



**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD AJUSCO**

Diseño de una estrategia multimedia: WebQuest,
para el desarrollo de habilidades inherentes a la
construcción del pensamiento histórico en tercero
de secundaria.

Tesis

Que para obtener el título de Licenciada en Psicología
Educativa presenta:

Susana Ramírez Alvarado

Asesora de tesis:

Dra. Julia Salazar Sotelo

México, D.F.

2013

ÍTACA

Cuando salgas en el viaje, hacia Ítaca
desea que el camino sea largo,
pleno de aventuras, pleno de conocimientos.
A los Lestrigones y a los Cíclopes,
al irritado Poseidón no temas,
tales cosas en tu ruta nunca hallarás,
si elevado se mantiene tu pensamiento, si una selecta
emoción tu espíritu y tu cuerpo embarga.
A los Lestrigones y a los Cíclopes,
y al feroz Poseidón no encontrarás,
si dentro de tu alma no los llevas,
si tu alma no los yergue delante de ti.
Desea que el camino sea largo.
Que sean muchas las mañanas estivales
en que con cuánta dicha, con cuánta alegría
entres a puertos nunca vistos:
detente en mercados fenicios,
y adquiere las bellas mercancías,
ámbares y ébanos, marfiles y corales,
y perfumes voluptuosos de toda clase,
cuanto más abundantes puedas perfumes voluptuosos;
anda a muchas ciudades Egipcias
a aprender y aprender de los sabios.
Siempre en tu pensamiento ten a Ítaca.
Llegar hasta allí es tu destino.
Pero no apures tu viaje en absoluto.
Mejor que muchos años dure:
y viejo ya ancles en la isla,
rico con cuanto ganaste en el camino,
sin esperar que riquezas te dé Ítaca.
Ítaca te dio el bello viaje.
Sin ella no hubieras salido al camino.
Otras cosas no tiene ya que darte.
Y si pobre la encuentras, Ítaca no te ha engañado.
Sabio así como llegaste a ser, con experiencia tanta,
ya habrás comprendido las Ítacas qué es lo que significan.

Constantino Cavafis

AGRADECIMIENTOS

A mis padres por su paciencia y consejo...por su amor.

A mis hermanos, compañeros de juego, mi ejemplo y grandes amores.

A mis sobrinos, la lucecita resplandeciente que ilumina mi vida.

A mi familia por su cariño y comprensión, en especial a mis abuelos, mis queridos cómplices y consejeros.

A mis amigos, quienes con confianza y aliento me ayudan a entrar en razón.

A la Dra. Emma Moreno por reconstruir cada parte de mí, por los descubrimientos e historias, pero sobre todo por encauzar mi camino a Ítaca.

A la Dra. Julia Salazar por acogerme en un momento de desesperanza. Por su invaluable apoyo, motivación y sugerencias que ayudaron a construir mi camino.

A todos aquellos que acompañaron mi viaje y colaboraron en la elaboración de este trabajo, sugiriendo ideas, recomendando material, o con su apoyo, motivación e interés.

Gracias.

RESUMEN	5
INTRODUCCIÓN	6
JUSTIFICACIÓN	11
I. ENSEÑANZA DE LA HISTORIA	16
1.1. El Sentido de la Historia	17
1.2. La Historia y la teoría constructivista	26
1.3. Tecnología y Enseñanza de la Historia	29
1.4. Cambios en las práctica culturales a causa de la tecnología	35
1.5. Propósito de la enseñanza de la Historia en secundaria	43
II. DESCRIPCIÓN DE LA WEBQUEST	52
2.1. Estructura de la WebQuest	53
2.2. Visión psicopedagógica de la WebQuest	69
III. DISEÑO DE LA WEBQUEST	78
3.1. Objetivo General	79
3.2. Procedimiento de diseño del material	79
3.3. Diseño de la propuesta	80
CONCLUSIÓN	90
REFERENCIAS	94

RESUMEN

El objetivo del presente trabajo fue diseñar una estrategia multimedia WebQuest, para el desarrollo de habilidades inherentes a la construcción del pensamiento histórico en alumnos de tercero de secundaria, sobre el tema Diversidad Cultural Indígena de México.

El enfoque que se le dio a esta investigación partió de la premisa de que la tecnología es una herramienta de apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje de la historia, el cual está sustentado con el aprendizaje significativo, que afirma la transformación de la estructura mental del alumno, entrelazando los nuevos conocimientos con los que ya posee. El papel desempeñado por el docente es el que fortificará y potencializará el uso de éstas herramientas para el trabajo colaborativo de los alumnos, es decir, que la presencia del docente es fundamental para una enseñanza guiada y planificada.

El tema que se eligió para el diseño de la WebQuest es sobre un acontecimiento actual y del que no se menciona en demasía pero que es de vital importancia para la sociedad y la identidad nacional, se trata sobre los Indígenas de México visto desde una perspectiva socio-histórica, que habla, además del estilo de vida Indígena, sobre la discriminación que afecta su desarrollo, y la inclusión como necesidad de una vida digna.

Para el diseño de la WebQuest se realizó la búsqueda de información confiable proveniente de internet, posteriormente, con el material obtenido se planearon las actividades con las cuales los alumnos resolverán las interrogantes que los lleve a la comprensión y explicación de los hechos históricos.

INTRODUCCIÓN

La enseñanza de la Historia sigue siendo hasta hoy una de las asignaturas con mayor problemática en la educación básica en México, registrado así en los bajos estándares que ha obtenido esta asignatura en las evaluaciones nacionales, como es el caso de la Prueba Enlace 2010. Además de los datos mencionados, queda plasmado que la historia, ha sido un referente de ideologías políticas más que el verdadero sentido de cubrir su función educativa.

Otro de los aspectos a resaltar en la enseñanza de la historia y que se ha mantenido en las aulas escolares es el de privilegiar la memorización de fechas y nombres, a través de relatos o descripciones cronológicas, sin buscar dar un sentido a las problemáticas acontecidas en la historia. Como resultado vemos que los alumnos se expresan con desprecio hacia esta materia, sin comprender realmente que el sentido de esta asignatura va más allá de sólo memorizar, sino de comprender e interpretar aquellos conceptos o sucesos que aprenden en la escuela, y lo más importante aún, trasladarlos a su vida cotidiana en el entorno social en que se desenvuelven.

Por otro lado, habría que considerar los cambios culturales a los cuales los alumnos de secundaria se enfrentan, como la forma de relacionarse, de comunicación e incluso de diversión, que son muy diferentes a cómo lo eran hace unos años, basta con mirar a nuestro alrededor y darnos cuenta que el Internet es una herramienta fundamental en nuestra vida diaria.

De esta manera surge la necesidad de buscar nuevas estrategias que permitan darle un giro a la enseñanza de la historia y sin perder de vista la importancia que tiene su estudio y conocimiento en la educación secundaria.

Dado que la sociedad actual está muy marcada por el uso de las nuevas tecnologías prácticamente en todos los ámbitos de la vida cotidiana, surge la posibilidad de utilizar estos medios como herramienta para la enseñanza. Así Gómez Goítia (2000) afirma que el papel que los medios tecnológicos educativos están desempeñando en la educación es el de servir de herramientas y materiales de construcción que facilitan el aprendizaje, el desarrollo de habilidades y distintas formas de aprender, así como adaptar la enseñanza al estilo y ritmo de los aprendices.

En la llamada era de la información las TIC desempeñan un importante papel como proveedoras de información, el problema para la educación es dotar a los estudiantes de herramientas que los ayuden a clasificarla, analizarla y comprenderla.

El pensamiento histórico se construye a partir de información histórica, pero ésta no es suficiente para tales fines, se requiere también de la habilidad para comprender y reflexionar acerca de los hechos históricos de manera que los alumnos sean capaces de construir un conocimiento histórico a partir de diversas interpretaciones de la realidad, ya sea pasada o presente.

Ante la problemática de la historia como asignatura que ha privilegiado la memorización en lugar de la comprensión y con la cantidad de información a la que los alumnos de secundaria se enfrentan hoy, surge la idea de diseñar una propuesta multimedia

WebQuest que tiene como objetivo coadyuvar en el desarrollo de habilidades inherentes a la construcción del pensamiento histórico; que permita a los alumnos de secundaria enfrentarse a información proveniente de internet para seleccionar, analizar, comprender e interpretar de modo que construyan su pensamiento histórico. En esta propuesta se eligió el tema de Diversidad Cultural Indígena, abordado en los programas de estudios 2006 y 2011 en el 3º grado de secundaria, dentro del Bloque V México en la era global, se debe aclarar que no se encuentra con ese nombre, pero sí como parte de la temática: Marginación y reivindicación Indígena, en el programa de estudios 2006; y Cultura, Identidad Nacional y Globalización, en el programa de estudios 2011. Con este tema se pretende plasmar la diversidad cultural y la desigualdad social de México, hasta nuestros días. Trabajar este tema en secundaria implica aprender de manera significativa la diversidad en la cual vive nuestra sociedad y de la que los jóvenes en formación están muy a tiempo de comprender, respetar, aprender a convivir y sobre todo sentirse orgullosos de nuestras raíces culturales, a partir de una problemática actual que los lleve a investigar sobre el pasado, analicen diversas fuentes de información, las interpreten y puedan explicar la razón y consecuencias de estos acontecimientos.

La idea fundamental de estudiar este tema histórico está relacionado con los aspectos culturales que han sido objeto de discriminación racial y social, lo que ha derivado en pocas oportunidades de desarrollo para los indígenas y en traslados fuera de sus lugares de origen hacia otras ciudades, dentro o fuera del país, en busca de empleos para solventar económicamente a sus familias. Es decir, no se trata únicamente de retomar o mantener vivas las tradiciones indígenas, sino resaltar la importancia que merecen como seres

humanos y al ser las raíces culturales y pueblos autóctonos del territorio mexicano, pues la falta de servicios, atenciones como ciudadanos ha aminorado el respeto y el valor de los grupos indígenas, quienes merecen las mismas oportunidades y un trato digno.

Este trabajo pretende concientizar a los estudiantes de tercer grado de secundaria sobre la cultura, tradiciones y estilo de vida que los Indígenas del país buscan defender y mantener como parte de su riqueza ancestral. Es así, que a través de diferentes perspectivas los estudiantes tendrán que elegir y posicionarse en su papel como especialistas, para explicar la problemática socio-histórica actual. Y de esta forma comenzar desde las etapas más tempranas de la educación a entablar un lazo entre lo Indígena y mestizo para lograr una identidad más fuerte y unificada como nación, así como una relación de respeto y tolerancia entre los habitantes mexicanos. También el presente trabajo pretende, mediante el trabajo individual y colaborativo, así como la revisión de material proveniente de Internet, que los alumnos desarrollen habilidades de pensamiento como la comprensión, análisis y crítica, con las que puedan construir conocimientos e interpretaciones de los cambios sociales, éstos les servirán para la elaboración de un producto final en el que manifiesten sus aprendizajes y reflexiones.

Se busca que con la realización de estas actividades académicas, los estudiantes desarrollen habilidades del pensamiento que les sirvan para resolver problemas en su vida presente y futura.

Este trabajo se conforma de tres capítulos, en el primero se aborda la importancia de la Historia como ciencia de conocimiento para la sociedad del siglo XXI, su relación con la

teoría constructivista al ser una ciencia social que requiere de implicaciones cognitivas para su aprendizaje; se explica el papel de la tecnología como trascendente para la enseñanza de la historia y los cambios culturales que ha ocasionado el uso de estas tecnologías sobre los jóvenes; finalmente se exponen los propósitos de la historia en la educación secundaria. En el capítulo dos se explica el origen y estructura de las Webquest, sus características y componentes así como su visión pedagógica. Finalmente el capítulo 3 se describe el diseño de la propuesta educativa multimedia Webquest “Diversidad cultural Indígena”, haciendo uso de los 6 componentes que la conforman, además de una guía didáctica para el docente.

JUSTIFICACIÓN

El internet ofrece una gran cantidad de información, pero tiene ciertos inconvenientes pues dificulta la búsqueda de información deseada. A partir de esta dificultad es que surgen las Webquest, que tienen la finalidad de ofrecer a los estudiantes de cualquier nivel educativo, la posibilidad de enfrentarse a una actividad de investigación en la que los recursos para ésta provienen de la web. Lo que propone la Webquest es que se delimite la información deseada en relación a un tema pero que a la vez permita seguir una estructura, es decir, Yoder (1999), citado en ¿Qué es una Webquest? (s.f) dice que “a los alumnos se les presenta un escenario y una tarea, normalmente un problema para resolver o un proyecto para realizar. Los alumnos disponen de recursos en Internet y se les pide que analicen y sinteticen la información y lleguen a sus propias soluciones creativas”.

El desarrollo de las actividades planteadas en la WebQuest implica un trabajo tanto individual como grupal bajo la guía de un docente, lo que permitirá a los estudiantes desarrollar diversas habilidades que utilizarán a lo largo de su formación académica.

El interés de dirigir esta estrategia educativa para estudiantes de secundaria va encaminado a que éstos requieran desarrollar habilidades para enfrentarse a una sociedad cada vez más globalizada, tales como investigación, análisis, trabajo en equipo así como la resolución de problemas de manera autónoma.

Como estudiantes del 3er grado de nivel secundaria requieren de herramientas que los doten de conocimientos que les funcionen para manejar diversidad de información en

todas las asignaturas del curso escolar. Al pertenecer al último grado, próximo a ingresar al nivel medio superior, deben estar preparados para una amplia gama de información que se les presentará, más aún en relación a la Historia ya que implica un aprendizaje encaminado a conocer y analizar eventos transcurridos en el pasado, reflejados en nuestra vida actual. Aunque la educación secundaria es parte de la educación básica en nuestro país, es también la antesala para preparar a los adolescentes para los acontecimientos venideros en la sociedad de la que son partícipes. Sin duda alguna los adolescentes son el futuro del país, razón por la cual la enseñanza de la Historia en esta etapa educativa es relevante en la formación de una ciudadanía activa.

El papel de ciudadanos que tienen los adolescentes es importante, pues al igual que los adultos también los compromete a tener conocimientos relacionados con el entorno social en el que ellos se desenvuelven, así como de su país y del mundo.

Con lo que respecta a las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación, los adolescentes se encuentran en estrecha relación ya que su vida gira en torno a estas herramientas, lo cual no significa que ellos manejen y adapten la información obtenida como apoyo académico. Aunque es notable la facilidad con que suelen utilizarlas y desenvolverse en ellas, los adolescentes no requieren de manuales o instructivos, por lo que aprovechar estas destrezas es importante cuando se trata de educación.

Se propone a la WebQuest como estrategia de enseñanza-aprendizaje, dado que permite a los alumnos desarrollar su capacidad de análisis y síntesis mediante la formación de

conceptos obtenidos de los textos y el trabajo de investigación que permitirá integrar los nuevos aprendizajes e interpretaciones autónomas a los conocimientos ya existentes.

Otra de las características de las WebQuest es que dan la posibilidad de transportar el conocimiento a la práctica, ya que plantea a los estudiantes situaciones del mundo real. Por lo que podrán elegir y distinguir fuentes de información relevantes sobre el tema, es decir desarrollarán la habilidad para recuperar y analizar información de diferentes fuentes.

Con la utilización de las WebQuest se busca desarrollar habilidades interpersonales, que permitan a cada alumno desempeñar un rol específico dentro de su grupo de trabajo en el que deben conjugar esfuerzos para resolver una tarea o producir un producto.

Aunque el trabajo en grupo es importante para la culminación de un proyecto, es indispensable trabajar autónomamente durante el desarrollo de las WebQuest, que permite complementar las actividades de sus demás compañeros. El trabajo independiente fomenta la autonomía de los estudiantes y favorece la implicación en su propio aprendizaje, ya que los objetivos y metas de aprendizaje les servirán para etapas posteriores de su vida. Igualmente proporcionan al estudiante actividades que favorecen el autoanálisis y la reflexión de manera que el alumno desempeña un papel central en el control de su aprendizaje.

La WebQuest responde a la necesidad de definir el rol que juegan profesor y estudiante ante una situación de investigación, donde el profesor es el encargado de presentar a los alumnos el contexto de la investigación propuesta, así como guiar a los estudiantes

durante todo el proceso de realización de las actividades. Por tanto el alumno es el responsable de realizar la investigación a través de lecturas que cubran el perfil del tema abordado.

La incorporación de las WebQuest a la educación se debe en gran medida a las aportaciones cognitivas que éstas desarrollan en los alumnos. Tal es el caso del enfoque significativo de Ausubel que busca en el alumno su capacidad para codificar y procesar la información, a partir de la incorporación de nueva información a su estructura mental y a las estrategias de enseñanza empleadas para un determinado aprendizaje.

Por lo tanto una vez que en la mente del alumno existan nuevas ideas y conceptos, se habrá logrado una transformación de los conocimientos previos de su estructura cognitiva, y será entonces el resultado de la interacción con ese nuevo contenido lo que le dará significado.

Es por esta razón que las WebQuest funcionan como estrategia para el aprendizaje de la historia, sin embargo no se debe pensar esta herramienta como un fin único para que los alumnos alcancen una comprensión de la historia sólo porque sea un instrumento tecnológico y su base sea información obtenida de internet. Lo que realmente va a permitir que los alumnos logren la construcción del pensamiento histórico es a través del desarrollo de las actividades, las cuales implican al alumno en una actividad cognitiva para la construcción de su aprendizaje.

De esta manera Marqués, P. (2007), explica que las WebQuest son motivadoras actividades de aprendizaje enfocadas a la investigación en las que los estudiantes

(generalmente en grupo colaborativo y asumiendo cada uno un rol) realizarán una tarea conjunta estructurada en fases que exigirán procesos cognitivos superiores (no memorísticos) de análisis, evaluación, organización, síntesis, argumentación. Habilidades que se requieren para la construcción del pensamiento histórico. Por tanto se afirma que las actividades de las WebQuest, en gran medida buscan que el alumno desarrolle habilidades del pensamiento histórico como problematizar, analizar, identificar causas y consecuencias, interpretar y explicar acontecimientos históricos, organizar ideas y dotar de significado los conceptos.

Para generar un aprendizaje significativo se debe considerar una predisposición por parte del alumno para aprender, aunado al interés que éste demuestra ante una situación de aprendizaje; también se necesita un material con potencial significativo, es decir que los contenidos permitan relacionar la estructura cognitiva del alumno de manera no arbitraria con los conocimientos previos que poseen.

Respecto al aprendizaje del conocimiento histórico, esta propuesta busca que los alumnos realicen un conjunto de actividades que desarrollen las habilidades intrínsecas a este conocimiento, que simulen el trabajo de un historiador y puedan de seleccionar, sintetizar y organizar información proveniente de diversas fuentes para que logren construir su propio conocimiento y adquieran la capacidad de argumentar fundadamente sobre un hecho histórico o una interpretación de la realidad.

