contextos. La conclusión debe ser motivadora, creativa y personalizada, para que el estudiante sienta que ha logrado un objetivo y que ha desarrollado sus habilidades de pensamiento crítico, colaboración y comunicación^{76 77} (Baumann, 2022), (Eduteka, 2005).

Algunos ejemplos de conclusiones de WebQuest son:

- Esperamos que hayas disfrutado de esta aventura por el mundo de los dinosaurios y que hayas aprendido muchas cosas interesantes sobre estos fascinantes animales. Ahora ya sabes cómo eran, cómo vivían, cómo se clasifican y qué les pasó. También has podido crear tu propio dinosaurio y presentarlo a tus compañeros. ¿Te gustaría seguir investigando sobre los dinosaurios? Aquí te dejamos algunos enlaces que te pueden interesar: Museo de los dinosaurios⁷⁸ (Zúñiga et al., 2023), Juegos de dinosaurios⁷⁹ (Martín et al., 2011), Documentales de dinosaurios⁸⁰ (Fernández, 2011). ¡Hasta la próxima!
- ¡Enhorabuena! Has completado con éxito esta WebQuest sobre el sistema solar. Has viajado por los diferentes planetas y cuerpos celestes, has conocido sus características y curiosidades, y has elaborado un folleto informativo para compartir tu conocimiento con otras personas. ¿Qué te ha parecido esta experiencia? ¿Qué es lo que más te ha gustado? ¿Qué es lo que más te ha costado? ¿Qué has aprendido? ¿Qué te gustaría saber más? Te invitamos a que nos dejes tus comentarios y sugerencias en este formulario⁸¹ (Eduteka, 2005). También puedes seguir explorando el espacio con estos recursos: [Simulador del sistema solar], [Preguntas y respuestas sobre el espacio], [Canción del sistema solar]. ¡Gracias por participar!
- Has llegado al final de esta WebQuest sobre las plantas. Has descubierto las partes de una planta, sus funciones, sus tipos, sus beneficios y sus amenazas. Has realizado diferentes actividades para demostrar lo que has aprendido y

⁷⁶ [🌐 ¿Qué es una WebQuest? La herramienta de estudio eficaz para aprender en internet \(crehana.com\)](#)

⁷⁷ [Cómo elaborar una Webquest de calidad o realmente efectiva \(icesi.edu.co\)](#)

⁷⁸ [WebQuest. Las mejores Técnicas de Estudio. Conclusiones \(google.com\)](#)

⁷⁹ [Partes de la WebQuest: Conclusión, Evaluación y Guía Didáctica | Módulo 5 \(zenodoto.com\)](#)

⁸⁰ [El uso de la WebQuest en clase - Aprender a pensar](#)

⁸¹ [Cómo elaborar una WebQuest de calidad o realmente efectiva \(icesi.edu.co\)](#)

para expresar tu opinión y tu creatividad. ¿Te ha gustado esta WebQuest? ¿Qué es lo que más te ha llamado la atención? ¿Qué es lo que más te ha divertido? ¿Qué es lo que más te ha hecho pensar? ¿Qué harías para cuidar las plantas? Te animamos a que nos cuentes tu experiencia en este [blog]. También puedes seguir aprendiendo sobre las plantas con estos recursos: [Juego de las partes de la planta], [Vídeo sobre la fotosíntesis], [Poema sobre las plantas]. ¡Felicidades por tu trabajo!

- Un ejemplo de conclusión de una WebQuest sobre los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) podría ser: ¡Felicidades! Has completado tu WebQuest sobre los ODS. Esperamos que hayas disfrutado de esta experiencia de aprendizaje y que hayas adquirido nuevos conocimientos y habilidades sobre este tema tan importante para el presente y el futuro de nuestro planeta. Ahora sabes qué son los ODS, cuáles son sus metas y sus indicadores, y cómo puedes contribuir a su cumplimiento desde tu ámbito personal, familiar, escolar y social. También has desarrollado tu capacidad de investigación, de análisis, de síntesis, de comunicación y de trabajo colaborativo. Te invitamos a que sigas explorando los recursos que te hemos proporcionado y que busques otros que te interesen sobre los ODS. También te animamos a que compartas lo que has aprendido con tu familia, tus amigos y tu comunidad, y que participes en acciones que promuevan el desarrollo sostenible. Recuerda que tú eres parte de la solución y que juntos podemos hacer del mundo un lugar mejor para todos. ¡Gracias por tu compromiso!

Proponemos, por último, una serie de preguntas para reflexionar sobre la WebQuest como metodología de intervención en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Se propone, a partir de dichos puntos de análisis, elaborar un breve informe como actividad final:

- ¿Qué aspectos de la metodología de la WebQuest resultan más motivadores para el alumno?
- ¿Qué dificultades entraña la elaboración de una WebQuest? ¿Y su puesta en práctica en el aula?
- ¿Cuál podría ser el papel que ocupase en el trabajo de aula?; es decir, ¿con qué frecuencia podría aplicarse a lo largo de un curso escolar?
- ¿En qué medida constituye una forma válida de integrar Internet en el trabajo de aula?, es decir, ¿realmente soluciona las deficiencias que susceptiblemente el uso indiscriminado de Internet como fuente de información puede deparar?

¿Qué aspectos de la estructura de la WebQuest podrían mejorarse, suprimirse o añadirse?

Glosario de palabras clave

WebQuest. Es una metodología de búsqueda orientada, en la que casi todos los recursos utilizados provienen de la Web. Una WebQuest tiene la siguiente estructura: Introducción, Tarea, Proceso, Recursos, Evaluación, Conclusión y Autores.

