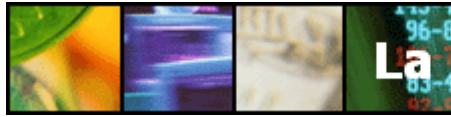


# Uso didáctico de Internet



## La Globalización



Autor: ***Luis Miguel Martínez González***

## INTRODUCCIÓN:

La Globalización es un término cada día más de actualidad pero:

¿ Qué es?

¿ Qué repercusión tiene en nuestras vidas?

¿ A quién beneficia?

¿ A quién perjudica?

**Más ejemplos,  
utilidades y  
enlaces**

Web elaborado  
por [Santiago  
Blanco](#).

Agradeceré  
cualquier  
observación que  
ayude a mejorar  
el contenido aquí  
expuesto. Última  
revisión 01/2003

Se trata de un campo muy amplio de gran interés para comprender qué está pasando ahora

## TAREAS Y PROCESO:

Haciendo uso de la información obtenida en Internet, deberéis recopilar todos los datos, i  
y analizarlos para realizar el trabajo siguiente:

1.- Por separado cada uno hará un trabajo en Word, de tres a cinco folios dando respuesta a:

- Definición de Globalización.
- Instituciones del proceso de Globalización.
- Aspectos positivos de la Globalización.
- Aspectos negativos de la Globalización.
- Breve opinión personal sobre la Globalización.

Además, como autoevaluación, deberás responder y decir en que página web, has encontrado las siguientes preguntas:

1.- ¿Qué es la tasa Tobin?

2.- Según el Acuerdo Multimedia de Inversiones, ¿Qué es Inversión?

3.- ¿Qué es la OMC?

4.- ¿Qué significa UNTAD?

5.- ¿Quién es Jeffrey D.Sachs?

2.- Una vez presentado el trabajo, corregido y evaluado, y habiendo sacado una nota satisfactoria para debatir el tema, de la siguiente manera:

- a) El primer grupo defenderá la postura a favor sobre la Globalización.
- b) El segundo grupo defenderá la postura en contra de la Globalización.
- c) El tercer grupo actuará de moderador y tomará notas sobre el debate.

3.- Finalizado el debate, el tercer grupo presentará las conclusiones finales, en función del debate.

## **RECURSOS:**

Para la definición de Globalización acude a las siguientes direcciones:

<http://www.el-mundo.es/especiales/2001/07/sociedad/globalizacion/globalizacion.htm>

[http://www.geocities.com/la\\_cou/global/global.html](http://www.geocities.com/la_cou/global/global.html)

<http://lnweb18.worldbank.org/External/lac/lac.nsf/33340524da5477d5852567d60069f1df6c84a852569180062b3b1?OpenDocument>

Para las Instituciones del proceso de Globalización acude a las siguientes direcciones:

[http://www.geocities.com/la\\_cou/global/AMI.html](http://www.geocities.com/la_cou/global/AMI.html)

<http://www.wto.org/indexsp.htm>

<http://www.unctad.org/sp/sphome.htm>

Para los aspectos positivos y negativos sobre la Globalización acude a las siguientes direcciones:

<http://lnweb18.worldbank.org/External/lac/lac.nsf/265a7fff47916d7d852567e4004ce>

[3341370258525691800648a70?OpenDocument](http://3341370258525691800648a70?OpenDocument)

<http://lnweb18.worldbank.org/External/lac/lac.nsf/265a7fff47916d7d852567e4004cefd9b176585256918006af37c?OpenDocument>

<http://lnweb18.worldbank.org/External/lac/lac.nsf/265a7fff47916d7d852567e4004ce363ee9a4d85256918006bdb15?OpenDocument>

<http://www.globalizacion.org/>

<http://www.globalizacion.org/biblioteca/SachsBuenasMalasGlobal.htm>

## EVALUACIÓN:

	SUSPENSO	5 - 6	7 - 8
Trabajo en Word	Trabajo incompleto  Sin datos de información E <sup>ca</sup>  Sin resolver las preguntas	Puntos incompletos  Pocos datos  Análisis superficial  Preguntas mal resueltas o incompletas	Todos los puntos completos  Análisis completo  Preguntas completas
Presentación	Deficiente  No se dan conclusiones  Pocas herramientas informáticas o mal utilizadas  Preguntas sin contestar  Sin control del tiempo	Conclusiones débiles  Pocas herramientas o mal utilizadas  Escaso dominio del tema  Se abruma con datos	Se dan buenas conclusiones  Bastantes Herramientas  Seguridad en la exposición

Debate	Sin ninguna participación o callado	Participación escueta	Participación con muestra de interés
Cohesión del grupo	Ningún tipo de Cohesión  Trabajo individual	Débil grado de cohesión  Partes inconexas	Buena cohesión

## CONCLUSIÓN:

Al finalizar el proyecto de webquest deberéis ser capaces de comprender la importancia de

Así mismo habréis aprendido a utilizar Internet como la herramienta más útil y actualizada económica, familiarizándoos con la terminología técnica previamente adquirida en el curri

# Uso didáctico de Internet



## Entrevista



¡NUEVO!

**Más  
ejemplos,  
utilidades  
y enlaces**

Web elaborado  
por [Santiago  
Blanco](#).

Agradeceré  
cualquier  
observación  
que ayude a  
mejorar el  
contenido aquí  
expuesto.

Última revisión  
01/2003

Bernie Dodge, creador del modelo de WebQuest para la integración de tecnología y aprendizaje ha sido citado por [eSchool News](#) como uno de los 30 mejores innovadores en materia de tecnología educativa, responde en una entrevista realizada por Education World: [http://www.education-world.com/a\\_tech/tech020.shtml](http://www.education-world.com/a_tech/tech020.shtml)

**EW: ¿Podría describir cómo y porqué desarrolló el modelo de WebQuest?, ¿empezó con una meta, una necesidad, una inspiración?.**

Empezó durante un curso de Tecnología Educativa en el que ,entre otras cosas, pretendí que mis alumnos conocieran un programa de simulación educativa denominado [Archaeotype](#) pero del que no tenía ninguna copia ni otro medio para mostrarlo. Entonces puse en juego mi experiencia en la que los alumnos tenían que trabajar en grupo atacando un conjunto de diferentes fuentes de información sobre dicho programa, que previamente yo había seleccionado: unas cuantas páginas de un informe de evaluación del proyecto, unas pocas páginas Web (1995) que describían el software y la filosofía constructivista que había desarrollado, un chat con uno de los desarrolladores, y una videoconferencia con uno de los profesores que había probado el programa. La tarea que tenían que realizar era profundizar en dichas fuentes de datos, integrar la información y decidir si el programa Archaeotype podía ser usado y en una escuela en la que ellos estuvieran enseñando.

**EW: ¿La clase tuvo éxito?.**

Fue de maravilla. Habiendo hecho mi trabajo con antelación, organizando los recursos, pude hablar muy poco durante las dos horas en las que estuvieron trabajando en ello. Me gustaba pasear entre las mesas ,ayudando cuando era necesario, y escuchando el rumor de las conversaciones de los estudiantes revisando sus notas y tratando de llegar a una decisión. Los aspectos que discutían, eran mucho más profundos y ricos que los que nunca antes les había oído. Aquélla tarde me di cuenta que había un modo diferente de enseñar.

**EW:¿Cuánto tiempo le llevó desarrollar el formato de Webquest?**

Unas semanas después hice una plantilla del mismo modo que había hecho con la lección sobre Archaeotype : una introducción, un listado de algunos recursos de información, una tarea que requiriera trabajo con la información, un esquema de los pasos para trabajar la información y por último llegar a una conclusión. Después de buscar varios nombres que pudieran describir ésta forma de enseñar, decidí denominarle WebQuest. Mis alumnos empezaron a usar la idea para producir sus propias lecciones. Poco después Tom March empleó ésta idea para desarrollar [Searching for China](#), como parte de su trabajo para la iniciativa Pacific Bell's [Education First](#) . Escribí [Some Thoughts About WebQuests](#), un artículo para una revista de educación a distancia, y de repente la idea empezó a crecer.