I. ENSEÑANZA DE LA HISTORIA

“No todo lo que se nos presenta como la historia realmente ha sucedido, y lo que realmente sucedió en realidad no sucedió de la manera que se nos presenta, más aún, lo que realmente pasó es sólo una pequeña parte de todo lo que pasó. Todo en la historia sigue siendo incierto, los eventos más grandes, así como la menor incidencia.”

Goethe

1.1. El sentido de la Historia

Una característica de la Historia como discurso escolar, es la práctica de enseñanza basada en la memorización de fechas y nombres que constituyen la historia oficial o narrativa nacional la cual justifica una visión de la historia a gusto del poder, es decir la historia ha hecho énfasis en la función ideológica, dejando de lado una enseñanza encaminada a la comprensión de los sucesos históricos del cual somos parte los sujetos, lo que nos imposibilita comprender el presente para valorar lo que podamos impulsar para el futuro, al mismo tiempo que nos impide una perspectiva de identidad y conciencia colectiva.

Para lograr el abandono de la visión memorística, es necesario pensar la historia como una ciencia que requiere un proceso de investigación y un razonamiento lógico, lo cual implica desarrollar habilidades cognitivas que lleva a un conocimiento semejante al conocimiento científico. Por ello, el conocimiento histórico busca hacer comprensibles los “hechos concretos”, creando posibles interpretaciones de la realidad pasada.

Así por ejemplo, en el discurso manejado en las escuelas se manifiesta la función ideológica de la historia que en sí misma ha demostrado ser incompatible con una enseñanza que incentive el pensamiento histórico y la formación de una ciudadanía interactiva que aliente la participación plural y democrática (Acevedo, y Salazar, 2010, p.5).

Las misma autoras menciona que la concepción de la historia como memoria de la nación, presenta un discurso único basado en mitos históricos en el que desaparecen o al menos no se valoriza la diversidad y la multiculturalidad, incluso algunas luchas de emancipación social, para centrarse en el interés de los gobiernos en turno por lo tanto lo que se enseña

está determinado por la contraposición de la construcción científica y el pensamiento histórico.

Si bien, en la Reforma de Educación Secundaria (2006) y en el Programa de Estudios (2011) plantean que la historia busca formar una conciencia social que promueva la obtención de competencias para comprender la realidad social, tales como: las competencias para el aprendizaje permanente; competencias para el manejo de la información; competencias para el manejo de situaciones; competencias para la convivencia y competencias para la vida en sociedad, y por otra parte, se agrega que el trabajo del historiador tiene entre sus varias tareas desmitificar las interpretaciones que visualizan una sola postura política bajo la premisa de que pueden existir varias representaciones posibles de la realidad, que si bien no hay una interpretación única y verdadera, se aspira a encontrar la verdad reconociendo que siempre hay cierta subjetividad en la interpretación de la realidad, por lo tanto, la historia en la escuela también debería de centrarse en la construcción de la diversidad en la interpretación histórica .

Dado que el trabajo del historiador despliega una serie de habilidades para la investigación y la interpretación, habilidades, que por cierto, no se llevan al salón de clases para la comprensión de los hechos históricos y que son indispensables si se desea formar jóvenes preparados para su vida futura dentro de una sociedad cambiante. Si pensamos en la deficiencias que como sociedad tenemos, habría que adjudicársela en gran medida a la falta de firmeza en el sistema educativo para cumplir con lo estipulado en los planes de estudio, es decir que al no existir una formación cívica (que apuntale a una ciudadanía

democrática), motivación para la lectura, interés por conservar el patrimonio cultural y el interés por nuestras raíces culturales y las minorías en el país o cualquier otra problemática social, seguiremos siendo una nación que exige un cambio a las personas equivocadas, cuando en realidad o en gran medida somos la población quienes generamos el desorden, aunque también somos nosotros los que podríamos posibilitar el cambio. De ahí lo valioso que es dar una mirada al pasado del país y permanecer en constante preparación.

Pero si es o no es la historia que debería presentarse en las aulas, es un punto secundario pues en primera instancia habría que aclararse qué historia y para qué debe enseñarse en este siglo XXI.

¿Para qué sirve la Historia? Es una pregunta que quizá nos hemos hecho durante nuestra formación académica, sin una respuesta que nos dé fuertes bases para su estudio, hemos preferido no darle importancia sin pensar que estaríamos ignorando nuestras raíces, nuestro pasado y que veríamos sin comprender lo que ocurre en el mundo actual y de qué manera nos afecta, pero también estaríamos perdiendo de vista el sentido de la historia en la formación de una sociedad que requiere una historia que amplíe la visión hacia una sociedad conocedora de su entorno y su tiempo. Me refiero a la necesidad de hacer conciencia de las diferencias existentes dentro del país, diferencias que enriquecen nuestra sociedad y conllevan a ser un país diverso por la gente, costumbres, cultura e ideologías, las cuales muchas veces no sabemos mirar y mucho menos respetar.

En gran medida habría que entender que el ser humano, en su paso a través del tiempo, ha registrado sus experiencias; su pasado; de esta forma, se puede decir que la humanidad posee una memoria, una Historia. La valoración especial que se hace de la memoria, del conocimiento del pasado de las sociedades, ha conducido a los seres humanos a incluir dicho conocimiento como parte esencial del bagaje cultural y de la educación formal (Castillo Alvarado, s.f, p.1)

Para lograrlo es importante entender en principio qué utilidad tiene la enseñanza de la Historia, y así dar respuesta a la pregunta anterior. Su utilidad, principalmente es para una formación intelectual, social, afectiva e incluso moral de la población más joven de nuestra sociedad. Con respecto a la formación social, el estudio de la historia va encaminada a romper con la visión única de un esquema tradicional basado en la memoria de los grupos dominantes, deja de lado a otros grupos sociales, por lo tanto uno de los retos en la formación de la historia es precisamente enfocarse en una perspectiva que abarque todos los sectores sociales, económicos, políticos y culturales ya que éstos se encuentran ligados en un mismo argumento y dan cabida a una mejor explicación de nuestra Historia. Por intelectual me refiero a la cantidad de contenidos que requieren los estudiantes de lectura y comprensión para una investigación, porque entre mayor sea la cantidad de material y diferentes puntos de vista sobre algún tema se podrá obtener más conocimiento. Además también hay que agregar que la historia como ciencia social abarca otras áreas como la política, economía, filosofía, educación, sociología; en gran medida da un panorama pero desde diferentes posturas, lo cual es interesante porque logra introducir al lector en visiones diversas a partir de una sola disciplina. La formación

afectiva se desarrolla en la medida en que estemos en contacto con la cultura, las tradiciones, los patrimonios, en general del propio conocimiento de nuestro país y sus habitantes, ya que entre más conozcamos de ella y nos aventuremos a explorar su pasado podremos sentirnos ligados a su legado. En concreto lo expresa Jorge Pedro citado en (Montes, 2012, C3) “Para querer a la ciudad, el primer paso es conocerla, porque sólo se cuida lo que se quiere y sólo se quiere lo que se conoce. Hay que conocerla, porque sólo así podremos aspirar a una mejor ciudad”; palabras claras y sencillas que son válidas si hablamos de México como país. De estas mismas líneas parto para mencionar la formación moral, ya que al conocerla y estar afectivamente relacionados con ella, también se va a respetar, o al menos es lo que se espera de un ciudadano consciente del valor de su país y su gente, aspectos que se verán reflejados en la conservación y aspiración de un mejor país. Su importancia también radica en la creación de la conciencia colectiva basada en situaciones del pasado, creando escenarios contrafactuales que puedan interpretar los nuevos hechos que se nos presentan. En palabras de Fontana (2003, p.21), la conciencia se vale de la memoria para evaluar las situaciones nuevas a las que debe hacer frente mediante la construcción de un “presente recordado”, que no es la evocación de un momento determinado del pasado, sino la capacidad de poner en juego todo un conjunto de experiencias previas para diseñar un escenario al que podemos incorporar los nuevos elementos que se nos presentan.

Por otro lado, la Historia tiene un gran potencial formador para la vida, de acuerdo a (Prats, 2001) puede servir en la educación para:

-Facilitar la comprensión del presente, considerando que éste tiene antecedentes y que es mejor entenderlo y analizarlo desde su origen para que permita entender el presente. Y esto es posible justificarse a partir de la historia como materia pues analiza las situaciones temporales, estudia la causalidad y las consecuencias de los hechos históricos, construye esquemas de diferencias y semejanzas, estudia el cambio y la continuidad en las sociedades, explica la complejidad de los problemas sociales y potencia la racionalidad en el análisis de lo social y político.

-Preparar a los alumnos para la vida adulta, pues se trata de un ejercicio constante que desde jóvenes se debe practicar, es decir, aprender a observar, analizar y criticar la información que llega a sus manos, para que de esta forma al ser adultos se viva con una conciencia ciudadana.

-Despertar el interés por el pasado implica lograr interés no sólo por lo que ocurrió, sino por buscar las explicaciones en el presente que conlleven a un entendimiento de este pasado.

-Potenciar en los niños y adolescentes un sentido de identidad, promover una conciencia de los orígenes, así como valores de respeto y tolerancia hacia lo diferente; actitudes que se verán reflejadas en la vida adulta.

-Ayudar a los alumnos en la comprensión de sus propias raíces culturales y de la herencia común. No se puede imponer una cultura en un mundo culturalmente diverso, pero sí es posible explicar que esta diversidad es lo que nos hace más ricos culturalmente. Incluso esta herencia común es lo que nos une como sociedad de un mismo planeta. Está claro

que no se puede imponer una cultura pero tampoco se debe olvidar, y por supuesto debe aprenderse ya que es lo que nos diferencia y nos da identidad como país ante el mundo.

-Contribuir al conocimiento y comprensión de otros países y culturas del mundo, corresponde a la Historia pues es un instrumento que ayuda a valorar y comprender a las sociedades diferentes a la nuestra.

-Contribuir a desarrollar las facultades de la mente mediante un estudio disciplinado, aspecto que la Historia requiere para una investigación rigurosa pues ayuda a la formación de ideas que permite el análisis y la construcción de opiniones.

-Introduce a los alumnos en el conocimiento y dominio de una metodología rigurosa propia de los historiadores. Es posible desarrollar en el adolescente, habilidades similares al de un historiador donde se logre la capacidad de análisis, inferencia y formulación de hipótesis. Lo cual implica una investigación previa, antes de determinar como fin último una interpretación. Sin embargo para lograr una investigación, un punto de partida que puede trabajarse para iniciar, es la curiosidad fundada en un tema de interés.

-Enriquece otras áreas del currículum, ya que la Historia abarca otras ramas del conocimiento y las fortalece de modo que permite conocer a profundidad el origen de su propia disciplina.

Aunque aquí se presentan una serie de objetivos que van dirigidos a darle un sentido a la enseñanza de la Historia, y que sería la base para ésta, aún están lejos lograrse en su totalidad ya que no dependen únicamente de la sistema educativo, sino en gran medida

del sistema político que, en México, desde hace dos siglos la finalidad de introducir la historia en el currículum no fue con la intención de hacer partícipe a los ciudadanos de su contexto social, político, cultural y económico, sino fue con la intención de encaminarlos hacia una ideología impuesta por el poder político del momento, y que por supuesto no incluía una visión real de los acontecimientos, sino de acuerdo a la conveniencia de los grupos en el poder, orientada a fortalecer sentimientos patrióticos, valorar las glorias nacionales o crear adhesiones políticas, en otras palabras, en crear la memoria histórica de la sociedad, a la medida del grupo gobernante (Florescano, 2012). Lo que no ha permitido el desarrollo de una identidad fuertemente vinculada a nuestras raíces culturales y a la conciencia de las vicisitudes del país y de los estragos que con ellas ha llevado a construir lo que hoy es México, y por tanto ha dificultado la formación escolar de jóvenes ciudadanos con valores cívicos y actitudes democráticas, que incluyan y expliquen lo que somos como individuos y como sociedad a partir de nuestro origen y no solo aquellas imposiciones de la construcción de la memoria del poder que obstaculiza nuestro crecimiento como verdadera sociedad democrática. Así lo menciona Pagés (2003), citado por Fradkin, Canedo, Barral y Cercós. (s.f, p.5) “la enseñanza de la historia no ha sido capaz de situar al alumnado en su mundo, no lo ha ayudado a entenderlo, no lo ha formado como ciudadano ni le ha dado elementos para construir su identidad individual compleja”.

Entonces habría que fijarse muy claramente cuáles son los aspectos que hay que cubrir con respecto a la enseñanza de la historia en este siglo XXI, considerando que estamos inmersos en un mundo globalizado y en el que es necesario formar en los ciudadanos una

conciencia de identidad nacional y de ciudadanía que nos deje ver el rumbo del país en los años venideros con relación a la historia que se escribe día a día y en la que somos partícipes como miembros de una misma nación.

De esta manera Morín, a través de la UNESCO propone nuevos contenidos curriculares de carácter universal para este siglo XXI.

En primera instancia Morin (1999), citado por López Pérez (2006, p.60-62) habla de una racionalidad que dote a los humanos con esquemas cognitivos para comprender y analizar una realidad en constante movimiento, también para ser críticos y autocríticos de una visión que se extienda más allá de lo nacional o regional, sino incluso de una universalidad. Para lograr estas características, el autor antes citado propone una reforma de pensamiento como una forma de ubicación en el contexto mundial a modo de llegar a tener un conocimiento pertinente para comprender las problemáticas globales, sin menospreciar los acontecimientos individuales y culturales de una nación en particular.

Así lo explica al hablar de una identidad terrenal, donde los humanos con su diversidad de riquezas culturales mantienen una misma identidad ante la Tierra que comparten y en la que se deberían desarrollar una conciencia ecológica, como símbolo de hermandad por ser habitantes de un mismo planeta.

Por otro lado habla acerca de enfrentar las incertidumbres que se presentan en la sociedad en el transcurrir de la historia, sobre todo si se piensa que estamos en constante cambio y que no se puede hablar de la seguridad de un futuro, por lo que habría de enseñarse la historia a manera de enfrentar los pormenores que se presenten en la

sociedad. Finalmente aborda la comprensión humana, la cual implica una apertura en la mentalidad, indispensable en la educación, que aunada a la ética del género humano propone el respeto y tolerancia de la diversidad entre los seres humanos para una unidad planetaria.

1.2. La Historia y la teoría constructivista

La Historia requiere de un esfuerzo similar al aplicado en la ciencias duras, en el que es necesario partir de una inquietud o curiosidad por parte del investigador o en este caso del Historiador, para continuar con la búsqueda de información que avale o respalde la hipótesis planteada en un inicio, continuar con el análisis y finalmente llegar a un resultado, que en el caso de la ciencias sociales no es un resultado en concreto, sino una interpretación subjetiva. No se trata de memorizar, sino de construir la historia a partir de elementos provenientes de diversas fuentes, es decir saber manejar información e interpretar su contenido.

Que el alumno sea capaz de codificar, procesar y construir interpretaciones posibles de la realidad, es el resultado que busca el enfoque del aprendizaje significativo de Ausubel, el cual se da a partir de dos dimensiones. La primera está relacionada con el tipo de aprendizaje realizado por el alumno, es decir, la forma en que incorpora la nueva información en su estructura cognitiva; y la segunda corresponde a la estrategia de enseñanza para crear un determinado aprendizaje (Hernández, 2004).

Por lo tanto “la presencia de ideas, conceptos o proposiciones inclusivas, claras y disponibles en la mente del aprendiz es lo que dota de significado a ese nuevo contenido

en interacción con el mismo” Moreira (2000), citada en Rodríguez (2004, p2). No se trata únicamente de la adquisición de nueva información, si no del proceso de los nuevos contenidos que toman otro significado para el alumno lográndose una transformación de los conocimientos previos de su estructura cognitiva. Es así como la estructura del alumno es enriquecida y modificada, dando lugar a nuevas ideas más claras y reforzadas que servirán de base para futuros aprendizajes.

Para generar un aprendizaje significativo se debe considerar una predisposición; con ello Ausubel se refiere a la motivación y el interés con el que el alumno llega ante una situación de aprendizaje, ésta se puede lograr atrayendo la atención con actividades que enciendan su curiosidad y motive al alumno, también se necesita un material con potencial significativo, es decir, que los contenidos permitan relacionar la estructura cognitiva del alumno de manera guiada y objetiva con los conocimientos que el alumno ya posee, en otras palabras, sus experiencias y vivencias en relación a los problemas cotidianos, para que de esta manera la historia sea comprendida y narrada por el alumno. Es importante mencionar que el aprendizaje significativo no sólo se trata de la relación de la información nueva con la ya existente en la estructura cognoscitiva del alumno, sino que implica la modificación y cambio de la nueva información y de la estructura cognoscitiva.

Con relación al aprendizaje de la Historia, se pretende que los alumnos sean capaces de manejar la información que llega de diferentes fuentes. Desarrollar la capacidad de seleccionar, sintetizar, organizar y cuestionar la información de manera tal que sea posible dar una argumentación analítica sobre un hecho histórico.

Se trata del saber expresar los acontecimientos históricos haciendo uso de distintos materiales, y eligiendo los más adecuados para que los alumnos tengan una visión que les permita crear representaciones de la realidad con base a los documentos históricos. Es crear alumnos que realicen funciones similares a las de un historiador, y de esta manera desarrollar la comprensión de la información histórica para que construyan su propio conocimiento histórico.

El trabajo de un historiador no sólo se basa en comprender y explicar, sino que implica un proceso mental que requiere de habilidades a desarrollar que le lleven a la construcción del pensamiento histórico. Un primer paso que el historiador debe seguir es la curiosidad sobre algún acontecimiento de la historia, problematizarlo, recabar información que respalde el tema y analizarla, lo que permitirá recrear nuevas perspectivas de ese acontecimiento. El objetivo es que el alumno madure las habilidades cognitivas necesarias al trabajo del historiador, tales como hacer uso de la imaginación creativa, establecer analogías, comparar información y arribar a conclusiones, todas ellas, habilidades necesarias para penetrar en la estructura lógica de la materia (Salazar, 2006 p.107)

Debe quedar claro que no se pretende que los alumnos se conviertan en historiadores, sólo en emuladores de éste, además se debe entender que es un proceso de ejercicio continuo. Para lo cual, es necesario crear en los alumnos el interés y curiosidad por saber qué ocurrió en el pasado y de qué manera ha repercutido en el presente, que aprendan a cuestionarse por qué las cosas son como las viven, y a dar explicaciones a partir de la construcción del pasado para entender el presente.