Materiales Didácticos. Son los recursos educativos que pueden ser utilizados en un proyecto de aprendizaje. Estos pueden ser: Guías de contenidos, Lecciones, Estudios de casos, Problemas, Casos prácticos, Lecturas adicionales, etc.

Sitio Web. Es una colección de páginas web relacionadas y comunes a un dominio de Internet o subdominio en la World Wide Web en Internet. Una página web es un documento HTML / XHTML accesible generalmente mediante el protocolo HTTP de Internet.

Blog o Bitácora. Es un sitio web periódicamente actualizado que recopila cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores, apareciendo primero el más reciente, donde el autor conserva siempre la libertad de dejar publicado lo que crea pertinente.

Web 2.0. Término acuñado por Tim O'Reilly en 2004 para referirse a una segunda generación de la Web basada en comunidades de usuarios y una gama especial de servicios web, como las redes sociales, los blogs, los wikis o las folksonomías, que fomentan la colaboración y el intercambio ágil de información entre los usuarios.

Glosario de WebQuest

Un glosario de WebQuest es una lista de términos y conceptos relacionados con las WebQuest, que se define y se explica de forma breve y clara. Un glosario de WebQuest puede ser útil para aclarar las dudas que puedan surgir al realizar o diseñar una WebQuest, o para ampliar el conocimiento sobre esta metodología de aprendizaje.

Algunos ejemplos de términos que pueden formar parte de un glosario de WebQuest son:

- **WebQuest:** Una actividad de aprendizaje basada en Internet que consiste en investigar un tema o problema utilizando recursos seleccionados previamente por el docente⁸² (UNIR Revista, 2020).
- **Tarea:** La descripción concreta y atractiva de lo que los estudiantes deben hacer o producir al final de la WebQuest. Puede ser un informe, una presentación, un vídeo, un póster, un debate, etc.⁸³ (EduTEKA, 2005).

⁸² [WebQuest: ¿qué es y cómo sacarle partido en el aula? \(unir.net\)](http://unir.net)

⁸³ [Cómo elaborar una WebQuest de calidad o realmente efectiva \(icesi.edu.co\)](http://icesi.edu.co)

- **Proceso:** La guía paso a paso de cómo los estudiantes deben realizar la tarea. Incluye las instrucciones, el reparto de roles, las preguntas orientadoras y las herramientas necesarias².
- **Recursos:** La colección de enlaces a sitios web, documentos, imágenes, vídeos u otros materiales que los estudiantes deben consultar para realizar la tarea. Deben estar seleccionados y organizados por el docente según su relevancia y calidad².
- **Evaluación:** El criterio o la rúbrica que se utilizará para valorar el trabajo de los estudiantes. Debe ser clara, coherente y conocida por los estudiantes desde el principio².
- **Conclusión:** El cierre de la WebQuest que resume lo que los estudiantes han aprendido y cómo pueden aplicarlo en otros contextos. También puede incluir una reflexión sobre el proceso, una autoevaluación o una extensión del tema².
- **MiniQuest:** Una versión simplificada de la WebQuest que se puede realizar en una o dos sesiones. Solo tiene tres elementos: escenario, tarea y producto⁸⁴ (Palacios et al., 2019).
- **Andamiaje cognitivo:** El apoyo que el docente ofrece a los estudiantes para facilitar su construcción del conocimiento. Puede ser de tipo conceptual, procedimental, estratégico o metacognitivo⁸⁵ (Multimedia UNED, 2016).
- **Plantilla:** Un modelo prediseñado que se puede usar para crear una WebQuest siguiendo una estructura propuesta. Hay diferentes tipos de plantillas según el nivel, el tema, el tiempo o el formato de la WebQuest⁸⁶ (Eduteka, 2023).
- **Repositorio:** Un espacio virtual donde se almacenan diferentes tipos de WebQuest que se pueden consultar, descargar, modificar o compartir. Hay diferentes repositorios según el idioma, el país, el área o el nivel de las WebQuest⁸⁷ (Eduteka, 2023).

3 CONCLUSIONES

Una WebQuest es una forma de aprovechar el potencial de Internet para crear experiencias de aprendizaje interactivas y colaborativas, que fomentan el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico, investigación y comunicación.

⁸⁴ Definición de: Webquest | Dicenlen

⁸⁵ Herramientas colaborativas en entornos virtuales: WebQuest Glosario (uned.ac.cr)

⁸⁶ Plantillas para preparar proyectos, actividades, WebQuest y reseñas eduteka.icesi.edu.co

⁸⁷ Artículos Eduteka (icesi.edu.co)

Una WebQuest es una metodología de enseñanza online que utiliza recursos de la web preseleccionados por el docente, para que los alumnos se centren en la resolución de una tarea significativa y no en la búsqueda de información.

Una WebQuest es una herramienta de aprendizaje en línea que se basa en la investigación, en la que los alumnos trabajan con información proveniente de la web, siguiendo una estructura que consta de introducción, tarea, proceso, recursos, evaluación y conclusión.

Una WebQuest es una actividad de aprendizaje basada en la web, en la que los alumnos se enfrentan a un problema o desafío que requiere el uso de información y recursos de Internet, y que implica el desarrollo de competencias para el siglo XXI.

BIBLIOGRAFÍA

Adell, J. (1998^a): "Nuevas tecnologías e innovación educativa". *Revista de Organización y Gestión Educativa*. Núm. 1, pp. 3-7.

Adell, J. (2003): "Internet en el aula: a la caza del tesoro". *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*. Núm. 16 / abril 03.

