

**APLICACIÓN DE UNA WEBQUEST, COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA  
PARA QUE LOS NIÑOS DE GRADO TERCERO (3º) DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA MARCO FIDEL SUÁREZ DE CIÉNAGA DE ORO, CÓRDOBA SE  
APROPIEN DE LA HISTORIA DEL DEPARTAMENTO**

**MARTÍNEZ COGOLLO EMELIS  
SALAS VALENCIA ZENAIDA ISABEL**

**FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN ESPECIALIZACIÓN EN  
INFORMÁTICA Y MULTIMEDIA EN EDUCACIÓN**

**2015**

**APLICACIÓN DE UNA WEBQUEST, COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA  
PARA QUE LOS NIÑOS DE GRADO TERCERO (3º) DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA MARCO FIDEL SUÁREZ DE CIÉNAGA DE ORO, CÓRDOBA SE  
APROPIEN DE LA HISTORIA DEL DEPARTAMENTO.**

**MARTÍNEZ COGOLLO EMELIS  
SALAS VALENCIA ZENaida ISABEL**

**INFORME DE LA PROPUESTA INVESTIGATIVA PRESENTADO COMO  
REQUISITO PARA OPTAR EL TÍTULO DE ESPECIALISTA EN INFORMÁTICA  
Y MULTIMEDIA EN EDUCACIÓN.**

**Tutor:  
LUZ MARINA CUERVO GAMBOA**

**FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN ESPECIALIZACIÓN EN  
INFORMÁTICA Y MULTIMEDIA EN EDUCACIÓN**

**2015**

**NOTA DE ACEPTACIÓN**

---

---

---

---

---

---

FIRMA DEL PRESIDENTE DEL JURADO

---

JURADO

---

JURADO

MONTERÍA, 26 DE FEBRERO DE 2015.

## **DEDICATORIA**

Queremos dedicar el éxito de esta propuesta en primer lugar a Dios Todo Poderoso, por brindarnos la sabiduría, la fortaleza y la convicción de poder lograrlo.

A nuestras familias, por su comprensión y apoyo.

**MARTÍNEZ COGOLLO EMELIS**  
**SALAS VALENCIA ZENAIDA ISABEL**

## **AGRADECIMIENTOS**

### **A DIOS TODO PODEROSO**

Por su infinito amor y misericordia, por permitirnos alcanzar un peldaño más en nuestras vidas y en nuestra carrera de educadores.

### **FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES**

Por esta Especialización En Informática Y Multimedia En Educación permitiendo actualizarnos en el campo de las TIC y la enseñanza.

### **LUZ MARINA CUERVO GAMBOA**

Asesora en el trabajo de investigación para optar el título de Especialista En Informática Y Multimedia En Educación

### **LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARCO FIDEL SUÁREZ DEL MUNICIPIO DE CIÉNAGA DE ORO-CÓRDOBA**

Comunidad Educativa, quienes participaron y colaboraron en la realización de la presente propuesta investigativa.

## TABLA DE CONTENIDO

	pág.
GLOSARIO .....	13
RESUMEN .....	14
INTRODUCCIÓN .....	15
TITULO .....	16
1. PROBLEMA .....	17
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	17
1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA .....	18
1.3 ANTECEDENTES.....	18
1.3.1 Investigación Internacional.....	18
1.3.2 Investigación Nacional.....	19
1.3.3 Investigación Regional.....	19
2. JUSTIFICACIÓN .....	20
3. OBJETIVOS .....	21
3.1 GENERAL .....	21
3.2 ESPECÍFICOS.....	21
4. MARCO REFERENCIAL.....	22
4.1 MARCO CONTEXTUAL .....	22
4.2 MARCO TEÓRICO .....	23

4.2.1 La Cultura.....	23
4.2.2 La webquest.....	24
4.2.3 Características de las Webquest.....	26
4.2.4 Protocolo de Elaboración de una Webquest. ....	26
4.2.5 Constructivismo.....	27
4.2.6 Aprendizaje Colaborativo .....	27
4.2.7 Aprendizaje Significativo .....	28
4.3 MARCO LEGAL.....	28
4.4 MARCO CONCEPTUAL.....	30
4.4.1 Webquest .....	30
4.4.2 Las TIC.....	30
4.4.3 Educación.....	31
4.4.4 La Informática en La Educación. ....	31
4.4.5 La Historia. ....	32
4.4.6 Pedagogía. ....	32
4.4.7 Estrategias Pedagógicas.....	33
4.4.8 Mediación Pedagógica. ....	33
4.4.9 Modelo Pedagógico de una Webquest.....	34
4.4.10 Didáctica.....	34
4.4.11 El Aprendizaje Asistido por Computador.....	35
4.4.12 Aprendizaje Colaborativo. ....	35
4.4.13 Aprendizaje Significativo. ....	36
4.4.14 Herramientas Virtuales.....	37
5. DISEÑO METODOLÓGICO.....	38
5.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN .....	38

5.2 POBLACIÓN Y MUESTRA.....	40
5.2.1 Muestra. ....	40
5.3 INSTRUMENTOS.....	40
5.3.1 La Observación. ....	40
5.3.2 La entrevista.....	41
5.3.3 La encuesta.....	41
5.4 ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN.....	41
5.4.1 Análisis de la Observación. ....	41
5.4.2 Análisis de la Entrevista. ....	42
5.4.3 Análisis de la encuesta.....	42
5.5 DIAGNÓSTICO.....	48
6. PROPUESTA.....	50
6.1 TITULO.....	50
6.2 DESCRIPCIÓN.....	50
6.3 JUSTIFICACIÓN.....	50
6.4 OBJETIVOS.....	51
6.5 CRONOGRAMA ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES.....	52
6.6 CONTENIDO.....	54
6.7 SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN.....	59
6.7.1 Seguimiento y Evaluación del proyecto.....	59
6.7.2 Evaluación de la propuesta.....	60
7. IMPLEMENTACIÓN.....	61
8. CONCLUSIONES.....	62

BIBLIOGRAFÍA.....63  
ANEXOS.....65

## LISTA DE GRÁFICOS

	pág.
Gráfica 1. Gusto a la hora de estudiar .....	43
Gráfica 2. Gusto en las tareas .....	43
Gráfica 3. Realización de las tareas que deja tu profesor.....	44
Gráfica 4. Uso de recursos innovadores para el aprendizaje .....	44
Gráfica 5. Frecuencias en las tareas que dejan los profesores .....	45
Gráfica 6. Gusto en las tareas que dejan los profesores .....	45
Gráfica 7. Medios de consulta en las tareas .....	46
Gráfica 8. Niveles de satisfacción de las clases de informática.....	46
Gráfica 9. Frecuencia del uso de internet .....	47
Gráfica 10. Aplicación de la herramienta internet según sus gustos.....	47

## LISTA DE IMÁGENES

	pág.
Imagen 1. La Webquest como espacio de aprendizaje virtual.....	25
Imagen 2. Página Introducción de la Webquest .....	54
Imagen 3. Página Tareas de la Webquest.....	55
Imagen 4. Página de Recursos de la Webquest.....	56
Imagen 5. Recursos dos de la Webquest .....	57
Imagen 6. Recursos tres de la Webquest.....	58
Imagen 7. Foto conversatorio con estudiantes grado tercero .....	69
Imagen 8. Foto observación entorno estudiantil .....	70
Imagen 9. Foto estudiantes trabajando con la Webquest .....	71
Imagen 10. Construcción de décimas.....	72

## LISTA DE ANEXOS

	pág.
Anexo A. Encuesta .....	66
Anexo B. Video .....	69
Anexo C. Fotografías .....	70
Anexo D. Construcción de décimas .....	71

## GLOSARIO

- APRENDIZAJE COLABORATIVO. “es un proceso en equipo en el cual los miembros se apoyan y confían unos en otros para alcanzar una meta propuesta. El aula es un excelente lugar para desarrollar las habilidades de trabajo en equipo que se necesitarán más adelante en la vida.”[1].
- APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO. Procesos en el cual una persona acomoda la información nueva con la que ya posee, reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en un nuevo conocimiento.
- DIDÁCTICA: se puede entender como a aquella disciplina de carácter científico-pedagógica que se focaliza en cada una de las etapas del aprendizaje.
- EDUCACIÓN: proceso de socialización y enculturación de las personas a través del cual se desarrollan capacidades físicas e intelectuales, habilidades, destrezas, técnicas de estudio y formas de comportamiento ordenadas con un fin social.
- TIC. Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), a veces denominadas nuevas tecnologías de la información y la comunicación (NTIC) son un concepto muy asociado al de informática.
- WEBQUEST: es una herramienta que nos ofrece las nuevas tecnologías, la cual ha resultado ser muy útil en el campo educativo, debido a que permite crear nuevos espacios de aprendizaje, caracterizado por una mayor interacción entre el educando y el conocimiento.

---

<sup>1</sup>APRENDIZAJE COOPERATIVO O DE COLABORACIÓN [En línea]. [citado febrero 23 de 2015]. Disponible en<<http://www.studygs.net/espanol/cooplearn.html>>

## RESUMEN

El proyecto, se encuentra enmarcado desde dos perspectivas; la primera es una investigación tendiente a identificar las variables que están causando desconocimiento de la cultura del departamento de Córdoba en las nuevas generaciones, específicamente en los pobladores del municipio de Ciénaga de Oro, para lo cual se toma como población de estudio los estudiantes de grado tercero de la Institución Educativa Marco Fidel Suárez, y como muestra representativa al grado tercero C, que se encuentra representado por 45 educandos los cuales representan el 29,5% del total de alumnos matriculados en los grados tercero.

La segunda parte del proyecto consiste en una propuesta de intervención, con el propósito de crear espacios educativos de interacción entre las nuevas generaciones de la sociedad del municipio de Ciénaga de Oro, con el legado cultural heredado de sus abuelos, para llevarlos a reflexionar acerca de la importancia de incentivar, valorar, defender y rescatar la cultura como patrimonio intangible. Todo esto se pretende realizar a través de las herramientas que nos ofrece las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, más concretamente con la implementación de una webquest, que es una herramienta virtual aplicada al campo educativo, enfocada desde el paradigma constructivista.

## INTRODUCCIÓN

El proyecto, busca crear espacios educativos que sirvan como mediador para desarrollar herramientas didácticas donde los estudiantes de grado tercero (3º) de la Institución Educativa Marco Fidel Suárez del municipio de Ciénaga De Oro Córdoba conozcan la historia del departamento en lo referente a su cultura, folclor y tradiciones. Para ello se aprovecharan los espacios de comunicación que nos ofrece las nuevas tecnologías de las comunicaciones TIC.

De allí que se desarrollara una webquest, que es una herramienta que nos ofrece las nuevas tecnologías y que tiene muchas aplicaciones en el campo educativo, debido a que su estructura, permite crear ambientes de aprendizaje desde una perspectiva constructivista. De esta forma lograr que los estudiantes interactúen con el legado cultural dejado por nuestros abuelos y que hoy en día sea prácticamente desconocido por ellos y subvalorado, debido a la influencia que tienen otras culturas foráneas que paulatinamente han ido remplazando.

Las bondades de trabajar con una webquest, es que su diseño responde a una planificación ordenada, coherente y sistemática que lleva al estudiante a ser actor y constructor de cada una de las fases que desarrolla el aplicativo virtual.

## **TITULO**

APLICACIÓN DE UNA WEBQUEST, COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA QUE LOS NIÑOS DE GRADO TERCERO (3º) DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARCO FIDEL SUÁREZ DE CIÉNAGA DE ORO, CÓRDOBA SE APROPIEN DE LA HISTORIA DEL DEPARTAMENTO

## **1. PROBLEMA**

Los cambios acelerados que se vienen dando en el mundo, por los avances tecnológicos hacen muchas veces que se pierda la originalidad de lo que somos; como es el caso de la cultura cordobesa, la cual está perdiendo su legado debido, en primera instancia por los medios de comunicación que han inundado la mente de las nuevas generaciones con culturas foráneas y no le han permitido saborear la propia.

Es tanta la influencia que han tenido en las nuevas generaciones que podríamos decir que un alto porcentaje de la juventud cordobesa se ha dejado absorber de manifestaciones culturales y folclóricas que han invadido al departamento, dejando de lado el patrimonio cultural y todo el conocimiento que sobre este, dejaron los abuelos. De la misma manera sucede con los estudiantes de la institución educativa Marco Fidel Suárez del municipio de Ciénaga de Oro, donde el 80% manifestó el poco conocimiento y gusto que tiene por los ritmos de esta región.

Es tanto el desconocimiento que poseen, que cuando se sintonizan emisoras de radio locales u otros medios de comunicación, nos damos cuenta que la mayoría de las canciones que se escuchan y bailan son ritmos foráneos, con esto queda demostrado el poco valor que se le da a los ritmos autóctonos; de igual manera sucede con los medios nacionales, que excluyen de su programación a las bandas nativas de acá, por considerarlas que no son de gusto nacional, lo que hizo el señor Jorge Barón en su programa El Show de las Estrellas, no acepto que participaran las bandas porque esa música no era, según él apta para el público de su programa, pero la sociedad cordobesa avalo esa actitud al asistir masivamente al programa televisivo, y las pocas voces de rechazo no tuvieron ninguna connotación en la sociedad del departamento.

### **1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

El departamento de Córdoba, al igual que los demás departamentos de Colombia, posee una riqueza cultural que se manifiesta en sus costumbres, folclor y tradiciones, que son herencia inmaterial e intangible dejada por nuestros abuelos, producto del mestizaje que se dio en el país y en especial en esta zona.