1.3. Tecnología y Enseñanza de la Historia

El creciente interés que han despertado las Tecnologías de la Información y la Comunicación desde hace algunos años, dieron origen a una diversidad de programas en áreas del entretenimiento (videojuegos, Internet) y del conocimiento (redes virtuales en bibliotecas o museos). Así que resulta inevitable encontrar un espacio en donde se haga uso de estas tecnologías, puesto que ya forman parte de las costumbres, los hábitos, la cultura y las relaciones sociales de la mayoría de las personas.

Es evidente que los avances científicos y tecnológicos serán difíciles de detener y por el contrario es probable que aumenten en gran medida por las innovaciones que presentan, y porque cada vez más personas se están involucrando con éstos.

Muy comparable es el impacto que provocan las tecnologías como en su momento lo fue la invención de la imprenta, pero la diferencia consiste en que “la enorme cantidad de información disponible y la velocidad con que se puede acceder a ésta, han hecho a esta revolución tecnológica más acelerada y con un impacto más profundo” (Méndez, 2005).

De igual forma los niños y los adolescentes se ven ampliamente involucrados con el uso de las computadoras. Es por ello que se debe reflexionar el uso de estas tecnologías desde el ámbito educativo, de manera que se puedan explotar sus beneficios, pero al mismo tiempo, se tengan claros los riesgos y las limitaciones que éstas presentan.

Los niños y adolescentes de las actuales generaciones vienen con diferentes aptitudes para aprender, porque es desde esta etapa donde las nuevas tecnologías como la

computadora, Internet, los teléfonos celulares y el DVD, según cambian las formas de aprendizaje y dan preferencia a la percepción visual a través de la presentación de imágenes y texto, y que continuamente según Carrier (2002) usan para una gran cantidad de actividades de su vida cotidiana.

Tal es el caso del Internet que ofrece una gran cantidad de información de la cual es importante aprender a reconocer fuentes confiables. La autenticidad de la información depende de la fuente de esa información. Razón por la cual, en el proceso de comunicar, es importante conocer la fuente. Con frecuencia la información que proviene directamente de la fuente donde se generó se considera más confiable (Polo de Molina, s.f). Así que es posible saber distinguir este tipo de fuentes en internet, por ejemplo, si provienen de instituciones, organizaciones, institutos o universidades, periódicos y revistas científicas, académicas o culturales.

Es sobre esta base que se fundamenta la necesidad de desarrollar habilidades y estrategias de aprendizaje en los alumnos, para acceder a diversas fuentes de información, seleccionar y analizar las más adecuadas.

En la actualidad los adolescentes también adquieren nuevos conocimientos fuera de los centros educativos debido al auge tecnológico, por lo que resulta conveniente introducirlos en la educación formal como una estrategia de promover el aprendizaje en ellos, facilitando a los estudiantes el uso de herramientas tecnológicas. Aunque ya se ha comenzado con dicha labor, aún falta mucho para que llegue a todas las instituciones educativas, sobre todo a las de carácter público.

En la Reforma Escolar de Secundaria (2006), se plantea la necesidad del uso de las tecnologías de la información como parte de las estrategias de enseñanza utilizadas dentro del aula y por asignatura. Considerando que los objetivos básicos de la educación es preparar alumnos para ser ciudadanos de una sociedad plural, democrática y tecnológicamente avanzada, así como también que las tecnologías ofrecen posibilidades didácticas y pedagógicas de gran alcance.

Por supuesto se menciona que la tecnología no es por sí misma la panacea de la educación y mucho menos un sustituto del docente, es en realidad una herramienta que tiene como función apoyar al docente para promover en los alumnos nuevas formas de apropiación del conocimiento, en donde ellos sean agentes activos de su propio aprendizaje, pongan de manifiesto sus concepciones y reflexionen sobre lo que aprenden (Plan de estudios 2006). Ante la búsqueda de estas características, se requiere más que la aparición de un nuevo modelo estratégico, implica la construcción de una herramienta diseñada con actividades de aprendizaje que promuevan el trabajo en equipo, las discusiones grupales y las intervenciones oportunas y enriquecedoras por parte del docente, dejando atrás su papel como transmisor de información.

Así mismo, el Plan de Estudios 2006 de la SEP menciona que la utilización de las TIC en el aula, ayudará a que los alumnos accedan a diferentes fuentes de información y aprendan a evaluarlas críticamente; organicen y compartan información al usar diversas herramientas de los procesadores de texto, el correo electrónico y la Internet; desarrollen habilidades como el pensamiento lógico o la resolución de problemas.

Como se mencionó anteriormente, estas estrategias tecnológicas están pensadas en ser utilizadas por asignatura, lo cual brinda un trabajo interdisciplinario a la enseñanza en el que los alumnos alcancen y apliquen competencias cognitivas superiores, no sólo en su trabajo escolar sino en su preparación como ciudadanos capaces de poner en juego dichas competencias más allá del ámbito escolar.

Respecto a la enseñanza de la Historia, en el nivel secundaria se habla de continuar con el desarrollo de habilidades que les permitan a los alumnos manejar información histórica, para explicar los sucesos y procesos con una postura crítica.

Lo cual implica que en las escuelas de México se construyan y se trabaje con estrategias didácticas innovadoras como el internet u otros materiales multimedia de apoyo al profesorado para un mejor desarrollo de la enseñanza, así como sembrar el interés de los alumnos por conocer, aprender y comprender los temas de Historia. Se debe tomar en cuenta también que además de propiciar un ambiente de aprendizaje de la historia en torno a las tecnologías, es fundamental que “para que las Tecnologías de la Información y la Comunicación incidan de manera favorable en el aprendizaje, su aplicación debe promover la interacción de los alumnos, entre sí y con el profesor, durante la realización de las actividades didácticas” (Plan de estudios, 2006). De acuerdo con los planteamientos psicopedagógicos del Plan propongo la utilización de la WebQuest como herramienta para la enseñanza-aprendizaje.

Si bien la materia de Historia no es una de las predilectas de los alumnos, se puede implementar estrategias que les permitan acceder a información relevante y de su agrado en su formación académica.

Las dificultades que puede presentar el aprendizaje de la Historia como materia, tales como la transmisión de fechas y nombres, es decir, una educación basada en lo memorístico y sin comprensión de los hechos; la incompreensión de conceptos fundamentales, ya sean de lenguaje cotidiano o de uso específico de los historiadores, que son necesario para la construcción del conocimiento histórico; así como las concepciones temporales (Prats, 2000), deberían ser un aliciente para que los alumnos aprendan a utilizar las tecnologías de la información como un medio para desarrollar habilidades y destrezas inherentes a la Historia, considerando que es necesario la participación del docente respecto a la planeación y evaluación de las actividades.

Si bien la Historia requiere de estrategias que permitan a los alumnos establecer un vínculo entre su enseñanza y las habilidades para comprender la misma, las tecnologías son una herramienta que ayuda al docente en la enseñanza de la Historia, ya que permiten crear contextos sociales cooperativos en la que tanto alumnos como docentes pueden, además de aprender sobre el uso de las tecnologías, reflexionar sobre la información disponible en la web. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación ofrecen posibilidades de analizar el propio trabajo y de colaborar con los compañeros de estudio tanto dentro como fuera del aula. Recordemos que la enseñanza impartida por el profesor no recae en la transmisión pura de la información, si no en la mediación de esta para ser transformada en conocimiento para los alumnos.

Consideremos que estamos inmersos en la denominada sociedad de la información y que la enseñanza de la historia requiere la revisión de diversas fuentes para su estudio, ahora bien, las tecnologías como la computadora y en específico el internet, permiten estar más

cerca de un gran contenido de información. Sin embargo, estas herramientas por sí solas no funcionan adecuadamente a pesar de que proporcionen un buen contenido de aprendizaje, se requiere también de una didáctica que promueva el análisis y reflexión que complementen y amplíen el conocimiento de los alumnos.

Solís González (s.f) citada en Marín Hdez. (2003, p.21) menciona que las tecnologías de la información y la comunicación:

...están llamados a ayudar al maestro aunque ellos, en sí, no son una fuerza pedagógica sino sólo la posibilidad potencial de manifestación de esta fuerza; facilitan la creación de un ambiente educativo y de enseñanza que desarrolla las capacidades de los estudiantes, estimulan y elevan su actividad a un nivel superior, incitan su interés investigativo y los hacen enfrentarse a tareas cada vez más complicadas, pudiendo asimilar los conceptos y métodos fundamentales de la ciencia.

Para lo cual se requiere estrategias de enseñanza que promuevan esas habilidades; el uso de internet aunque ofrece una amplia gama de información, puede ser una buena herramienta cuando se guía al alumno a utilizarla como medio de aprendizaje acerca de un tema específico, que permita el acceso a diversas fuentes de información, seleccionar las más adecuadas, analizarlas y comprenderlas de manera que se forme un juicio propio y sea capaz de explicarlo.

Estas habilidades son indispensables en este siglo XXI, en donde la sociedad como menciona Monereo (2005), está caracterizada por la globalidad, la complejidad y la incertidumbre, ya que cualquier suceso ocurrido en cualquier parte del mundo tiene

repercusiones en diferentes niveles, por lo que es necesario tener conocimientos interdisciplinarios y recursos para enfrentarse a situaciones cambiantes.

De esta manera debe quedar claro que las Tecnologías de la Información y la Comunicación son una buena fuente de información que debe ser utilizada por los docentes para crear en los alumnos espacios que permitan el manejo de información, su análisis y reflexión.

1.4. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación como generador de cambio en las prácticas culturales.

Cada innovación tecnológica que surge en una época determinada sugiere que para su extensión sea indispensable además de las condiciones económicas y políticas, que la sociedad misma esté preparada para los cambios venideros. Comúnmente cuando los descubrimientos o inventos han tenido éxito, se debe en gran medida a la aceptación de la sociedad, aun a pesar del temor provocado por lo desconocido, pues los beneficios han sido prioridad.

Con la invención de la imprenta y el comienzo de las publicaciones, había personas que temieron por “las consecuencias de la divulgación; la potencial confusión que el exceso de publicaciones podía generar; el quebrantamiento moral que ciertas lecturas podrían suscitar y el temor por la proliferación de escritores impetuosos y poco formados” (Méndez y Rodríguez, 2011, p.17). Algo muy similar sucede hoy con las Tecnologías de la Comunicación y el tratamiento de la información. En ambos casos se teme por la pérdida del valor de la información al ser tan accesible su uso y de lo que pudieran hacer las personas si no cuentan con la preparación adecuada para su manejo.

Pero a lo largo de la historia de la humanidad, todos los avances tecnológicos se han configurado en torno a la disputa de aquellos que están a favor y otros que están en contra, sin embargo es un proceso hasta cierto punto necesario que permite la evolución de la sociedad.

Estos cambios que fueron definiéndose en nuestro pasado tuvieron las condiciones favorables para que su desarrollo y reproducción establecieran lo que hoy somos como sociedad. Dentro de esta sociedad, los seres humanos han tenido la necesidad de intercambiar e interactuar, por lo que en diferentes periodos de la historia se ha buscado la forma de perfeccionar los sistemas de comunicación.

Por ejemplo, la llegada del libro impreso, representó una revolución tecnológica para la época con repercusión en toda la sociedad, específicamente en la ciencia, la educación y la cultura. López, Meza, Montaña, Tirado y Villegas (2007) explican que en la educación se generó una nueva pedagogía para la enseñanza ya que con él, se tuvo acceso a nuevas ideas de un mismo tema; la educación se descentralizó de catedrales y monasterios para ubicarse en la sociedad seglar; y se dio un proceso de alfabetización. En lo científico, además de promoverse, se dieron nuevos conocimientos que estimularon el pensamiento crítico; se intentó explicar fenómenos naturales y sociales. La ciencia crea su propio corpus de problemas a estudiar, formándose así, las primeras comunidades científicas donde era posible intercambiar trabajos y teorías novedosas sobre los mismos problemas generados en diferentes lugares geográficos. En lo cultural, el hombre adquirió una nueva cosmovisión y nueva imagen de su papel en la tierra; también adquirió conciencia de su papel protagónico en la historia. La imprenta fue un cambio relevante como canal de

difusión y socializadora del conocimiento durante esa época, aunque tardó años en concretarse. Sin embargo, gracias a esa innovación, ya que “en realidad es un perfeccionamiento de las formas chinas de impresión en el siglo VI” Jiménez y Campos (2005) citados en López, Meza, Montaña, Tirado y Villegas (2007, p2), en la actualidad es posible tener acceso no sólo a los libros como fuentes de conocimiento e información, sino que ya en este siglo XXI ha permitido la expansión a otros medios de comunicación, como es el Internet, porque es ahí donde también se puede encontrar una amplia cantidad de información a gran velocidad.

Es así, como desde la imprenta, hace más de 500 años y hasta nuestros días, los medios de comunicación han cambiado mucho, contamos con tecnología difícil de imaginar hace tan sólo unas décadas.

Esas tecnologías que ahora utilizamos y que son de uso cotidiano en nuestras actividades; para los adolescentes representan un medio de entretenimiento y socialización que con frecuencia exploran, por lo que no es de extrañarse que sean ellos los expertos frente a los adultos, pues enseñan a manejarlas de manera tan natural, que sorprenden de la capacidad y habilidad para manejar instrumentos demasiado complicados.

Por otro lado, el cambio cultural en las generaciones más jóvenes se ha transformado con el paso de los años, así como también las innovaciones tecnológicas que cada vez son más frecuentes en las familias y quiénes más interesados son los niños y adolescentes. Por ejemplo, en los años noventa las televisiones y reproductores de video, las cadenas musicales y las computadoras se hacen presente en los hogares y en algunos casos en las habitaciones de los adolescentes, principalmente si se trata de espacios pequeños o si el

número de integrantes de la familia disminuye. La proliferación del manejo de las computadoras para actividades escolares también tomó su auge a partir de la idea de que sus hijos deben estar informados y preparados.

En este siglo XXI, las tecnologías de la comunicación y la información, como se menciona antes, suelen ser agentes de socialización debido a la influencia y modos de reorganización social que estos medios generan en todos los sectores sociales, sin embargo es más notorio en los adolescentes ya que las relaciones sociales son uno de los factores más importantes en sus vidas. Debido en gran parte porque en esas relaciones sociales es que los chicos encuentran la ayuda para construir su propia identidad, misma que los definirá como ciudadanos en la sociedad.

Las tecnologías de la información aportan una gran parte de la información con la que construimos la imagen de la realidad de acuerdo a la cual desplegamos nuestros comportamientos. Proporcionan valores, normas, modelos, símbolos, etc., gracias a los cuales se producen los procesos de construcción personal y de integración y cohesión social. A través de esos medios el sujeto construye y desarrolla su identidad, es decir, la definición que puede dar a sí mismo y a los demás de lo que él es como persona individual y social a la vez.

Si bien muchas de estas tecnologías pueden ser causantes de enajenación y creación de malos hábitos, es por esa misma razón que se vuelve necesario enseñar a niños y adolescentes a usar estas herramientas para favorecer nuevas formas de conocimiento, el desarrollo de nuevas habilidades y de la creatividad, la comunicación y el razonamiento. Sin embargo, estos medios juegan un rol diferente en la vida de los adolescentes,

empezando porque en la búsqueda de identidad, las empresas aprovechan para crear hábitos consumistas, vendiendo la idea que la identidad se define con lo que tenemos y consumismos.

Con todo ello, es que los chicos comienzan a adquirir, aunque dentro de sus posibilidades, dispositivos, que les permite la oportunidad de obtener la aceptación de sus pares y por otro lado la diferencia entre los adultos.

Un ejemplo de estos aparatos es el teléfono celular, que tiene la función de entretenimiento y de comunicación. El celular constituye una parte importante de la vida diaria con estilo de comunicación propio, es también un medio para construir vínculos sociales y definir el espacio individual en cuanto a la relación con sus pares (Oksman y Rautiainen, 2002). Esto también considerando que los celulares empezaron como novedad y que con el paso del tiempo fueron implementando funciones cada vez más atractivas para los jóvenes, como juegos, cámara fotográfica, radio. Para el adolescente, la importancia de estos dispositivos radica en que establece un status social, para mantenerse comunicado con los amigos o por simple moda. Es importante mencionar que por estas mismas razones cambia la forma en que los adolescentes piensan y perciben la vida, pues ellos prácticamente han nacido en una época donde estos aparatos electrónicos ya existían, es decir, Piscitelli (2006, p.182) dice que por primera vez en la historia la generación de chicos actuales, nacidos entre mediados de los noventa y principios del años 2000 se están introduciendo a/en los medios (la cultura, el mundo la subjetividad) a través del intermediario digital y ya no a través del papel y de la imprenta; muy diferente a la visión de los migrantes digitales quienes han experimentado el proceso

de cambio de la tecnología y se han introducido de manera paulatina a diferentes dispositivos que actualmente se usan.

Incluso habría que considerar que al ser los padres quienes proveen a los hijos del celular, es posible que la función del celular se deba a tener un medio de control o simplemente con el fin de mantener el contacto, sobre todo cuando se sabe que los hijos están fuera de casa, situación nada extraña principalmente porque la condición actual del país pudiera ser un motivo para que los padres quieran estar en contacto con sus hijos adolescentes. Igualmente los videojuegos, que desde hace años tienen su auge en los niños y adolescentes como una forma de entretenimiento, hoy en día presenta ciertas repercusiones en el ámbito educativo al ser distracción para actividades escolares sobre todo por el tiempo dedicado a usar las consolas de juego durante días laborales (Bringué y Sádaba, 2009). Sin embargo, con los videojuegos como dice Balaguer (2002) los jóvenes encuentran una serie de retos que hay que resolver, aprender trucos o resolver problemas que se les presentan y buscar soluciones inteligentes. Además resulta ser un componente social ya que en los juegos en línea se puede hacer amigos y es divertido porque hay más personas con las que jugar.

Una de las modificaciones en los hábitos de los adolescentes de nuestro tiempo en relación a épocas pasadas, donde no existían este tipo de dispositivos tecnológicos, es debido a la computadora, específicamente el internet, que facilita la obtención de información a gran velocidad, y en el mejor de los casos sin la necesidad de salir de casa. Lo que hace que las generaciones más jóvenes estén absorbiendo un caudal de información de una forma

que hace 10 o 15 años era imposible. Y a pesar de que los libros son de consulta necesaria existen algunos disponibles también en Internet, con acceso para aquel que lo desee.