Cabero, J. (1993) (Coord.): *Investigaciones sobre la informática en el centro*. Barcelona, PPU.

Cabero, J. (2001): *Tecnología educativa, diseño y utilización de medios en la enseñanza*. Barcelona, Paidós.

Cabero, J. (2001): *Tecnología Educativa. Diseño y utilización de medios en la enseñanza*. Barcelona, Paidós.

Cabero, J. (2002): "Los recursos didácticos y las TIC". En González Soto, A.P. (Coord.) *Enseñanza, profesores y universidad*. Tarragona, ICE Universidad Rovira y Virgili.

Cabero, y Gisbert, M. (2002): *Materiales formativos multimedia en la red. Guía práctica para su diseño*. Sevilla, Secretariado de Recursos Audiovisuales de la Universidad de Sevilla.

Castaño (1994): *Análisis y evaluación de las actitudes de los profesores hacia los medios de enseñanza*. Bilbao, Universidad del País Vasco.

Duarte, A. (1998): *Navegando a través de la información: diseño y evaluación de hipertextos para la enseñanza en contextos universitarios*. Huelva, Universidad de Huelva.

Gay, G. y M., Grosz-Ngate (1994): "Collaborative Desing in a Networked: Multimedia Environment: Emerging Communication Patterns". *Journal of Research on Computing in Education*. Núm. 26 (3), pp. 418-432.

González Ramírez, T. (2000): *Evaluación y gestión de la calidad educativa. Un enfoque metodológico*. Málaga, Aljibe.

González Soto, A.P. (2002): *Enseñanza, profesores y universidad*. Tarragona, ICE Universidad Rovira y Virgili.

González Soto, A. P. (1998): *Más allá del currículum: la educación ante el reto de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación*.

Jolliffe, A. y otros. (2001): *The online learning handbook*. London, Kogan Page.

Marcelo (2000): *Learning teleformación. Diseño, desarrollo y evaluación de la formación a través de Internet*. Barcelona, Gestión 2000.

Marcelo (2002): *Aprender con otros en la red. Investigando las evidencias*. Ponencia presentada al congreso VirtualEduca2002. Universidad de Sevilla.

Marchessou, F. (2001): *Internet en las escuelas de Europa*. Ponencia presentada en el I Congreso Internacional de Educa Red, Madrid.

Marchessou, F. (2002): *Fracturas digitales en la enseñanza*. Conferencia inaugural presentada en el Congreso Internacional de Informática Educativa. Madrid, UNED.

Salinas, J. (1997): "Nuevos ambientes de aprendizaje para una sociedad de la información", *Revista Pensamiento Educativo*. Núm. 20, pp. 81-104.

Vizarro, C. y León, J.A. (1998): *Nuevas tecnologías para el aprendizaje*. Madrid, Pirámide.

Vizarro, C. y Otros (2002): "Algunas cuestiones sobre aprendizaje (y docencia) ¿qué debemos saber para enseñar?" En González Soto, A.P. (Coord.) *Enseñanza, profesores y universidad*. Tarragona, ICE Universidad Rovira y Virgili.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

^{1 8 24}Pérez-Garcías, Adolfinia, y dos Santos Matos-Eugênio Cunha, Fabiana. (2016). Análisis de estudios académicos sobre WebQuest aplicada a la enseñanza-aprendizaje de una segunda lengua. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 49, 135-148. ISSN: 1133-8482, de <https://www.redalyc.org/pdf/368/36846509010.pdf>

^{2 7}Veloz-Segura, Verónica Teresa, Veloz-Segura, Javier Alonso, y Veloz-Segura, Elizabeth Alexandra. (2017). La WebQuest como herramienta en el proceso de enseñanza – aprendizaje. *Revista: Atlante. Cuadernos de Educación y Desarrollo*. ISSN: 1989-4155. de <https://www.eumed.net/rev/atlante/2017/06/webquest-educacion.html>

^{3 26}Katayama-Cruz, Elena, y Rojas-Montero, John Alexander. (2021). WebQuest como escenario para el aprendizaje colaborativo y el desarrollo de competencias digitales. *Hamut'ay*, 8(3), 54-61. ISSN: 2313-7878, de DOI: <http://dx.doi.org/10.21503/hamu.v8i3.2332>. <https://revistas.uap.edu.pe/ojs/index.php/HAMUT/article/view/2332>

⁴Martín, María Victoria, Quintana-Albalat, Jordi, Fuertes-Alpiste, Marc, y Rodríguez-Illera, José. (2012). *Estudio de los usos de las WebQuest en la universidad. Una propuesta de repositorio*. CIDUI, de https://www.academia.edu/23180787/Estudio_de_los_usos_de_las_WebQuests_en_la_universidad. Una propuesta de repositorio

⁵Romero-Ortiz, María Dolores. (2012). Las WebQuest: una herramienta para introducir las tecnologías de la información y la comunicación en el aula. *Didáctica Y Educación*, 3(1), 111-126. ISSN: 2224-2643. de <https://revistas.ult.edu.cu/index.php/didascalia/article/view/79>

⁶Salcedo-Palacios, Víctor Andrés. (2016). *El uso de la WEBQUEST y su importancia en el aprendizaje en la educación secundaria*. UCSS, de <https://repositorio.ucss.edu.pe/handle/20.500.14095/208>