El hombre nativo y la sociedad cordobesa en esencia de origen campesino y agricultor, desarrollaron manifestaciones culturales autóctonas que fueron por mucho tiempo el orgullo de esta tierra forjada con el sudor del trabajo y la interacción con la naturaleza.

Pero esta gran cultura ha perdido representatividad en la nueva sociedad cordobesa, debido a múltiples factores, que van desde la falta de políticas departamentales para estimular el rescate de nuestras tradiciones, hasta la influencia de culturas foráneas que poco a poco han ido reemplazando la forma de pensar, vivir, actuar y sentir del hombre cordobés. Todo esto influenciado por los medios de comunicación, los cuales han favorecido el crecimiento de estas manifestaciones culturales y han desmeritado la cultura cordobesa por ser de origen campesino.

Por todo lo anterior se hace necesario rescatar las tradiciones culturales propias del departamento, para que las nuevas generaciones se apropien de ellas, las difundan y las defiendan, de allí la necesidad de crear herramientas virtuales que le permitan a la nueva sociedad cordobesa conocer y valorar su cultura.

## **1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿Cómo lograr el sentido de pertenencia e identidad de los educandos de grado tercero de la Institución Educativa Marco Fidel Suárez del municipio de Ciénaga de Oro Córdoba, en el conocimiento y apropiación de la cultura mediante la utilización de las nuevas herramientas que nos brinda las tecnologías de la información y la comunicación TIC?

## **1.3 ANTECEDENTES**

En el desarrollo de la investigación e implementación de una webquest, como espacio de interacción de los estudiantes de la institución Marco Fidel Suárez del municipio de Ciénaga de Oro Córdoba, con la cultura propia de esta región, la cual se convierte en un legado que hay que preservar y difundir en las nuevas generaciones con el fin de no perder la identidad de la sociedad cordobesa.

Las siguientes investigaciones aportaron una visión clara de la importancia de las TIC, como espacio de aprendizaje en los educandos y su relación con la construcción de conocimientos significativos.

### **1.3.1 Investigación Internacional.**

- Las Webquests, Una Metodología De Aprendizaje Cooperativo, Basada En El Acceso, El Manejo y El Uso De Información De La Red Jordi Quintana Albalat, Elisabet Higuera Albert Universidad de Barcelona Institut de

Ciencias de l'Educación Campus Mundet - 08035 Barcelona Tel.: 93 403 51 75 – Fax: 93 402 10 61.

La webquest como metodología de aprendizaje cooperativo, basada en el acceso, manejo y uso de la información. Aporto una visión clara del procedimiento a seguir para la planificación y organización de la información necesaria en la creación de una webquest y la estructura que debe contener.

### **1.3.2 Investigación Nacional.**

- Trabajo de grado, Implementación de una webquest como una estrategia pedagógica para favorecer el proceso de aprendizaje de la estadística en las niñas de grado 5° quinto de la institución Educativa Boyacá, Diana Marcela Hernández y Ángela Marcela Orrego Universidad tecnológica de Pereira, Facultad de ciencias de la educación Licenciatura en pedagogía infantil Pereira 2008.

La implementación de una webquest como una estrategia pedagógica, sirvió para entender la dinámica del funcionamiento de esta herramienta que nos brinda las TIC, en el campo educativo

### **1.3.3 Investigación Regional.**

- Proyecto Pedagógico De Aula “Transformo Mi Mundo Con La Tecnología” Wiki Educativa Del Área “Mentes Interactivas” Docente Saidys Jiménez Quiroz Licenciada en Informática y Medios Audiovisuales Proyecto de aula presentado como estrategia pedagógica de apoyo para el área de Tecnología e informática Municipio de Tierralta Córdoba.

El proyecto pedagógico de Aula “Transformo Mi Mundo Con La Tecnología” abrió espacio de entendimiento sobre cómo identificar las variante que incide en un problema ya sea de tipo: pedagógico, cognitivo o social y cómo afrontarlo con la ayuda de las nuevas tecnología de la información y la comunicación.

## 2. JUSTIFICACIÓN

Las nuevas tendencias educativas, al igual que las nuevas políticas buscan romper los paradigmas tradicionales y hacer del proceso de enseñanza aprendizaje algo más dinámico donde el conocimiento fluya de tal forma que se construya en la interacción de los individuos con el medio, donde actúan como eje de estas nuevas tendencias educativas.

Es por esta razón que los avances tecnológicos están jugando un papel preponderante en la transformación de la educación, de allí que las TIC, como se conocen hoy en día han abierto un nuevo espacio educativo que permite una interacción más dinámica con el conocimiento, con el fin de formar individuos más competentes para afrontar las problemáticas de su entorno.

La sociedad contemporánea gira en torno a la tecnología, se vive en un mundo tecnológico complejo, por tal motivo aquellos que muestran resistencia al cambio se verán rezagados en la nueva dinámica social que se está construyendo, pero esto no quiere decir que debemos perder la identidad como seres con un pasado rico en cultura, folclor y tradiciones sino que debemos incorporar las nuevas tecnologías para conservar, promulgar y defender la identidad, local, regional, nacional y hacer de la historia algo significativo para las nuevas generaciones. Por todo lo anteriores importante implementar estrategias que lleven a la sociedad cordobesa a reflexionar sobre el valor de todas aquellas manifestaciones culturales, folclóricas dejadas por nuestros abuelos, las cuales se convierte en una herencia inmaterial, intangible que le dieron identidad a una sociedad de origen campesino.

De allí que la webquest como herramienta tecnológica, sirve de mediación para fortalecer el proceso de aprendizaje guiado, el cual utiliza recursos principalmente procedentes de Internet, que promueve la utilización de habilidades cognitivas superiores, el trabajo cooperativo y la autonomía de los estudiantes, estas características que nos ofrece la webquest, permitirán la interacción de los educandos con su legado cultural de tal manera que las nuevas generaciones se apropien, defiendan y promulguen nuestra riqueza cultural, con el objetivo de formar individuos conscientes de su realidad.

### **3. OBJETIVOS**

#### **3.1 GENERAL**

Fortalecer los valores culturales de los estudiantes de grado tercero (3º) de la institución educativa Marco Fidel Suárez del municipio de Ciénaga de Oro, a través de la implementación de estrategias que nos brinda las TIC como espacio de interacción entre ellos y la cultura del departamento de Córdoba, para que la valoren y se apropien de ella.

#### **3.2 ESPECÍFICOS**

- Analizar las necesidades de los estudiantes del grado tercero (3º) de la Institución Educativa Marco Fidel Suárez del municipio de Ciénaga de Oro en el conocimiento de la historia del departamento.
- Aprovechar las herramientas que nos brinda las TIC, en el campo educativo para que los estudiantes del grado tercero (3º) de la Institución Educativa Marco Fidel Suárez del municipio de Ciénaga de Oro se apropien de la historia del departamento de Córdoba.
- Elaborar la webquest como un espacio de interacción entre los educandos y el conocimiento, que permita el aprendizaje de la historia del departamento de Córdoba en los estudiantes de grado tercero (3º) de la Institución Educativa

## **4. MARCO REFERENCIAL**

### **4.1 MARCO CONTEXTUAL**

El departamento de Córdoba, es una región rica en recursos, siendo su mayor valor su gente, que se caracteriza por su carácter alegre, amistoso y social de origen campesino. Es una región con una gran variedad de suelo que la convierte en una despensa agrícola de Colombia. Además de la fertilidad de su suelo esta región posee una gran riqueza cultural producto del mestizaje que se viene dando en esta zona y que lleva más de 500 años.

Córdoba posee un gran legado cultural dejado por los abuelos y que debe ser hoy por hoy el orgullo de la sociedad cordobesa, destacándose entre sus aportes a la cultura del país manifestaciones como: el porro, que es una música instrumental tocada por las bandas, las artesanías, las creaciones literarias (grito de monte, canto de vaquería, decimas) las cuales le han dado identidad a esta región y a cada uno de sus municipios. Pero en las últimas décadas se ha venido perdiendo ese sentido de pertenencia con la cultura; como es el caso del municipio de Ciénaga de Oro donde las nuevas generaciones desconocen o desvaloran el legado cultural dejado por los abuelos. Todo esto se ve reflejado en los diferentes espacios de interacción donde se encuentran las nuevas generaciones: parques, discotecas, las reuniones de barrio, la familia, en las instituciones educativas como: Marco Fidel Suárez, el cual se convierte en uno de los mayores espacios de interacción de las nuevas generaciones por ser la institución del municipio con mayor población estudiantil la cual se caracteriza por:

Ser una institución de Bachillerato Mixta “Marco Fidel Suárez” fue creado por la Ordenanza N° 02 de 1962, en su Artículo Primero localizada en la zona urbana del municipio de Ciénaga de Oro - Córdoba, carretera Troncal la y, en la vía que de este municipio conduce a Cereté, cuenta con una población aproximada de 1600, estudiantes distribuido en 4 Sedes (principal, sede Nuestra Señora de Fátima, Seis de enero Y Suárez).

La institución cuenta con una sala de informática que son de uso exclusivo del docente de esa área y esporádicamente son utilizadas por otros docentes de otras áreas, estas instalaciones se encuentran en regular estados, el docente a cargo del área es licenciado en informática, y ha tenido capacitaciones dadas por la gobernación, el ministerio de las TIC.

Siendo la sede principal la que alberga el mayor número de estudiantes con aproximadamente 800 estudiantes, distribuidos en 23 grupos los cuales oscilan con una población entre 35 a 36 educandos que son atendido por 38 educadores en las diferentes áreas del saber. Los restantes educandos se distribuyen en las cuatros sedes que posee la institución donde se imparte la básica primaria. Estas

cuatro sedes son atendidas por 24 docentes. La parte administrativa y la parte directiva se encuentra formada por: un rector, una secretaria, 4 coordinadores, 2 vigilantes.

La institución busca formar individuos íntegros a través de la pedagogía dialogante, que hace parte de los modelos constructivista o activos, el cual reconoce el papel activo del estudiante en el aprendizaje, el rol esencial y determinante de los mediadores en este proceso; un modelo que garantice una síntesis dialéctica.

Estos jóvenes que acuden a la institución son en su mayoría de origen campesino y perteneciente al estrato uno que ven en la educación una forma de salir adelante y progresar, organizando un proyecto de vida que les ayude a ampliar su horizonte.

En la actualidad la institución ofrece los servicios educativos, con una infraestructura en regular estado que dificulta el desarrollo de los procesos académicos, a tal punto que el área de informática cuenta con una sala dotada de 24 computadores que no abastecen las necesidades de la población estudiantil.

Esta población estudiantil oscila entre los 5 y los 18 años de edad, caracterizándose por ser jóvenes entusiastas, alegres, espontáneos. En los cuales se ve claramente la influencia que han tenido los medios de comunicación en la formación de una cultura sustentada en la apropiación de manifestaciones folclóricas foráneas, las cuales han llevado a que dejen de lado la herencia cultural de nuestros abuelos, esto en muchos casos, es debido a la falta de políticas que lleven al rescate de nuestros valores culturales.

## **4.2 MARCO TEÓRICO**

**4.2.1 La Cultura.** Se entiende por cultura al conjunto de características propias de una región o grupo social, con el cual se identifica y se diferencia de otros grupos que poseen otras características.

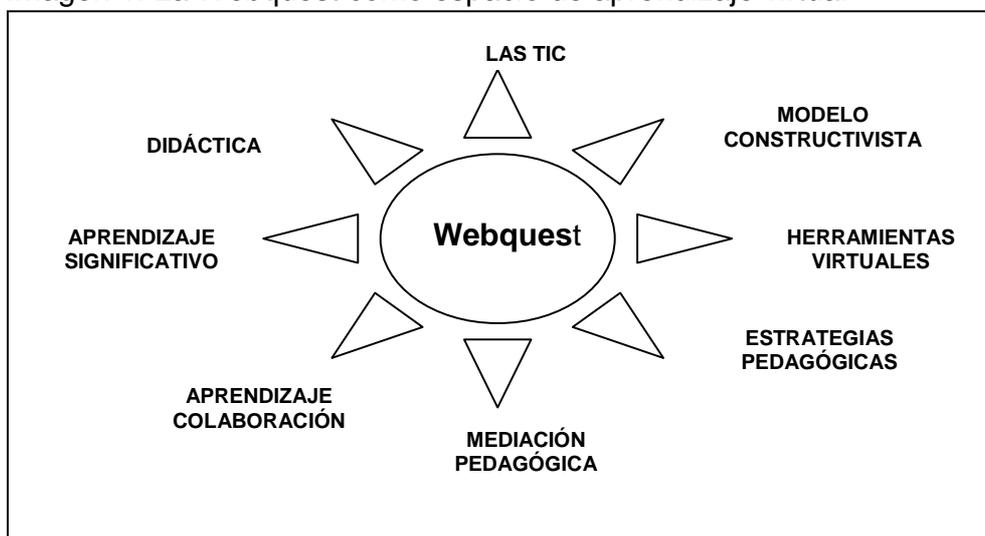
La cultura cordobesa que tiene sus raíces en el campo, debido a que se forjó en las actividades agrícolas, donde el hombre cordobés en su interacción con la naturaleza encontró el espacio para manifestar todos sus sentimientos, anhelos, expectativas, tristezas, etc. toda esta gama de manifestaciones se evidenció en sus artesanías, danzas, músicas, creaciones literarias:

- Artesanías. Son todas las manifestaciones artísticas realizadas con las manos, donde mostraban toda su creatividad (el sombrero vueltiao).