Un ejemplo muy claro del uso que dan los adolescentes las nuevas tecnologías es que no las utilizan únicamente para la obtención de información, sino para la comunicación con personas de su edad a través de las redes sociales, en donde tienen la posibilidad de expresar ideas, compartir sentimientos, mostrar sus gustos e intereses sin que los adultos formen parte de esa “comunidad” adolescente virtual. Es muy peculiar la forma en que se utiliza, pues además de tener el contacto por esos medios, al hacerlo de manera personal se remite a lo que han experimentado en las redes sociales. Su acceso es tan instantáneo que incluso la comunicación puede darse aún estando dos personas en el mismo lugar, por ejemplo, si una persona busca o espera a la otra cuando quedaron de reunirse en un determinado lugar, como el metro, se contactan vía celular. Situación que no sucedía tiempo atrás, pues era común esperar tiempo indefinido y sin saber el paradero hasta que la otra persona llegara, porque no existía otra forma de comunicarse.

Sin duda el uso que los adolescentes dan al internet ha cambiado mucho la forma en que estos se relacionan, de tal modo que pudiera ser peligroso si no se fomenta el uso responsable de padres y docentes. Bien lo dicen Arribas e Islas (2009), las ventajas que tiene Internet para los niños y adolescentes no vienen dadas por sí solas, sino que tiene que haber un contexto propicio y una actitud proactiva de los padres (mediación familiar en el uso de Internet) para que realmente los niños aprovechen todas las posibilidades de Internet.

Por ello es importante que más que prohibirlo, lo cual es complicado ya que su uso es cotidiano y al que el adolescente puede acceder a él por otros medios, es enseñarles a ver también como fuente de información y formación, modulando su uso a través de actividades escolares colaborativas.

Tedesco (2003), citado por Díaz y Vicente (2011, p.7) dice que la dinámica de la sociedad de la información también se refleja necesariamente en el ámbito educativo y crea un nuevo contexto en el que hay que afrontar la formación del ciudadano incorporado en los procesos educativos una mayor orientación hacia la personalización de proceso de aprendizaje, sin perder de vista la construcción de valores y la configuración de la identidad del adolescente. La institución educativa debe ser un espacio para la democracia, y por tanto, aunque no es el único, se convierte en uno de los escenarios más idóneos para formar la ciudadanía del siglo XXI.

De esta forma, si se pretende que los alumnos se apropien de la tecnología en pro de la educación, favoreciendo aun más al desarrollo de buenos ciudadanos, empecemos a contribuir desde el aula con materiales didácticos diseñados especialmente para estos aspectos, que es el propósito de este trabajo. En el caso particular de la enseñanza de la historia estas herramientas puede utilizarse para recrear espacios de época en donde los alumnos puedan visualizar y experimentar diferente momentos de la historia y complementarse con información proveniente de internet o materiales tangibles (como periódicos, revistas, libros, incluso artículos de época) para poder relacionar como lo hace un historiador. En estos espacios es importante resaltar que el aprendizaje de la historia implica habilidades cognitivas, pero además el fin último es transformar la idea del estado

de crear una memoria histórica única, y lograr una conciencia de que la reconstrucción del pasado debe responder a los problemas del presente.

1.5. Propósito de la enseñanza de la Historia en secundaria

La enseñanza de la historia desde tiempo atrás se basaba en la repetición de nombres de personajes destacados y la memorización de fechas y lugares, con el que se propiciaba un aprendizaje memorístico en el que no se enseñaba a pensar históricamente, ya que no se consideraba importante la comprensión de los hechos y procesos históricos, así como tampoco los acontecimientos nacionales o mundiales.

Por el contrario, en este siglo XXI profesionales de la educación e historiadores, pretenden una educación que cubra las necesidades de adaptación que exigen nuestra sociedad. Estas necesidades de aprendizaje, se relacionan con la capacidad de reflexión y el análisis crítico; el ejercicio de los derechos civiles y democráticos; la producción y el intercambio de conocimientos a través de diversos medios; el cuidado de la salud y del ambiente, así como con la participación en un mundo laboral cada vez más versátil (Plan de Estudios 2006, p.8).

Es decir que se requiere de una enseñanza de la historia fundada en la participación activa de los alumnos brindándoles las herramientas que necesitan para actuar como personas reflexivas y comprometidas con su comunidad y con la sociedad.

Estaríamos hablando de la contribución en la formación de alumnos democráticos, críticos y creativos que la sociedad mexicana requiere desde la dimensión nacional y global (Plan de Estudios, 2011).

En la perspectiva nacional, a los alumnos se les brinda la construcción de la identidad personal y nacional con el fin de valorar su entorno, conocer las raíces de su país y reflexionar acerca de los acontecimientos nacionales de los cuales también son partícipes. Por otro lado, hablar de una dimensión global aporta a los alumnos el desarrollo de competencias que forman al ser universal para hacerlos competitivo como ciudadano del mundo, responsable y activo, capaz de aprovechar los avances tecnológicos y aprender a lo largo de toda su vida (Plan de Estudios, 2011, p.25).

Es tal la magnitud de alcance que tiene lo sucedido en otros países y su relevancia, ya sea social, cultural, económico o político, que de ahí la importancia de comprender la diversidad de ideologías, culturas y formas de vida, así como los modos en que afectan a la sociedad. Así, en México es importante no perder de vista los rasgos prehispánicos, y aquellas características culturales únicas de México

Debe señalarse que la enseñanza de esta asignatura tiene como fin educativo que el alumno comprenda el mundo en que vive y sea capaz de analizar y seleccionar información proveniente de diferentes fuentes, por ejemplo, en el presente trabajo, al tratarse de una WebQuest sobre diversidad cultural indígena, las paginas están preseleccionadas, por lo que se buscaron paginas que hablaran sobre la historia, estilo de vida, derechos y aportaciones culturales en la actualidad de los indígenas de México, principalmente tomadas de institutos u organizaciones, lo que compromete la veracidad de la información.

Es importante también que los alumnos sepan la razón de los cambios en lo político, social y económico por lo que es necesario dar un recorrido por el pasado y así darle un significado a los acontecimientos actuales. Estos cambios o transformaciones se debe en

gran medida por la integración creciente de los mercados, el acelerado avance de la informática, el fenómeno migratorio, el aumento y facilidad de las comunicaciones, el rol de la familia y los contenidos educativos que ofrecen los medios de comunicación (Soriano, 2008).

Debido a las características antes mencionadas, ha sido tarea de los involucrados en la educación hacer un ajuste en las prácticas educativas y por ende en la didáctica de la historia como asignatura, en el que se plante a los alumnos de secundaria además de una Historia inacabada, donde pongan en práctica un método histórico y se omita una enseñanza memorística, un modelo de ciudadanía que promueva una sociedad democrática y conciente de la diversidad cultural y étnica del país.

Para tener más claridad del propósito de la enseñanza de historia en la educación secundaria, es necesario revisar los planes curriculares de la SEP correspondientes.

En el Plan de Estudios (2006, p.7), se menciona que los propósitos de la educación básica son ofrecer una educación democrática, nacional, intercultural, laica y obligatoria que favorezca el desarrollo del individuo y de su comunidad, así como el sentido de pertenencia a una nación multicultural y plurilingüe, y la conciencia de solidaridad internacional de los educandos.

El nivel secundaria al ser de carácter obligatorio, implica la adquisición de conocimientos, el desarrollo de habilidades, así como la construcción de valores y actitudes, en conjunción con las dos etapas anteriores de educación básica.

De esta manera se espera que la educación secundaria forme alumnos con capacidades para diversidad de exigencias que la sociedad actual requiere y con la cuales se les brinda herramientas para continuar su formación en etapas posteriores de su vida. De acuerdo al Plan de Estudios de la SEP, 2006, estas capacidades son:

1. Utilizar el lenguaje oral y escrito con claridad, fluidez y adecuadamente, para interactuar en distintos contextos sociales. Reconocer y apreciar la diversidad lingüística del país.
2. Emplear la argumentación y el razonamiento al analizar situaciones, identificar problemas, formular preguntas, emitir juicios y proponer diversas soluciones.
3. Seleccionar, analizar, evaluar y compartir información proveniente de diversas fuentes y aprovechar los recursos tecnológicos a su alcance para profundizar y ampliar sus aprendizajes de manera permanente.
4. Emplear los conocimientos adquiridos a fin de interpretar y explicar procesos sociales, económicos, culturales y naturales, así como para tomar decisiones y actuar, individual o colectivamente, en aras de promover la salud y el cuidado ambiental, como formas para mejorar la calidad de vida.
5. Conocer los derechos humanos y los valores que favorecen la vida democrática, ponerlos en práctica al analizar situaciones y tomar decisiones con responsabilidad y apego a la ley.
6. Reconocer y valorar distintas prácticas y procesos culturales, que contribuya a la convivencia respetuosa. Asumir la interculturalidad como riqueza y forma de convivencia en la diversidad social, étnica, cultural y lingüística.

7. Conocer y valorar sus características y potencialidades como ser humano, identificarse como parte de un grupo social, emprender proyectos personales, esforzarse por lograr sus propósitos y asumir con responsabilidad las consecuencias de sus acciones.

8. Apreciar y participar en diversas manifestaciones artísticas. Integrar conocimientos y saberes de las culturas como medio para conocer las ideas y los sentimientos de otros, así como para manifestar los propios.

9. Reconocerse como un ser con potencialidades físicas que le permiten mejorar su capacidad motriz, favorecer un estilo de vida activo y saludable, así como interactuar en contextos lúdicos, recreativos y deportivos.

Estos puntos están muy apegados a las características que se desea lograr en el nivel secundaria en conjunto con todas las materias, sin embargo si observamos los puntos uno, dos y tres, estos hacen referencia a las habilidades que con una didáctica de la historia empleada a partir de actividades realizadas como historiador se pueden desarrollar a beneficio del aprendizaje de los alumnos. En el punto cuatro, se enfoca a la capacidad de los alumnos para evocar los conocimientos adquiridos durante su formación académica para explicar distintas situaciones en relación a su entorno.

De los puntos mencionados anteriormente y que maneja el curriculum, podemos exponer el planteamiento específico de la materia de historia. Su estudio busca fortalecer los conocimientos, habilidades, actitudes y valores para que los adolescentes participen con una actitud crítica y responsable en su entorno.

En la Reforma de Educación Secundaria (2006) y en los Programas de Estudio (2011) se manejan similitudes en cuanto a los propósitos de enseñanza de la Historia que se pretende cubrir en secundaria, a partir de la necesidad que requiere nuestra sociedad de formar ciudadanos íntegros, con formación democrática y capaces de comprender, analizar y expresar los acontecimientos y procesos históricos desde una visión temporal y espacial de su país y el mundo en un periodo determinado.

Ya explicábamos que es necesario para nuestra sociedad crear ciudadanos integrales, pero es necesario también que esas habilidades sean transportadas a la vida real, es decir las habilidades o conocimientos no son suficientes, de acuerdo con el (Plan de Estudios, 2011), para enfrentarse a situaciones comunes o complejas de la vida diaria, pues su verdadera función debería ser ayudar a visualizar un problema, poner en práctica los conocimientos pertinentes para resolverlo, reestructurarlos en función de la situación, así como prever lo que hace falta.

De esta manera, en la educación básica es necesario lograr que se contribuya a la formación de ciudadanos con características que impliquen plantear el desarrollo de competencias como propósito educativo central. El Plan de Estudios, (2006, p.11) dice que una competencia implica un saber hacer (habilidades) con saber (conocimiento), así como la valoración de las consecuencias del impacto de ese hacer (valores y actitudes).

A continuación se presenta una tabla donde se exponen las competencias que ambos planes de estudio, 2006 y 2011 proponen como perfil de egreso para los alumnos de educación básica.

Tabla 1.

Comparación entre las competencias para la vida presentadas en el Plan de Estudios 2006 y Plan de estudios 2011.

Competencias para la vida (Plan de estudios 2006)	Competencias para la vida (Plan de estudios 2011)
<p><i>Competencias para el aprendizaje permanente.</i> Implican la posibilidad de aprender, asumir y dirigir el propio aprendizaje a lo largo de su vida, de integrarse a la cultura escrita y matemática, así como de movilizar los diversos saberes culturales, científicos y tecnológicos para comprender la realidad.</p>	<p><i>Competencias para el aprendizaje permanente.</i> Para su desarrollo se requiere: habilidad lectora, integrarse a la cultura escrita, comunicarse en más de una lengua, habilidades digitales y aprender a aprender.</p>
<p><i>Competencias para el manejo de la información.</i> Se relacionan con: la búsqueda, evaluación y sistematización de información; el pensar, reflexionar, argumentar y expresar juicios críticos; analizar, sintetizar y utilizar información; el conocimiento y manejo de distintas lógicas de construcción del conocimiento en diversas disciplinas y en los distintos ámbitos culturales.</p>	<p><i>Competencias para el manejo de la información.</i> Su desarrollo requiere: identificar lo que se necesita saber; aprender a buscar; identificar, evaluar, seleccionar, organizar y sistematizar información; apropiarse de la información de manera crítica, utilizar y compartir información con sentido ético.</p>
<p><i>Competencias para el manejo de situaciones.</i> Son aquellas vinculadas con la posibilidad de organizar y diseñar proyectos de vida, considerando diversos aspectos como los sociales, culturales, ambientales, económicos, académicos y afectivos, y de tener iniciativa para llevarlos a cabo; administrar el tiempo; propiciar cambios y afrontar los que se presenten; tomar decisiones y asumir sus consecuencias; enfrentar el riesgo y la incertidumbre; plantear y llevar a buen término procedimientos o alternativas para la resolución de problemas, y manejar el fracaso y la desilusión.</p>	<p><i>Competencias para el manejo de situaciones.</i> Para su desarrollo se requiere: enfrentar el riesgo, la incertidumbre, plantear y llevar a buen término procedimientos; administrar el tiempo, propiciar cambios y afrontar los que se presenten; tomar decisiones y asumir sus consecuencias; manejar el fracaso, la frustración y la desilusión; actuar con autonomía en el diseño y desarrollo de proyectos de vida.</p>
<p><i>Competencias para la convivencia.</i> Implican relacionarse armónicamente con otros y con la naturaleza; comunicarse con eficacia; trabajar en equipo; tomar</p>	<p><i>Competencias para la convivencia.</i> Su desarrollo requiere: empatía, relacionarse armónicamente con otros y la naturaleza; ser asertivo; trabajar de manera</p>

<p>acuerdos y negociar con otros; crecer con los demás; manejar armónicamente las relaciones personales y emocionales; desarrollar la identidad personal; reconocer y valorar los elementos de la diversidad étnica, cultural y lingüística que caracterizan a nuestro país.</p>	<p>colaborativa; tomar acuerdos y negociar con otros; crecer con los demás; reconocer y valorar la diversidad social, cultural y lingüística.</p>
<p><i>Competencias para la vida en sociedad.</i> Se refieren a la capacidad para decidir y actuar con juicio crítico frente a los valores y las normas sociales y culturales; proceder en favor de la democracia, la paz, el respeto a la legalidad y a los derechos humanos; participar considerando las formas de trabajo en la sociedad, los gobiernos y las empresas, individuales o colectivas; participar tomando en cuenta las implicaciones sociales del uso de la tecnología; actuar con respeto ante la diversidad sociocultural; combatir la discriminación y el racismo, y manifestar una conciencia de pertenencia a su cultura, a su país y al mundo.</p>	<p><i>Competencias para la vida en sociedad.</i> Para su desarrollo se requiere: decidir y actuar con juicio crítico frente a los valores y las normas sociales y culturales; proceder a favor de la democracia, la libertad, la paz, el respeto a la legalidad y a los derechos humanos; participar tomando en cuenta las implicaciones sociales del uso de la tecnología; combatir la discriminación y el racismo, y conciencia de pertenencia a su cultura, a su país y al mundo.</p>

Fuente: Elaboración propia

Considerando que estas características las podrán desarrollar a partir de la existencia de diversidad de fuentes históricas, se requiere que los alumnos desarrollen la habilidad y el hábito de analizar e interpretar estas fuentes para crearse su propio criterio de manera reflexiva.

El fin de que los alumnos sean capaces de desarrollar las habilidades antes mencionadas, implica que se desenvuelvan como parte de una sociedad y protagonistas de la historia, se identifiquen como ciudadanos de una nación y del mundo, se trata de sensibilizar y hacer conciencia de las sociedades y su diversidad cultural y natural para forjarles un sentido de identidad nacional.

El hecho de estar informados para formarse un criterio y ser conscientes de la diversidad cultural y los acontecimientos nacionales, no es la única razón de ser de los propósitos educativos de la asignatura de Historia en el nivel básico, estos deben estar fundados en la necesidad de formar ciudadanos activos para favorecer una convivencia democrática e intercultural, respetar y cuidar el patrimonio cultural, así como participar en la solución de problemas sociales.

Como puede observarse, los aspectos a desarrollar están encaminados a formar estudiantes con una visión global enmarcada en un sentido de respeto por lo humano, de comprensión hacia la diversidad cultural y la conciencia social, así como hacer ver en el alumno la importancia de verse como actor principal en la historia que ellos están contando. Visión que se enmarca en esta propuesta a partir de la multiculturalidad que posee México y de la que suele olvidarse el valor que representa, pues va mucho más allá de la comprensión de distintas culturas, sino del conocimiento y aceptación de una propia identidad como ciudadanos de este país.

II. DESCRIPCIÓN DE LA WEBQUEST

“Si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un solo principio, enunciaría este: el factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe.

Averígüese esto y enséñense en consecuencia.”

Ausubel

2.1. Estructura de la WebQuest

Las tecnologías de la información y la comunicación han logrado un gran impacto en la forma de vida de las personas, que aun sin querer ser parte de la transformación tecnológica, lo somos. Actualmente es muy fácil ingresar a sitios virtuales de trámites bancarios, bibliotecas, trámites gubernamentales, enterarnos de las noticias y estar en contacto con el otro con tan sólo un “click”. Muy diferente a las formas de comunicación de nuestros padres o abuelos, quienes han visto la evolución de las tecnologías de la comunicación y la información pero desde una perspectiva más ajena y distante pero no desconocida y con posibilidades de aprender. Su desarrollo representa el cambio y evolución en distintas áreas pues ofrece grandes posibilidades, ya sea para entretenimiento, trabajo, cultura o educación.

A partir de que la tecnología y los medios de comunicación comenzaron a incrementar su popularidad en la población mundial y en diferentes ámbitos, es que me surge el interés de explorar qué sucedía en la educación y en los procesos cognitivos, siendo que la televisión ya era una fuerte influencia para los niños y adolescentes. Entonces, como podía suceder que aquello que ya existía (televisión) y lo otro que comenzaba a tomar fuerza (Internet), además de los libros que eran la base de la enseñanza, podían ponerse al servicio de la educación.