**EW: A su juicio ¿qué elementos o características distinguen WebQuest de otras actividades basadas en Web?**

Dodge: La idea clave es que WebQuest se construye alrededor de una tarea atractiva y realizable que involucra algunas habilidades cognitivas de

alto. El pensamiento puede ser creativo o crítico, e incluye resolución de problemas, juicios críticos, análisis y síntesis. La tarea debe ser más que simplemente responder a una serie de preguntas o regurgitar lo que ya está en la pantalla. De forma ideal, la tarea debe ser una versión proporcionalmente reducida de algo que los adultos hacen en su trabajo en el mundo exterior a la escuela.

**EW: Se ha dicho que el profesorado integrará la tecnología en el currículum sólo si pueden ver beneficios para ellos y sus alumnos. El uso de WebQuest ¿cómo beneficia a los alumnos?**

Dodge: Hay un montón de cosas útiles que se pueden hacer con el WebQuest en las escuelas, WebQuest es sólo una posibilidad más. WebQuest va particularmente bien con temas que requieren procesos intelectuales de nivel alto y tareas con muchos resultados finales posibles. Una vez identificado un lugar adecuado del currículum donde probar un WebQuest, uno de los beneficios que proporciona es dar más responsabilidad a los propios estudiantes, lo cual es clave, ya que pueden ir construyendo su propio andamiaje mental según van trabajando con nueva información, procesando datos que vienen de diversas fuentes (no sólo libros de texto), teniendo en cuenta las opiniones de los otros, y organizándose entre ellos a fin de producir algo de lo que se sientan satisfechos.

**EW: ¿Cuáles son los beneficios para los profesores?**

Dodge: El beneficio para ellos consiste en ver que el centro de gravedad de la clase se desplaza hacia los alumnos. Si se hace el trabajo previo de preparación de un buen WebQuest (o se selecciona uno hecho por otra persona), se tendrán unas clases más gratificantes, trabajando más cómodamente un instructor con individuos y grupos pequeños que teniendo que mantener los ojos de todos los alumnos en ti como única fuente de datos en la clase.

**EW: ¿Qué necesita el profesorado para empezar a crear WebQuest?**

Dodge: Algunos aspectos técnicos y algunos pedagógicos. Primero se necesita ser capaz de crear páginas Web, y de saber buscar en el Web, saber usar algunos buenos motores de búsqueda, tal como [AltaVista](#) o [Google](#) ). El resto tiene más que ver con una buena práctica profesional, buscar una tarea que pueda ser de interés para los alumnos y que fuerce a discurrir sobre el contenido, lo cual es el núcleo de un WebQuest. Sin ello se convierte en una simple página Web. Por último, aunque los roles no son absolutamente esenciales en un WebQuest, yo creo que ayudan si los profesores tienen algo más que un conocimiento superficial sobre las estrategias de aprendizaje cooperativo. Crear situaciones que obliguen al alumnado a depender unos de otros.

otros es una de las cosas que distinguen los grandes WebQuest de los simplemente buenos.

**EW: ¿Hay alguna herramienta para ayudar a los profesores a evaluar WebQuest?**

Dodge: Hay una plantilla en [A Draft Rubric for Evaluating WebQuests](#), que permite a los profesores asignar una puntuación a cada WebQuest que analicen y además provee información muy útil para el diseñador.



# Uso didáctico de Internet



## Introducción

Páginas dedicadas a la presentación de una técnica de uso de Internet, dirigida a facilitar su uso en el currículo de Primaria y Secundaria

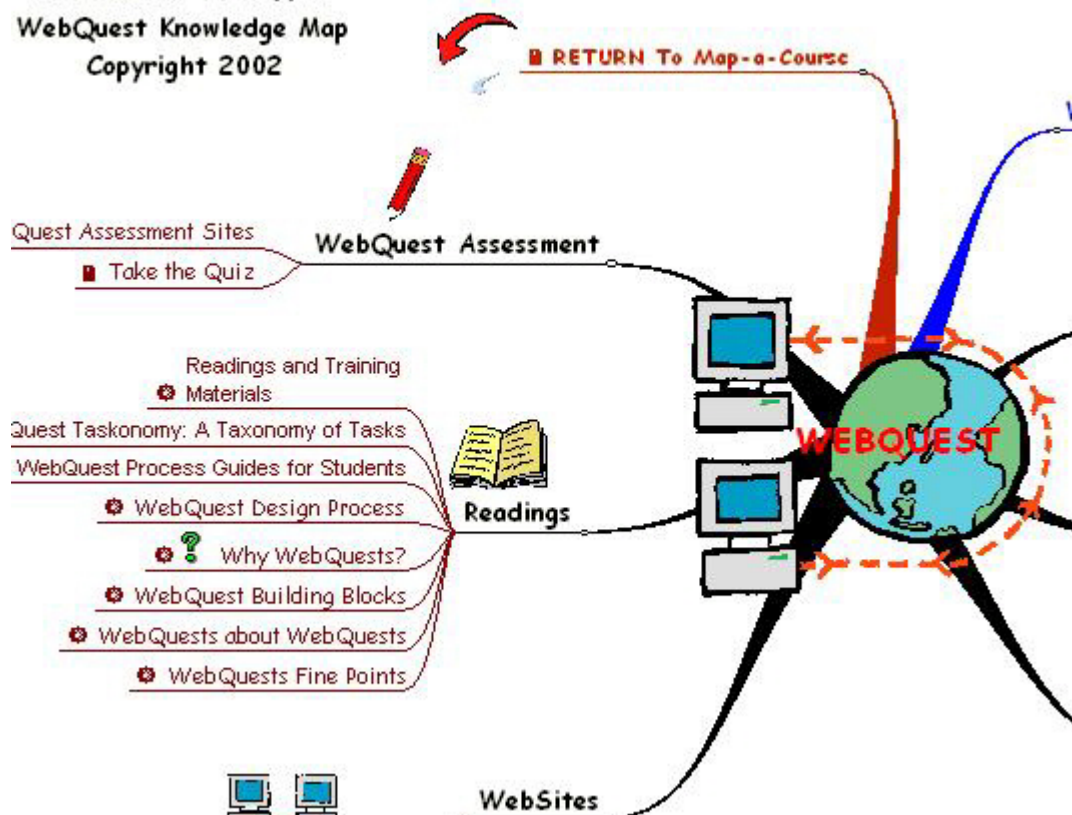


**¡NUEVO!**

**Más ejemplos, utilidades y enlaces**

Web elaborado por [Santiago Blanco](#).  
Agradeceré cualquier observación que ayude a mejorar el contenido aquí expuesto. Última revisión 01/2003

Dr. Michael F. Ruffini  
WebQuest Knowledge Map  
Copyright 2002



[Mapa conceptual sobre la idea de Webquest.](#)

El porqué buscar una metodología de uso de Internet en el aula es algo que todo trabajador con sus alumnos el tema, sabe: hay peligros. [Paulino Tardáguila](#) (Congreso de Tecnologías de la Información, Zamora 2002), enunció algunos:

- **Generación de analfabetos funcionales: no se lee, no se piensa, no se tiene opinión.**
- **Ausencia de habilidades básicas: selección, análisis, interpretación y organización de información: copia masiva de trabajos.**

Él mismo aporta algunas ideas que pueden guiar la búsqueda de soluciones a estos pr

- **Potenciar el acceso solamente a determinadas fuentes de información:** profesores, recursos, guía al alumno.
- **Delimitar los fines que se persiguen con el acceso a la información:** trabajo “por ordenador”.
- **Diseñar otras actividades no realizables desde Internet:** elaboración de resúmenes, interpretación de la información, etc.

En mi opinión, las soluciones que Paulino apunta se concretan en el uso de la técnica como Webquest.

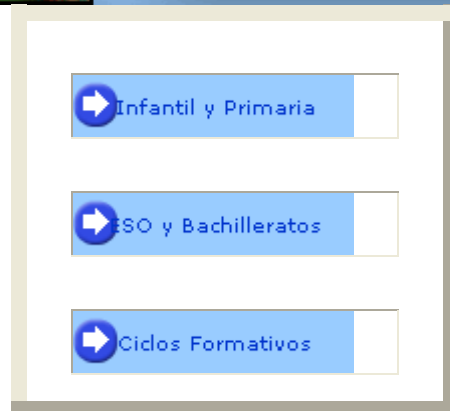
Un Webquest es una actividad enfocada a la investigación, en la que la información que los alumnos es, en su mayor parte, descargada del Web. Los WebQuest se diseñan para ahorrar tiempo del alumno, centrando la actividad en el uso de la información, más que en la búsqueda para apoyar la reflexión del alumno en los niveles de análisis, síntesis y evaluación. El WebQuest fue desarrollada en 1995, en la Universidad Estatal de San Diego por Paulino, junto con Tom March y la describió en Some Thoughts About WebQuests. Desde entonces ha sido constituido en una de las técnicas principales de uso e integración de Internet en el aula.