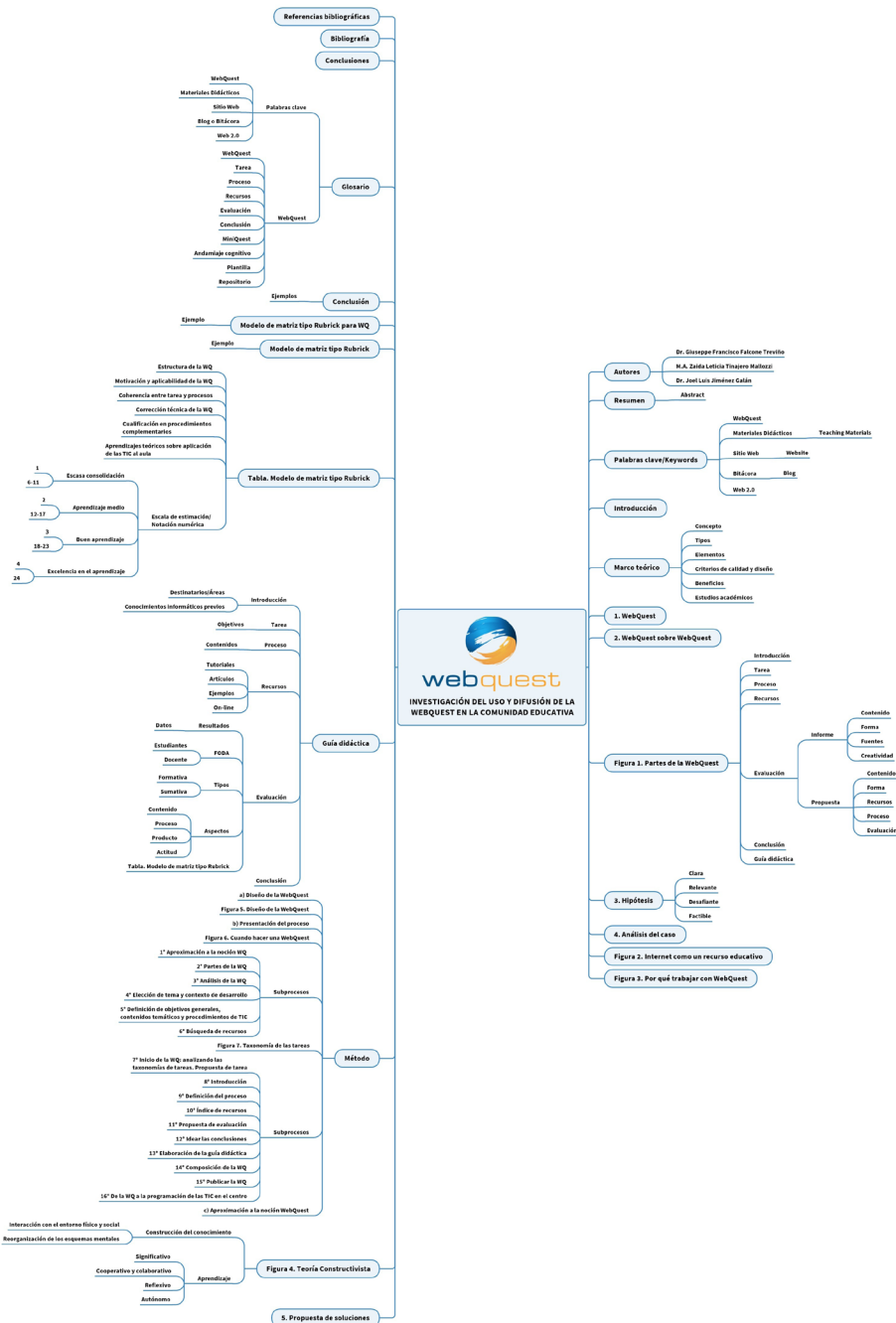
^{9 67 73}Falcone-Treviño, Giuseppe Francisco, Tinajero-Mallozzi, Zaida Leticia, y Soto-Walls, Luis Jorge. (2011). *Diseño y desarrollo de WebQuest como modelo de gestión del conocimiento en educación y formación*. Recursos Educoas, de <https://recursos.educoas.org/sites/default/files/1999.pdf>