Considero que la escuela tiene cierta resistencia o miedo para integrar plenamente la tecnología en el curriculum escolar, pues se tiene la idea de ser una mala influencia para los adolescentes, o que los docentes al no saberla utilizar y no muestren muchos deseos

por aprender, piensen que serán desplazados y pierdan autoridad ante los alumnos. Un punto importante del cual parte este trabajo, es considerar que la tecnología multimedia se convierta en una herramienta útil en el proceso educativo ya que ayuda a potenciar las habilidades de los alumnos y a “brindarles los elementos para tomar decisiones bien fundadas por sí mismos. En lugar de procurar proteger a los niños frente a los medios, apunta a desarrollar su *comprensión* de la cultura mediática que los rodea, así como su *participación* en ella” Bazalgette, 1989 citado por Buckingham (2008, 188). Así, las TIC puede ayudar a los docentes a organizar su trabajo diario, debido a la información que deben consultar y el material que pueden utilizar en clase.

Aunque la información en Red tiene muchas virtudes también puede tener algunas dificultades, pues la particularidad del Internet es precisamente la cantidad de información proveniente de ésta y para la cual se requiere habilidad en el manejo de la información e identificar su veracidad, sin embargo no es fácil cuando se pretende que los alumnos investiguen, procesen la información y se formen un juicio. Sobre todo porque en muchas ocasiones sólo se limitan a buscar en un mar de información sin prestar atención o darle la importancia a qué implica una investigación, pues copian y pegan la información requerida como actividades extraescolares, sin hacer el esfuerzo de leer el contenido ni comprender el tema abordado, lo cual limita su aprendizaje.

Parte de la transición de los procesos de enseñanza, que partían siempre de la cátedra del docente, ahora centrados en el alumno con el apoyo de las tecnologías, es precisamente la de enseñar a buscar información que fortalezcan los proceso de aprendizaje, para ello es necesario replantear la manera en que los alumnos pueden adquirir conocimientos, sin

olvidar que el centro de cualquier situación didáctica siempre será el alumno. De esta manera el papel del docente es facilitar ayuda a los alumnos cuando éste la requiera.

En este sentido y con la finalidad de introducir el Internet como parte del aprendizaje entre estudiantes universitarios, se creó la Webquest en la Universidad de San Diego en 1995, por Bernie Dodge con la colaboración de Tom March. Su creador define a la WebQuest como “una actividad de investigación en la que la información con la que interactúan los alumnos proviene total o parcialmente de recursos de la Internet” Dodge (1995) citado por Adell, (2004). A su vez Carme Barba (2005) la define como “Una estrategia de investigación guiada con recursos de Internet, que tiene en cuenta el tiempo del alumno. Es un trabajo cooperativo en el que cada persona es responsable de una parte. Obliga a la utilización de habilidades cognitivas de alto nivel y prioriza la transformación de la información”.

Esta herramienta es utilizada para fortalecer el uso de la información que se encuentra en internet, para lo cual se consideran cuatro etapas: prepararse para investigar, acceder a los recursos, procesar la información y transferir el aprendizaje (Eduteka, 2002a)

Sabemos que la historia, como se mencionó en el primer capítulo, ha sido una asignatura basada en el paradigma memorístico. Por lo que siguiendo la cita anterior y con relación al esquema de la historia como ciencia, se debe tomar en cuenta las cuatro etapas antes mencionadas, con la finalidad de que los alumnos puedan recrear la historia pues no se puede olvidar que la historia es una actividad cognitiva que implica a la investigación. Es decir, esos mismos aspectos son lo que se requieren para abordar un tema histórico, ya

que para investigar hay que tener una hipótesis o un problema identificado, tener material de acuerdo a ese tema para acceder a ellos, procesar y analizar la información encontrada y finalmente transferir el aprendizaje, es decir construir argumentos sobre ese acontecimiento histórico definido desde el inicio.

Por otro lado hay que considerar que de la información tomada de Internet podemos encontrar además de texto, gran variedad de material como videos, fotos, recorridos virtuales a lugares históricos, información sobre lugares históricos que podemos visitar, entrevistas o discursos, audiovisuales de acontecimientos históricos, fotografías, juegos, mapas e incluso películas, así que “la historia puede beneficiarse de la utilización de herramientas didácticas multimedia” Wisley y Ash, (2005) citados en Rivero (2010, p.2).

A través de estas presentaciones multimedia, como lo hace la WebQuest, por su posibilidad de contener en ella gran diversidad, Rivero (2010, p.3) explica que es posible construir el aprendizaje de la historia a partir de una selección de materiales que combine fuentes históricas de diversa naturaleza, proporcionando información con diferentes codificaciones que llega al alumnado a través de distintos canales. Por tanto, el conjunto de fuentes históricas como base documental de un multimedia para una estrategia educativa, como es el caso particular de esta WebQuest, son trascendentales en las aulas donde se enseña historia, ya que como se explicará más adelante, se combina el cómo se construye la historia (a través de fuentes) y la forma en que los alumnos pueden acceder a ellas para coadyuvar al desarrollo del pensamiento histórico.

La idea es iniciar al alumno, a través de una metodología, en el desarrollo del pensamiento histórico, es decir, pasar de poner el énfasis en una “historia bien contada” a ponerlo en un buen análisis de fuentes que permita al alumno plantear preguntas, analizar las fuentes y extraer información de ellas para crear sus propias interpretaciones Levstik, (1996) citado en Rivero (2010, p.3).

El objetivo fundamental de la WebQuest es lograr que los estudiantes se enfrenten a las peripecias de la historia como investigación (utilización de fuentes, revisión de diversos puntos de vista, hechos históricos, etc.) sin que se pierdan en el mar de información que es el Internet y considerando que los alumnos de secundaria pueden distraerse más fácilmente si no se les guía para la búsqueda de la información; también es importante que hagan buen uso del tiempo y se dediquen a utilizar la información más que a buscarla. Con tantas exigencias en el mundo de hoy es importante que los alumnos accedan a Internet, aprendan y procuren consultar las fuentes provenientes de este medio ya que es posible encontrar diferentes autores y por tanto puntos de vista sobre un mismo hecho.

Las WebQuest como apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje, tienen tres características básicas que fundamenta su utilización durante actividades de aula y para cualquier nivel educativo. Primero, sus actividades pueden desarrollarse en el transcurso de una clase y cubrir un tema muy específico o desarrollar todo un módulo a lo largo de un tiempo mayor. Segundo, actividades de este tipo, bien diseñadas, permiten interesar al estudiante y mantenerlo a lo largo de toda la actividad logrando incrementar su comprensión sobre el tema tratado, ya que la información es muy específica y puede ayudarlo a problematizar. Por último, una vez construida cualquier actividad basada en la

Red es relativamente fácil actualizarla y darle una nueva connotación acorde a las necesidades del currículo o de las necesidades de los estudiantes.

Específicamente, para la enseñanza de la historia y el uso de la WebQuest, es necesario que los alumnos se familiaricen con la aplicación de determinadas habilidades o técnicas como la compilación de información, análisis crítico de las fuentes y formulación de hipótesis, con “la finalidad de que desde su propia experiencia práctica, hagan suya esa visión cuestionable y revisable de los resultados de su propia investigación, pues es así como se construye el conocimiento histórico” (Acosta, 2010, p.5)

Como se mencionó anteriormente, es importante que los alumnos aprendan a formular hipótesis de trabajo, aprender a clasificar fuentes, analizar y valorar las fuentes y formular explicaciones causales de los hechos Prats y Santacana (1998) citados en Acosta (2010, p.5).

Entonces para desarrollar estas habilidades es necesario que el estudiante asuma el rol del historiador o el de los personajes protagonistas de los hechos objeto de estudio. Aspectos que maneja la WebQuest, pues generalmente estas actividades implican el trabajo en grupo con la división de labores entre los estudiantes, quienes deben tomar papeles específicos. Éstas se construyen en base a recursos preseleccionados por el profesor, así de esta forma garantiza que los estudiantes se enfocarán en usar la información, analizarla y comprenderla en lugar de buscarla.

Otra característica importante de la WebQuest es que los procesos de enseñanza que originalmente partían del profesor, ahora se centran en los alumnos, lo que permite ver

un replanteamiento de los roles. Es decir que esta estrategia da paso, como lo explica (Barragán, s.f.) a un modelo educativo basado en el aprendiz, de forma progresiva se ofrece una consideración cada vez más importante a la responsabilidad del estudiante en la gestión y autorregulación de sus procesos de aprendizaje y a la capacidad de aprender a aprender; centrando su actividad de aprendizaje a la resolución de problemas prácticos y reales en los que se toman decisiones y se construyen nuevos conocimientos.

Una WebQuest se compone de 6 partes esenciales, Introducción, Tarea, Proceso, Recursos, Evaluación y Conclusión, que de acuerdo con Eduteka (2002a) y Santos y Vega (s.f) se describen a continuación:

INTRODUCCIÓN.

Provee al estudiante la información básica orientándolo sobre lo que le espera y motiva su interés a través de una variedad de recursos. La meta de la introducción es hacer la actividad atractiva y divertida para los estudiantes de manera que mantengan el interés a lo largo de la actividad. El proyecto debe presentarse a los estudiantes haciendo que los temas sean atractivos, visualmente interesantes, parezcan relevantes para ellos debido a sus experiencias pasadas o metas futuras, importantes por sus implicaciones globales, urgentes porque necesitan una pronta solución o divertidos ya que ellos pueden desempeñar un papel y formarse un criterio ante la situación problema.

TAREA

La tarea es el aspecto más importante de la WebQuest, en esta se detallan las metas y se concretan las intenciones educativas. Es una descripción formal de algo realizable e interesante así como factible, que los estudiantes deberán llevar a cabo al final de la WebQuest. Esto podría ser un producto tal como una presentación en power point, una exposición verbal, una cinta de video o realizar una obra de teatro.

Una de las ventajas de la WebQuest es que puede ser utilizada en diferentes años escolares en la medida que ésta se modifique y redefina de manera que se proponga a los alumnos actividades más profundas que las anteriores.

Existen diversas sugerencias de cómo diseñar una tarea propuestas por Bernie Dodge en la “Tareonomía de WebQuest: Una taxonomía de las Tareas”. En este se describen 12 formas de cómo diseñar una tarea (Eduteka, 2002b). Estas son:

- 1) Tareas de Repetición.
- 2) Tareas de Misterio
- 3) Tareas de Recopilación
- 4) Tareas Periodísticas
- 5) Tareas de diseño
- 6) Tareas de Productos creativos
- 7) Tareas para Construcción de consenso
- 8) Tareas de Persuasión
- 9) Tareas de Autoconocimiento
- 10) Tareas Analíticas
- 11) Tareas de Emisión de un juicio
- 12) Tareas científicas

1) Tareas de Repetición

Las WebQuest que contienen tarea de repetición, pide a los alumnos que aprendan algún tipo de información y que posteriormente demuestren haberla entendido. Los informes de investigación de este tipo son actividades muy fáciles que no generan mucho avance en la práctica educativa, pero que pueden ofrecer una introducción fácil al uso de la Red como fuente de información.

Los estudiantes pueden reportar lo que han aprendido a través de presentaciones en PowerPoint o HyperStudio, afiches o informes cortos. Estos son los WebQuest que se encuentran con mayor frecuencia y los menos retadores (o interesantes).

Ejemplo de este tipo de tarea pueden ser:

- ¿Dañará este volcán nuestra fiesta? (Will That Volcano Spoil Our Party)
<http://www.internet4classrooms.com/volcano.htm>
- Viajeros Tropicales (Tropical Travelers)
<http://www.richmond.edu/~ed344/webquests/tropical/>

2) Tareas de Misterio

Las WebQuest de misterio pueden ser una buena forma de atraer a los alumnos hacia un tema, encubriéndolo dentro de un acertijo o historia de detectives. Esto funciona bien en los grados escolares elementales, pero puede extenderse también hasta los estudiantes adultos. Por ejemplo en la WebQuest:

- ¿Fue asesinado el Rey Tutankhamun? (King Tutankhamun: Was It Murder?) Los alumnos examinan la misma evidencia que están debatiendo los expertos.

<http://www.pekin.net/pekin108/wash/webquest/>

3) Tareas de Recopilación

Una tarea sencilla para los estudiantes consiste en tomar información de varias fuentes y ponerla en un formato común. La recopilación resultante podría publicarse en la Red, o podría ser algún producto tangible no digital. Idealmente, una tarea de recopilación familiariza a los estudiantes con un cuerpo de contenido y les permite practicar la toma de decisiones de selección práctica y explicarlas, así como también organizar, dividir y parafrasear la información tomada de varias fuentes en diversidad de formas. Un ejemplo de este formato es:

- Un libro de cocina recopilado con recetas solicitadas a parientes, como en “Cocinando con sus tres hermanas” (Cooking with your Three Sisters).

<http://www.richmond.edu/~ed344/webquests/tropical/>

4) Tareas Periodísticas

Las WebQuest de tareas periodísticas pueden tratar sobre un evento específico que se deseé que los alumnos aprendan. Una forma de moldear este tipo de WebQuest es solicitando a los alumnos es que actúen como reporteros para cubrir el evento. La tarea incluye la recolección de hechos y su organización, en un recuento que encaje dentro de uno de los géneros tradicionales de noticias o reportajes. Cuando se evalué el desempeño

de los estudiantes se debe tener en cuenta que la precisión es importante y la creatividad no.

5) Tareas de diseño

De acuerdo con la definición del diccionario Webster, el diseño es "un plan o protocolo para llevar a cabo o lograr algo". Una tarea de diseño de WebQuest requiere que los estudiantes creen un producto o plan de acción que cumpla con una meta pre-determinada y funcione dentro de restricciones pre-establecidas. En la WebQuest:

- "Diseño de unas vacaciones en Canadá" (Design a Canadian Vacation),

<http://www.cesa8.k12.wi.us/teares/math/it/webquests/canada/index.html>

Los estudiantes crean un itinerario que cumple con los distintos intereses de una familia determinada.

6) Tareas de Productos creativos

Las tareas creativas de las WebQuests se centran en que los estudiantes produzcan algo dentro de un formato determinado (eje. Una pintura, una obra de teatro, una obra satírica, un afiche, un juego, un diario personal simulado o una canción), estas tareas son mucho menos predecibles y sus resultados finales más indefinidos que las tareas de diseño. Los criterios de evaluación para estas tareas deben enfatizar la creatividad y auto expresión así como la satisfacción de los criterios específicos para el género elegido.

Un ejemplo puede ser:

- "Días de Radio" (Radio Days) requiere la elaboración de libretos y la actuación en una obra de radio que incluya efectos de sonido y anuncios publicitarios.

<http://www.thematzats.com/radio/index.html>

7) Tareas para Construcción de consenso

Algunos temas van de la mano con la controversia. Las personas están en desacuerdo debido a las diferencias que tienen en sus sistemas de valores, a lo que aceptan como un hecho real y en relación a las experiencias que han tenido, o en relación con sus metas esenciales. En este mundo imperfecto es útil exponer a los futuros adultos a esas diferencias y ofrecerles oportunidad de realizar prácticas tendientes a resolverlas. La esencia de la tarea de construcción de consenso requiere que, en la medida de lo posible, se articulen, consideren y acomoden los diferentes puntos de vista. Para bien o para mal, los eventos actuales y la historia reciente presentan muchas oportunidades para practicarla. En este ejemplo es necesario debatir y sintetizar seis perspectivas diferentes dentro de una recomendación para la política conjunta:

- "Buscando la China"(Searching for China

<http://www.kn.pacbell.com/wired/China/ChinaQuest.html>

8) Tareas de Persuasión

Una tarea de persuasión va más allá de la simple repetición cuando se solicita a los estudiantes desarrollar una argumentación convincente que se base en lo que han aprendido. Las tareas de persuasión pueden incluir la presentación ficticia ante una

audiencia del consejo de la ciudad o ante un tribunal; escribir una carta, editorial o informe de prensa; producir un afiche o un video diseñado expresamente para influenciar las opiniones.

Existe cierta similitud con las tareas de construcción de consenso, pero se diferencian en que ésta busca reunir información para orientar puntos de vista de diferentes personas sobre un tema y dar una conclusión, y en las de persuasión se busca dar un punto de vista convincente sobre un tema e influir en la opinión de los demás.

Ejemplos de una WebQuest de tarea de persuasión:

- "Voltear el Voto" (Rock the Vote), donde los estudiantes diseñan una campaña publicitaria para promover la votación de adultos jóvenes.

<http://projects.edtech.sandi.net/lewis/rock/>

- La re-creación del "Caso Amistad" (The Amistad Case)

<http://projects.edtech.sandi.net/hover/amistad/>

9) Tareas de Autoconocimiento

Algunas veces la meta de una WebQuest es lograr un mayor conocimiento de sí mismo, conocimiento que puede ser desarrollado por medio de una exploración guiada de recursos en línea y fuera de ella. Existen pocos ejemplos de este tipo, quizá debido a que el conocimiento propio no tiene mayor representación en el curriculum actual.

Un ejemplo de ello está plasmado en "¿Qué voy a ser cuando crezca?" (What Will I Be When I Get Big?), que va llevando a los estudiantes mediante una progresión de recursos basados en la Red a que analicen sus metas y fortalezas y a desarrollar un plan de carrera.

10) Tareas Analíticas

Un aspecto de la comprensión radica en el conocimiento de cómo se interrelacionan las cosas y cómo las cosas comprendidas dentro de un tema se relacionan mutuamente. Una tarea analítica ofrece una forma de desarrollar ese conocimiento. En las tareas analíticas, se solicita a los estudiantes observar cuidadosamente una o más cosas y encontrar similitudes y diferencias con el objeto de descubrir las implicaciones que tienen esas similitudes y diferencias. Podrían buscar las relaciones de causa y efecto entre variables y se les solicitaría discutir su significado.

Ejemplo de tareas analítica:

- "Comparación entre San Diego y Biarritz" (San Diego-Biarritz Comparison)

<http://edweb.sdsu.edu/triton/SDBiarritz/SDBiarritzUnit.html>

11) Tareas de Emisión de un juicio

Evaluar algo requiere cierto grado de entendimiento de ese algo, así como la comprensión de algún sistema de evaluación que valga la pena. Las tareas de emisión de un juicio presentan al estudiante una cantidad de temas y se le solicita clasificarlas o valorarlas, o tomar una decisión informada entre un número limitado de opciones.

Es común, pero no es un requisito, que los estudiantes desempeñen un papel (rol) para llevar a cabo una tarea de emisión de juicio. Se han desarrollado excelentes WebQuest de este tipo dentro de un formato ficticio de un juicio. Ejemplo de ello es:

- "Proyecto Selva Virgen" (Rain Forest Project)

<http://projects.edtech.sandi.net/ofarrell/rainforest/>

12) Tareas científicas

La ciencia permea nuestra sociedad y es vital que los niños de hoy comprendan cómo funciona la ciencia, aunque a futuro no dediquen su vida a esta área. La Red nos acerca no sólo a los datos históricos sino los más actualizados y algunos de ellos pueden ofrecer práctica en ciencia real. El siguiente es un ejemplo de este tipo, aunque no esté enmarcada estrictamente dentro del formato de las WebQuest:

- "Jornada al Norte" (Journey North) <http://www.learner.org/inorth/>
- Y "El Ladrón del diamante del faro" (Lighthouse Diamond Thief WebQuest) es un ejemplo de una tarea científica combinada con un misterio.