En éste Web se puede encontrar un resumen de una entrevista con el creador de la técnica, en español y en inglés, utilidades para desarrollar buenos Webquest, y enlaces a sitios relacionados.

# Uso didáctico de Internet



## Ejemplos



nuevo

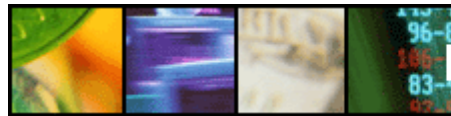
**Más ejemplos,  
utilidades y  
enlaces**

Web elaborado  
por [Santiago  
Blanco](#).

Agradeceré  
cualquier  
observación que  
ayude a mejorar  
el contenido aquí  
expuesto. Última  
revisión 01/2003



# Uso didáctico de Internet



## Resultados

ESTUDIO DE CASO: USO DE WEBQUEST EN EDUCACIÓN SECUNDARIA



nuevo

**Más ejemplos,  
utilidades y  
enlaces**

Web elaborado  
por [Santiago  
Blanco](#).

Agradeceré  
cualquier  
observación que  
ayude a mejorar  
el contenido aquí  
expuesto. Última  
revisión 01/2003

posibilita el uso del ordenador, así como cierto tipo de software como el modelo de investigación basada en la red, que ayuda a los profesores a guiar mejor a los alumnos en la construcción de su conocimiento, y a aprender [Littleton,1999].

## **2. Una experiencia práctica de aplicación de la tecnología en el aula.**

A continuación se presenta una experiencia de uso de Internet en el aula, que se desarrolla en el modelo de WebQuest. Se desarrolla durante el curso 1999-2000 con un grupo de 19 alumnos pertenecientes al último año de Enseñanza Secundaria Obligatoria en el IES Ribera de Esgueva de Valladolid. El aula se compone de 16 ordenadores tipo Pentium en red local y con acceso a Internet. Los alumnos, 19 en total, se organizan de forma individual y en parejas (sin ningún criterio previo, y en el que prima por tanto la afinidad entre ellos).

La actividad que se propone, (véase <http://www.pntic.mec.es/mem/ecomec/index.htm>), es una práctica sobre el Medio Ambiente, concretamente sobre la problemática de los residuos sólidos urbanos, en la que se pretende que los alumnos recojan información de la red, la analicen y la transformen, mostrando los resultados de su trabajo en forma de Web que puedan ser consultadas por otros alumnos del mismo o superior nivel, todo ello dentro de seis sesiones (una semana) de 55 minutos cada una. La actividad tiene lugar dentro de las clases de informática de E.S.O., que es una asignatura optativa.

La experiencia trata de convertir el aula en un entorno de trabajo constructivista, ya que se cumplen las condiciones que lo permiten, a saber:

- El profesor es un mediador.
- El alumno construye su propio conocimiento.
- La metodología pretende cuestionar, averiguar, indagar o investigar.
- El objetivo del aprendizaje es que el alumno genere nuevos esquemas de conocimiento.

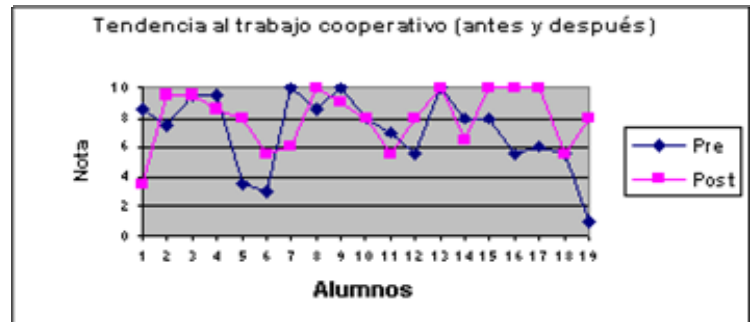
En el trabajo se pretende observar el proceso, realizando una serie de medidas de diversas variables, principalmente mediante el uso de cuestionarios, y ver la posibilidad de extraer alguna conclusión sobre diversos aspectos de la experiencia.

- Influencia que este tipo de práctica tiene en la disposición al trabajo en grupo de los alumnos.
- Tratar de comprobar si el modelo de tarea propuesto proporciona un incremento significativo del aprendizaje.
- Comparar el grado de cooperación y ayuda entre iguales frente al aportado por el profesor.

Los cuestionarios empleados se han diseñado ad-hoc; algunos se pasan antes y después de la experiencia, y en cada sesión diaria se pasa otro. En todos los casos los alumnos responden sobre una escala de 1 a 10. Para el análisis se ha utilizado un grupo de contraste, perteneciente al mismo centro, equivalente al anterior en nivel académico, con un distinto profesor y desarrollando una clase de informática de metodología tradicional. La mayoría de los resultados se presentan en forma de gráficas, a fin de reconocer más fácilmente tendencias generales. En cada ordenada aparece la nota asignada por los alumnos a cada ítem del cuestionario, y en el eje de abscisas se muestran las encuestas recogidas, por lo que su número puede variar con las diversas incidencias que se producen en un curso.

largo de más de un mes. El grupo de control disponía de 12 alumnos.

## 2.1 Predisposición al trabajo en grupo.



En esta gráfica se compara la valoración que los propios alumnos hacen de su disposición para trabajar solos o con otro compañero. De los cuestionarios se extraen las medidas correspondientes a ambas variables antes y después de la experiencia.

*Fig.2. Tendencia al trabajo cooperativo*

De la gráfica parece deducirse un efecto positivo de este tipo de experiencias en la voluntad para trabajar en grupo. Aunque se dice que los alumnos ya habían trabajado por parejas, en la clase de informática, antes de empezar la experiencia, lo que ya podían tener una opinión formada sobre el tema. Sin embargo, se ve en las gráficas que dicha opinión ha cambiado favorablemente en la mayoría de los alumnos; esto puede significar que cuando a los alumnos se les plantea una tarea o un trabajo real tienden a asociarse o a considerar que es mejor la asociación para llevarlo a cabo.

## 2.2 Sobre las ayudas

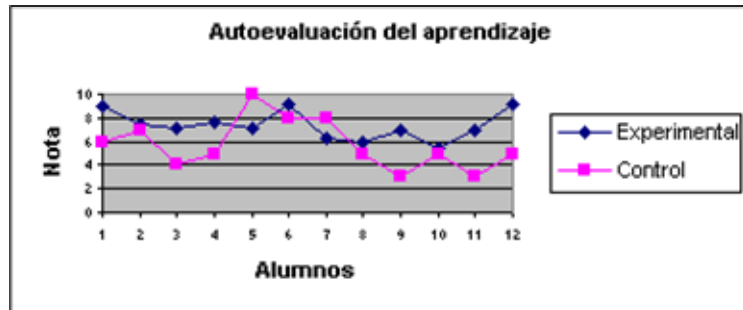


*Fig.5 Ayuda compañero/profesor en el grupo exp.*

[Sellinger, 1997] pone de manifiesto la importancia de la ayuda entre iguales. Los resultados que avalan claramente dicha afirmación. Los alumnos consiguieron realizar el trabajo propuesto, y el diálogo, el contraste de ideas y opiniones, la búsqueda conjunta de soluciones, la resolución de los conflictos y procedimientos llevaron a cabo con muy poca intervención del profesor; en realidad durante la mayor parte del tiempo de la actividad el profesor fue un mero observador del desarrollo de la actividad, papel no predeterminado de antemano, sino que surgió a la marcha y como consecuencia de la propia dinámica del grupo; sólo en determinadas ocasiones, muy puntuales, los alumnos recurrían al profesor ante algún problema derivado del hardware o muy específico del software cuando ante alguna duda de interpretación de la tarea; el profesor tenía un papel secundario, de facilitador o de moderador, no podía ser el centro de control de la clase; hubiera sido imposible porque desde el principio cada grupo había encontrado su propio camino, una forma de comenzar, una ruta para consultar; no había dos iguales, por lo que hubiera resultado complicado hacer observaciones a toda la clase como no fueran de carácter muy general, las más de las veces para advertir de lo que quedaba en cada sesión: todas las sesiones les parecían cortas y no desperdiciaban ni un minuto, de hecho llegaban a la aula mucho antes del timbre que señalaba el comienzo de la clase, y se notaba un gran interés por llevar a cabo la tarea.