- Danzas o bailes. Los bailes típicos de la región, tienen su origen en las danzas de salón españolas las cuales con el aporte que hicieron las etnias africanas e indígenas se adaptaron a lo que hoy se conoce como fandango, porro que son los bailes más representativos de la cultura cordobesa
- Música. La música es quizá la manifestación más representativa del departamento de Córdoba, debido a que esta se caracteriza por la combinación de sonidos producidos por distintos instrumento que dan origen al porro, que es una música netamente instrumental. En la actualidad se realiza un festival en honor a esta música.
- Creaciones Literarias. Corresponde a la palabra hablada o escrita como forma de expresión en la cultura cordobesa se manifiesta en:
- Canto de Vaquería. Son cantos o exclamaciones improvisadas que acompañaban la vieja tradición de arriar el ganado a pie de un lugar a otro. Son composiciones métricas que giran en base a la concordancia de los versos en los cuales van el primero con el cuarto, el segundo con el quinto, el tercero con el sexto, el séptimo con el décimo y el octavo con el noveno.
- Grito De Monte. Es utilizado como medio de comunicación entre los campesinos cuando realizan trabajo de desmonte o sembrado.
- Décimas. es una composición métrica de diez versos

**4.2.2 La webquest.** Como espacio de aprendizaje virtual, enmarcado dentro de una metodología constructivista, desarrolla una serie de conceptos que viabilizan un proceso coherente, sistemático y dinámico que hacen de esta herramienta un espacio de aprendizaje significativo.

Imagen 1. La Webquest como espacio de aprendizaje virtual



Fuente: TOM MARCH (1999- 2000).

La webquest, fue creada con un fin educativo, se sustenta su viabilidad en varias corrientes o concepto pedagógicos que permite verla como una estrategia de enseñanza de proceso significativo. Estas corrientes, teorías o conceptos pedagógicos se fundamentan en el Modelo Constructivista.

Originalmente fue formulada a mediados de los años noventa por BERNIE DODGE y desarrollada por TOM MARCH (1999- 2000). Según los autores de la webquest, la mayor parte de la información que se debe usar esta en la web una actividad orientada a la investigación. EL modelo webquest tiene como finalidad rentabilizar el tiempo de los estudiantes, centrándose en el uso de la información, más que en su búsqueda y reforzar los procesos intelectuales en los niveles de análisis, síntesis y evaluación [2].

La webquest, es una actividad de aprendizaje basada en la red, en este sentido BERNIE y MARCH, pretende que los estudiantes dediquen el mayor tiempo en usar la información que a encontrarla, por tal motivo hacen énfasis en que el docente estructure un conjunto de objetivos para luego darlos a conocer a los alumnos mediante unas tareas bien diseñadas y plasmadas en una página de recursos para llevar dichas tareas.

La webquest, es por lo tanto un recurso educativo que podemos integrar a cualquier área del conocimiento, generando un ambiente más enriquecedor tanto

---

<sup>2</sup>BERNIE D. & MACH T, (2000). [En línea]. [citado febrero 20 de 2015]. Disponible en <[www.isabelperez.com/webquest/tal/er/qwequest](http://www.isabelperez.com/webquest/tal/er/qwequest)>

para el docente como para el alumno, al desarrollar mejores procesos de enseñanza aprendizaje.

Según BERNIE y TOM MARCH, el diseño de la webquest, posee unas características específicas y se compone de seis partes esenciales: Introducción, tarea, proceso, recursos, evaluación y conclusión.

**4.2.3 Características de las Webquest.** Las webquest dotan al profesorado de las herramientas necesarias para utilizar las TIC desde una perspectiva educativa, desarrollando sus propias ideas en relación con el tema estudiado. El modelo ayuda a planear y estructurar la enseñanza de una manera creativa donde, fundamentalmente, están muy claras las tareas.

Con este soporte, las características más importantes de una Webquest son:

- El trabajo elaborado por los alumnos puede ser transmitido y compartido, generando información útil para otros.
- Las actividades pueden ser creadas para trabajar de manera individual o en grupos.
- Permiten añadir elementos de motivación a su estructura básica, asignando un papel a los alumnos (científico, reportero, detective, etc.) que, además, pueden comunicarse vía correo electrónico, facebook, twitter o similar.
- Se pueden diseñar para una materia o ser interdisciplinarios.
- Potencian en el alumnado el desarrollo de sus capacidades intelectuales ya que obligan a procesar de manera adecuada la información obtenida de Internet.
- Permiten utilizarse con temas no muy bien definidos, con tareas que invitan a la creatividad y con problemas con varias soluciones posibles.

**4.2.4 Protocolo de Elaboración de una Webquest.** Las webquest, son actividades estructuradas y guiadas las cuales proporcionan a los alumnos un ambiente de aprendizaje secuencial donde las tareas se encuentran bien definidas, así como los recursos y las consignas que le permiten realizarla. Además se enmarca dentro del paradigma constructivista, el cual le facilita el aprendizaje desarrollándoles habilidades, para sintetizar, transformar, publicar y compartir información. Mediante su uso se busca que los estudiantes compartan hallazgos mediante un sitio web que esté al alcance de todo. Forman parte de lo

que se denomina como investigación guiada, está íntimamente relacionadas con el desarrollo de competencia para el manejo de la búsqueda de la información.

Una Webquest debe tener, por lo menos las siguientes partes: una **introducción** clara que proporcione la información necesaria para iniciar la actividad, una **tarea** a realizar, una descripción paso a paso del **proceso** que se utilizará para la tarea, una colección de **recursos** (fundamentalmente sitios web) donde encontrar la información necesaria, los criterios de **evaluación** del trabajo de los alumnos, y como cierre una **conclusión** que repase lo que han aprendido los alumnos y cómo podría ser aplicado en otros temas.

**4.2.5 Constructivismo.** El constructivismo plantea que un sujeto construye sus propios significados mediando en un entorno estructurado e interactuando con otras personas de manera intencional. “Lev S. Vygotsky postula que el conocimiento se adquiere, según la ley de doble formación, primero a nivel intermental y posteriormente a nivel intrapsicológico, de esta manera el factor social juega un papel determinante en la construcción del conocimiento”. [3].

El constructivismo establece que el educando, construye sus propios mecanismos y procedimientos para resolver en un contexto una situación problemática, todo esto implica que los educandos sigan aprendiendo y que se generen nuevas ideas

Esto es lo que sucede cuando los educandos interactúan con una webquest, debido a que la estructura con que se realiza corresponde a un proceso planeado, organizado y coherente que lleva a los educandos a utilizar herramientas que lo colocan a investigar, indagar y reflexionar sobre el conocimiento.

**4.2.6 Aprendizaje Colaborativo.** Al referirse al aprendizaje colaborativos “se refiere a la actividad de pequeños grupos desarrollada en el salón de clase” [4] es lo que los autores JHONSON & JHONSON plantearon, cabe aclarar que no es solo la conformación simple de trabajo en equipo donde los estudiantes desarrollan las instrucciones dadas por el docente, va más allá “Cada equipo los estudiantes intercambian información y trabajan en una tarea hasta que todos sus

---

<sup>3</sup> GONZALEZ, J. & PONS, R. (2011). El Constructivismo hoy: enfoques constructivistas en educación Revista Electrónica de Investigación Educativa Volumen 13, Núm. [En línea]. [citado febrero 25 de 2015]. Disponible en <<http://redie.uabc.mx/index.php/redie/article/viewFile/268/431>>

<sup>4</sup> BELTRAN V. (2013) El Aprendizaje Colaborativo (AC). Serie: Emprendedor Docente. Técnicas Didácticas; N° 5. [En línea]. [citado febrero 24 de 2015]. Disponible en <[http://www.academia.edu/4309717/El\\_Aprendizaje\\_Colaborativo\\_AC.\\_.Serie\\_Emprendedor\\_Docente.\\_T%C3%A9cnicas\\_Did%C3%A1cticas\\_N\\_5](http://www.academia.edu/4309717/El_Aprendizaje_Colaborativo_AC._.Serie_Emprendedor_Docente._T%C3%A9cnicas_Did%C3%A1cticas_N_5)>

miembros la han entendido y terminado, aprendiendo a través de la colaboración”.[5]

Teniendo en cuenta la bondades del trabajo colaborativo, es que posibilita al educando en el desarrollo de actitudes de responsable y habilidades comunicativas, colaborativas que lo conllevan a integrarse al grupo, es decir, lo conlleva a una autorregulación en su desarrollo cognitivo, social y personal.

**4.2.7 Aprendizaje Significativo.** Al referirse al aprendizaje significativo se apunta a que el “estudiante relacione la información nueva con la que ya posee, reajustando y reconstruyendo ambas informaciones” [6] proceso conducente a una aprendizaje consciente.

El aprendizaje significativo permite que los preconceptos o los conocimientos previos se acomoden con los nuevos conocimientos surgidos por las experiencias. Esto es lo que se pretende cuando colocamos a un educando a trabajar en una webquest educativa, la cual se diseñó con el propósito de que el conocimiento adquiriera significado.

### 4.3 MARCO LEGAL

El proyecto se fundamenta en la Ley General de Educación 115 de 1994, en su artículo 5 y 23 y en el decreto 1860, en su artículo 34. [7]

ARTICULO 5o. Fines de la Educación. Ley General de Educación Colombiana establece que la educación debe desarrollarse atendiendo a los siguientes fines:

- La formación en el respeto a la autoridad legítima y a la ley, a la cultura nacional, a la historia colombiana y a los símbolos patrios.

---

<sup>5</sup> APRENDIZAJE COLABORATIVO. Las estrategias y técnicas didácticas en el rediseño. [En línea]. [citado febrero 25 de 2015]. Disponible en <[http://sitios.itesm.mx/va/dide2/tecnicas\\_didacticas/ac/Colaborativo.pdf](http://sitios.itesm.mx/va/dide2/tecnicas_didacticas/ac/Colaborativo.pdf)>

<sup>6</sup>[http://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje\\_significativo](http://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje_significativo)

<sup>7</sup>DECRETO 1860 (1994).Por el cual se reglamenta parcialmente la Ley 115 de 1994 en los aspectos pedagógicos y organizativos generales. [en línea] [Citado Agosto 3 de 1994]. Disponible en <<http://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=1289#0>>

- El estudio y la comprensión crítica de la cultura nacional, y de la diversidad étnica y cultural del país, como fundamento de la unidad nacional y de su identidad.
- El acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes y valores de la cultura, el fomento de la investigación y el estímulo a la creación artística en sus diferentes manifestaciones.
- El desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico, y tecnológico nacional, orientado con prioridad al mejoramiento cultural, y de la calidad de la vida de la población, a la participación en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas y al progreso social y económico del país.

El Artículo 23 de Ley General De Educación establece cuáles son las áreas obligatorias y fundamentales que se deben desarrollar en cualquier currículo de educación formal en Colombia. Se establecen las áreas obligatorias y fundamentales del conocimiento con la finalidad de alcanzar los objetivos de la educación básica y media.

Artículo 34. Decreto Nacional 1860 de 1994, Decreto Nacional 272 de 1998(Resolución 2343 de 1996 Ministerio de Educación Nacional). Los grupos de áreas obligatorias y fundamentales que comprenderán un mínimo del 80% del plan de estudios, son los siguientes [8].

1. Ciencias naturales y educación ambiental.
2. Ciencias sociales, historia, geografía, constitución política y democracia.
3. Educación artística. Modificado por el art. 65, Ley 397 de 1997.
4. Educación ética y en valores humanos.
5. Educación física, recreación y deportes.
6. Educación religiosa. Numeral 6 Declarado exequible Sentencia C 555 de 1994 Corte Constitucional. Ley 133 de 1994<sup>9</sup>
7. Humanidades, lengua castellana e idiomas extranjeros.
8. Matemáticas.
9. Tecnología e informática.

---

<sup>8</sup>Ibid, . p. 1.

<sup>9</sup>SENTENCIA C-555/94 REF: Expediente N° D-572.[ en línea].[citado febrero 10 de 2015]. Disponible en < <http://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=2339>>

Artículo 33. Decreto Nacional 1860 de 1994 Orientación curricular. Oficio No. 370-5548/27.10.98. Secretaría de Educación. Instituciones de Educación formal. CJA13351998

En el diseño e implementación de una webquest para la apropiación de la historia del departamento de Córdoba, se sustentara en el desarrollo y aplicación de algunos conceptos básicos o claves para alcanzar el propósito de la webquest.

#### **4.4 MARCO CONCEPTUAL**

**4.4.1 Webquest.** “Es una herramienta que forma parte de un proceso de aprendizaje guiado, con recursos principalmente procedentes de internet, que promueven la utilización de habilidades cognitivas superiores, el trabajo cooperativo, la autonomía de los estudiantes e incluye una evaluación auténtica”.

El antecedente de estas actividades lo constituye el uso de retos en el desarrollo de ambientes de aprendizaje basados en tecnologías de la información y comunicación. Las webquest son plataformas de estudio virtual y buscan que el estudiante comprenda los contenidos a través del análisis y a partir de ellos produzca nuevos conocimientos, dado que la información que se suministra en la webquest proviene de internet como audio, video y escritura se logra el aprovechamiento de varios sentidos facilitando el aprendizaje.

**4.4.2 Las TIC.** “Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), a veces denominadas nuevas tecnologías de la información y la comunicación (NTIC) son un concepto muy asociado al de informática” [10]. Si se entiende esta última como el conjunto de recursos, procedimientos y técnicas usadas en el procesamiento, almacenamiento y transmisión de información, esta definición se ha matizado de la mano de las TIC, pues en la actualidad no basta con hablar de una computadora cuando se hace referencia al procesamiento de la información. La red Internet hace parte de las tecnologías de la información y la comunicación la cual se ha convirtiendo en la mayor herramienta de consulta a nivel mundial, gracias a su versatilidad en el acceso, ya que se puede acceder desde diversos dispositivos como un teléfono móvil o una computadora de escritorio o portátil.