<http://projects.edtech.sandi.net/kroc/scimethod/>

PROCESO

Describe los pasos que el estudiante debe seguir para llevar a cabo la Tarea de manera ordenada para lograr el objetivo final. Esto se puede lograr dividiendo las Tareas en Subtareas y describir los roles que debe interpretar o las perspectivas que debe tomar

cada alumno, el tipo de agrupamiento que se requiere para determinadas actividades, y cualquier otro tipo de indicación o ayuda.

RECURSOS

Consisten en una lista de sitios Web que el profesor ha localizado previamente para ayudar al estudiante a completar la tarea y que pueda enfocar su atención en el tema en lugar de navegar a la deriva. Los Recursos generalmente se dividen de acuerdo a cada Subtarea descrita en el Proceso, o de acuerdo a los diferentes grupos de estudiantes o roles específicos que se hayan preestablecido para desarrollar la WebQuest. Esto permite que el estudiante acceda fácilmente a la información y que conozca cómo, cuándo y para qué, debe utilizarla.

EVALUACIÓN

El tipo de evaluación que se realiza en las WebQuest es con el propósito de orientar al alumno para que alcance los objetivos de aprendizaje establecidos, así como involucrarlos en su proceso de evaluación. Se logra a partir del seguimiento de su proceso de aprendizaje en relación a las actividades que realizan, y de acuerdo a los aspectos que influyen en el desempeño del alumno, es decir su esfuerzo e interés, el nivel de comprensión del tema, las estrategias que utiliza para aprender y para solucionar problemas. Se debe considerar que para que una Evaluación sea efectiva es necesario tener claridad sobre los objetivos de aprendizaje y establecer, con base en ellos, criterios de evaluación que le indiquen al estudiante lo que se espera de él. Los estándares deben ser justos, claros, consistentes y específicos para el conjunto de Tareas.

CONCLUSIÓN

La Conclusión consiste en una idea final que resume los aspectos más relevantes del tema que se trabajó y que se esperaba el alumno descubriera mediante el desarrollo de la Tarea, así como de los resultados de la actividad que se llevó a cabo durante el desarrollo de la WebQuest. Debe expresarse en un párrafo de poca extensión.

2.2. Visión psicopedagógica de la WebQuest

La educación secundaria es parte de la educación básica en nuestro país, y es también la antesala para preparar a los adolescentes para los acontecimientos venideros en la sociedad de la que son partícipes. Sin duda alguna los adolescentes son el futuro del país, y es por ello que la enseñanza de la Historia en esta etapa educativa es relevante.

Los adolescentes como ciudadanos, el papel que juegan es igualmente importante, pues los compromete a tener conocimientos relacionados con el entorno social del país y del mundo para que igualmente puedan construir explicaciones del medio en el que viven.

Por lo anterior, no se puede ignorar que el contexto sociocultural del que forman parte los estudiantes de secundaria, está expuesto a intereses diversos, como lo son las tecnologías de la información, a las cuales se encuentran en estrecha relación, pues su vida gira en torno a éstas y otras herramientas tecnológicas para el ocio y entretenimiento, pero ajenos para utilizarlas como apoyo académico. Por tanto considero que los estudiantes además de cambiar las prácticas de entretenimiento alrededor de las tecnologías de la información, también deberían hacerlo para la elaboración de sus actividades escolares,

que lejos de ser un obstáculo al proceso de enseñanza aprendizaje, puede ser un beneficio para los jóvenes inmersos en una sociedad que requiere ciudadanos íntegros y formados para los retos venideros, porque en el uso de éstas herramientas no requieren manuales e instructivos pues es notable la facilidad con que suelen utilizarlas.

Precisamente el alcance tecnológico que hoy presenciamos es lo que a lo jóvenes les parece atractivo, de tal manera que al presentarles una educación basada en la memorización, le restan importancia o valor a la educación, y no porque no deseen aprender, sino porque no son las estrategias adecuadas para acercarse a ellos. Es, entonces la Internet uno de esos medios con el cual los docentes pueden trabajar la asignatura de historia dentro del aula.

La historia no debe centrarse en el uso del texto como único recurso de adquisición del conocimiento de dicha materia, aunque no se niega que sea el medio más importante e imprescindible para el estudio de ésta. Sin embargo, el texto, actualmente no sólo se encuentra en formato impreso y de manera lineal, también se encuentra en Internet. De manera que para ayudar a los alumnos a lograr un aprendizaje significativo de la historia, se puede hacer uso de la información procedente de Internet, que es lo que se pretende con la propuesta del presente trabajo, mediante las Webquest que son actividades en la que los alumnos centran su atención en el procesamiento de la información, para elaborar un producto final de aprendizaje, haciendo uso también de fuentes textuales o cualquier otra fuente que se encuentre al alcance de los alumnos. Fortaleciendo el aprendizaje y enfocando su atención en el análisis, interpretación y comprensión de la información que

se les propone, evitando que pierdan el tiempo y se distraigan ante la amplia información que existe en Internet.

Algunas de las ventajas que proporcionan las WebQuest es que, permite a los estudiantes poner en práctica el conocimiento así como plantearles situaciones problemáticas de la vida real. Situaciones que se pueden aprovechar para los estudiantes gradualmente aprendan a desarrollar habilidades de selección, discriminación, comparación y análisis de información de diversas fuentes, tal como la práctica profesional de un historiador lo demanda.

Mediante la utilización de las WebQuest se fomenta el desarrollo de las habilidades interpersonales, pues cada alumno desempeña un rol específico dentro de un grupo en el que deben coordinar sus esfuerzos para resolver una tarea o elaborar un producto.

Las WebQuest además de ser una estrategia de aprendizaje con el apoyo de internet para los alumnos de secundaria, también ofrecen desarrollar habilidades de pensamiento que permitan al alumno comprender y aprender más allá de lo mecánico y sin sentido. Por lo que en este punto mencionaremos algunos de los aportes de la WebQuest desde la mirada constructivista, principalmente el aprendizaje significativo de Ausubel y el aprendizaje colaborativo.

Uno de los aportes de las WebQuest es que sirven principalmente para temas que requieran de análisis y que invite a los estudiantes a dedicar su tiempo para realizar las actividades propuestas, y expongan sus puntos de vista sobre el tema abordado. Este tipo de actividades están muy relacionado con el aprendizaje significativo de Ausubel, quién

propone que a partir de los conocimientos previos es posible construir un nuevo aprendizaje que se almacena en la estructura cognitiva del alumno, creando un nuevo conocimiento que posteriormente le servirá para adquirir otros más nuevos. Por ende para este autor “resulta poco eficaz un aprendizaje mecánico de elementos que el alumno no estructure formando un todo relacionado” (Carretero, 2002, p.31).

Para Ausubel, aprender es sinónimo de comprender, de esta manera lo que se comprenda será aquello que se aprenda y se recordará mejor porque quedará integrada en la estructura de conocimientos. Así que el fin último de este enfoque es que el alumno sea capaz de codificar, procesar y retener la información. La importancia de que los alumnos sean capaces de comprender un conocimiento determinado, radica en que el docente además de crear condiciones óptimas para que el alumno realice una actividad mental constructiva, debe ser también el mediador de dicha actividad a fin de identificar el proceso de interacción entre el conocimiento previo y el esperado.

Ante esto hay que considerar que para que se produzca un aprendizaje significativo debe existir una predisposición por parte del alumno para aprender, es decir, el interés que éste demuestre ante una situación de aprendizaje; es importante también que el material educativo permita la construcción e interacción de las ideas o conocimientos previos con los que el material presenta.

En relación a estos aspectos es que se logra construir conocimientos que conlleven a una nueva estructura cognitiva del alumno, pues tomemos en cuenta que no se trata de la adquisición de nuevos conocimientos sino la modificación de toda la estructura una vez

asimilada la información. Así lo menciona Díaz-Barriga y Hernández (2010, p.28), la construcción del conocimiento escolar es un proceso de elaboración, ya que el alumno selecciona, organiza y transforma la información que recibe de diversas fuentes, estableciendo relaciones entre dicha información y sus ideas o conocimientos previos. Así, continúan estos autores, *aprender un contenido* quiere decir que el alumno le atribuye un significado, construye una representación mental a través de imágenes o proposiciones verbales, o bien elabora una especie de teoría o modelo mental como marco explicativo de dicho conocimiento.

Lo que sucede en la mente del alumno es un reacomodo de la información en la medida que las nuevas ideas y las ya existentes no se ajusten, entonces el alumno realiza un proceso de análisis con la información, y reorganiza sus conocimientos de acuerdo a explicaciones más amplias y claras.

Así desde este enfoque, la WebQuest ayuda a desarrollar la capacidad de análisis y síntesis a través de la estructuración de la información en conceptos como resultado de la lectura, la investigación, la discusión y la generación de ideas, la realización de interpretaciones autónomas e independientes, evaluaciones y diferenciaciones y la incorporación de nuevas conclusiones a las ya existentes (Bernabé, I. y Adell, J., 2006).

Considerando los postulados anteriores inicié la labor de diseñar las actividades de la WebQuest, que tiene por objetivo desarrollar las habilidades para la construcción del pensamiento histórico. Se realizó el análisis sobre la propuesta de Dodge, a partir de la tareonomía, se tomó en consideración que las actividades que mejor permiten apoyar a

los estudiantes al desarrollo de las habilidades del pensamiento histórico son las de persuasión debido a que se busca despertar el interés y la conciencia social, así como la participación de los adolescentes en la sociedad respecto a los grupos indígenas de nuestro país. Con base a esta postura, los alumnos podrán transmitir el mensaje a la sociedad, a partir de la construcción de su aprendizaje.

A continuación se presentan algunas características psicopedagógicas de las actividades diseñadas y las habilidades que desarrolla.

Elección del equipo de trabajo: Desarrolla el aprendizaje colaborativo, que se explicará más adelante en este apartado, ya que eligen su equipo de trabajo con el que colaborarán durante todo el desarrollo de las actividades. Les servirá para interactuar, compartir ideas y unir esfuerzos para el cumplimiento de la tarea.

Selección de la postura/especialidad: Se les dará a escoger una postura/especialidad para que le den vida a ese personaje, con el fin de acercarlos a la realidad y aprender sobre la perspectiva de cada uno.

Tarea de especialistas: A través de estas actividades, los alumnos se enfocarán en su área con la perspectiva profesional que cada uno de ellos desempeña en la vida real. De esta manera, los alumnos se involucran en situaciones reales, participando en la solución de problemas sociales y dando voz a los sectores marginados de nuestro país. Implica habilidades como la investigación, análisis, comprensión, discusión, trabajo colaborativo, trabajo independiente; selección, síntesis y organización de la información.

Construcción del árbol genealógico: Con esta actividad se inician en la investigación, pues deberán buscar información sobre su historia familiar, con la intención de encontrar antepasados indígenas. La historia familiar y el video de una nota periodística los lleva de la mano para hacerse cuestiones sobre aspectos culturales y sociales de la vida indígena en el país. Lo que va permitir a los alumnos descubrir la realidad que aqueja a los indígenas actualmente. En general, la actividad tiene la función de identificar las ideas y conocimientos que los alumnos poseen. Requiere habilidades de investigación, análisis, interpretación e integración de la información, generación de ideas.

Construcción del discurso: El discurso es el medio por el cual se comunicará a la población los acuerdos y demandas de los indígenas así como la importancia de respetar y conservar su cultura. El discurso, requiere poner en práctica habilidades de expresión oral y escrita; organización de ideas, análisis, selección, síntesis y organización de la información. Requiere de trabajo colaborativo para integrar en el discurso, los conocimientos adquiridos en la elaboración de las actividades.

Construcción del folleto: El folleto es la actividad final y con la que darán por sentado todo el conocimiento adquirido, es una fuente de comunicación, que al igual que el discurso, su mensaje es el reconocimiento de los indígenas como mexicanos, y el respeto y conservación de su cultura. La construcción del folleto requiere habilidades como el análisis, selección, síntesis y organización de la información, trabajo colaborativo y habilidad en la expresión escrita.

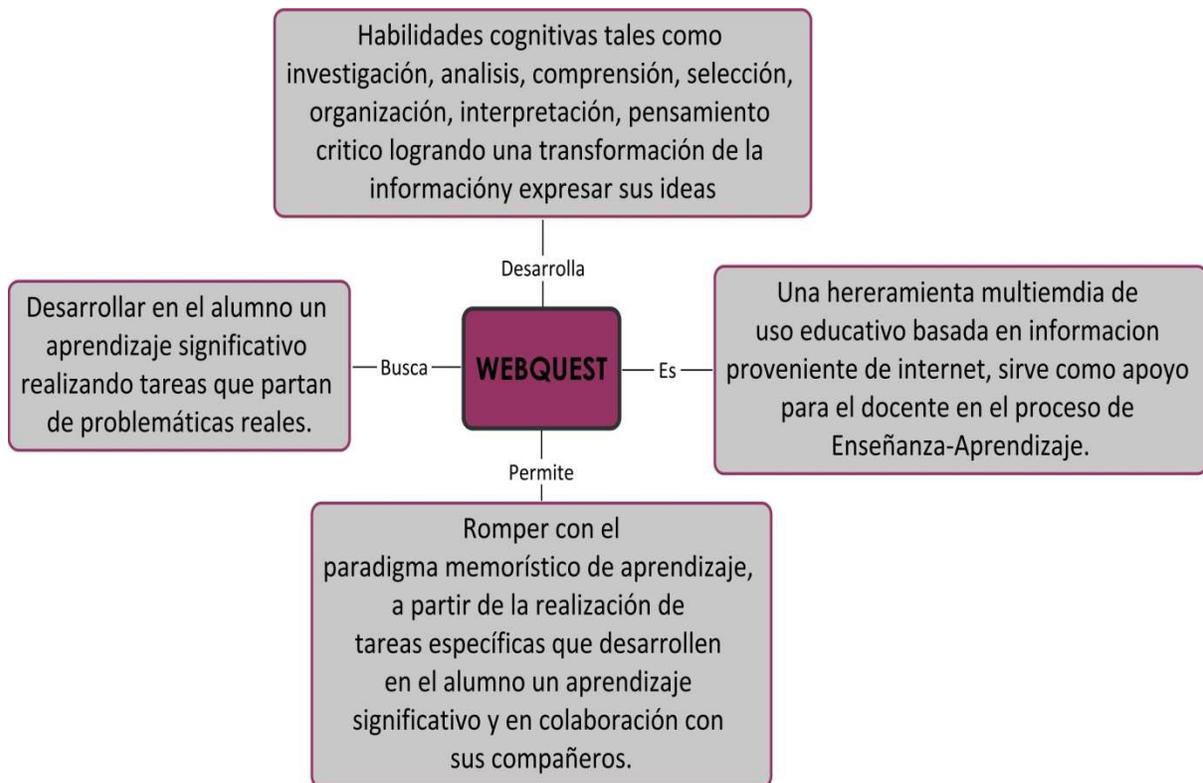


Figura 1. Características y funciones de una WebQuest
Fuente: Elaboración propia.

Otro de los enfoques en la utilización de las WebQuest, que se mencionó anteriormente, es el aprendizaje colaborativo. El aprendizaje colaborativo forma parte del constructivismo como postulado que parte de la idea de la educación como un proceso de socio-construcción.

Este tipo de aprendizaje fomenta la capacidad de los alumnos para relacionarse y vincularse con sus compañeros, pues cada alumno desempeña un rol específico dentro de un grupo en el que deben coordinar sus esfuerzos para lograr una tarea o construir un producto.

El empleo de la comunicación y la interacción entre los miembros del grupo es indispensable para culminación de una tarea la cual contiene las ideas y creatividad de cada uno de sus miembros. En general, este intercambio de ideas o feedback potencia las actitudes cognitivas y dinámicas en el aprendizaje dando al alumno la oportunidad de responsabilizarse de su aprendizaje.

Sin embargo, la responsabilidad no solo implica el aprendizaje propio y trabajar en equipo con un mismo objetivo en común, ya que para lograr esto cada miembro debe responsabilizarse por la tarea asignada para el cumplimiento de su totalidad.

Así lo explica Dillenbourg (1999) citado en Díaz Barriga y Hernández (2010, p.87) el aprendizaje colaborativo se refiere a que como miembro de un grupo los estudiantes poseen objetivos comunes de aprendizaje y toman conciencia recíproca de ello, existe división de tareas y comparten grados de responsabilidad e intervención en torno a una tarea o actividad.

La idea fundamental de utilizar este tipo de aprendizaje es además de romper con el paradigma de un aprendizaje memorístico y del alumno pasivo, que los alumnos a partir de su tarea específica puedan ser capaces de construir y explicar entre sus compañeros lo que están aprendiendo, creándose un diálogo entre los participantes. Lo que permite además de una participación conjunta, el intercambio de ideas y la resolución de las situaciones de aprendizaje.

III. DISEÑO DE LA WEBQUEST

“Nosotros no somos mitos del pasado, ni del presente, sino que somos pueblos activos. Mientras haya un indio vivo en cualquier rincón de América y del mundo, hay un brillo de esperanza y un pensamiento original.”

Rigoberta Menchú

3.1. Objetivo general

Diseñar una propuesta educativa multimedia: WebQuest, para coadyuvar en el desarrollo de habilidades inherentes a la construcción del pensamiento histórico en alumnos de tercero de secundaria.

3.2. Procedimiento de diseño del material

Selección del tema

La idea fundamental de tratar este tema se basa en ubicar la importancia que tiene conocer el pasado sobre la culturas indígenas para poder comprender el presente de la sociedad mexicana, en la cual emergen los grupos indígenas manifestando una diversidad de problemáticas que van desde la defensa de los lugares sagrados de los wixárikas como Wirikuta hasta luchas de emancipación política como la del Ejército Zapatista de Liberación Nacional (EZLN). Pero también se tiene que hacer mención sobre los aspectos culturales que prevalecen en nuestra sociedad y que lamentablemente se han ido perdiendo con el paso del tiempo, incluso se demeritan los recursos y costumbres que los grupos indígenas utilizan como estilo de vida. Parte de este desvanecimiento ha causado migraciones en busca de una mejor calidad de vida a otras ciudades, como resultado de la falta de oportunidades para sobrevivir. La finalidad es retomar y mantener vivas las tradiciones indígenas y resaltar su importancia, pues la situación marginal en la que se encuentran ha aminorado el respeto y el valor que se merecen, no solo como ciudadanos de este país, sino como grupos originarios y raíz de fundamental de lo que hoy somos.