Cada grupo evolucionaba a su propio ritmo, siguiendo su propio camino, guiado por su intuición y su forma de entender la tarea.

### 2.3 Sobre el sentimiento de aprendizaje



*Fig.7 Autoevaluación del aprendizaje*

Para [Underwood & Underwood,1999] el aprendizaje en grupo y entre iguales puede ser una forma más eficaz para conseguir algunos objetivos educativos. De las gráficas parece deducirse que a pesar de que la principal fuente de información para la realización de la tarea han sido los propios compañeros (véanse gráficas anteriores), el aprendizaje no ha mermado la capacidad de conseguir los objetivos educativos sino al contrario.

Las gráficas muestran la opinión dada por los 12 primeros alumnos del grupo experimental frente a los 12 que formaban el grupo de control. Este grupo de control, como ya se ha comentado, seguía una metodología tradicional en la que el profesor exponía las tareas a realizar y explicaba a cada momento los pasos a seguir, llevando a todos los alumnos al mismo ritmo e intentando mantener la atención de la clase de forma permanente.

### 3. Conclusiones

Con este trabajo se ha procurado describir un posible uso de Internet (en particular el WWW) en la Educación Secundaria, desde la base de plantear la enseñanza-aprendizaje en dicho campo adoptando la metodología constructivista como único modelo válido, y complementarlo con mecanismos que permitan incorporar técnicas de aprendizaje cooperativo. Con esa filosofía en este trabajo se ha estudiado el resultado de proponer una práctica sobre un modelo, denominado WebQuest, que aúna las dos ideas, constructivismo y aprendizaje cooperativo, en una concreta de 4º de Educación Secundaria. El análisis de los resultados obtenidos apoya algunas de las hipótesis que emanan de la teoría, como es el valor que tiene la ayuda entre iguales, la mayor sensación de aprendizaje, la adquisición de los conocimientos del dominio que se trabaja, un mayor interés de los alumnos al estar involucrados en tareas.

Estos y otros resultados convienen ser estudiados en mayor profundidad, a fin de intentar encontrar evidencias experimentales de las predicciones de la teoría, que es algo de lo que hoy se carece.

### REFERENCIAS



[Brulacher & Gimbert,1999] Brulacher,B. & Gimbert,B. Role-Playing Software and WebQuest: What's F  
Cooperative Learning and Computers. Computers in the Schools, Vol. 15(2) 1999.

[Dodge, 1998a] Dodge, B. Some thoughts about WebQuests .  
[http://edweb.sdsu.edu/courses\(edtec596/about\\_webquests.html](http://edweb.sdsu.edu/courses(edtec596/about_webquests.html)

[Light & Littleton,1999] Light, P. Littleton, K. Getting IT together. Learning with computers. p. 1-9. Ro

[March,1999] March, T. Why WebQuests?. An introduction. <http://www.ozline.com/webquests/intro.htm>

[Sellinger, 1997] Sellinger, M. Defining a new pedagogy for IT. ITTE Newsletter, Autumn, nº 27.

[Schrock,1998] Schrock, K. WebQuests in our future: The teacher's role in Cyberspace .  
<http://discoveryschool.com/schrockguide/webquest/webquest.html>

# Uso didáctico de Internet



Hay una serie de herramientas que pueden ayudar a realizar u  
Qebquest. Para empezar, es muy recomendable leer un extracto  
con las [recomendaciones del autor](#) (castellano). Si se necesita profun  
técnica de búsqueda, hay un web muy bueno (premiado por el  
[La Odisea](#) (o click en la imagen); hay también un potente motor c  
que puede resultar muy útil para hacer búsquedas efectivas: [C](#)

Una vez que se ha elegido un tema, y que se disponen de recur  
desarrollarlo, se puede plantear la tarea, no sin antes saber qu  
tareas puede acometerse con estas prácticas: [tareonomía](#)

**nuevo**  
**Más ejemplos,  
utilidades y  
enlaces**

Web elaborado  
por [Santiago  
Blanco](#).

Los Webquest, como actividades constructivistas que son, deb  
alumno la forma en que va a ser evaluado. Las plantillas de ev  
pueden generar de forma automática con [Rubistar](#)

Una vez completados los requerimientos de la práctica, quizá t  
darle forma. Si lo necesitas, hay una [plantilla](#) que te permitirá au  
labor.

Agradeceré cualquier observación que ayude a mejorar el contenido aquí expuesto. Última revisión 01/2003

*La Odisea*

## ¿Cómo buscar?

Si buscar información en Internet nos hace sentir como si estuviéramos desorientados en un laberinto; y no encontramos ningún camino, "¿Cómo buscar?" nos ayudará a localizar esa información concreta descubriéndonos las diferentes **estrategias de búsqueda** y la forma de separar la paja del grano en los contenidos encontrados.

Finalmente nos propondrá **juegos** para aplicar los conocimientos adquiridos.

También dispone de una **ayuda** sobre su uso y el significado de sus iconos.

Para encontrar el camino de salida pulse sobre el laberinto.

El diagrama muestra un círculo central con el texto "WebQuest Tareonomía" rodeado por una corona. Desde este centro, se extienden cinco flechas hacia cinco actividades representadas por iconos: "Tareas de Recopilación" (un niño con una red), "Tareas de Repetición" (un niño con un cono de helado), "Tareas de Misterio" (una lupa), "Tareas Científicas" (un niño en un laboratorio) y "Tareas de Repetición" (un niño con un cono de helado).

**Copernic 2000 Pro**

File Edit View Search Results Tools

New Modify Track Search

Folder: Default

Keywords

recomendaciones búsqueda efectiva inter

☒ Title

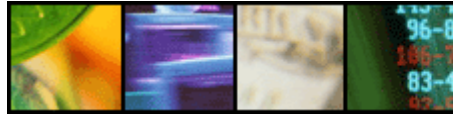
☐ BÚSQUEDA EFECTIVA Y EFICIENTE E  
BÚSQUEDA EFECTIVA Y EFICIENTE

☐ Conceptos Básicos  
... Búsqueda efectiva y eficiente e

Introducción Tarea

INTRODUCCI

# Uso didáctico de Internet



## Enlaces

**Monográfico sobre Webquest (en castellano):** <http://www.eduteka.org/>

**Completo Web dedicado a los Webquest (y otros recursos) especializado en Biología:** [BioXeo](#).

**Páginas sobre [Webquest](#) de la Consejería de Educación de Aragón (con ejemplos a**

**Interesantes páginas sobre WebQuest y otros recursos educativos de [Francisco Muñ](#)**

**Recursos adicionales sobre Webquest en las páginas de [Isabel Pérez](#).**

**nuevo**

**Más ejemplos,  
utilidades y  
enlaces**

Web elaborado  
por [Santiago  
Blanco](#).  
Agradeceré  
cualquier  
observación que  
ayude a mejorar  
el contenido aquí  
expuesto. Última  
revisión 01/2003

**Ejemplos seleccionados por [Carme Barba](#)**

**Ejemplos de [Maria Josep Simó](#)**

**Páginas de Bernie Dodge sobre WebQuest:**

**Seven Steps Toward Better Searching:**

<http://edWeb.sdsu.edu/Webquest/searching/sevensteps.html>

**Specialized Search Engines and Directories page:**

<http://edWeb.sdsu.edu/Webquest/searching/specialized.html>

**Taskonomy page:** <http://edWeb.sdsu.edu/Webquest/taskonomy.html>

**WebQuest site:** <http://edWeb.sdsu.edu/Webquest>

***Otras páginas sobre WebQuest:***

**A Forest Forever:**

[www.teachtheteachers.org/projects/MBergey/index.htm](http://www.teachtheteachers.org/projects/MBergey/index.htm)