“Las tecnologías de la información y la comunicación [...] dispone de herramientas para llegar a los Objetivos de Desarrollo del Milenio, de instrumentos que harán avanzar la causa de la libertad y la democracia y de

---

<sup>10</sup> Tecnología de la Información y comunicación. [en línea]. [citado febrero 17 de 2015]. Disponible en <Mazter\_upn./blogsport.com/p/las\_Tic\_sera\_la\_panacea\_la.html>

los medios necesarios para propagar los conocimientos y facilitar la comprensión mutua”[11]

**4.4.3 Educación.** El estado colombiano define la educación “como un proceso de formación permanente, personal cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes” [12].

La función de la educación es ayudar y orientar al educando para conservar y utilizar los valores de la cultura que se le imparte fortaleciendo la identidad nacional. La sociedad educa al individuo en un ámbito formal e informal, donde el medio o contexto en donde se desarrolla el sujeto desde la edad temprana hasta la edad adulta influye en el desarrollo de las dimensiones del ser humano de forma particular, por todo esto se considera que la cultura y su evolución dependen de la educación.

**4.4.4 La Informática en La Educación.** La integración de las TIC tecnologías de la información y la comunicación en los procesos y prácticas pedagógicas en los ciclos primarios de educación permiten un cambio significativo y sustancia en la transposición didáctica del conocimiento. La Informática en la educación hace referencia al manejo y uso adecuado por parte del docentes a las herramientas informáticas y telemáticos niveles iniciales del ciclo educativo, empleando diversas metodologías para resignificar la enseñanza de los niños.[13]

Para comprender mejor esta relación se debe definir con claridad los conceptos que la componen, por eso se entiende entonces que la informática es la ciencia que se encarga de automatizar la información a través de máquinas como los computadores (según el diccionario informático G-M) que permiten mejorar algunas prácticas entre las cuales se destacan las de carácter educativo; mientras que la educación infantil se refiere a la educación que se imparte a los niños y niñas entre los 3 y los 5 o 6 años de edad, es decir los niveles que anteceden la educación básica primaria. La introducción de la informática en los diferentes factores de la sociedad ha hecho cambiar las formas de intervenir en la educación y hoy en día en diferentes instituciones de educación inicial se ha empezado a

---

<sup>11</sup>KOFI, Annan.(2003). Discurso inauguración en la primera fase de la WSIS.[en línea]. Ginebra. [citado febrero 17 de 2015]. Disponible en <<https://techincom.wordpress.com/tag/kofi-annan/>>

<sup>12</sup>SISTEMA EDUCATIVO COLOMBIANO.(2013).ministerio de Educación nacional Colombia. [en línea] [citado febrero 25 de 2015] Disponible en. <http://www.mineducacion.gov.co/1621/w3-article-231235.html>

<sup>13</sup>Tecnologías de la información y la comunicación (TIC) [en línea] [citado febrero 20 de 2015] Disponible en <[http://es.wikipedia.org/wiki/Tecnolog%C3%ADas\\_de\\_la\\_informaci%C3%B3n\\_y\\_la\\_comunicaci%C3%B3n](http://es.wikipedia.org/wiki/Tecnolog%C3%ADas_de_la_informaci%C3%B3n_y_la_comunicaci%C3%B3n)>

utilizar computadores y otros elementos audiovisuales de las innovaciones tecnológicas con la intención de acercar a sus pequeños estudiantes hacia la sociedad del conocimiento. Se han identificado varias formas en que los docentes utilizan las TIC en los niveles de la educación, tales como: de uso libre, de uso guiado o de uso práctico.

**4.4.5 La Historia.** Se ocupa del estudio de los hechos importantes ocurridos en el pasado [14]. Para obtener datos sobre el pasado y estudiarlo se usan distintas fuentes de información. Las fuentes históricas pueden ser escritas (textos), orales (relatos hablados), gráficas (fotografías, mapas, dibujos, tablas...) o materiales (utensilios, muebles, construcciones).

**4.5.6 Pedagogía.** Es la ciencia que tiene como objeto de estudio a la educación, (en pocas palabras, enseñar a los que enseñan). “Es una ciencia perteneciente al campo de las Ciencias Sociales y Humanas, y tiene como fundamento principal los estudios de Kanty Herbart” [15] Usualmente se logra apreciar, en textos académicos y documentos universitarios oficiales, la presencia ya sea de Ciencias Sociales y Humanidades, como dos campos independientes o, como aquí se trata, de ambas en una misma categoría que no equivale a igualdad absoluta sino a lazos de comunicación y similitud etimológica.

El objeto de estudio de la pedagogía es la educación, tomada ésta en el sentido general que le han atribuido diversas legislaciones internacionales, como lo referido en documentos de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura(UNESCO), la Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura(OEI) y los propios de cada país (como las leyes generales o nacionales sobre educación). También es posible encontrar la palabra formación como objeto de estudio de la Pedagogía, siendo educación y formación vocablos sinónimos en tal contexto (existe un debate que indica que son términos diferentes).

La Pedagogía estudia a la educación como fenómeno complejo y multirreferencial, lo que indica que existen conocimientos provenientes de otras ciencias y disciplinas que le pueden ayudar a comprender lo que es la educación; ejemplos de ello son la historia, la sociología, la psicología y la política, entre otras. En este contexto, la educación tiene como propósito incorporar a los sujetos a una sociedad determinada que posee pautas culturales propias y características; es decir, la educación es una acción que lleva implícita la intencionalidad del

---

<sup>14</sup>¿Qué es la Historia?.[en línea] [citado febrero 20 de 2015] Disponible en <<http://www.slideshare.net/fatbale/guia-de-habilidades-para-el-aprendizaje>>

<sup>15</sup>Pedagogía. [Enciclopedia en línea] KantyHerbart . Campo de las Ciencias Sociales y Humanas [citado febrero 20 de 2015] Disponible en <<http://es.wikipedia.org/wiki/Pedagog%C3%ADa>>

mejoramiento social progresivo que permita que el ser humano desarrolle todas sus potencialidades. Para una mejor comprensión de la historia de la conformación de la Pedagogía y su relación con la educación Kant y Durkheim aportan elementos importantes. Kant propone la confección de una disciplina que sea científica, teórica y práctica que se base en principios y en la experimentación y que además reflexione sobre prácticas concretas. Durkheim al referirse a la educación expresa que es materia de la Pedagogía y es indispensable construir un saber por medio de la implementación de reglas metodológicas, postura positivista, que sea garante del carácter científico de dicho conocimiento.

**4.4.7 Estrategias Pedagógicas.** Las estrategias pedagógicas son “aquellas acciones que realiza el maestro con el propósito de facilitar la formación y el aprendizaje de las disciplinas en los estudiantes”[16].El proceso de formación de los estudiantes debe estar sujeto a diversas teorías para enriquecer los aprendizajes y los procesos de enseñanza.

La institución promulga la pedagogía dialogante que, de los modelos constructivista o activo se convierte en el referente de los docentes en su proceso de enseñanza aprendizaje al interior del aula; los cuales crean ambientes de aprendizaje a través de sus actividades que permiten una mayor interacción con los educandos en la construcción de nuevos conocimiento. Actividades como:

- Mesa redonda
- Conversatorios
- Investigaciones
- Exposiciones
- Actividad de campo

**4.4.8 Mediación Pedagógica.** “*La Mediación Pedagógica, consiste en la tarea de acompañar y promover el aprendizaje. Por lo tanto ¿cómo concebir la mediación pedagógica en las modalidades presencial y a distancia?* En la relación presencial, la mediación puede surgir del trabajo en el aula y depende casi siempre de la capacidad y la pasión del docente. En un sistema a distancia los materiales encarnan esa pasión y son ellos los que permiten al estudiante encontrar y concretar el sentido del proceso educativo” [17.] Es importante que los materiales elaborados por cada docente y en la medida de lo posible, sean consensuados sus homólogos o sea por expertos en las distintas áreas, mediante mesas de

---

<sup>16</sup> ESTRATEGIAS PEDAGOGICAS. Universidad de Antioquia.[En línea] [citado febrero 22 de 2015] Disponible en [http://docencia.udea.edu.co/educacion/lectura\\_escritura/estrategias.html](http://docencia.udea.edu.co/educacion/lectura_escritura/estrategias.html)

<sup>17</sup> CORICA, J & HERNANDEZ M. Comunicación y Nuevas Tecnología.[En línea] [citado febrero 20 de 2015] Disponible en <http://www.uaeh.edu.mx/> >

trabajo, con el propósito de alcanzar la adecuación de los contenidos y estrategias de aprendizaje, conforme a los profesionales.

**4.4.9 Modelo Pedagógico de una Webquest.** Las webquest se enmarcan dentro de un modelo pedagógico dialogante, que hace parte de los modelos constructivistas o activos que orienta la institución y que se fundamenta en la Indagación o descubrimiento cooperativo. Estas metodologías implican la aplicación de una estrategia de aprendizaje por descubrimiento guiado a través de un proceso de trabajo desarrollado por los alumnos de forma colaborativa. Este modelo constructivista implica el fomento de interactividad, preferiblemente en la red y la promoción de la cooperación, aunque también se debe organizar el trabajo en torno a casos prácticos y experiencias relevantes, por lo que los recursos deben ser lo suficientemente variados como para dar cabida a las diferentes experiencias y conocimientos de los sujetos. Los conceptos diversión y entretenimiento, también están presentes. Las tareas que componen una webquest deben presentar un reto continuo para los alumnos que, además de observar y analizar el entorno, deben asimilar y retener información, realizar razonamientos inductivos y deductivos, construir y aplicar estrategias cognitivas de manera organizada y desarrollar determinadas habilidades y competencias de alto nivel intelectual. La motivación en el aula depende de la interacción entre el profesor y sus estudiantes, lo que significa que el protagonista principal del proceso educativo es el alumno; sin embargo, esa construcción se da en un contexto socio histórico, es decir, tiene lugar en un ambiente social en el que se desarrollan intercambios de lenguajes, imágenes, esquemas, etc. El principal responsable del desarrollo de la interactividad es el docente. Por tanto, debemos aceptar que antes de diseñar e implementar metodologías como las webquest deberíamos reflexionar y aprender sobre las bases metodológicas en las que se sustentan y las concepciones del aprendizaje que le sirven de apoyo; lo cual nos aportará una visión más amplia acerca de esta metodología y las claves para su éxito.

**4.4.10 Didáctica.** La didáctica se puede entender como a aquella disciplina de carácter científico-pedagógica que se focaliza en cada una de las etapas del aprendizaje. En otras palabras, es la rama de la pedagogía que permite abordar, analizar y diseñar los esquemas y planes destinados a plasmar las bases de cada teoría pedagógica.

A través de la historia de la educación se han evidenciado aspectos donde el contenido transmisionista era la relevancia dejando en un segundo plano al alumno, el contexto y las metodologías ya que en primera instancia el proceso se centraba en el docente.

Actualmente, en el campo educación gracias al desarrollo las ciencias cognitivas y a la didáctica con sus diversos aportes que han permitido el surgimiento de nuevos modelos caracterizados por ser más abiertos y flexibles que dan a conocer el dinamismo y complejidad del proceso de enseñanza-aprendizaje

**4.4.11 El Aprendizaje Asistido por Computador.** El aprendizaje asistido por ordenador o computador conforma una de las estrategias pedagógicas conducentes al alcance de grandes logros, permitiendo a los alumnos que construyan un sinnúmero de aprendizajes en forma colaborativa con su par académico, mediados por el computador. El computador al ser introducido como recurso, conduce a la revisión y desarrollo de prácticas pedagógicas de forma planeada estructuralmente, a un cambio de actitud del docente, de manera proactiva, con la relación con sus estudiantes los cuales se interesaran en el logro de los objetivos propuestos.

Dentro de los de factores más relevantes en la discusión sobre la incorporación Aprendizaje Colaborativo en red en las instituciones se parte de las necesidades de la escuela que carecen de infraestructura tecnológica que facilite el aprendizaje line.

En la actualidad la educación en general necesita de apropiación en el buen uso de la tecnología en los diversos campos de las profesiones, siendo el campo educativo uno de los campos de mayor aplicabilidad por tal motivo se debe obtener habilidades en el uso de los avances de las tecnologías de la comunicación e información.,

Bates (1999). “Sostiene el uso de la inteligente de la tecnología simultáneamente puede ampliar el acceso, mejorar la calidad de enseñanza y la relación costo-efectividad de la educación.”[18]

El aprendizaje colaborativo permite a los actores aprendan mediante del descubrimiento tomando en consideración los distintos puntos de vista de los otros, donde juntos encuentran la solución al problema. “El aprendizaje compartido un nuevo concepto para debatir, resulta de suma importancia para la construcción del conocimiento significativo. (Coll, 1994)” [19]

**4.4.12 Aprendizaje Colaborativo.** El aprendizaje colaborativo es “un sistema de interacciones cuidadosamente diseñado que organiza e induce la influencia

---

<sup>18</sup> CORONE, F.(2012).cita a Bates. Aprendizaje Colaborativo[Presentaciones en línea] [citado febrero 25 de 2015] Disponible en.< [http://es.slideshare.net/Francisco\\_Coronel/aprendizaje-colaborativo](http://es.slideshare.net/Francisco_Coronel/aprendizaje-colaborativo)>

<sup>19</sup> APRENDIZAJE COLABORATIVO. (2011)..[En línea] [citado febrero 22 de 2015] Disponible en<<http://aprendizajecolaborativogrup10.blogspot.com/2011/10/aprendizaje-colaborativo-implicaciones.html>>

recíproca entre los integrantes de un equipo.” [20.] En las actividades del aprendizaje colaborativo cada integrante se compromete a ser responsable de cumplir sus tareas dentro del equipo, sin generar rivalidad ni competencia entre ellos. El trabajo grupal que se da en el Aprendizaje Colaborativo se caracteriza por aporte de todos los integrantes del equipo mediado por la interacción y la construcción del conocimiento.