A lo largo de la Historia de México los grupos indígenas han estado presentes, en gran medida para reclamar igualdad de derechos y oportunidades, sin embargo es un tema que se ha dejado de lado como si fuera algo que quedó en el pasado y que no es necesario recordar. Es un tema de interés social, que permite mostrar que la historia se estudia con el fin de comprender, en el presente, el porqué de otras épocas, es decir, conocer el pasado nos ayuda a comprender el presente.

El tema central de la WebQuest es diversidad cultural, abordado en el 3º grado dentro del Bloque V. México en la era global. El objetivo de manejar este tema es que los alumnos comprendan, reflexionen, analicen y expliquen que en nuestro país se construyó una identidad única y homogénea muy diferente a la identidad étnica y cultural que prevalece en la sociedad mexicana, muestra de ello son los diferentes movimientos indígenas que reclaman en la era global, reconocimiento como mexicanos y respeto a su cultura.

3.3. Diseño de la propuesta.

La WebQuest diseñada se realizó en un portal de plantillas prediseñadas, el cual se estructuró con los 6 apartados que propone Bernie Dodge, además de una guía didáctica dirigida al docente. El tipo de Tarea que se eligió para el diseño de la WebQuest es de persuasión, ya que con el tema que se trabaja es necesario que los alumnos puedan construir argumentos de manera que se logre concientizar y persuadir acerca de la existencia y necesidades de la población Indígena de nuestro país.

Se anexa a este trabajo un disco con el material diseñado, al construirse con el programa Flash Player presenta algunas variaciones (colores, tipografía), se realizó de esta forma

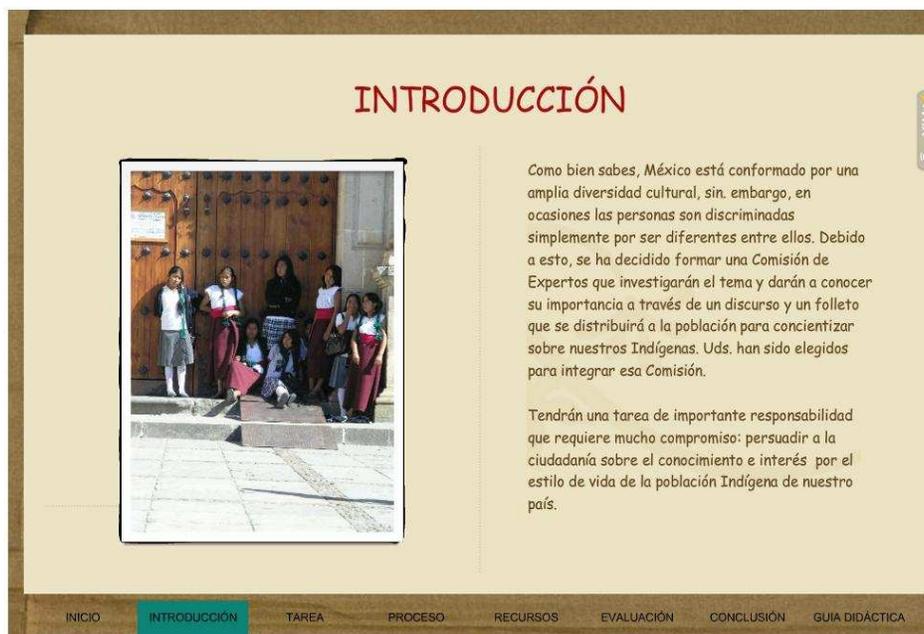
debido a la complejidad que presenta almacenar una página Web en un CD. La WebQuest original, se encuentra disponible en:

<http://susilencio.wix.com/wqdiversidad>

INTRODUCCIÓN.

La introducción tiene como característica principal ser el motivador para la realización de toda la actividad, por lo que debe ser clara y precisa, de modo que se logre el interés a la reflexión acerca de la importancia que tienen los Grupos Indígenas, su cultura, historia, conflictos sociales y presencia en el México actual.

Este apartado puede ser presentado ante todo el grupo de manera oral, para generar cuestionamientos o debates acerca del tema y se logre interesar aun más a los alumnos a la investigación, proporcionando información sobre sus conocimientos previos acerca del tema.



The image shows a screenshot of a web page with a light beige background. At the top center, the word "INTRODUCCIÓN" is written in a large, red, serif font. Below the title, on the left, is a rectangular photograph showing a group of about seven indigenous women standing in front of a large, dark wooden door. They are wearing traditional clothing, including red and white blouses and skirts. To the right of the photo is a block of text in a small, black, sans-serif font. At the bottom of the page, there is a horizontal navigation bar with several tabs: "INICIO", "INTRODUCCIÓN" (which is highlighted in a teal color), "TAREA", "PROCESO", "RECURSOS", "EVALUACIÓN", "CONCLUSIÓN", and "GUIA DIDÁCTICA".

INTRODUCCIÓN

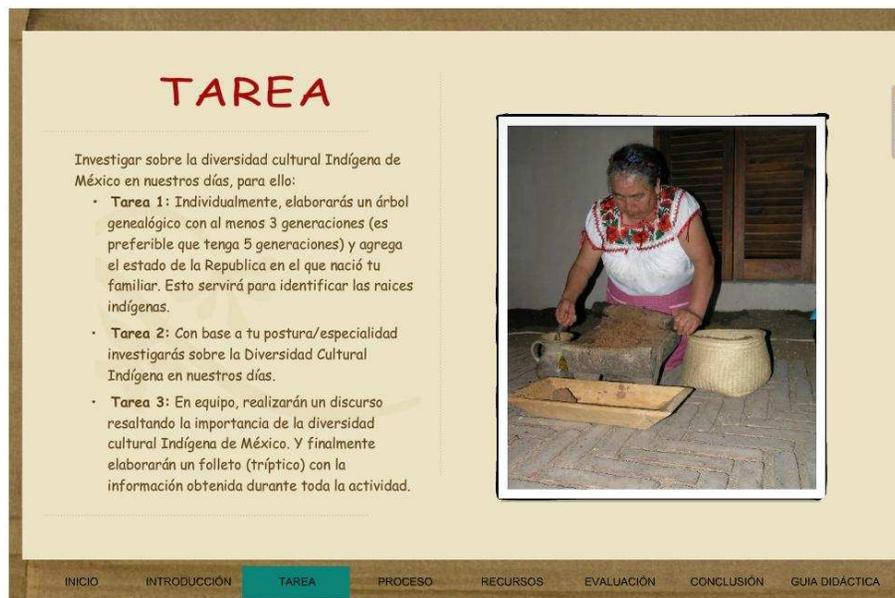
Como bien sabes, México está conformado por una amplia diversidad cultural, sin embargo, en ocasiones las personas son discriminadas simplemente por ser diferentes entre ellos. Debido a esto, se ha decidido formar una Comisión de Expertos que investigarán el tema y darán a conocer su importancia a través de un discurso y un folleto que se distribuirá a la población para concientizar sobre nuestros Indígenas. Uds. han sido elegidos para integrar esa Comisión.

Tendrán una tarea de importante responsabilidad que requiere mucho compromiso: persuadir a la ciudadanía sobre el conocimiento e interés por el estilo de vida de la población Indígena de nuestro país.

INICIO **INTRODUCCIÓN** TAREA PROCESO RECURSOS EVALUACIÓN CONCLUSIÓN GUIA DIDÁCTICA

TAREA

La tarea es el elemento más importante de una WebQuest, debe ser clara pues en ella se explica las actividades que los alumnos tendrán que realizar. Debe invitar al desarrollo de habilidades cognitivas a través de la investigación y transformación de la información, específicamente la WebQuest de Diversidad Cultural Indígena de México tiene como objetivo que los alumnos comprendan, analicen e interpreten información necesaria para la construcción del pensamiento histórico.



The image shows a screenshot of a WebQuest page. At the top, the word "TAREA" is written in large, bold, red letters. Below it, there is a paragraph of text: "Investigar sobre la diversidad cultural Indígena de México en nuestros días, para ello:". This is followed by three bullet points, each describing a task. To the right of the text is a photograph of a woman wearing a white blouse with a colorful floral pattern and a pink skirt, working with clay on a wooden table. The background of the page is a light beige color. At the bottom, there is a navigation bar with several tabs: "INICIO", "INTRODUCCIÓN", "TAREA" (which is highlighted in a darker color), "PROCESO", "RECURSOS", "EVALUACIÓN", "CONCLUSIÓN", and "GUÍA DIDÁCTICA".

TAREA

Investigar sobre la diversidad cultural Indígena de México en nuestros días, para ello:

- **Tarea 1:** Individualmente, elaborarás un árbol genealógico con al menos 3 generaciones (es preferible que tenga 5 generaciones) y agrega el estado de la Republica en el que nació tu familiar. Esto servirá para identificar las raíces indígenas.
- **Tarea 2:** Con base a tu postura/especialidad investigarás sobre la Diversidad Cultural Indígena en nuestros días.
- **Tarea 3:** En equipo, realizarán un discurso resaltando la importancia de la diversidad cultural Indígena de México. Y finalmente elaborarán un folleto (tríptico) con la información obtenida durante toda la actividad.

INICIO INTRODUCCIÓN TAREA PROCESO RECURSOS EVALUACIÓN CONCLUSIÓN GUÍA DIDÁCTICA

El desarrollo de esta WebQuest se basa principalmente en 3 tareas a cumplir, de las cuales en cada una elaborarán un producto donde se plasme la transformación de la información en los nuevos conocimientos adquiridos. Los alumnos deben analizar textos provenientes de Internet donde exploren nuevos conocimientos que los ayuden a construir argumentos para exponer y esclarecer, desde su postura o especialidad, la defensa de la Cultura de los Pueblos Indígenas, en un trabajo final. Las tres actividades a desarrollar son:

Investigar sobre la diversidad cultural Indígena de México en nuestros días, para ello:

- Tarea 1: Individualmente, elaborarán un árbol genealógico (agregando el estado de la República en que nacieron sus familiares), que contemple al menos 3 generaciones (cinco si es posible considerando que los grandes movimientos migratorios a las ciudades se dieron después de la década de los 40) con la intención de identificar las raíces indígenas.
- Tarea 2: Con base a su postura/especialidad investigarán sobre la Diversidad Cultural Indígena en nuestros días.
- Tarea 3: En equipo, elaborarán un discurso que tendrán que exponer, resaltando la importancia de la Diversidad Cultural Indígena de México. Y finalmente elaborarán un folleto (tríptico) con la información obtenida durante toda la actividad.

PROCESO

En este apartado los alumnos encontrarán con detalle y precisión lo que deben realizar para el producto final. Se explica también el modo en que trabajarán y el número de integrantes que se necesitan para el grupo de trabajo; se les indica y describen los roles que pueden elegir para la realización de una de las tareas. Finalmente se enmarcan los pasos a seguir de cada una de las actividades, se muestran explícitamente las 3 que deben elaborar.

PROCESO



¡Ahora puedes comenzar con las actividades!

Trabajarán en equipos de cuatro personas y cada uno de ustedes tendrá un trabajo individual. La actividad final será en conjunto y su evaluación será tanto individual como en equipo.

Así que:

- Forma tu equipo considerando que todos deben comprometerse con la actividad, y después decidan quién será cada especialista que necesitamos.
- Se te proporciona información para que sepas a que se dedica cada profesional y más abajo, para que puedas elegir, encontrarás un pequeño listado

Iniciemos Tarea 1 Tarea 2 Tarea 3

INICIO INTRODUCCIÓN TAREA PROCESO RECURSOS EVALUACIÓN CONCLUSIÓN GUIA DIDÁCTICA

Tarea 1

Esta actividad está pensada para que los alumnos trabajen individualmente, investigando sobre sus raíces familiares y antecedentes culturales, con la intención de que identifiquen a través de su propia historia familiar las regiones habitadas por indígenas en nuestro país. La actividad consiste en la realización del árbol genealógico para identificar de qué Estado del país viene la ascendencia familiar del alumno, así como resaltar la existencia de indígenas en esa parte del país. Posteriormente deberán contestar una serie de preguntas con relación a la forma de vida y tradiciones, y concluir con el video de una nota periodística. Con esta nota se pretende que los alumnos conozcan uno de tantos casos en que los indígenas son afectados en sus condiciones de vida.

Tarea 2

En esta actividad los alumnos trabajarán en equipo de acuerdo a la postura/especialidad que eligieron. Estas son:

Abogado	Antropólogo	Miembro de la CDI	Indígena
Hablará sobre los derechos indígenas.	Hablará sobre las expresiones culturales indígenas y diversidad cultural.	Hablará sobre discriminación, exclusión e inclusión.	Hablará sobre su desarrollo, progreso o limitaciones en la actualidad.

A cada especialista se le pide que investigue sobre los indígenas de acuerdo a su área de conocimiento. Y se les da la opción de consultar el video inicial las veces que sean necesarias para reforzar su material de trabajo.

Abogado

Su papel será conocer, defender y argumentar los derechos de los Indígenas como ciudadanos mexicanos, investigando y explicando sobre los derechos humanos. La tarea consiste en dos partes, explicar las necesidades básicas para vivir y los factores que *amenazan o satisfacen* esas necesidades, haciendo uso de un cuadro que se proporciona dentro del apartado de tarea. La segunda parte consiste en escuchar los videos correspondientes y realizar un diagrama en el que se explique los derechos humanos, sociales y la diversidad cultural. Se le proporciona algunas palabras que pueden utilizar para realizar en diagrama.

Antropólogo

Su papel será explicar la diversidad cultural y comprender la vida de los pueblos Indígenas de México. Consiste en dos partes, la primera en la realización de un mapa mental dando respuesta a: ¿Que sabes sobre la vida de los indígenas? La segunda parte consiste en la revisión de un texto y un par de videos secuenciales, que trabajarán con preguntas guía.

Miembro de la CDI (Comisión Nacional para el Desarrollo de los Pueblos Indígenas)

Su papel será explicar la problemática causada por la discriminación y exclusión, la importancia de las necesidades para vivir, respetar, valorar e incluir a los Indígenas en la sociedad; así como mencionar qué necesita la sociedad mexicana para lograrlo.

Indígena

Su postura como Indígena será explicar las dificultades y progresos de los Indígenas en la actualidad. Debe fundamentar bien la forma de vida y transmitir lo conocimientos, experiencias y deseos de su pueblo. Se le pide realizar un escrito de al menos una cuartilla considerando los elementos anteriores.

Tarea 3

La idea principal de construir un discurso es que los alumnos puedan plasmar en papel sus ideas y aportaciones así como presentarlo ante una audiencia, reuniendo todo la información que investigaron y analizaron de diversas fuentes. Los alumnos desarrollan habilidades cognitivas, ya que utilizaran el lenguaje oral y escrito, tendrán que argumentar, razonar y construir coherentemente sus ideas para lograr su discurso y con ello la construcción del pensamiento histórico.

Finalmente, se les pide realizar un tríptico, en el que deberán sintetizar la información y dirigirlo a la comunidad. Para realizar estas dos tareas finales, se le proporciona páginas web, incluidas también en el apartado de recursos, que les servirán para conocer y saber construir ambas actividades, ya que se explica cada una de ellas.

RECURSOS

En este apartado se especifica cada una de las páginas con las que trabajaran los alumnos para realizar las actividades que se muestran en el apartado de Proceso. Se encuentran divididas por tareas, y a su vez una de ellas, en la que tendrán que tomar una especialidad, está subdividida en cuatro apartados: Abogado, Antropólogo, Membro de la CDI e Indígena. Los alumnos encontrarán la información necesaria para cumplir con la conclusión de las actividades.



The screenshot shows a digital interface with a light beige background. At the top left, the word "RECURSOS" is written in a large, red, serif font. Below it is a square image showing a wooden table with a pitcher and a bowl. To the right of the image, the text "Para la tarea 1:" is followed by two bullet points: "[México: histórica discriminación y marginación Indígena](#)" and "Descarga el programa [Cmap Tools](#), para realizar el árbol genealógico." Below the text are four buttons: "Para la Tarea 1" (dark grey), "Para la Tarea 2" (orange), "Para la Tarea 3" (orange), and "Recursos extras" (orange). At the bottom, a navigation bar contains the following tabs: "INICIO", "INTRODUCCIÓN", "TAREA", "PROCESO", "RECURSOS" (highlighted in teal), "EVALUACIÓN", "CONCLUSIÓN", and "GUÍA DIDÁCTICA". A small "XMM" logo is visible in the top right corner of the page.

EVALUACIÓN

La evaluación es una forma de medir el trabajo de los estudiantes mediante una serie de criterios o rúbricas, que permite a los alumnos conocer lo que se espera de ellos en la realización de su trabajo. De igual manera este método de evaluación le permite al docente evaluar los niveles de desempeño de los alumnos.

EVALUACIÓN

Trabajo en equipo			
Criterios	Bueno	Aceptable	Deficiente
Participa dando opiniones y aportando ideas.	5	3	1
Colabora en las tareas asignadas.	5	3	1
Muestra interés	5	3	1

El Discurso			
Criterios	Bueno	Aceptable	Deficiente
Atrae la atención del auditorio	5	3	1
Tiene fluidez al hablar y lo hace con destreza.	5	3	1
El contenido es claro, adecuado y tiene buena argumentación.	5	3	1
Se presenta de forma convincente al auditorio.	5	3	1
El contenido se conforma por el trabajo de síntesis de los 4 especialistas.	5	3	1

Investigación individual			
Criterios	Bueno	Aceptable	Deficiente
Identifican los puntos centrales de la información.	5	3	1
Demuestran mucho conocimiento sobre los temas trabajados.	5	3	1
Utiliza todos los recursos que se proporcionan de forma integrada.	5	3	1

El Folleto			
Criterios	Bueno	Aceptable	Deficiente
Tiene buena presentación	5	3	1
Integra información de todos los especialistas.	5	3	1
El contenido se apega al tema y es informativo, claro y conciso.	5	3	1
El contenido explica claramente la problemática social y propone soluciones.	5	3	1

INICIO
INTRODUCCIÓN
TAREA
PROCESO
RECURSOS
EVALUACIÓN
CONCLUSIÓN
GUIA DIDÁCTICA

En esta WebQuest se

proponen 4 aspectos a evaluar: Investigación Individual, Trabajo en equipo, El discurso y El Folleto, (estos dos últimos se refiere a los productos finales que realizarán en equipo). Dentro de los cuales contienen los criterios a evaluar. Es muy importante y recomendable presentar a los alumnos estas rúbricas de evaluación antes de comenzar con las actividades ya que ayudará a conocer los criterios con los que serán calificados.