**Design a Canadian Vacation:**

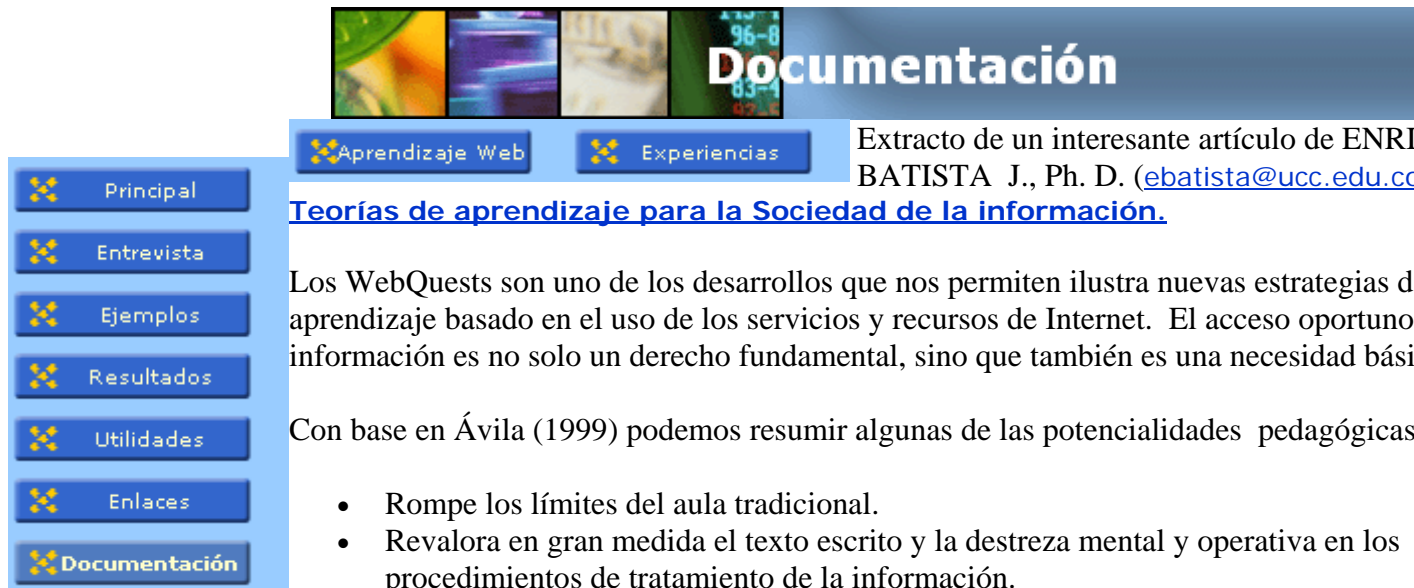
[www.cesa8.k12.wi.us/it/Webquests/canada/index.html](http://www.cesa8.k12.wi.us/it/Webquests/canada/index.html)

**We Were There:** <http://babylon.k12.ny.us/usconstitution>

## Witchcraft or Witchhunt:

[www.teachtheteachers.org/projects/DJacobs/index.htm](http://www.teachtheteachers.org/projects/DJacobs/index.htm)

# Uso didáctico de Internet



The screenshot shows a website with a blue header and a sidebar. The header has a title 'Documentación' and two buttons: 'Aprendizaje Web' and 'Experiencias'. The sidebar contains a menu with the following items: 'Principal', 'Entrevista', 'Ejemplos', 'Resultados', 'Utilidades', 'Enlaces', and 'Documentación'. The main content area displays an extract from an article by ENRI BATISTA J., Ph. D. (ebatista@ucc.edu.co) titled 'Teorías de aprendizaje para la Sociedad de la información.' The text discusses WebQuests and their educational value.

**Más ejemplos,  
utilidades y  
enlaces**

Web  
elaborado  
por  
[Santiago  
Blanco](#).  
Agradeceré  
cualquier  
observación  
que ayude  
a mejorar  
el  
contenido

- Rompe los límites del aula tradicional.
- Revalora en gran medida el texto escrito y la destreza mental y operativa en los procedimientos de tratamiento de la información.
- Convierte a los alumnos y educadores en procesadores y creadores de información.
- Desarrolla actividades colaborativas de enseñanza y de aprendizaje entre instituciones con otras personas en el ciberespacio.
- Promueve criterios y genera habilidades para la discriminación de la información encontrada la cual puede ser muy variada, contradictoria, inadecuada e incluso incomprensible.
- Revalora el papel de los maestros como orientadores y mediadores, actualizando destrezas para trabajar en situaciones en que las desigualdades pueden ser muy notorias.
- Potencia las megahabilidades comunicativas.

aquí  
expuesto.  
Última  
revisión  
01/2003

# Uso didáctico de Internet



¡Error!



nuevo

**Más ejemplos,  
utilidades y  
enlaces**

Web elaborado  
por [Santiago  
Blanco](#).

Agradeceré  
cualquier  
observación que  
ayude a mejorar  
el contenido aquí

Teorías de aprendizaje para la Sociedad de la información

ENRIQUE E. BATISTA J., Ph. D.

[ebatista@ucc.edu.co](mailto:ebatista@ucc.edu.co)

Profesor Investigador

Universidad Cooperativa de Colombia

EL APRENDIZAJE ESCOLAR

expuesto. Última  
revisión 01/2003

Hay un conjunto de supuestos acerca del aprendizaje escolar que han guiado por años la acción de los educadores. Los supuestos son <sup>[1]</sup>:

### Supuestos sobre el Aprendizaje

1. Las personas de todas las edades tienen el potencial para aprender. Algunas personas aprenden más rápidamente que otras. La edad puede o no afectar la velocidad de aprendizaje. Las personas varían en la manera en que les gusta aprender.
2. Las personas que experimentan un proceso de cambio, como el aprendizaje, puede experimentar stress y confusión. Algo de estrés incrementa la motivación para aprender, pero mucha ansiedad puede causar la concentración, resentimiento y otras barreras para el aprendizaje. El aprendizaje es más efectivo cuando las condiciones del medio apoyan el intercambio de ideas, opiniones, y las estrategias de solución de problemas. La atmósfera de aprendizaje debe fomentar la aceptación de diferentes ideas y valores.
3. En el aula el maestro facilita el aprendizaje mediante la incorporación de los estudiantes, las observaciones de los demás, y las ideas y sentimientos. La exposición a diferentes modelos de comportamientos y actitudes ayuda a los estudiantes a aprender a clarificar acciones y creencias que ayudarán a alcanzar sus propósitos.
4. La profundidad del aprendizaje a largo plazo puede depender de cómo uno trata de analizar, clarificar o articular sus experiencias a otros en contextos sociales. La profundidad en el aprendizaje se incrementa cuando las habilidades son útiles para enfrentar necesidades o problemas actuales. La aplicación de la teoría a situaciones prácticas.
5. Un programa educativo puede proveer sólo un paso en el proceso de adquisición de nuevos comportamientos depende de muchos factores. Los estudiantes predisponen hacia acciones particulares del aprendizaje, tales como conceptos, habilidades, etc. La disponibilidad y acceso a recursos, tales como posibilidades de aprendizaje, pueden potenciar nuevos planes de acción. Otras condiciones ambientales, como el apoyo de la familia facilitan o inhiben ciertos aprendizajes.
6. El aprendizaje mejora cuando el aprendiz es participante activo. Cuando se selecciona entre varios métodos de enseñanza, es mejor escoger el que promueva mayor participación del alumno. El uso de varios métodos de enseñanza ayuda a mantener el interés y puede reafirmar conceptos sin ser repetitivo.

### Diez Principios de Aprendizaje

[www.hcc.hawaii.edu](http://www.hcc.hawaii.edu)

1. Aprendemos apoyados en la acción.
2. Aprendemos a hacer lo que hacemos y nada más.
3. Sin aprestamiento el proceso de aprendizaje es ineficiente, y

4. Sin motivación positiva, no hay aprendizaje alguno.  
Para el aprendizaje efectivo, los buenos avances deben ser recompensados.
6. Los contenidos significativos se aprenden mejor y se retienen más tiempo.
7. Para una mayor transferencia del aprendizaje, el aprendizaje debe ser aplicado en situaciones que serán usadas, al menos inicialmente.
8. La respuesta de quien aprende depende de cómo percibe la situación.
9. Las respuestas de quien aprende varían según la atmósfera de aprendizaje.
10. Alguien sólo puede hacer lo que es capaz dadas la herencia y las otras fuerzas en operación.