El método de trabajo grupal en el Aprendizaje Colaborativo apunta a compartir y aceptar la responsabilidad, la autoridad y el respeto del punto de vista del otro, que conlleva a construcción de conocimientos en consenso.

**4.4.13 Aprendizaje Significativo.** “El aprendizaje significativo según David Ausubel, es aquel donde el estudiante relaciona la información nueva con la que ya posee, este aprendizaje es reajustando y reconstruye ambas informaciones en el proceso” [21].

En el aprendizaje significativo los conocimientos previos permiten que se condicionen los nuevos conocimientos y experiencias que se adquieren, y éstos, a su vez, modifican y reestructuran los pre saberes.

“El aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información se conecta con un concepto relevante preexistente en la estructura cognitiva, esto implica que las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de anclaje a las primeras”. [22]

Según lo anterior el aprendizaje significativo establece que una gama de conocimientos denominados previos que posee el individuo, a lo cual se le suman los nuevos conocimientos que se adquieren mediante la experiencia, se relacionan entre sí en una forma significativa en pro de un nuevo aprendizaje, el aprendizaje significativo.

En el aprendizaje significativo los docentes crean un ambiente favoreciendo el aprendizaje, la mediación entre los saberes previos y el nuevo conocimiento permitiendo a los alumnos a entender lo que están aprendiendo.

---

<sup>20</sup> JONSHON & JHONSON. en Aprendizaje Colaborativo. Bogotá. D.C. Alfa Editores e Impresiones. Ltda[citado febrero 20 de 2015]

<sup>21</sup> APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.[En línea] [citado febrero 20 de 2015] Disponible en<Es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje Significativo>

<sup>22</sup>APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.[En línea] [citado febrero 25 de 2015] Disponible en<[http://www.academia.edu/9082230/APRENDIZAJE\\_SIGNIFICATIVO](http://www.academia.edu/9082230/APRENDIZAJE_SIGNIFICATIVO)>

El aprendizaje obtenido significativamente permite utilizar lo “aprendido en nuevas situaciones, en un contexto diferente, por lo que más que memorizar hay que comprender. Aprendizaje significativo se opone de al modo de aprendizaje mecanicista.”[23].

Al aprender significativamente se establece las relaciones entre una gama de concepto constitutivos resultados de la experiencia la reflexión y ejercitación en un contexto, polo opuesto al método de la mecanización y la memorización que se basaban en la repetición un concepto elaborado

**4.4.14 Herramientas Virtuales.** El en espacio virtual existen un conjunto de herramientas las cuales son elementos, medios empleados en la obtención de logros: enfocados en el aprendizaje de niños y niñas, apuntando a que recuerden la información requerida para una tarea específica, para que amplíen conceptos en los procesos de trabajos académicos, participen en espacios colaborativos intercambiando experiencias y conocimientos, explorando nuevos espacios en las comunidades virtuales de aprendizaje.

Las herramientas para el aprendizaje virtual, también estimulan la creatividad, ayudan a mejorar la escritura y la comprensión lectora, mediante estas competencias el estudiante expresa lo que ha aprendido con seguridad y de manera autónoma.

Es importante notar lo que es la sincronía, pues el concepto es importante para definir lo que se pretende desde el ámbito virtual; en este orden de ideas la sincronía es aquella habilidad de coincidir en el tiempo de manera simultánea ya sea en varios hechos, acciones o fenómenos, en este caso tenemos algo maravilloso, que ha transcendido fronteras y esta son el desarrollo de las herramientas virtuales que nos permite estar conectados al mismo tiempo, independiente del lugar o la hora en que se está.

Esto es otra manera de unidad global; nadie está lejos, todos estamos cerca, dispuestos a utilizar la herramienta más maravillosa de la creación: la comunicación, pero comunicación con un fin definido. Así las herramientas sincrónicas, hacen que varias personas puedan participar de una actividad de manera simultánea donde la acción de uno será percibida por los otros que están participando en el medio virtual. Entre las herramientas sincrónicas, tenemos: El chat, La mensajería instantánea, Los Micro Blogs, Suite de oficina en línea, entre otros.

---

<sup>23</sup> Aprendizaje mecanicista .[en línea] [citado febrero 20 de 2015] Disponible en [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Aprendizaje\\_mecanicista&action=edit&redlink=1](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Aprendizaje_mecanicista&action=edit&redlink=1)

## 5. DISEÑO METODOLÓGICO

### 5.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

La investigación de este proyecto es de tipo cualitativo, debido a que la problemática que se abordara es social se sustenta en principios teóricos como: la fenomenología, la hermenéutica, la interacción social empleando métodos de recolección de datos, con el propósito de explorar las relaciones sociales y describir la realidad tal como la experimentan sus correspondientes protagonistas. De allí la importancia de esta investigación de tipo cualitativo la cual nos permitirá conocer las variables que llevaron a las nuevas generaciones cordobesa y en especial las que conforma a los educando de grado tercero de la institución educativa Marco Fidel Suárez, a tener poco aprecio y desconocimiento por el legado cultural de los pobladores de esta región. La investigación cualitativa requiere un profundo entendimiento del comportamiento humano y las razones que lo gobiernan. Busca explicar las razones de los diferentes aspectos de tal comportamiento. En otras palabras, investiga el por qué y el cómo se tomó una decisión. La investigación cualitativa se basa en la toma de muestras pequeñas, esto es la observación de grupos de población reducidos, como salas de clase, una comunidad.

De tal manera que para poder determinar las razones del porqué las nuevas generaciones de la sociedad cordobesa ha dejado a un lado su cultura y se han apropiado de otras que son foráneas es necesario asumir una investigación de tipo cualitativo.

Cada investigación, establece reglas que a su vez formulan vías de indagación que obedecen a sus premisas, supuestos, y postulados; esas vías que se desarrollan dentro de cada paradigma se les llamó métodos, y cuando en un paradigma epistémico se desarrollan varias vías alternativas o métodos para hacer investigación y son aceptadas por la comunidad científica, entonces estamos en presencia de la metodología propia de ese paradigma. La elección del enfoque cualitativo, para esta investigación se debe a que reúne con ciertas características entre las que destacan:

- a) busca el estudio a fondo de los fenómenos, comprender una entidad en profundidad y dar razones del fenómeno.
- b) se centra en descubrir el sentido y el significado de las acciones sociales

Es necesario postular que el enfoque cualitativo se asuma en una de sus modalidades, para esta investigación en particular tomaremos: la investigación de acción participativa, debido a que a través de ella lograremos interactuar con los individuos en su entorno social, para conocer de primera mano sus inquietudes,

sus expectativas sobre el tema de investigación y así ir tomando la información que nos lleven a determinar las causa o fenómeno que produjeron ese cambio social en ellos.

La investigación acción participativa es una metodología que apunta a la producción de un conocimiento propositivo y transformador, mediante un proceso de debate, reflexión y construcción colectiva de saberes entre los diferentes actores de un territorio con el fin de lograr la transformación social.

Para la puesta en marcha de la metodología de acción participativa en el desarrollo del proyecto se iniciara con la recolección de información, a través de la utilización de dos instrumento de recolección de información como son: la observación directa y la entrevista las cuales nos servirán como diagnóstico para conocer las posibles variables que origina el desconocimiento, la apatía y la falta de apropiación de la cultura cordobesa en las nuevas generaciones; en este proceso se tomaran videos, fotografías, se realizaran diálogos a través de mesa redonda. Seguidamente, conocido la información que llevaron a identificar las variables del problema se realizó un plan de acción, con el propósito de establecer algunos mecanismo que nos permitieran abordar la problemática y entrar a generar procesos de reflexión en la población muestra, para ello se aplicó un instrumento como la encuesta la cual permitió la recolección de información que sirvió de base para generar un cronograma de investigación sobre la temática que se abordaría sobre las distintas manifestaciones de la cultura cordobesa y como las herramientas que nos ofrece las tic, a ayudarían a tal propósito.

Posteriormente se ejecutó un proceso de intervención, donde se confronto todo ese legado cultural dejado por los abuelos con los educando de la población muestra a través de la mediación de las tic y más concretamente en una de las herramientas que nos ofrece en campo educativo como es una webquest. Este proceso se realiza en cuatro secciones que le permiten a los educando conocer, interactuar, reflexionar, sobre el verdadero valor de su cultura con referencia a las foráneas.

Finalizado este proceso viene la evaluación con el fin de conocer el impacto causado a los educando en este espacio se utilizaron varios mecanismos de evaluación como la observación y la coevaluacion.

La investigación cualitativa, implica la utilización y recogida de una gran variedad de materiales que describen la rutina y las situaciones problemáticas y los significados en la vida de las personas. Para interpretar tales datos se debe seguir un orden propio, además, esos procesos están sujetos a una interpretación personal.

La investigación cualitativa es plural, es decir, ofrece amplitud de criterios a lo largo de todo el proceso de investigación para hacer uso de ellos. También es un

enfoque que permite la reconstrucción de situaciones parecidas en diferentes ámbitos de estudio.

Otra razón por la que elegimos el enfoque cualitativo es que las técnicas de investigación cualitativa básicas son: la observación, la entrevista y la encuesta.

## **5.2 POBLACIÓN Y MUESTRA**

Para la puesta en marcha de la investigación, se tomaron los grados terceros de La Institución Educativa Marco Fidel Suárez, que suman una población de 150 estudiantes distribuido en cuatro grupos, matriculado en el año 2014, el estudio se realizó en el aula de clase, en actividades de campo, en el aula de informática, en horario establecido por el cronograma institucional y con el aval del consejo directivo, académico y la colaboración del señor rector.

**5.2.1 Muestra.** El método empleado para la muestra fue: `casual o incidental`, es decir, se seleccionaron directa e intencionalmente los estudiantes de la población, utilizando como muestra los individuos a los que se tuvo fácil acceso.

Por tal razón se tomó como muestra a un grupo de los cuatro que hacen parte del grado tercero de la Institución, Marco Fidel Suárez, que se encuentra a cargo de una de las investigadoras del proyecto.

Por consiguiente se tomó al grado tercero C, con una población de 45 estudiantes, los cuales poseen una edad que oscila entre los 9 y 12 años de edad, los cuales representan el 29,3% de la población de grado tercero de la institución, de los cuales 30 son niñas y 15 son niños.

## **5.3 INSTRUMENTOS**

Para la investigación se aplicaron los siguientes instrumentos diagnóstico, la observación, la entrevista y un instrumento de intervención como la encuesta con el objetivo de recolectar información que permitan desarrollar un proceso de planeación, ejecución, de la investigación, tendiente a desarrollar estrategias que permitan incidir en la problemática sobre el desconocimiento de la cultura en los educando de grado 3° de la institución educativa Marco Fidel Suárez de Ciénaga de Oro Córdoba:

**5.3.1 La Observación.** La observación como instrumento diagnóstico permite observar a los estudiantes en su interacción social, dentro de un ambiente natural,

donde afloran todas sus manifestaciones de manera espontánea sin ningún tipo de interferencia que modifique su actuar, hablar. Esto se logró a través de un video que se tomó de manera casual sin que ellos se percataran. Estas observaciones se realizan dentro del ambiente escolar (aula de clase, momento de recreo), (ver anexo C)

**5.3.2 La entrevista.** La entrevista como instrumento diagnóstico se convierte en un mecanismo directo, que permite intercambiar opiniones con los educandos, con el fin de conocer sus opiniones, expectativas sobre un tema. Aquí se le realizaron una serie de preguntas en torno de una temática específica utilizando como espacio de interacción una mesa redonda.

Siguiendo con la investigación, se aplicará la encuesta como instrumento de intervención, la cual permitirá recolectar información sobre las estrategias a seguir para generar procesos de reflexión acerca de la cultura en los educandos. (Ver anexo B)

**5.3.3 La encuesta.** La encuesta como instrumento de intervención, se convierte en una herramienta de recolección de información, que permitirá unificar algunos conceptos que se tomarán de forma individual y que permitirá llevar a unas conclusiones después de ser sometida a un proceso estadístico. Para ello se elaboró un formato de 10 preguntas que posteriormente será tabulada. (Ver anexo A)

## **5.4 ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN**

El propósito de analizar la información recolectada a través de la observación y la entrevista es encontrar las variables que causan el desconocimiento de la cultura en las nuevas generaciones de la sociedad cordobesa.

**5.4.1 Análisis de la Observación.** Ciénaga de Oro, Córdoba. Esto permitió establecer una relación más objetiva sobre la forma de actuar, sentir, expresar sus ideas, emociones y sentimientos.

En este proceso de observación, se utilizaron diferentes instrumentos como cámara de video y fotografía como aparecen en el documento anexo y que sirvieron como soporte para la obtención de información.