- ¹⁰Tesis Virtual Urbe. (2016). *Capítulo II. Marco teórico*. Virtual Urbe, de <https://virtual.urbe.edu/tesispub/0103094/cap02.pdf>
- ¹¹Tesis Virtual Urbe. (2010). *Capítulo II. Marco teórico*. Virtual Urbe, de <https://virtual.urbe.edu/tesispub/0088028/cap02.pdf>
- ¹² ¹⁸ ³⁵ ⁵¹ ⁵³ ⁵⁷ ⁵⁸ ⁷⁶Baumann, Hans. (2022). *¿Qué es una WebQuest? La herramienta de estudio eficaz para aprender en Internet*. Crehana, de <https://www.crehana.com/blog/transformacion-digital/que-es-una-webquest/>
- ¹³ ¹⁹ ²¹ ⁴² ⁶⁶ ⁸²UNIR Revista. (2020). *WebQuest: ¿qué es y cómo sacarle partido en el aula?* UNIR, de <https://www.unir.net/educacion/revista/webquest/>
- ¹⁴ ⁶¹Labrador, Verónica. (2009). *¿Qué es una WebQuest?* Educación 2.0, de <https://educacion2.com/%c2%bfque-es-una-webquest/>
- ¹⁵Bonilla, Luis. (2021). *Componentes básicos de una WebQuest*. Cursos Multimedia, de <https://cursosmultimedia.es/tutoresformacion/partes-de-una-webquest/>
- ¹⁶Área-Moreira, Manuel. (2024). *Componentes de una WebQuest*, Webs ULL, de <https://manarea.webs.ull.es/materiales/webquest/componentes.htm>
- Área-Moreira, Manuel. (2024). *WebQuest. Una estrategia de aprendizaje por descubrimiento basada en el uso de Internet*. Academia Edu, de https://www.academia.edu/36784409/WEBQUEST_UNA ESTRATEGIA_DE APRENDIZAJE_POR_DESCUBRIMIENTO_BASADA_EN_EL_USO_DE INTERNET
- ¹⁷ ⁵⁶ ⁵⁹ ⁷⁷ ⁸¹ ⁸³EduTEKA. (2005). *Cómo elaborar una WebQuest de calidad o realmente efectiva*. EduTEKA ICESI, de <https://eduteka.icesi.edu.co/articulos/como-elaborar-webquest-efectiva>
- ²⁰Leal-Sorriente, Emiliano. (2019). *WebQuest: actividades de aprendizaje con apoyo de internet*. Mi rincón de aprendizaje, de <https://mirincondeaprendizaje.com/blog/webquest-actividades-de-aprendizaje-con-apoyo-de-internet/>
- ²²Santovenia-Díaz, Javier, y Cañedo-Andalía, Rubén. (2006). WebQuest: una tecnología para la educación basada en Internet. *ACIMED*, 14(2), 1-2. ISSN: 1024-9435, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1024-94352006000200014&lng=es&lng=es.
- ²³ ⁸⁰Fernández, Ana. (2011). *El uso de la WebQuest en clase*. SM Aprende a pensar, de <https://aprenderapensar.net/2011/10/20/el-uso-de-la-webquest-en-clase/>
- ²⁵Dimitriadis-Damoulis, Ioannis, De la Fuente, Pablo, y Blanco-Suárez, Santiago. (2001). Estudio de caso: uso de WebQuest en educación secundaria. *Comunicación y Pedagogía: nuevas tecnologías y recursos didácticos*, 174, 65-71. ISSN: 1136-7733, de <https://www.infor.uva.es/~sblanco/Tesis/WQenESO.pdf>
- ²⁶ ⁴⁰ ⁴⁵Pérez-Cáceres, Silverio, Cristóbal-Salas, Alfredo, Várguez-Fernández, Raúl, y Morales-Mendoza, Efrén. (2011). Las WebQuest, una Propuesta de Formación Docente para Propiciar el Desarrollo de Competencias en los Alumnos de Ingeniería. *Formación universitaria*, 4(3), 13-22. ISSN: 0718-5006, de <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062011000300003>. https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-50062011000300003. <https://www.scielo.cl/pdf/formuniv/v4n3/art03.pdf>
- ²⁷Pérez-Porto, Julián, y Gardey, Ana. (2022). *Webquest - Qué es, definición y concepto*. Definición.de, <https://definicion.de/webquest/>
- ²⁹Pérez-Gutiérrez, Adriana, y Florido-Bacallao, René. (2003). Internet: un recurso educativo. *Ética.net*, 1(2), 1-12. ISSN: 1695-324X, de <https://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/Numero2/Articulos/Intrecedu.pdf>

- ³⁰UNIR Revista. (2020). *Internet en la educación: ¿cómo ha influido en la enseñanza?* UNIR, de <https://www.unir.net/educacion/revista/internet-en-la-educacion/>
- ³¹España, Betzaida. (2023). *El Internet como recurso educativo*. Betzaida Classroom, <https://betzaidaclassroom.com/el-internet-como-recurso-educativo/>
- ³²Rivera-Díaz, Ana Gabriela. (2021). *Recursos educativos digitales y su importancia en la educación del siglo XXI*. Luca, de <https://www.lucaedu.com/recursos-educativos-digitales/>
- ³³ ⁶⁴ ⁷⁵Falcone-Treviño, Giuseppe Francisco, y Tinajero-Mallozzi, Zaida Leticia. (2011). *Diseño instruccional de WebQuest como nuevo modelo académico para la generación del conocimiento en las universidades y las organizaciones*. CUMEX, de <https://promep.sep.gob.mx/ARCHIVOSPDF/Memorias/Producto1339169.PDF>
- ³⁴Capella, Sebastià. (2013). *10 motivos para empezar a utilizar las WebQuest*. Tiching, de <https://blog.tiching.com/10-motivos-para-empezar-utilizar-las-webquest/>
- ³⁶ ⁸⁴Palacios-Martínez, Ignacio, Alonso-Alonso, Rosa, Cal-Varela, Mario, Calvo-Benzies, Yolanda, Fernández-Polo, Francisco Xabier, Gómez-García, Lidia, López-Rúa, Paula, Rodríguez Rodríguez, Yonay, y Varela-Pérez, José Ramón. (2019). *Definición de WebQuest*. Dicenlen, de <https://www.dicenlen.eu/es/diccionario/entradas/webquest>
- ³⁷Sánchez-Fuentes, Ángel. (2023). *Qué es y para qué sirve la [WebQuest]* Educapeques, de <https://www.educapeques.com/recursos-para-el-aula/webquest.html>
- ³⁸Torres, Belén. (2023). *Descubre qué es WebQuest*. Red Educa, de <https://www.rededuca.net/blog/actualidad-educativa/webquest>
- ³⁹ ⁴⁴ ⁵⁰ ⁵²Barragán-Sánchez, Raquel. (2005). *Bases metodológicas de las WebQuest. Guía para su diseño*. Centro de Comunicación y Pedagogía, de <https://www.centrocp.com/bases-metodologicas-de-las-webquest-guia-para-su-diseno/>
- ⁴¹Rodríguez, Sebas. (2023). *Propuesta metodológica: WebQuest. Cómo utilizar la WebQuest en el aula*. Tusclases, de <https://www.tusclases.mx/blog/propuesta-metodologica-webquest-como-utilizar-webquest-aula>
- ⁴³Roperó, María Victoria. (2015). *¿Sabes qué es una WebQuest?* INESEM, de <https://www.inesem.es/revistadigital/educacion-sociedad/las-webquest-un-recurso-educativo-para-la-motivacion-del-alumnado/>
- ⁴⁶Caballero-Díaz, Celia. (2007). *WebQuest: ejemplo de aprendizaje cooperativo*. CVC, de https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones_centros/PDF/napoles_2007/08_caballerol.pdf
- ⁴⁷Peiró, Rosario, y López, José Francisco. (2021). *Teoría del constructivismo*. Economipedia, de <https://economipedia.com/definiciones/teoria-del-constructivismo.html>
- ⁴⁸Ortiz-Granja, Dorys. (2015). *El constructivismo como teoría y método de enseñanza*. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, 19, 93-110. ISSN: 1390-3861, de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=441846096005>
- ⁴⁹Equipo editorial Etecé. (2023). *Constructivismo*. Enciclopedia Humanidades, de <https://humanidades.com/constructivismo/>
- ⁵⁴Muñoz-De la Peña, Francisco. (2021). *Estructura WebQuest*. Aula21, de <https://aula21.net/tercera/estructura.htm>
- ⁵⁵Adrián. (2020). *¿Cómo hacer, diseñar y crear una WebQuest con WebQuest Creator?* Tutoriales PC, de <https://miracomosehace.com/hacer-disenar-crear-webquest-webquest-creator/>