CONCLUSIÓN

En este apartado se expresa brevemente lo que trabajaron los alumnos durante el desarrollo de la WebQuest, así como los alcances de aprendizaje esperados sobre el tema tratado.

CONCLUSIÓN

Una vez concluida la tarea tendrás un mejor conocimiento sobre la diversidad cultural de nuestro país y la importancia de esta, a partir de la visión del mundo y costumbres de los grupos indígenas, que como ciudadanos mexicanos no están exentos de las mismas oportunidades de la población en general.



INICIO
INTRODUCCIÓN
TAREA
PROCESO
RECURSOS
EVALUACIÓN
CONCLUSIÓN
GUIA DIDÁCTICA

GUÍA DIDÁCTICA

Al crear una WebQuest es importante incorporar un apartado para el docente, en el que pueda encontrar información que le sea de utilidad, como son los objetivos y el tiempo requerido para realización de las actividades. En esta WebQuest se le presenta al docente los siguientes apartados como apoyo a su tarea docente: Planeación didáctica, Objetivos, Contenidos, Tiempo y Herramientas TIC.



The image shows a screenshot of a web-based interface for a didactic guide. The title 'GUÍA DIDÁCTICA' is displayed in large, red, serif font at the top left. Below the title, the section 'Planeación didáctica' is highlighted. The main text describes the purpose of the WebQuest: to help students develop historical thinking through activities that highlight the socio-historical situation of indigenous people in Mexico. It specifies that the activity is designed for third-grade secondary students, focusing on cultural diversity, marginalization, and reclamation, within the context of the 'Mexico in the Global Era' block and the 'Indigenous' program of the 2006 studies.

GUÍA DIDÁCTICA

Planeación didáctica

Con esta WebQuest se busca que los alumnos sean capaces de desarrollar un pensamiento histórico, a través de la realización de actividades que pongan de manifiesto la situación sociohistórica por la cual atraviesan los indígenas de México en la actualidad.

Se trata de una actividad pensada para alumnos de tercero de secundaria, con el tema Diversidad Cultural, abordado en los programas de estudios, dentro del Bloque V México en la era global, con la temática: Marginación y reivindicación Indígena, en el programa de estudios 2006; y *Cultura, Identidad Nacional y Globalización en el*



At the bottom of the interface, there is a navigation menu with the following items: INICIO, INTRODUCCIÓN, TAREA, PROCESO, RECURSOS, EVALUACIÓN, CONCLUSIÓN, and GUÍA DIDÁCTICA. The 'GUÍA DIDÁCTICA' item is highlighted in a teal color. On the right side of the interface, there is a vertical navigation bar with a 'MAX' icon and a downward arrow.

CONCLUSIÓN

La importancia de las Tecnologías de la comunicación y la información en la escuela radica en que son una herramienta para la enseñanza, pero también son parte de un cambio en la cultura y forma de vida de una sociedad que se transforma. Y en la medida que se transforma y se crean nuevos escenarios en la sociedad también es necesario que en la escuela, donde la futuras generaciones se forman, exista una reestructuración de la enseñanza y por tanto en la forma en que se presenta el discurso escolar a los alumnos. Considerando que son los alumnos quienes deben aprender, entonces debería centrarse la atención en su proceso cognitivo y la forma en que perciben el mundo.

Como se explicó a lo largo de este trabajo, los procesos educativos intervienen en el aprendizaje de los alumnos y en la formación de ciudadanos para la construcción de una sociedad sólida, sin embargo para lograr esto no basta con la cátedra del docente como único poseedor de conocimientos, sino que es necesario brindarle la oportunidad al alumno de construir su conocimiento a través de diversas estrategias con las que pueda experimentar nuevas formas de aprendizaje. Las tecnologías de la información y la comunicación aportan una nueva perspectiva, pues entrada la globalización es necesario pensar una educación en donde el alumno como ciudadano distinga las transformaciones de la sociedad, desarrolle habilidades sociocognitivas y conviva con la diversidad cultural.

La estrategia educativa propuesta se vislumbró como herramienta de apoyo para la enseñanza de la historia, tomando como punto de partida un problema del presente que nos pudiera llevar a los problemas del pasado y como plataforma para impulsar esta

forma de aprender historia. Se consideró también los conocimientos tecnológicos y su influencia en los alumnos para construir una estrategia multimedia con el uso de Internet.

Con el diseño de esta estrategia educativa se buscó entrelazar ambas ideas con el propósito de darle un sentido más significativo a la enseñanza de la historia. Para lo cual se consideró importante partir de los planes de estudio, pues si se pretendía crear un material educativo, debía estar sustentado bajo los estándares curriculares para que fuera no sólo funcional en la parte pedagógica sino también en la planeación docente.

El uso de la WebQuest como estrategia de enseñanza-aprendizaje, proporciona al docente ventajas para realizar este proceso de planeación, ya que es él quien por lo general diseña y guía la búsqueda de información en Internet, pues selecciona sitios web y marca tareas claras y factibles de acuerdo a la temática que se abordará. En el caso específico del tema Diversidad Cultural Indígena, abordado en los planes curriculares, se tomaron en cuenta elementos mencionados en estos de manera que sirva de apoyo en el aula, pero también pudiera ser funcional como guía para el diseño de otros materiales en temas para la misma asignatura.

Las tareas planteadas, se diseñaron pensando en un grupo de especialistas que pudieran abordar el tema de Diversidad Cultural Indígena con el fin de tener varias perspectivas, pero sobre todo que al trabajar en conjunto fusionaran sus conocimientos y experiencia. Para ello fue necesario considerar que en estas actividades los alumnos puedan sentirse identificados con el rol de su elección, de manera que se convierta en un incentivo para realizar la investigación correspondiente, logrando estimular al alumno a realizar un

proceso de pensamiento de alto nivel, así como fomentar el apoyo y colaboración con sus compañeros de equipo dentro del aula, quienes juegan un papel importante para la conclusión de la actividad. Además estas mismas características es lo que promueve un aprendizaje significativo, ya que hacer una investigación a partir de un rol definido y complementando la información con los compañeros, es mejor forma de aprender y comprender que sólo obteniendo información del profesor, lo cual implica la adquisición de un nuevo y mejorado conocimiento que quede en la estructura cognitiva del alumno por uno que ya existía.

Lo más importante es que con estas actividades se desarrolle en los alumnos habilidades de pensamiento que les permita, a partir de su conocimiento previo y el manejo de la información, ampliar y construir su perspectiva de los acontecimientos nacionales de corte histórico-social respecto al tema de los Indígenas, pero sobre todo que identifiquen y comprendan que las diferentes enfoques sobre un mismo tema amplían la visión de la problemática, dando la posibilidad de hacerse visible ante la sociedad y buscar soluciones reales.

De esta manera desarrollar materiales centrados en el alumno partiendo de estrategias que los involucre en su propio aprendizaje y orientándolos en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación para aspectos educativos, puede generar una cultura de uso académico responsable que coadyuve a la formación de individuos cívica y socialmente informados, analíticos y críticos respecto a la información que provienen de Internet y otros medios, así como de acontecimientos históricos-sociales actuales.

Además, con este tipo de recursos son visibles los cambios entre el método de enseñanza tradicional y nuevos ambientes de aprendizaje mediados por las Tecnologías de la Información y la Comunicación, lo que genera un cambio de actitud ante el uso de las mismas y una formación académica entre los alumnos, ya que suelen estar acostumbrados al uso de estos recursos para su vida social.

Por otro lado también tiene que ver el rol que juegan docente y discente, aunque queda mucho por hacer en lo que respecta a la educación básica y principalmente en el área de las ciencias sociales, el resultado que puede proporcionar el diseño de materiales educativos con esta perspectiva puede ser una gran aportación para la educación en nuestro país, generando un cambio en la visión pedagógica de alumnos y docentes, ya que estos roles pueden llegar a invertirse si se piensa en romper con la estructura tradicional, donde el docente es el informador y el alumno el receptor de información.

Su alcance a nivel mundial, en lo que respecta a Latinoamérica y Europa, es lo que da fortaleza a materiales como lo es la Webquest, pues quiere decir que es una herramienta que funciona a cualquier nivel educativo y área de aprendizaje. Sin embargo su limitación respecto al nivel secundaria en México podría ser el temor de los profesores para introducir las tecnologías a sus prácticas escolares, quizá por desconocimiento de sus virtudes o por desinterés en capacitarse para ello, otro factor importante que limita su uso es que las instalaciones en algunas escuelas, principalmente las públicas, no cuentan con el mobiliario suficiente para llevar a la práctica este tipo de enseñanza, al menos no dentro del aula, pues cabe aclarar que el uso de internet tiene la posibilidad de usarse desde cualquier sitio siempre y cuando haya conexión a Internet.

REFERENCIAS

- Acevedo, C. y Salazar, J. (2010). La enseñanza de la historia en México en los tiempos de la globalización. Obtenida el 24 de abril de 2013, <http://www.pensarhistoricamente.net/ideher10/content/la-ense%C3%B1anza-de-la-historia-en-m%C3%A9xico-en-los-tiempos-de-la-globalizaci%C3%B3n>
- Acosta, L.M., (2010). La enseñanza-aprendizaje de la historia en bachillerato y las TIC: la introducción de la estrategia WebQuest. Obtenida el 24 de abril de 2013, de http://clio.rediris.es/n36/didactica/lmacosta_iehcan.pdf
- Adell, J. (2004, marzo). Internet en el aula: Las Webquest. EDUTEC, 17. Recuperado el 24 de abril de 2013, de http://www.uib.es/depart/gte/edutec-e/revelec17/adell_16a.htm
- Arribas, A. e Islas, O. (2009). Niños y jóvenes mexicanos ante Internet. Razón y Palabra, nº 67 (2). Consultado el 14 de febrero de 2012, <http://www.razonypalabra.org.mx/N/N67/varia/aarribas.html>
- Balaguer Prestes, R. (2002). Videojuegos, Internet, Infancia y Adolescencia del nuevo milenio. Recuperado el 30 de enero de 2012, de <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=6>
- Barba, C. (2005, marzo). La Webquest y la didáctica de la historia. Quaderns Digitales, 37. Consultada el 26 de abril de 2013, de http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloU.visualiza&articulo_id=8298
- Barragán, R. (s.f). Bases metodológicas de las WebQuest. Guía para su diseño. Comunicación y Pedagogía, 206. Consultada el 29 de abril de 2013,

<http://www.centrocp.com/bases-metodologicas-de-las-webquest-guia-para-su-diseno/>

- Bernabé, I. y Adell, J. (2006). El modelo WebQuest como estrategia para la adquisición de competencias genéricas en el EEES. Recuperado el 24 de junio de 2011, de <http://elbonia.cent.uji.es/jordi/wp-content/uploads/docs/iolanda-bernabe-munoz.pdf>
- Bringué, X. y Sábada, C. (2009). La Generación interactiva en México. Niños y Adolescentes frente a las pantallas. Revista Razón y Palabra, nº 69 (4). Consultada el 14 de febrero de 2012, <http://www.razonypalabra.org.mx/Bringue.pdf>
- Buckingham, D. (2008). Más allá de la tecnología: Aprendizaje infantil en la era de la cultura digital. Buenos Aires: Manantial.
- Carretero, M. (2002). Constructivismo y educación. México: Progreso
- Carrier, Jean-Pierre. (2002). Escuela y multimedia. París: siglo XXI editores
- Castillo Alvarado, C.G. (s. f.) La enseñanza de la historia en la escuela primaria, 54, artículo 13. Recuperado el 22 de abril del 2010, de <http://www.uanl.mx/publicaciones/reforma/archivos/54/13.pdf>
- Díaz-Barriga, F., Hernández, G. (2010). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. México: McGra Hill
- Díaz Mohedo, M. y Vicente Bújez, A. (2011). Los jóvenes como consumidores en la era digital. Revista electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado 14 (2). Recuperado el 30 de enero de 2012, de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=217019031011>

- Eduteka (2002a). La WebQuest y el uso de la información Recuperado el 18 de abril de 2012, de <http://www.eduteka.org/comenedit.php3?ComEdID=0010>
- Eduteka (2002b). Tareonomía del WebQuest: Una taxonomía de tareas. Recuperado el 3 de mayo de 2012, de <http://www.eduteka.org/Tema11.php>
- Florescano, E. (2012) La función social de la Historia. México: Fondo de cultura económica.
- Fontana, J. (2003). ¿Qué Historia enseñar? Consultado el 18 de agosto de 2012, Universidad Nacional del Litoral: http://bibliotecavirtual.unl.edu.ar:8180/publicaciones/bitstream/1/2486/1/CLIO_7_2003_pag_15_26.pdf
- Fradkin, Canedo, Barral y Cercós. (s.f). Situación y perspectivas de la Enseñanza de la Historia. Recuperado el 31 de marzo de 2011, Instituto Superior de Formación Docente Nro. 127 “Ciudad del Acuerdo”:
<http://www.instituto127.com.ar/Documentacion/Seminarios/Historia.doc>
- Gómez Goitia, J.M, (2002). Recuperado el 18 de febrero 2010, de Gómez Goitia, J.M, (2002). Recuperado el 18 de febrero 2010, de <ares.unimet.edu.ve/academic/investigaciones/TIC/607.doc>
- Hernández Rojas, G. (2004). Paradigmas en Psicología de la educación. México: Paidós.
- López, Meza, Montaña, Tirado y Villegas (2007). Imprenta e Internet como detonadora de cambio en la sociedad. Recuperado el 19 de julio de, <http://www.cbtis206.edu.mx/articulos/imprentavsinternet.pdf>
- López Pérez, O. (2006). Enseñar Historia como un saber necesario para comprender la complejidad social y humana. En L. E. Galván, La formación de una conciencia histórica. Enseñanza de la Historia en México (pp. 55-74). México: SEP y Academia Mexicana de Historia.

- Marín Hernández, Juan José (2003). La enseñanza de la Historia en la edad de los multimedia y las nuevas tecnologías: posibilidades y límites. Revista Reflexiones 82 (2). Recuperado el 8 de septiembre de 2011, de http://www.reflexiones.fcs.ucr.ac.cr/images/edicion_82_2_03/la_ensenanza.pdf
- Marquès G, P. (2007). Innovación educativa con las TIC: infraestructura, entornos de trabajo, recursos multimedia, modelos didácticos, competencias TIC... Consultado el 24 de abril de 2013, de <http://www.peremarques.net/innovacionescuelaTIC.htm>
- Méndez, M. (2005). El Impacto de las Nuevas Tecnologías de la Información en la Sociedad y su Cultura Científico-Tecnológica. Revista Razón y Palabra, nº43 (4). Recuperado el 23 de enero de 2012, de <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n43/mmendez.html>
- Méndez, S. y Rodríguez, E. (2011). Consecuencias futuras del despertar de una generación de adolescentes digitales. Escenarios posibles. Revista de Estudios de Juventud, nº92 (1). Recupera el 17 de julio de 2012, de <http://www.injuve.es/sites/default/files/RJ92-04.pdf>
- Monereo, C. (2005). Internet y competencias básicas. Aprender a colaborar, a comunicarse, a participar, a aprender. Barcelona:Graó.
- Montes, R. (2012, 21 de octubre). Conocer a la ciudad para quererla. El universal, p. C3.
- Oksman. V. y Rautiainen. P. (2002). Toda mi vida en la palma de mi mano. La comunicación móvil en la vida diaria de niños y adolescentes de Finlandia. [versión electrónica]. Estudios de juventud, 57(2), 25-32. <http://www.injuve.es/sites/default/files/57capitulo2.pdf>

- Piscitelli, A. (2006). Nativos e inmigrantes digitales. ¿Brecha generacional, brecha cognitiva, o las dos juntas y más aún? Revista Mexicana de Investigación Educativa, nº 28, vol. 11. Recuperado el 19 de julio de 2012, de <http://www.comie.org.mx/v1/revista/visualizador.php?articulo=ART00009&criteria=http://www.comie.org.mx/documentos/rmie/v11/n28/pdf/rmiev11n28scB04n01es.pdf>
- Plan de Estudios (2006). Dirección General de Desarrollo Curricular de la Subsecretaría de Educación Básica.
- Plan de Estudios (2011). Educación Básica. Dirección General de Desarrollo Curricular, Subsecretaría de Educación Básica.
- Polo de Molina, M. (s,f). Para entender el mundo de la información. Recuperado el 17 de julio de 2012, de <http://www.eduteka.org/modulos.php?catx=1&idSubX=162&ida=28&art=1>
- Prats, J. (2000). Dificultades para la enseñanza de la Historia en la educación secundaria: reflexiones ante la situación española. Recuperado el 30 de noviembre de 2011, de http://www.ub.edu/histodidactica/index.php?option=com_content&view=article&id=78:dificultades-para-la-ensenanza-de-la-historia-en-la-educacion-secundaria-reflexiones-ante-la-situacion-espanola-1&catid=24:articulos-cientificos&Itemid=118
- Prats, J. (2001). Enseñar Historia: Notas para una didáctica renovadora. Recuperado el 31 de marzo de 2011, de http://www.ub.edu/histodidactica/images/documentos/pdf/ensenar_historia_notas_didactica_renovadora.pdf

- Programas de Estudio (2011). Guía para el maestro. Educación Básica Secundaria. Historia. Dirección General de Desarrollo Curricular y Dirección General de Formación Continua de Maestros en Servicio, Subsecretaría de Educación Básica.
- ¿Qué es una Webquest? (s.f). Consultado el 22 de abril de 2012, de <http://www.webquest.es/que-es-una-webquest>
- Reforma de la Educación Secundaria RES (2006). Fundamentación curricular. Historia. Dirección General de Desarrollo Curricular, Subsecretaría de Educación Básica.
- Rivero, M. P., (2010). El aprendizaje multimedia de la historia: valoración de una experiencia de aula. Obtenido el 25 de abril de 2013, de http://www.ub.edu/histodidactica/images/documentos/pdf/aprendizaje_multimedia_historia_valoracion_experiencia_aula.pdf
- Rodríguez Palmero, M. (2004). La teoría del aprendizaje significativo. Recuperado el 19 de julio de 2010, de: <http://cmc.ihmc.us/papers/cmc2004-290.pdf>
- Santos, E., Vega, A. (s.f.) La interactividad en el aula: La WebQuest. Recuperado el 23 de noviembre 2011, de congreso.us.es/jute2011/documentacion/143287748f5904301c61fb9a85d886bb.doc
- Salazar Sotelo, J. (2006). Narrar y aprender historia. México: UNAM
- Soriano, E. (2008). Educar para la ciudadanía intercultural y democrática. Madrid: Editorial La Muralla.