De acuerdo a la información recolectada a través de la observación, realizada de manera directa sobre el comportamiento de los estudiantes en su entorno educativo (aula de clase y espacio de recreación), se puede establecer que su comportamiento en el hablar, vestir y sus gustos musicales, están influenciados por los medios de comunicación, los cuales constantemente y por diversos canales están lanzando prototipos de ídolos que los niños, niñas y jóvenes copian sin

medir la connotación de esta imitación en su entorno inmediatos y que muchas veces van en contravía al prototipo de individuo proveniente de una cultura como la cordobesa.

**5.4.2 2 Análisis de la Entrevista.** En el intercambio de ideas, con los educandos de grado tercero C, el cual sirvió de muestra, se realizó un conversatorio con los muchachos a través de una serie de preguntas que se plantearon en una entrevista realizada al grupo a través de una mesa redonda, que sirvió como espacio mediador entre los interrogantes expuestos por los docentes y la forma espontánea de los jóvenes para exponer sus argumentos sobre la temática tratada, la cual giró en torno a un paralelo entre los ritmos, forma de actuar de nuestros abuelos y las culturas foráneas que han inundado los medios de comunicación y su influencia sobre ellos.

De todo ese intercambio de información obtenida en la mesa redonda la cual se evidencia en el video que registra parte de la entrevista y que sirve como anexo de la investigación, el cual se prolongó por espacio de una hora y media se pudo concluir:

- Que las nuevas generaciones de la sociedad cordobesa se encuentra huérfana de una conciencia cultural propia.
- Que la sociedad, la educación y en conjunto todos aquellos que de una u otra manera debían velar por divulgar, fortalecer y mantener nuestras costumbres se olvidaron de hacerlo y se han dejado influenciar por las culturas foráneas.
- Que los medios de comunicación han contribuido en ese proceso de desconocimiento de nuestra cultura debido a que abrieron espacios a otras manifestaciones culturales foráneas y se olvidaron de divulgar las propias.

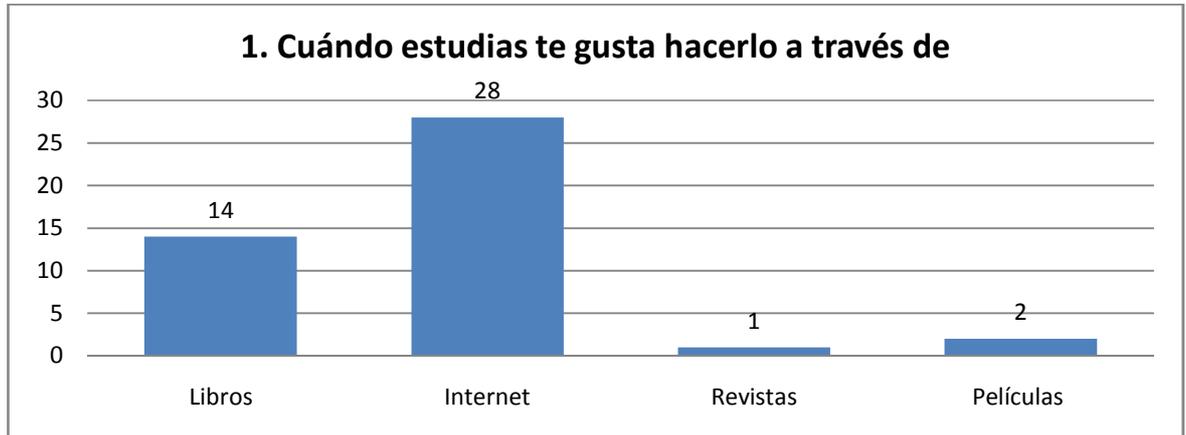
La información recolectada en la entrevista, servirá de base para generar estrategias con el fin de generar procesos de reflexión en los educandos de grado tercero de la institución educativa Marco Fidel Suárez de Ciénaga de Oro Córdoba

**5.4.3 Análisis de la encuesta.** La encuesta aplicada a la muestra escogida de los grados terceros, le correspondió al grupo tercero C, el cual cuenta con una población de 45 estudiantes, que poseen una edad que oscila entre los 9 y 12 años de edad, esto representan el 29,3% de la población total de grado tercero de la institución, de los cuales 30 son niñas y 15 son niños. A cada niño se le realizó una encuesta de 10 preguntas, las cuales arrojaron el siguiente resultado.

Análisis de la encuesta pregunta por pregunta.

1. Cuándo estudias te gusta hacerlo a través de

Gráfica 1. Gusto a la hora de estudiar

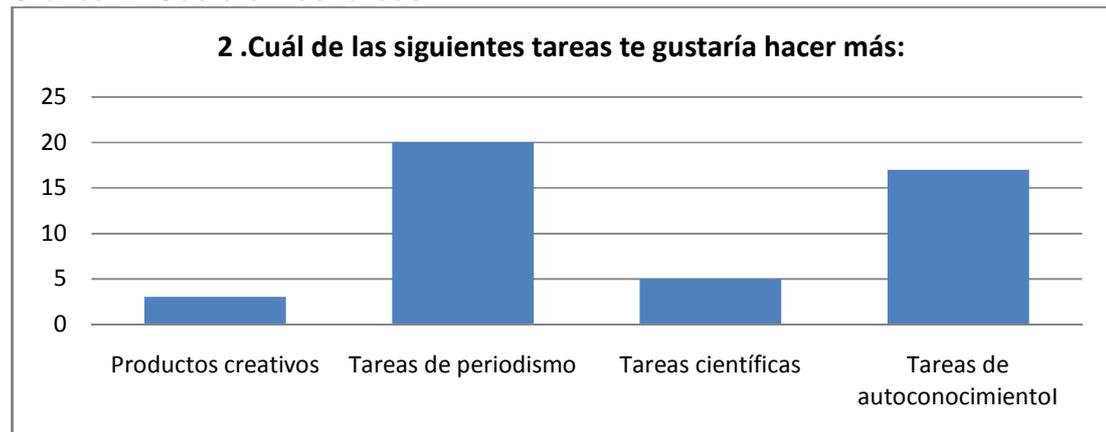


Fuente: Elaborado por el equipo de trabajo

De acuerdo con los resultados, se puede decir que el 62,2% de los estudiantes de grado tercero, prefieren estudiar, utilizando las herramientas que les ofrece el internet, mientras que un porcentaje menor prefiere los libros, las película y las revistas en un porcentaje equivalente a (31,1%, 4,4%, 2,2%), lo que muestra la gran aceptación que tienen las TIC, en la nueva comunidad educativa.

2. Cuál de las siguientes tareas te gustaría hacer más

Gráfica 2. Gusto en las tareas

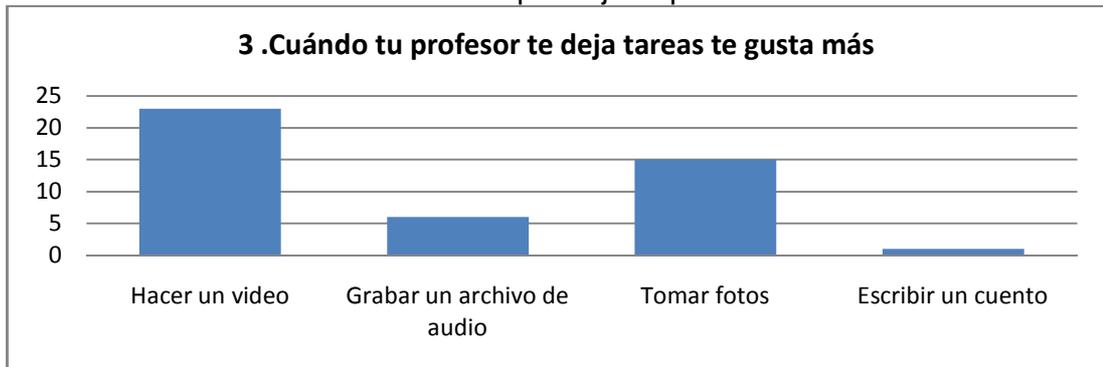


Fuente: Elaborado por el equipo de trabajo

A la pregunta ¿cual de las siguientes tareas te gusta hacer mas? Los estudiantes contestan: el 44,4% dijeron tarea de periodismo,37,7 dijeron tarea de autoconocimiento, el 11,1% dijeron tarea científica,el 6,6% manifesto que le gustaba las tareas de productos creativos. Lo que nos muestra la gran disposicion que poseen los estudiantes a realizar actividades de autoeducarse,indagar y serparte activa de su formacion.

3. ¿Cuándo tu profesor te deja tareas te gusta más?

Gráfica 3. Realización de las tareas que deja tu profesor

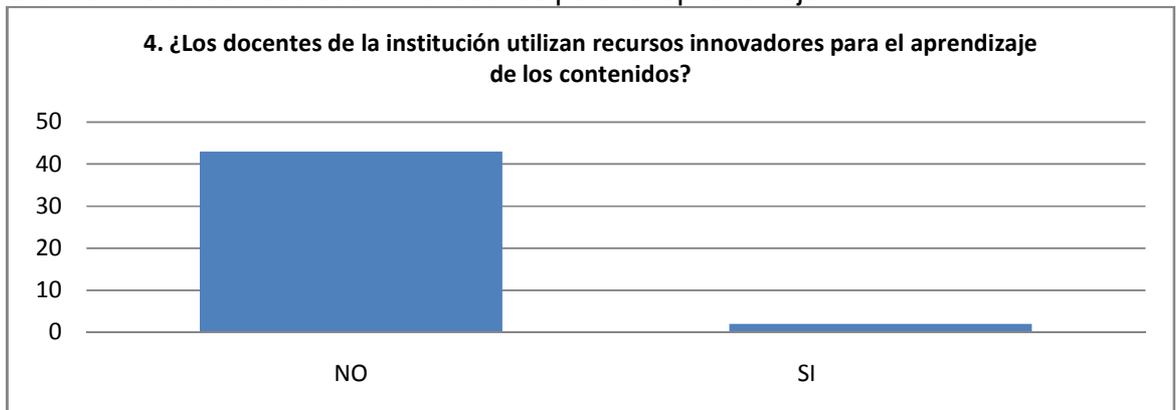


Fuente: Elaborado por el equipo de trabajo

A la pregunta ¿cuándo tu profesor te deja tareas te gusta más? Los estudiantes dijeron: el 51% le gusta hacer video,el 33.3% tomar fotos,13,3% grabar archivo,el 2,3% escribir cuento. Lo que muestra la tendencia de los estudiantes a trabajar en funcion a la tecnologia.

4. Los docentes de la institución utilizan recursos innovadores para el aprendizaje de los contenidos

Gráfica 4. Uso de recursos innovadores para el aprendizaje

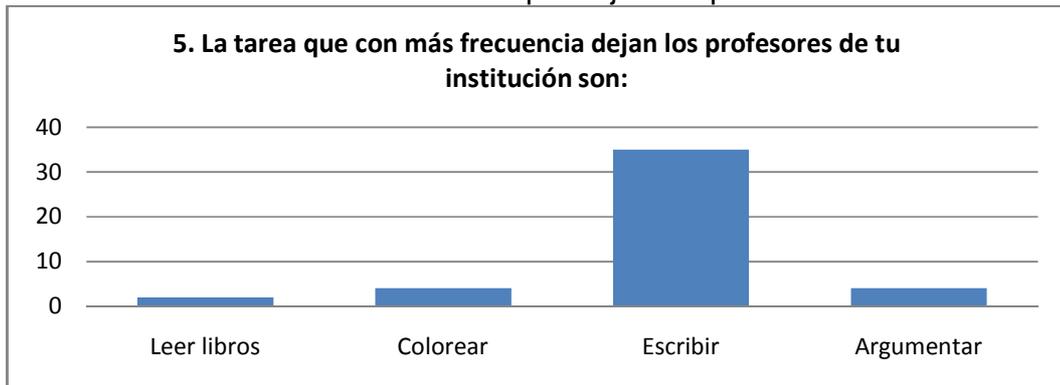


Fuente: Elaborado por el equipo de trabajo

A la pregunta ¿Los docentes de la institución utilizan recursos innovadores para el aprendizaje de los contenidos? Los estudiantes dijeron: que el 97,7% de los docentes no utilizan innovación en su clase, mientras 2,2 manifiesta que si innovan. Lo que nos muestra que los docentes todavía mantienen el manejo tradicional de desarrollar clases.