- ⁶⁰González, Ana. (2024). *Como hacer una WebQuest paso a paso*. Dudas y textos, <https://dudas y textos.com/paso-a-paso/como-hacer-una-webquest-paso-a-paso/>
- ⁶²Averroes Centros TIC. (2023). *Taxonomía de las tareas*. Junta de Andalucía, de https://www.juntadeandalucia.es/averroes/centros-tic/41010198/helvia/aula/archivos/repositorio/0/136/html/glinex/materiales/tareas/taxonomia_tareas_wq.htm
- ⁶³Del Alcázar-Ponce, Juan Pablo. (2023). *Preguntas guía y tareas de ejemplo con la taxonomía de Bloom*. Mentinno, de <https://blog.formaciongerencial.com/preguntas-guia-y-tareas-de-ejemplo-con-la-taxonomia-de-bloom/>
- ⁶⁵Sosa-Díaz, M^a José. (2008). *La WebQuest: Ventajas e inconvenientes como recurso educativo*. UPSA, de https://web.upsa.es/spdece08/contribuciones/146_poster_WEBQUEST_definitiva.pdf
- ⁶⁸Studylib. (2003). *Guía didáctica para el uso de WebQuest*. STUDYLIB, de <https://studylib.es/doc/127720/gu%C3%ADa-did%C3%A1ctica-para-el-uso-de-webquest>
- ⁶⁹Griñón-Abad, Ana. (2013). *WebQuest*. Spanish Workshop, de <https://www.educacionyfp.gob.es/reinounido/dam/jcr:1ee57591-3010-45e0-9a98-882d0e456058/webquests-in-the-primary-clasroom.pdf>
- ⁷⁰Hernández-Mercedes, M^a Pilar. (2018). *Evaluación y evaluaciones en las WebQuest*. CVC, de https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/18/18_0618.pdf
- ⁷¹Rivera-Patrón, Yuridia Paulina. (2010). Evaluación de las WebQuest como recurso didáctico en la educación superior. *BIBLID. Enseñanza & Teaching*, 28(1), 139-155. ISSN: 0212-5374, de https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/129823/Evaluacion_de_las_WebQuest_como_recurso_.pdf?sequence=1
- ⁷²Pomboza-Floril, Cristina, Pomboza-Floril, Margarita, Radicelli-García, Ciro, Pomboza-Floril, Nelly, y Rodríguez-Lara, Juan. (2023). La WebQuest como método de evaluación formativa para la educación superior. *Maskana*, 14(2), 75 – 84. ISSN: 1390-6143, ISSN: 2477-8893. DOI:10.18537/mskn.14.02.07, de <https://publicaciones.ucaenca.edu.ec/ojs/index.php/maskana>. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9247084.pdf>
- ⁷⁴Ramos-Rodríguez, Adrián. (2021). *Rubrica para WebQuest*. ERubrica, de <https://www.erubrica.com/blog/modelos-de-rubricas/rubrica-para-webquest/>
- ⁷⁸Zúñiga-Pérez, Luis David, Ventura-Hernández, Axel Gael, y Vega-Valtierra, Jonathan Salvador. (2023). *WebQuest. Las mejores Técnicas de Estudio. Conclusiones*. UPSLP, de <https://sites.google.com/view/tecnicasdeestudio2/conclusiones>
- ⁷⁹Martín-Jiménez, Ignacio, Oveja-Castanedo Jorge, Luna-Lombardi Raúl, Rosales-Páez, Ana, Mingo-Alto, Gonzalo, Lorenzo-Pérez, Aurelio, Martínez-Monasterio-Huelin, Miguel, y Osset-Martín, Fco. Javier. (2011). *Partes de la WebQuest: Conclusión, Evaluación y Guía Didáctica*. Ministerio de Educación. Instituto de Tecnologías Educativas ITE, de http://www.zenodoto.com/gestiondocs/cursosacademicos/manualesrecursos/materialesformaciondocenteTIC/TIC13_WEBQUEST/modulo_5/index.html
- ⁸⁵Multimedia UNED. (2016). *Herramientas colaborativas para entornos virtuales. WebQuest. Glosario*. UNED, de https://multimedia.uned.ac.cr/pem/herramientas_colaborativas/webquest/pag/glosario.html
- ⁸⁶EduTEKA. (2023). *Plantillas para preparar proyectos, actividades, WebQuest y reseñas*. ICESI, de <https://eduteka.icesi.edu.co/articulos/PlantillasGestor>
- ⁸⁷EduTEKA. (2023). *Artículos EduTEKA*. ICESI, de <https://eduteka.icesi.edu.co/tag/inicio/recientes/>

ANEXO. MAPA MENTAL DE WEBQUEST



Fuente: Elaboración propia con datos de Falcone-Treviño, Giuseppe Francisco (2024)⁸⁸.