## APRENDIZAJE ESCOLAR, MAESTROS Y NUEVAS TECNOLOGÍAS

Tenemos hoy un legado importante de la psicología sobre teorías del aprendizaje. En la sociedad actual, el aprendizaje adquiere renovada importancia. Como afirmamos aquí, se requieren nuevas teorías y supuestos de las que están vigentes han perdido su validez debido a avances en distintas ciencias y nuevas tecnologías de la información y la comunicación en el aprendizaje escolar.

Fogarty (1999) ha hecho una elaboración sintética sobre lo que ha denominado “los arquitectos del aprendizaje”. En su concepción de la pedagogía constructivista, esos arquitectos han sido: Dewey, Piaget, Vygotsky, Feuerstein, Gardner y otros. También arquitectos del intelecto, cuando su trabajo se apoya en esos autores.

Dewey valora las experiencias diarias de aprendizaje; Piaget el aprendizaje por descubrimiento. Los cambios estructurales sobre como piensa acerca de algo. En Vigotsky predomina la interacción social en aprendizajes profundos. El aprendizaje mediado por las experiencias son el fundamento de Feuerstein sobre la manera como el aula afecta la metacognición del alumno. Gardner concibe la inteligencia como la capacidad humana es la capacidad de resolver problemas en un contexto cultural, con muchas de las habilidades hay distintas maneras de conocer y de lograr significación personal, y distintos modos de expresar lo que se ha hecho. Diamond aporta sus ambientes enriquecidos; ella describe el crecimiento de las dendritas como los caminos mágicos de la mente. Hoy el reto frente a la promoción del aprendizaje es más impreciso pero a la vez más complejo. Les corresponde diseñar experiencias de aprendizaje con el cerebro en mente (Fogarty, 1999).

Las escuelas adoptarán a las tecnologías, o las tecnologías adoptarán a las escuelas parece ser una realidad. Tavalin y Gibson (2000) indican que sabemos que Internet afecta el aprendizaje de los alumnos, pero los maestros adoptan las tecnologías. Ellos indican que los maestros pasan por cuatro etapas en el uso de las tecnologías: adaptadores de tecnología a la educación, coaprendices/coexploradores con los alumnos, a la de

Proponen Sherry et al. (2000) un modelo de aprendizaje y adopción de la tecnología, al que le han llamado el modelo del maestro como líder, el cual expande su papel hacia modelos asociados con la investigación y validación y compartir de las experiencias.

En cada una de las etapas el maestro requiere aplicar modelos singulares de aprendizaje, los cuales son diferentes entre sí. Sabemos que todos los modelos y estrategias de aprendizaje a lo largo de la historia de la



la tecnología de circulación de información presentes, así como por las concepciones, con frecuencia humana y sobre cómo aprende la gente. Las tecnologías de la comunicación y la información, han generado concepciones pedagógicas, creencias sobre cómo se aprende mejor, así como la naturaleza de las

De hecho, una deficiencia que tienen hoy las teorías sobre el aprendizaje escolar estriba en que son de la escuela, distante de la manera como los niños aprenden y los maestros enseñan. Son modelos estrictamente verbal (oral o escrita), lejos de los procesos de producción e innovación, distante del pensamiento sistémico. Esos modelos teóricos plantean situaciones ideales del aprendizaje; raras de aprendizaje para situaciones, estilos cognitivos, contenidos y contextos variados. Con frecuencia homogéneo, con maestros capaces de hacer fila ante prescripciones didácticas supuestamente infalibles.

El estudio de las diferencias humanas fue un avance importante desde los orígenes mismos de la psicología de los primeros desarrollos de la psicología educativa. Hoy la tecnología informática, como lo señala Gardner, abre la posibilidad de educación individualizada en contexto de amplia interacción social. Pero también plantea la igualdad en el acceso al conocimiento. Es la opción de desarrollo desiguales según niveles de conocimiento en los beneficios sociales que el acceso a la información y al conocimiento producen las nuevas tecnologías. Desigual hacia lo igual, no está presente en las teorías de aprendizaje imperantes. Tampoco en los programas de los maestros.

El papel del maestro en el aprendizaje ha cambiado. El aprendizaje y la enseñanza basados en red presentan variaciones en los modelos o supuestos del aprendizaje escolar. El aprender constante, aprender a aprender, el aprendizaje, el aprendizaje autónomo, la promoción del interés genuino del alumno, como parte del aprendizaje solidario han adquirido relevancia notoria. A ello se agrega la cognición y la información, la inteligencia distribuida, procesos que permiten que solidariamente se aborde la identificación de problemas y la colectiva de las opciones más productivas de solución a los mismos.

Gardner (2000) ha señalado que la tecnología ha revolucionado a las escuelas. En medio del consenso de los escolares, corresponde a los educadores actualizarse en su incorporación al aprendizaje escolar. La tecnología es un cambio radical, de fondo; de lo contrario serán reemplazadas por otras instituciones. La educación actualizada del computador, con sus ventajas en poder diseñar ambientes de aprendizaje personalizados, con información para las aspiraciones y necesidades de cada uno. La inteligencia artificial y la realidad virtual lanzan desafíos a la educación actual: Muchas de las tareas actuales serán hechas por programas; mucho de lo que se hacía por el profesor, será hecho en ambientes interactivos virtuales. El mundo laboral cambia aceleradamente, los jóvenes carecen desde ya de conocimientos y experiencias para orientar a los jóvenes en un mundo en el que la tecnología es acción habitual. La tecnología de la imagenología permitirá el estudio in situ del cerebro del alumno para resolver problemas. La vida mental del alumno dejará de ser un asunto de "caja negra", el funcionamiento del cerebro del profesor y el alumno mismo y sus compañeros. Esta situación afectará las prácticas pedagógicas.

Por psicología genómica conocerá el maestro, los alumnos y padres las bases genéticas de del aprendizaje o ausentes. Tendremos drogas que mejorarán el aprendizaje o procedimientos para cambiar algunas de las implicaciones éticas y sociales (Gardner, 2000). Los constructos en teorías del aprendizaje asociadas con las tecnologías similares tendrán nueva extensión e intensidad. Mucho de la didáctica estará fundamentada en la tecnología genómica (o génica). Mediante ingeniería genética podemos lograr desarrollar la inteligencia de los

## APRENDIZAJE, CEREBRO Y TEORÍA COGNITIVA

A los anteriores desarrollos se agregan los que provienen de la neurología, lo que nos han permitido conocer cómo aprendemos. El siguiente cuadro muestra algunos de los desarrollos aplicados a la educación (<http://inst.augie.edu/~crkock/test2.htm>):



TEORÍAS DE APRENDIZAJE BASADAS EN EL CEREBRO	
Teoría	Explicación
Cerebro derecho, Cerebro izquierdo	Usa resultados de la investigación acerca de las especialidades de los dos hemisferios cerebrales como base para planear el currículo y estrategias de enseñanza coherentes con el cerebro izquierdo analítico y con el cerebro derecho, espacial y sensorial.
Múltiple Inteligencias	<p>Basa la enseñanza en los supuesto de que el aprendizaje es multidimensional y que el conocimiento se adquiere por distintos medios. Las ocho inteligencias según Howard Gardner son:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. lógico-matemática</li> <li>2. verbal-lingüística</li> <li>3. musical</li> <li>4. espacial</li> <li>5. cinética</li> <li>6. naturalística</li> <li>7. interpersonal</li> <li>8. intrapersonal</li> </ol>
Teoría del cerebro de Triune	Relaciona la enseñanza al desarrollo de la corteza del cerebro formada durante largos períodos de tiempo y la interacción de esas capas que influye y regula el conocimiento y el aprendizaje.
Teoría de Proster	Se centra en una educación compatible con la naturaleza apareando los ambientes de aprendizaje y la enseñanza con lo que se sabe acerca de la naturaleza humana y cómo funciona óptimamente. Usa la tendencia humana a detectar y aprender el reconocimiento de patrones para incrementar el aprendizaje.
Teoría de aprendizaje basado en el cerebro	"Establece y confirma que múltiples experiencias y aprendizajes complejas y concretas son esenciales para el aprendizaje y enseñanza significativa " (Caine & Caine) que se sabe sobre la memoria para focalizar el aprendizaje sobre aprendizaje significativo, en lugar de memorización.
Foco atencional	Predica una variedad de estrategias de enseñanza para mantener el interés del alumno, reconocer que la atención cambia dependiendo de los estímulos del ambiente y de la experiencia previa.