5. La tarea que con más frecuencia dejan los profesores de tu institución son

Gráfica 5. Frecuencias en las tareas que dejan los profesores

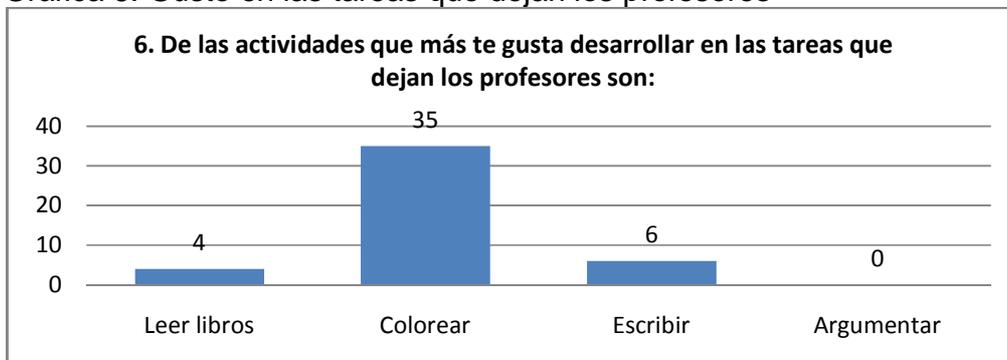


Fuente: Elaborado por el equipo de trabajo

A la pregunta ¿la tarea que con más frecuencia dejan los profesores de tu institución? los estudiantes respondieron que el 77.7% dejan tareas de escribir, 8,8% dejan tareas para colorear, 8,8% dejan tareas de argumentar y el 4,5% dejan tareas de lectura, lo que indica que se mantienen la tendencia de un modelo tradicional por parte de los docentes

6. De las actividades que más te gusta desarrollar en las tareas que dejan los profesores son:

Gráfica 6. Gusto en las tareas que dejan los profesores

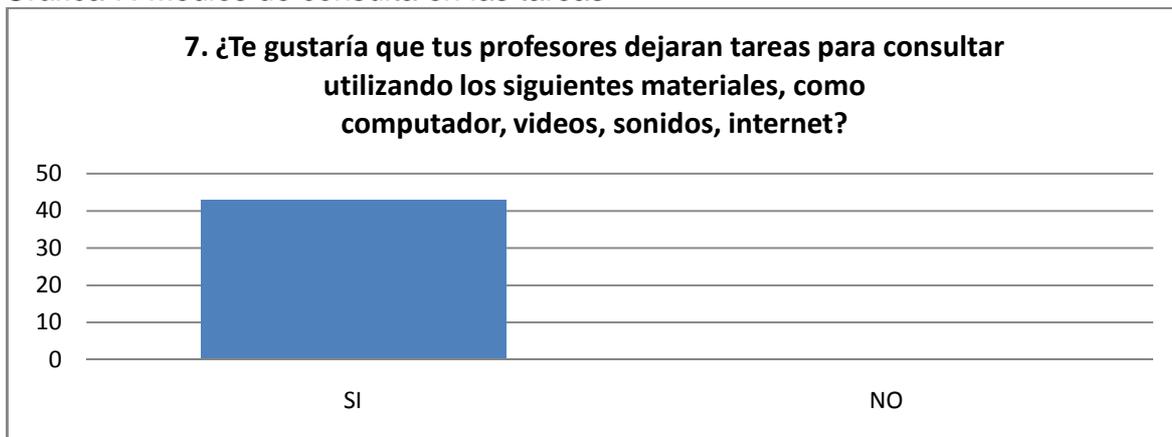


Fuente: Elaborado por el equipo de trabajo

De las actividades que mas te gusta desarrollar en las tareas que deja los profesores, los estudiantes respondieron: 77,7% de los estudiantes les gusta colorear, 13,3% le gusta escribir, 8,8% le gusta leer, mientras que a ninguno le gusta argumentar, lo que muestra una clara preferencia por las actividades creativas que le permitan participar del desarrollo de su aprendizaje.

7. ¿Te gustaría que tus profesores dejaran tareas para consultar utilizando los siguientes materiales: como computador, videos, sonidos, internet?

Gráfica 7. Medios de consulta en las tareas

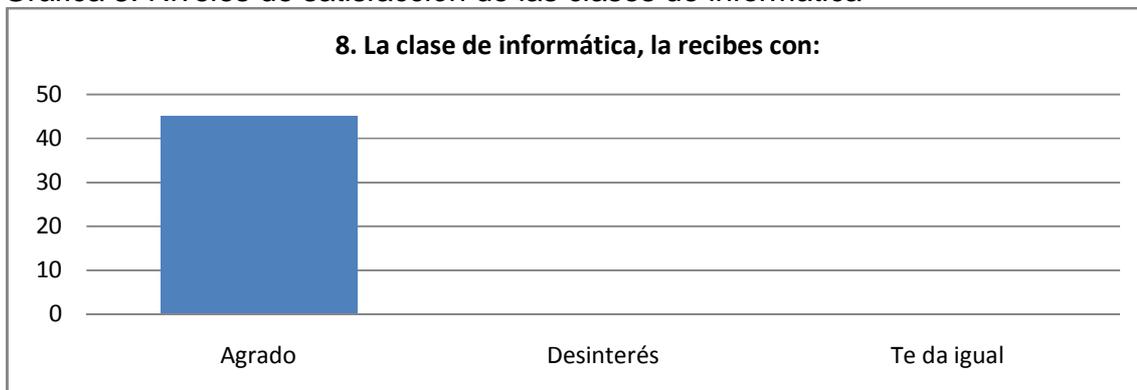


Fuente: Elaborado por el equipo de trabajo

A la pregunta ¿Te gustaría que tus profesores dejaran tareas para consultar utilizando los siguientes: materiales, como computador, videos, sonidos, internet?, los estudiantes respondieron: el 100% que sí, lo que muestra el grado de aceptación que tienen las tic en la juventud.

8. La clase de informática, la recibes con

Gráfica 8. Niveles de satisfacción de las clases de informática

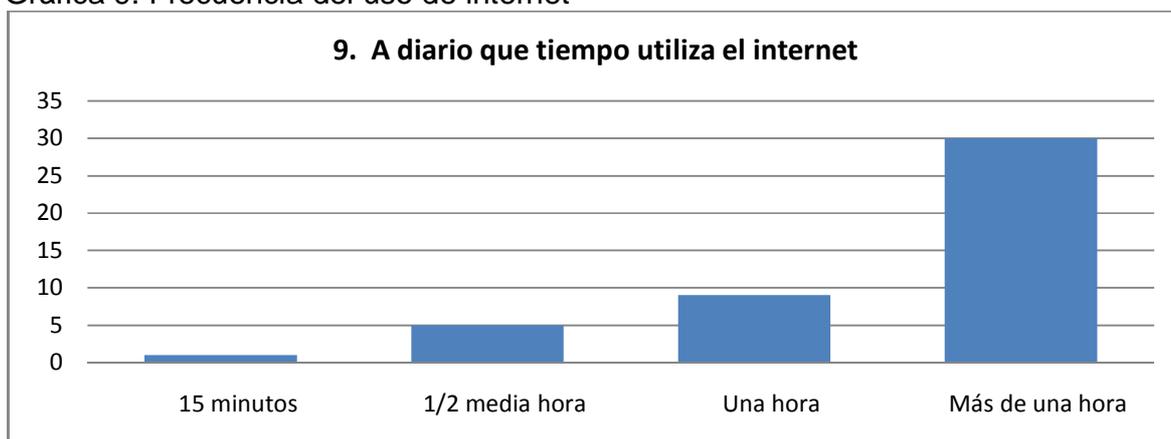


Fuente: Elaborado por el equipo de trabajo

A la pregunta La clase de informática, la recibes con, agrado 100%, lo que indica la gran predisposición que poseen los educando por esta área del conocimiento

9. A diario que tiempo utiliza el internet

Gráfica 9. Frecuencia del uso de internet

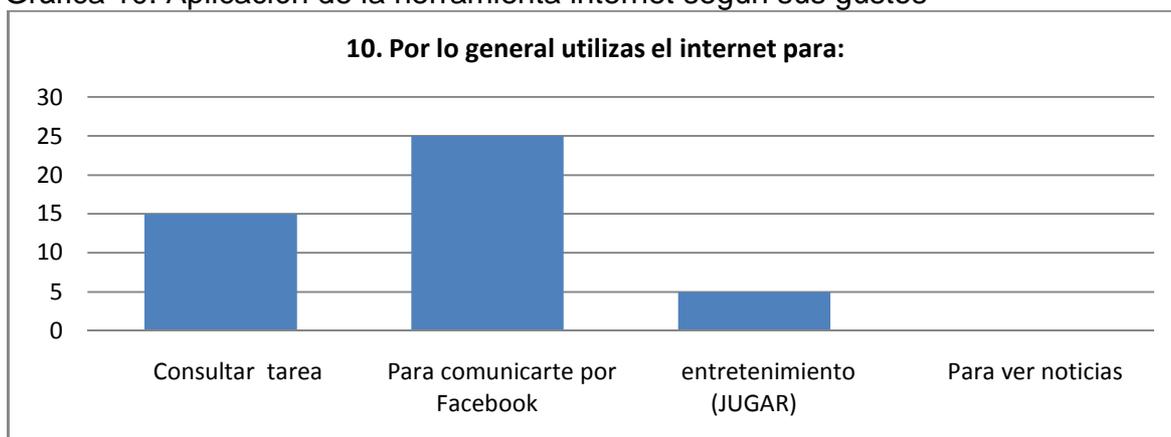


Fuente: Elaborado por el equipo de trabajo

A la preguntaa diario que tiempo utiliza el internet los estudiantes respondieron: 66,6% dijeron que demoraban más de una hora en internet, el 20 % dijeron que demoraban una hora,11,1% dijeron que duraban media hora y 2,2% dijeron que quince minutos, lo que muestra que va en aumento la utilización del internet en los educando.

10. Por lo general utilizas el internet para:

Gráfica 10. Aplicación de la herramienta internet según sus gustos



Fuente: Elaborado por el equipo de trabajo

Por lo general utilizas el internet para: los estudiantes dijeron 55,5% para comunicarse por Facebook, el 33,3% lo utiliza para hacer tareas, 11,1% lo utiliza para jugar. Lo que indica el grado de aceptación que tiene las herramientas que nos ofrece el internet.

## **5.5 DIAGNÓSTICO**

El análisis e interpretación de los instrumentos de recolección de información que se aplicaron en el proyecto, nos muestra la tendencia de los jóvenes actuales, representado en los educando de la institución educativa Marco Fidel Suárez del municipio de Ciénaga de Oro Córdoba, por el uso de las tecnologías de la información y la comunicación. Pero esto no es un secreto para nadie, debido a que las sociedades modernas, giran en función de las nuevas tecnologías; de allí que la educación, como pilar del desarrollo de individuo que hacen parte de una sociedad, está llamada a potencializar todas esa habilidades cognitivas, mentales, intelectuales, motrices y de convivencia. Para formar seres flexivos conscientes de sus realidades.

Es en este espacio de reflexión donde se pretende llevar a los educando de la institución educativa Marco Fidel Suárez, para que asuman una postura sobre el legado cultural con referente a las culturas foranes, que están invadiendo la sociedad cordobesa, dejando de lado una gran cantidad de manifestaciones que fueron el orgullo de un pueblo trabajador amante de la tierra y sus frutos.

Para lograrlo debemos apoyarnos en la educación como eje de formación y en los nuevos espacios educativos que nos brindan las TIC. Pero esto implica una transformación de los procesos de enseñanza aprendizaje, donde el docente tiene una gran responsabilidad para lograrlo, pero además tiene la oportunidad de desarrollar toda su creatividad, iniciativa y conocimiento, mediante la implementación de nuevos espacios educativos, como son: el uso de las nuevas tecnología de la información y la comunicación, la cual le abre una gran cantidad de posibilidades a los docentes para crear nuevas formas de interacción con el conocimiento a través de la innovación en pro de alcanzar nuevos objetivos. Y es aquí donde en aras de formar individuo conscientes de su realidad se pretende crear una webquest, como espacio de interacción entre las nuevas generaciones, representadas en los educando de la Institución Marco Fidel Suárez del municipio de Ciénaga de Oro Córdoba, con el legado cultural dejado por los abuelos y que a través del tiempo se ha ido olvidando, para que conozcan sus orígenes culturales, se apropien de ello y lo defiendan como algo que hace parte de su esencia de hombre cordobés.

Pero este proceso de aprovechar las nuevas tecnologías y colocarla como espacio para conocer la historia, de una forma más dinámica y que adquiera nuevo significado en los individuo, requiere de una planeación, coherente y sistematizada

que garanticen un buen proceso de interacción, el cual nos lo brinda una webquest.

## **6. PROPUESTA**

### **6.1 TITULO**

DE LA MANO CON LA TECNOLOGÍA ME APROPIO DE MI HISTORIA CONOCIENDO EL DEPARTAMENTO DE CÓRDOBA, SU CULTURA, COSTUMBRES Y TRADICIONES

### **6.2 DESCRIPCIÓN**

Las nuevas herramientas que nos ofrecen las tecnologías de la información y las comunicaciones, abren un nuevo espacio de interacción del hombre con el conocimiento. Desde esa perspectiva los educando de la institución educativa Marco Fidel Suárez tienen la posibilidad de interactuar con la historia, la cultura y las tradiciones heredadas de los antepasados través de los espacios educativos que nos brinda las tic y más concretamente la utilización de una webquest, como herramienta educativa, la cual permite realizar un proceso de planeación y sistematización de actividades coherentes con el propósito de hacer que el conocimiento tenga significado en los educandos a tal punto que genere en ellos un proceso reflexivo que los lleve a valorarse como individuo que hacen parte de una cultura rica en manifestaciones folclóricas, que vale la pena conservar y defender.

La webquest, que se desarrollara es de tarea de producciones creativas: está diseñada a corto plazo, establecida a dos o tres sesiones, centrándose 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.

### **6.3 JUSTIFICACIÓN**

Con el surgimiento de la tecnología de la información y la comunicación se abrieron nuevas puertas al conocimiento y a su interacción, de allí que hoy en día todo gira en torno a la tecnología. La educación no ha sido ajena a la influencia de las nuevas tecnologías la cual ha brindado nuevos espacios educativos los cuales le han abierto a los docentes una gran gama de posibilidades para desarrollar su labor.

En la investigación haremos uso de los nuevos espacios que nos brindan las tecnologías de la información y la comunicación, con el fin de crear un proceso de reflexión en los educandos de la institución educativa Marco Fidel Suárez del municipio de Ciénaga de Oro Córdoba, a través de la utilización de una webquest para que los jóvenes interactúen con su historia la conozcan, la valoren y la defiendan.