⁸⁸ Logotipo de WebQuest: Mauricio Queb - Obra propia. CC BY-SA 4.0 Archivo: Web_QUEST.png 3 julio 2020. https://en.wikipedia.org/wiki/WebQuest#/media/File:Web_QUEST.png

SOBRE O ORGANIZADOR

Luis Fernando González-Beltrán- Doctorado en Psicología. Profesor Asociado de la Facultad de Estudios Superiores Iztacala (FESI) UNAM, Miembro de la Asociación Internacional de Análisis Conductual. (ABAI). de la Sociedad Mexicana de Análisis de la Conducta, del Sistema Mexicano de Investigación en Psicología, y de La Asociación Mexicana de Comportamiento y Salud. Consejero Propietario perteneciente al Consejo Interno de Posgrado para el programa de Psicología 1994-1999. Jefe de Sección Académica de la Carrera de Psicología. ENEPI, UNAM, de 9 de Marzo de 1999 a Febrero 2003. Secretario Académico de la Secretaría General de la Facultad de Psicología 2012. Con 40 años de Docencia en licenciatura en Psicología, en 4 diferentes Planes de estudios, con 18 asignaturas diferentes, y 10 asignaturas diferentes en el Posgrado, en la FESI y la Facultad de Psicología. Cursos en Especialidad en Psicología de la Salud y de Maestría en Psicología de la Salud en CENHIES Pachuca, Hidalgo. Con Tutorías en el Programa Alta Exigencia Académica, PRONABES, Sistema Institucional de Tutorías. Comité Tutorial en el Programa de Maestría en Psicología, Universidad Autónoma del Estado de Morelos. En investigación 28 Artículos en revistas especializadas, Coautor de un libro especializado, 12 Capítulos de Libro especializado, Dictaminador de libros y artículos especializados, evaluador de proyectos del CONACYT, con más de 100 Ponencias en Eventos Especializados Nacionales, y más de 20 en Eventos Internacionales, 13 Conferencia en Eventos Académicos, Organizador de 17 eventos y congresos, con Participación en elaboración de planes de estudio, Responsable de Proyectos de Investigación apoyados por DGAPA de la UNAM y por CONACYT. Evaluador de ponencias en el Congreso Internacional de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey; Revisor de libros del Comité Editorial FESI, UNAM; del Comité editorial Facultad de Psicología, UNAM y del Cuerpo Editorial Artemis Editora. Revisor de las revistas "Itinerario de las miradas: Serie de divulgación de Avances de Investigación". FES Acatlán; "Lecturas de Economía", Universidad de Antioquía, Medellín, Colombia, Revista Latinoamericana de Ciencia Psicológica (PSIENCIA). Buenos Aires, Revista "Advances in Research"; Revista "Current Journal of Applied Science and Technology"; Revista "Asian Journal of Education and Social Studies"; y Revista "Journal of Pharmaceutical Research International".

<https://orcid.org/0000-0002-3492-1145>

ÍNDICE REMISSIVO

A

Adubação orgânica 396

Adulto mayor 413, 414, 415, 416, 417, 418, 419, 422, 426, 427

Agroecologia 396

Alteración de la consciencia 57, 58, 59, 63, 66, 67, 68, 69, 71, 74, 75, 76, 80, 81, 82, 86

Antropología cultural 368, 374

Araxá 103, 104, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 122, 124, 127, 129

Arquivos judiciais 103

Autoria 160, 162, 167, 168, 169, 171

B

Blog o Bitácora 196, 249

C

Cambio climático 209, 226, 245, 324, 325, 326, 327, 335, 343, 379, 380, 381, 385, 386, 387, 388, 390, 392, 393

China 101, 340, 341, 343, 344, 345, 346, 347, 348, 385, 433

Ciclagem 396

Ciência da Informação 349, 350, 351, 352, 363, 364, 367

Cinefilia 147, 148, 149, 152, 153, 155, 158, 162

Cinema 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 167, 168, 169, 170, 171, 172

Cientes 305, 312

Código de Ética 350, 356, 363, 364, 366, 367

Compreensão da leitura 257, 258, 259, 260, 262, 265, 266, 267, 268, 269, 270, 271, 272, 273, 274

Construção de crise 36

Cooperación 21, 219, 340, 341, 343, 344, 348

Correspondência 131, 132, 134, 136, 137, 138, 139, 140, 143, 144, 145, 213

Cotidiano 53, 131, 132, 139, 142, 280

Cristianismo 1, 7

Cultura turística 368, 371, 372, 373, 375, 376, 377, 378

Curriculum oculto 276, 277, 278, 279, 280, 281, 282, 283, 284, 286, 289, 290

D

Desarrollo emprendedor 310, 313, 334

Desarrollo sostenible 248, 310, 315, 316, 317, 320, 323, 324, 325, 326, 327, 335

Digitalização 147, 148, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 160, 161, 162, 163, 167, 168, 169, 170, 171