Otro frente de transformación sobre la teorías del aprendizaje se derivan de los avances en teoría del cerebro. En este caso afirmamos que esta teoría enfatiza tres aspectos interrelacionados del aprendizaje que, juntos, llevan a una transformación de la enseñanza: 1. El aprendizaje es un proceso de construcción del conocimiento y no de absorción o transmisión de información. 2. El aprendizaje se basa en el conocimiento. 3. El aprendizaje es armónico en alto grado con la situación en la que tiene lugar.

Algunas implicaciones para el aprendizaje escolar son (Lacasa, 2000):

- 1) Se aprende a través de la resolución de problemas. El aprendizaje tiene lugar a través de la acción y no del conocimiento declarativo.
- 2) Se precisa una estructura ideal del problema para un dominio específico. Para lograr la meta final se requiere un conjunto de metas parciales.
- 3) Es preciso especificar el problema y detectar inmediatamente los errores. El educador ayuda a desarrollar y delimitar los pasos hacia la solución.
- 4) Se minimiza el lugar de la memoria, aportando la necesaria información contextual.

## APRENDIZAJE BASADO EN LA WEB

Otra línea de trabajo que apoya los cambios en teorías de aprendizaje es el uso del web en la educación. El aprendizaje virtual, aprendizaje en línea, off – line learning, y otras expresiones han sido usadas para referirse al aprendizaje escolar asociados al uso de Internet como recursos para la educación. También se ha pasado de “aprendizaje conectado”, en lugar de la tradicional denominación de a distancia, por que según Gilbert (2000 [state.edu/cable/pedagogy/](http://state.edu/cable/pedagogy/)) la conexión es la meta cuando se buscan crear nuevos ambientes de aprendizaje. “En esta concepción de la educación aprendices y maestros se conectan mejor a la información, de manera más efectiva, combinando pedagogía con tecnología...Ellos tienen mayor oportunidad de identificar y desarrollar sus capacidades, necesidades, metas de los maestros, contenidos académicos, enfoques de enseñanza y recursos, multimedia, y aplicación de la tecnología.”

Dodge (2000a), señala dos razones principales por la cual la Web es un desarrollo importante para el aprendizaje activo y tumba las paredes que separan a la escuela de cualquiera otra cosa. Una función importante es la de proporcionar información e ideas que no estaría disponible en ninguna otra forma (<http://www.webproject.org/>).

El término WebQuest ha sido inventado para referirse a una actividad de pesquisa guiada en donde el estudiante utiliza Internet para realizar una tarea. Las actividades en los WebQuests pueden ser a corto o largo plazo y están diseñadas para hacer uso óptimo del tiempo del alumno. Se espera que un WebQuest tenga al menos las siguientes características:

1. Una introducción, con claridad de propósitos e información de base.
2. Una tarea realizable e interesante. La tarea se centra en preguntas que a responder, resumir, explicar, solucionar, posiciones para ser formuladas y defendidas, un trabajo de creación, o cualquier otra actividad que requiera procesar y transformar información que ha recogido.
3. Un conjunto de recursos de información necesarios para completar la tarea. La información puede ser obtenida a través de Internet (Web, correo electrónico, conferencias u otros); también se hace uso de material impreso o de información de otros recursos.
4. Una descripción del proceso a seguir para completar el WebQuest.
5. Anotaciones y guías sobre cómo organizar la información.
6. Una conclusión que señala lo que se habrá aprendido cuando finalice el WebQuest.

Todo el proceso requiere el uso de tutoriales, que las actividades de rutina sean asumidas por los estudiantes, actividades periódicas en persona, virtuales o por teléfono. Igualmente es importante que se prevean formas de evaluación productivas, evaluación del proceso y de logros, con la respectiva devolución de información a los estudiantes. La posibilidad de que la acción sea totalmente virtual depende de condiciones y propuestas institucionales.

El uso de la Web para mejorar el aprendizaje ha sido caracterizado como sigue por Ritchie y Hoff:

## 1. Bases para el aprendizaje basado en la Web

Las páginas web no se conciben únicamente como compendio de información. Con ellas se pueden hacer actividades de información contrastada, simulaciones, retroalimentación al alumno, así como sugerencias para repaso o profundización. La flexibilidad (any time, any place) para satisfacer necesidades y condiciones particulares de cada alumno es una ventaja.

## 2. El aprendizaje en Internet.

**Una página llena de enlaces u otra información digital no constituye un proyecto o una actividad. El aprendizaje en Internet carece de valor pedagógico. El modelo para el aprendizaje incluye a los siguientes elementos:**

- **Motivación del alumno (por ejemplo, uso de gráficos, color, animaciones y sonidos).**
- **Clarificación de qué se va a aprender. De entrada es preciso que el alumno sepa la importancia de lograrlo. Sin foco, los alumnos pueden cibernavegar sin rumbo y sin propósito.**
- 1. **Ayuda al alumno para recordar información previa. Desde la psicología cognitiva se sabe que en el aprendizaje de memoria a largo plazo se precisa una conexión entre la nueva información y la ya aprendida. Los múltiples enlaces en una página web proveen facilidad de acceso a la información necesaria para satisfacer distintas necesidades de recordar información previamente aprendida.**
- 2. **Suministro del material de aprendizaje y participación activa, acorde con los estilos de aprendizaje y las necesidades percibidas. Un principio del aprendizaje humano es que el estudiante necesita un significado a la información disponible. Es preciso diseñar ambientes web que incluyan actividades de aprendizaje y hiperenlaces, los cuales por su dinámica pueden distraer la atención sobre sus materiales. Conviene que los alumnos desarrollen estrategias cognitivas de aprendizaje : como la inducción, deducción, análisis, inducción o convencimiento, deducción, análisis de errores, o abstracción, o análisis de perspectivas.**
- 3. **Apoyo, orientación y retroalimentación. Lo cual puede hacerse mientras se hace el aprendizaje o al final del análisis de las estrategias cognitivas señaladas arriba.**
- 4. **Evaluación. El aseguramiento de que el estudiante ha alcanzado el conocimiento u off – line, a través de distintos procedimientos ya conocidos, o mediante las actividades de aprendizaje que derivan de las múltiples representaciones que puede adquirir la demostración de la comprensión, o mediante la construcción de páginas web.**
- 5. **Actividades de enriquecimiento o remediación, donde haya logros débiles, o actividades de aprendizaje con potencialidad de alcance de aprendizaje de más alto nivel.**

Otros atributos de un WebQuest son:

1. Es principalmente una actividad de grupo.
2. Puede mejorarse con elementos motivacionales asignando al aprendiz roles, escenarios, etc.
3. Puede ser diseñado para una sola disciplina o transdisciplinariamente..

Pasos para el diseño de un WebQuest:

1. El primer paso consiste en familiarizarse con los recursos on line que existen en su campo o en <http://edweb.sdsu.edu/links/index.html>, en <http://edweb.sdsu.edu/links/index.html> web educativos en la biblioteca virtual Columbus ([www.ucc.edu.co/columbus](http://www.ucc.edu.co/columbus) ).
2. Organizar nuestro conocimiento en categorías – base de datos, material de referencia, sitio web, etc.
3. Identifica tópicos que encuadren dentro de su currículo y para los cuales hay material apropiado.
4. Usar una plantilla que guía al maestro paso a paso para un WebQuest a corto plazo y de una semana se encuentra en <http://edweb.sdsu.edu/webquest/LessonTemplate.html> ).

Los WebQuests son uno de los desarrollos que nos permiten ilustrar nuevas estrategias de aprendizaje y recursos de Internet. El acceso oportuno a la información es no solo un derecho fundamental, sino una necesidad básica.

Con base en Ávila (1999) podemos resumir algunas de las potencialidades pedagógicas:

- Rompe los límites del aula tradicional.
- Revalora en gran medida el texto escrito y la destreza mental y operativa en los procedimientos de búsqueda de información.
- Convierte a los alumnos y educadores en procesadores y creadores de información.
- Desarrolla actividades colaborativas de enseñanza y de aprendizaje entre instituciones y en el ciberespacio.
- Promueve criterios y genera habilidades para la discriminación de la información encontrada, contradictoria, inadecuada e incluso incomprensible.
- Revalora el papel de los maestros como orientadores y mediadores, actualizando sus destrezas y habilidades que las desigualdades pueden ser muy notorias.
- Potencia las megahabilidades comunicativas.