E

Ecosistema del emprendedor 291, 292, 293, 297, 298

Ecuador 1, 2, 3, 4, 10, 11, 59, 85, 90, 198, 291, 292, 293, 299, 300, 301, 302, 303, 336, 341

Educación 6, 13, 30, 31, 89, 91, 183, 189, 190, 194, 198, 199, 203, 205, 211, 212, 215, 218, 230, 234, 236, 238, 239, 243, 251, 252, 253, 254, 255, 276, 278, 281, 289, 290, 296, 297, 300, 301, 302, 303, 310, 311, 313, 339, 342, 344, 345, 368, 369, 370, 371, 376, 378, 414, 418, 427, 428, 429, 432

Emotional abuse 93, 97, 98, 99, 100

Emprendimiento 182, 184, 185, 188, 189, 192, 292, 293, 294, 295, 296, 298, 299, 300, 301, 302, 310, 311, 312, 313, 314, 315, 316, 317, 318, 319, 320, 323, 326, 328, 329, 330, 331, 332, 333, 335, 336, 337, 338, 339

Ensayo fotográfico 430, 431, 433

Ensino explícito 257, 258, 259, 271, 274

Envejecimiento 413, 414, 415, 418, 427, 428

Espírito empreendedor 186, 292, 312, 314, 318

Estancia 413, 414, 421

Ética e deontologia da Informação 350, 355

Extensão rural 395, 396

F

Formación turística 368

Formal learning 173, 177

Fotografía participativa 429, 430, 432, 433, 436

Fotografía sensorial 429, 430, 431, 433

G

GEI 379, 380, 381, 382, 383, 384, 385, 388, 390, 392, 393

Guilhermino Cesar 131, 139, 142, 143, 145

Guyana 340, 341, 342, 343, 344, 345, 346, 347, 348

H

Historia do Brasil 103, 138

Horticultura 396

I

Impacto económico del turismo 368

Impunidade 18, 57, 58, 59, 70, 74, 79, 80, 81, 82, 85, 86, 87

Informal learning 173, 174, 176, 177, 179, 180

Informal organizational learning 173, 174, 176, 177, 178, 179

Inovação 182, 184, 185, 186, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 251, 291, 292, 293, 294, 296, 298, 299, 300, 301, 302, 303, 312, 313, 314, 315, 317, 318, 321, 322, 323, 324, 326, 329, 330, 331, 333, 334, 335, 336, 341, 368, 426, 427

Inovação empresarial 292, 303

Interculturalidade 1

Inversões 314, 321, 325, 326, 340, 342, 343

L

Leitura 134, 137, 141, 257, 258, 259, 260, 261, 262, 263, 265, 266, 268, 269, 270, 271, 272, 273, 274, 275

LGBTQ+ community 93, 95, 96, 97, 98

Literatura epistolar 131

M

Materiales didácticos 196, 249

Mejora continua 193, 305, 309

Misiones 1, 10, 11

Murilo Mendes 131, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146

N

Negócios 42, 88, 127, 184, 291, 292, 293, 294, 299, 300, 301, 302, 303, 310, 311, 312, 313, 314, 315, 316, 320, 324, 325, 326, 327, 329, 330, 332, 335, 336, 337, 338, 339, 340, 355

O

Oficinas de Transferencia 182, 194

Organizational learning 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181

Organization development 173

P

Pensamiento estratégico 292
Perdurabilidad de emprendimiento 310
Philippines 93, 94, 97, 98, 100, 101, 102
Photovoice 430, 431, 432, 437
Physical abuse 93, 98, 99, 100
Políticas públicas 13, 25, 31, 35, 36, 37, 38, 39, 43, 44, 53, 56, 189, 310, 312, 313, 314, 319, 323, 324, 334, 371, 376, 397, 426, 427
Potencial turístico 368, 376, 378
Premeditación 57, 74, 82, 84
Prevalence of abuse 93, 94
Programa de intervenção 257, 258, 266
Propostas reformistas 36, 37, 38, 39, 40, 45, 48, 51, 54

R

Reforma trabalhista 35, 36, 40, 42, 43, 44, 45, 49, 50, 51, 55, 56
Rehabilitación Basada en Comunidad (RBC) 430
Representaciones sociales 276, 285, 286, 287, 288, 289
Responsabilidad penal 57, 59, 60, 62, 63, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 84, 86, 87, 88
Restauro 148, 156, 160, 163, 164, 165, 166, 167, 169, 170, 172

S

Sesmarias 103, 104, 112, 123, 126, 130
Sexual abuse 93, 96, 99, 100
Sitio Web 195, 196, 249
Sostenibilidad 30, 183, 188, 193, 310, 311, 316, 317, 318, 319, 321, 322, 324, 325, 326, 327, 329, 330, 331, 333, 334, 337, 368, 376, 378

T

Tecnologia 6, 135, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 157, 158, 182, 184, 185, 187, 188, 189, 190, 192, 193, 210, 211, 251, 253, 275, 298, 314, 315, 317, 321, 322, 329, 344, 349, 353, 363, 368, 379, 380, 390, 391, 392, 393, 395, 407, 412
Tipos de emprendimientos 310, 326, 327
Transferencia de tecnología 182, 184, 187

Transformação digital 350, 352, 353, 365

Transporte urbano 305, 309

Triângulo Mineiro 103, 104

U

UAQ 182, 183, 184, 185, 186, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194

Úlceras 413, 414, 420, 421, 422, 425

W

Waorani 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11

Web 2.0 196, 249

WebQuest 195, 196, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 211, 212, 213, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 229, 230, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 242, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 254, 255, 256