#### REFERENCIAS y ENLACES

Ávila, P. (1999). <http://investigacion.ilce.edu.mx/dice/articulos/articulos.htm>

2000).

Dodge, B. (2000a). Inputs, Transformations and OutputsActive Learning on t  
<http://edweb.sdsu.edu/people/bdodge/active/ActiveLearningk-12.html>. (Acceso

Dodge, B. (2000b). WebQuests. Distance Learning on the World Wide W  
<http://edweb.sdsu.edu/people/bdodge/ctptg/ctptg.html> . (Acceso, octubre 8

*Fogarty, R. (1999). Architects of the Intellect.. Educational Leadership. Vol.*

Gardner, H. (2000). Technology Remakes the Schools. **Futurist**, Vol. 34,

Lacasa, P. (2000).Aprender en la escuela, aprender en la  
calle. <http://www.geocities.com/arleison/INDEX.htm>, (Acceso 12 octubre d

Ritchie, D. C. y Hoffman, B. (1996). Using Instructional Design Principles  
To Amplify Learning On The World Wide Web  
<http://edweb.sdsu.edu/clrit/learningtree/DCD/WWWInstrdesign/WWWInstrD>  
8 de 2000).

Sherry, L., Billig, S., Tavalin, F. y Gibson, D. (2000). New insights on tec  
schools. **THE JOURNAL**, Vol. 27, No. 7.

<http://jac.sbs.ohio-state.edu/cable/pedagogy/> . On - line pedagogy connected educat  
2000).

<http://inst.augie.edu/~crkock/test2.htm> . Theories on brain-based learning, (Acceso o

---

[1] [www.hcc.hawaii.edu](http://www.hcc.hawaii.edu)

# Uso didáctico de Internet



## Experiencias

Éste es un extracto del Web creado por la Señora Blackman, profesora de enseñanza de español a extranjeros, y que está en



**nuevo**  
**Más ejemplos,  
utilidades y  
enlaces**

Web elaborado  
por [Santiago  
Blanco](#).

Agradeceré  
cualquier  
observación que  
ayude a mejorar  
el contenido aquí  
expuesto. Última  
revisión 01/2003

The creation of a WebQuest; that students will be able to use to explore restaurants, cafés, and other related information; will be the theme for my term project. The reason this theme has been chosen is because of its possible usefulness in my Spanish classes in the very near future. I will most likely be teaching four classes of Spanish I during the 2001-2002 school year. The first textbook used in Spanish I deals with situations and vocabulary related to meeting someone at a café or restaurant. Therefore, this WebQuest would be something that I could use in my classes at the beginning of the next school year. And, if this does prove to be a useful tool in educating my students, I will be able to come up with other WebQuests to use throughout the year.

One reason I believe that a WebQuest will be useful in educating my students is because of the way that a WebQuest works. In a WebQuest, students will be applying knowledge and demonstrating understanding in more ways than they would be able to explore that same information without the use of technology. And, since the students will be demonstrating understanding in more ways, I will be able to use more ways of evaluating their progress.

A second reason I believe that a WebQuest will be useful in educating my students is because it will make the learning of Spanish more practical and useful for them. While engaging in WebQuests, students may be able to work with some real-world problems, as the students described in Gardner (2000) did while working on the Middle-School Math through Applications Project. This project showed them that the material they are learning may have some real value in their lives.

A third reason I believe that a WebQuest will be useful in educating my students is because it will help technology may help integrate different subject-areas together, as it did in the Sherman (1997) project.

Charter School (Bryan, 2000). While doing activities for this WebQuest in Spanish class, students will also be learning things about geography, the culinary arts, keyboarding, creative writing, etc.

A fourth reason I believe that a WebQuest will be useful in educating my students is because it will help me teach them a skill they need for survival in this day and age. As Burness (1997) states, “Students need to know how to find and use new information, to make informed decisions, and to work effectively as a team (p. 14). So, while students are working on a WebQuest project for my class, they will be learning/ practicing some skills that will be of great benefit to them in their future lives.

And finally, a fifth reason I believe that a WebQuest will be useful in educating my students is that it may help to make what I am teaching more effective to different students, much the same way that incorporating technology into the high school science curriculum amplified teacher effectiveness according to Linn, Slotta, and Baumgartner (2000). Students have different learning styles, and this technology may help make the course material more understandable to students who are having trouble understanding it in an “old-fashioned” classroom setting.

The WebQuest will be developed with the aid of information from many of the class readings. For example, Garland Reed’s (2001) “Search for Life in the Solar System” web page will serve as a model for my WebQuest and Bernie Dodge’s (2001) “Five Rules for Writing a Great WebQuest” will provide me with good guidelines to follow when creating my WebQuest. Many other resources given in class will be used in like manners.

Some sources that have been found for use in the development of the theme of this WebQuest are listed below following:

- The “¡Ya verás!” Gold web site. This web site is created for use with the Gold edition of the ¡Ya verás! Spanish textbooks. This web site will be especially beneficial to my classes, since the ¡Ya verás! textbook –although it is not the Gold edition. I have looked at this site, and the information about cafés, restaurants, foods, and other related information coincide wonderfully with the textbook that we use ([http://www.phschool.com/foreign\\_languages/ya\\_veras/index.html](http://www.phschool.com/foreign_languages/ya_veras/index.html)).
- The “Spanish English Bilingual Food Glossary” web site (<http://www.lingolex.com/spe/food/glossary/z.htm>).
- The “Island Connoisseur” web site (<http://caribbeansupersite.com/domrep/food.htm>).
- The Peregrino Restaurant’s web site (restaurant is located in Perú) (<http://www.ascinsa.com/ELPEREGRINO/index.html>).
- The <http://www.restaurantes.com/> website, which contains links to several different restaurant web sites.

In summary, the theme for my term project will be the creation of a WebQuest; that students will use to explore restaurants, cafés, foods, and other related information. The readings that I have done in class give me many good reasons why I believe that a WebQuest would be beneficial to the education of the Spanish language. And, I have already found a number of sources on the Internet that will be used in the development of my WebQuest.

creation of this WebQuest.

## References

Bryan, P.(2000).Teaching in the Digital Age: School Leadership.(video)[online].Available:<http://store.yahoo.com/glef/teacindigage.html>

Burness, P. (Ed.). (1997).Learn and Live Resource Book.United States of America:Multi Media Learning Web[online].Available:<http://glef.org/llchapters.html>

Carillo, F.C.El Peregrino Restaurant Bar – Rotisería.(1996).ASCINSA[online].Available:<http://www.ascinsa.com/ELPEREGRINO>

Chen, R.J. & Shen, S. (2000).Book Club Report. [online].Available:<http://www.mste.uiuc.edu/courses/ci430fa00/presentation>

Destinations Island Connoisseur. (2001). Island Connoisseur[online].Available: <http://caribbeansupersite.com/domrep/food.htm>

Dodge, B. (2001).Five Rules for Writing a Great WebQuest. [online].Available:<http://206.58.233.20/L&L/archive/vol28/no8/featuredarticles/5rules.htm>

Linn, M.C., Slotta, J.D, & Baumgartner, E.(2000, August).Teaching High School Science in the Information Age: A Review of Courses and Technology for Inquiry-based Learning.Millbrook Foundation Education Technology. [online newsletter].Available:<http://www.mff.org/publications/publications.taf?page=294>

Pace, J. & Gardner, H.Building a Bridge to Knowledge for Every Child.(1997).In P. Burness and Live Resource Book (pp. 16-21).United States of America:Multi Media Learning Web[online].Available:<http://glef.org/FMPro?-DB=articles1.fp5&-format=article.htm&-token.1=Project-Based%20Learning&-max=200&-token.2=Project-Based%20Learning&-token.3=Innovative%20Classrooms&-find>

Reed, G. (2001).Search for Life in the Solar System. [online].Available:<http://www.wam.umd.edu/~rhema/Webquest.html>

Restaurantes La Nueva Guía en Internet. (2001). [online].Available: <http://www.restaurantesla.com>

Spanish English Bilingual Food Glossary. (1999).lingoex.com[online]. Available: <http://www.lingoex.com/spanishfood>

¡Ya verás! Gold. (2001).New Jersey: Prentice Hall[online].Available: [http://www.phschool.com/foreign\\_languages/ya\\_veras/index](http://www.phschool.com/foreign_languages/ya_veras/index)