La webquest es una actividad didáctica con un gran valor pedagógico, pues integra las demás áreas del conocimiento generando un ambiente enriquecedor no solo para el estudiante, sino también para el docente, que propone una actividad fácil y atractiva para los estudiantes durante la cual podrán clasificar información, analizar, sintetizar, comprender, crear nueva información y compartirla. Con esta herramienta se busca que los niños conozcan y adquieran conocimientos sobre el legado cultural de nuestros ancestros, y valoren las costumbres y tradiciones de nuestro departamento con el fin de que se apropien, defiendan y promulguen nuestras riquezas culturales y así formar individuos conscientes de su realidad; ya que nos encontramos en un mundo globalizado donde poco o nada conocen de su propio entorno, y esto los lleva a interesarse más por lo foráneo y considerar lo suyo propio como algo desconocido y de poca importancia.

Teniendo en cuenta lo anterior, se busca implementar esta herramienta tecnológica de gran importancia donde los estudiantes no sólo buscan información, sino que la transforman, son autónomos y refuerzan los procesos intelectuales en los niveles de análisis, síntesis y evaluación

#### **6.4 OBJETIVOS**

- Desarrollar estrategias de interacción entre los educandos de la institución educativa Marco Fidel Suárez, con la historia, la cultura y todas aquellas tradiciones heredadas de los abuelos, mediante los ambientes de aprendizaje que nos ofrece la webquest.
- Incentivar los estudiantes de grado tercero de la institución Marco Fidel Suárez, a la investigación, reflexión sobre el legado cultural dejado por sus abuelos con el fin de que se apropien, defiendan y rescaten.

## 6.5 CRONOGRAMA ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES

FECHA	ACTIVIDAD	RESPONSABLE	EVIDENCIA	PERSONA RECEPTORAS	RECURSO
2 de agosto de 2014	Reunión de grupo para planear el trabajo	Emelis Martínez Zenaida salas		Grupo de investigación	Humano, papel, lapicero
6 de agosto de 2014	Recolección de información sobre una webquest	Emelis Martínez Zenaida Salas	Páginas en internet <a href="http://wikipedia.org/wiki/webquest">wikipedia.org/wiki/webquest</a> Comunicación y Nuevas Tecnología. Tomado de <a href="http://www.uaeh.edu.mx/">http://www.uaeh.edu.mx/</a> Entre otras	Grupo de investigación. Asesor Ariel Ñezco	Equipo de computación, internet, impresiones
16 de agosto de 2014	Selección de la temática que se trabajara y el tipo de tarea que se desarrollara en la webquest	Emelis Martínez Zenaida Salas	Cultura cordobesa Webquest creativa	Grupo de investigación. Asesor Ariel Ñezco	Hojas de block, lapicero, internet, computadora
18 de agosto de 2014	Aclaración de ideas y asesoría	Emelis Martínez Zenaida Salas	Asesor : Ariel Ñezco, licenciado en informática y estudiante de magíster en informática educativa	Grupo de investigación. Asesor Ariel Ñezco	Hojas de block, lapicero, internet, computadora
20 de agosto de 2014	Diseño de la webquest	Emelis Martínez Zenaida Salas	Asesor : Ariel Ñezco, licenciado en informática y estudiante de magíster en informática educativa	Grupo de investigación. Asesor Ariel Ñezco	Hojas de block, lapicero, internet, computadora, computadora,

Fuente: elaborado por el equipo de trabajo

### 6.5 CRONOGRAMA ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES

FECHA	ACTIVIDAD	RESPONSABLE	EVIDENCIA	PERSONA RECEPTORAS	RECURSO
23, 26,20, 30 de agosto 2014	Creación de la webquest	Emelis Martínez Zenaida Salas	<a href="https://sites.google.com/site/laculturadecordoba">https://sites.google.com/site/laculturadecordoba</a>	Grupo de investigación. Asesor Ariel Ñezco Tutora del proyecto	Computadora, internet
22, 24 y 26	Implementación de la webquest con los estudiantes	Emelis Martínez Zenaida Salas	Fotografía	Estudiante de grado tercero de la institución Marco Fidel Suárez de Ciénaga de Oro	Sala de informática, computadores, internet

Fuente: Elaborado por el equipo de trabajo

## 6.6 CONTENIDO

Link de la webquest <https://sites.google.com/site/laculturadecordoba>

Las tareas creativas se planificaron en tres sesiones, con el propósito de crear un espacio de interacción, donde los educandos tengan la oportunidad de interactuar, analizar, reflexionar y asumir posiciones sobre la cultura cordobesa con el fin de que la conozcan, la valoren y la asuman como algo propio dejado por los abuelos. La webquest presenta las siguientes partes y la funcionalidad de cada una de ellas.

### 1. Introducción.

Consiste en una información básica sobre lo que va a ser la Webquest, orientando al alumno e intentando suscitar su interés. El objetivo de la introducción es hacer la actividad atractiva y divertida para los estudiantes de tal manera que les interese y mantenga el aliciente a lo largo de la actividad.

Imagen 2. Página Introducción de la Webquest



Fuente: Blog el portal del Artesano (2010)

## 2. Tarea.

Se utiliza para proporcionar a los alumnos una descripción formal de lo que deberán realizar al final del trabajo con la webquest: una exposición verbal, un vídeo, construir una página web, una presentación con PowerPoint, una explicación oral del tema, un trabajo de creación, contestar unas preguntas presentando las respuestas en Word, o cualquier otra actividad que requiera que el alumno procese los datos que ha recogido y los transforme en información.

### Imagen 3. Página Tareas de la Webquest

Recorrido por el Departamento de Córdoba

Córdoba es un departamento rico en folclor; perteneció al Bolívar grande que, partía desde los límites con la sabana del Atlántico; cubría los ríos, San Jorge, sinú y se estrellaba contra el nudo de paramillo en los límites con Antioquia.



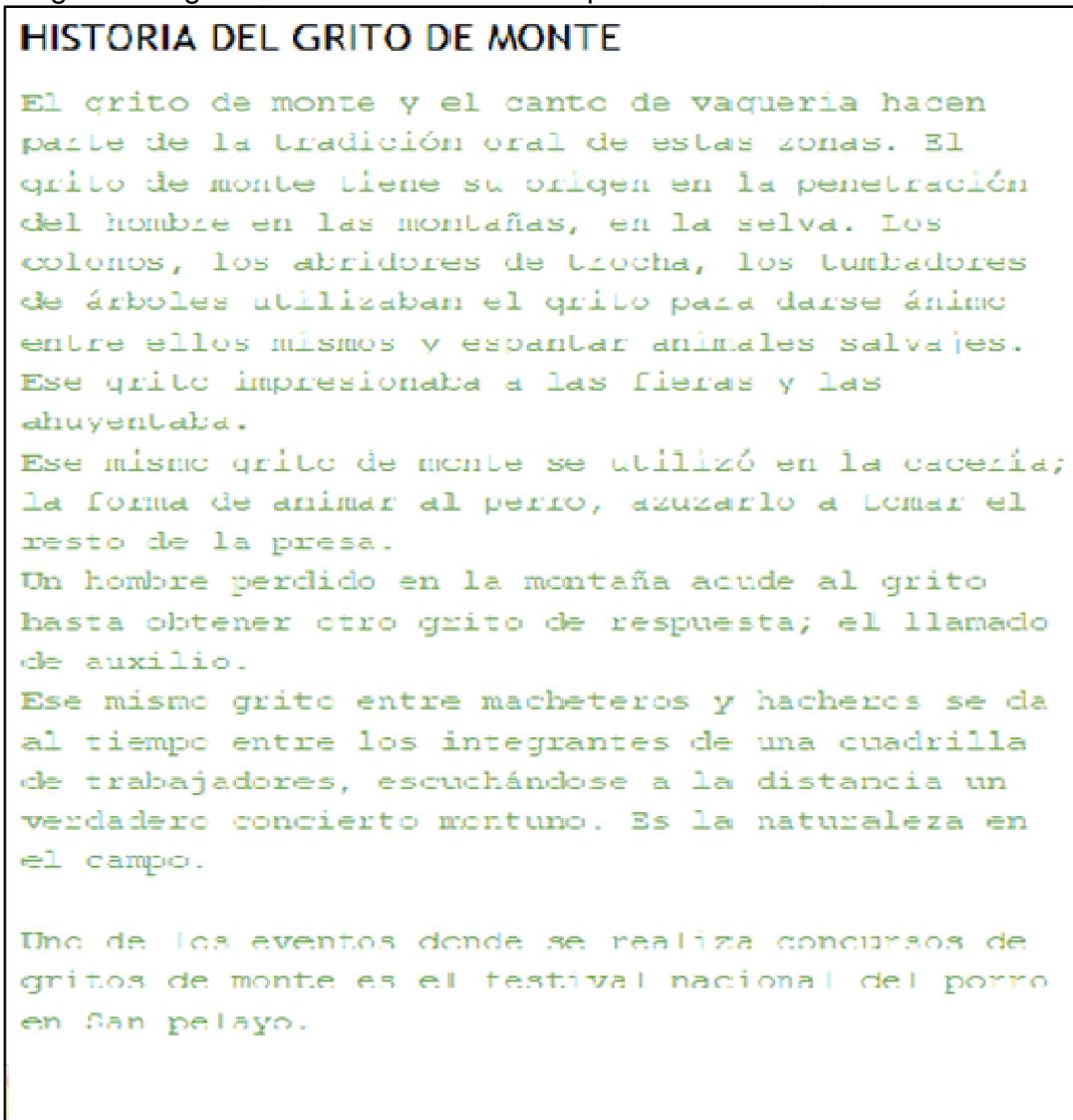
The image shows a screenshot of a web page titled 'Recorrido por el Departamento de Córdoba'. It features a paragraph of text in purple font describing the region's folklore and geographical features. Below the text is a YouTube video player with the title 'Esta es Córdoba'. The video frame shows a man in a striped shirt and a hat, possibly a traditional dancer or performer, in a natural setting.

Fuente: Página Web Universidad de Córdoba (1.998)

## 3. Proceso.

Se sugieren, detallándolos uno por uno, los pasos que los alumnos deben seguir para completar la tarea.

Imagen 4. Página de Recursos de la Webquest



Fuente: AUGUSTO AMADOR SOTO. Cultura del porro. Su identidad folclórica.

#### 4. Recursos.

Consisten en una lista de sitios web que el profesor ha localizado para ayudar al estudiante a completar la tarea. Estos son seleccionados previamente para que los alumnos puedan enfocar su atención en el tema en lugar de navegar a la deriva.

Imagen 5. Recursos de la Webquest

## La décima en el Aula



The image shows a teacher in a light blue shirt and a hat pointing to a whiteboard. The whiteboard has the title "LA DÉCIMA EN EL AULA" at the top. Below the title, there is a poem written in Spanish. To the right of the poem, the word "ABRIL" is written vertically. Further to the right, there are some words: "Zana", "Leraw", "Mañor", and "Majo". In the bottom right corner of the whiteboard, there is a date stamp: "02/08/2011".

Este verso es pa' mi mamá  
Mi mamá es la más hermosa  
Mi mamá es lo más hermoso  
Mi mamá me da consejos  
Para yo llegar a viejo.  
Mi mamá es especial  
Mi mamá es la más buena  
Mi mamá la quiero mucho  
Mamá me cuida mucho

ABRIL

Zana  
Leraw  
Mañor  
Majo

02/08/2011

Publicado por [Emelis Martinez](#) en 18:51 No hay comentarios:

[M](#) [E](#) [t](#) [f](#) [@](#) [g+](#) +1 [Recomendar esto en Google](#)

Fuente: Periódico El Universal de Cartagena (2012)

## Imagen 6. Recurso tres de la Webquest

**HISTORIA DEL CANTO DE VAQUERÍA**

Se utilizó en los traslados de lotes de grandes de ganado hacia Medellín, al Golfo de Morrosquillo o de una finca a otra.

Los comerciantes en ganado contrataban vaqueros "de a pie" para arriar determinado número de vacunos. Ese viaje de ganado podía durar dos semanas y hasta un mes pernoctando en sitios acostumbrados; este tiempo podía alargarse hasta cuando había derrota, o sea uno o varios animales extraviados.

Delante iba el guía, el hombre de pecho claro. Ese cantador de vaquería lograba con su melodía y su gracia concentrar los animales en una marcha pareja, sin apartarse del camino. Detrás de ese cantador de vaquería iban los bueyes cuya autoridad reconoce la res; a los lados otros vaqueros y finalmente la batería de empuje.

"Eeeeeee....eeee....eeeeee....eeee... anoche hubo conejo muerto.... eeeee.... eee...en casa de Flor María. A la Flora le dijeron.... eeeee... que en el viaje yo venía.... eeeeeee....eeeeee...

Fuente: AUGUSTO AMADOR SOTO. Cultura del porro. Su identidad folclórica.

### 5. Evaluación.

Se incluye una descripción para que alumnos conozcan cómo se evaluará su realización o producto final.

### 6. Conclusión.

Proporciona la oportunidad de resumir la experiencia y estimular la reflexión acerca del proceso de tal manera que extienda y generalice lo aprendido. Tal como se menciona en un artículo de la sección 'Ed Online' del sitio web 'Tiroteen' "Se aprende haciendo, pero se aprende mejor hablando acerca de lo que se ha hecho". En esta sección, el profesor puede animar a los estudiantes para que sugieran algunas formas diferentes de hacer las cosas con el fin de mejorar la actividad

## 6.7 SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN

El proceso de seguimiento y evaluación se desarrollara desde dos perspectiva, la primera enfocada al proyecto y la otra a la propuesta de intervención, donde se evaluará primero la pertinencia, la eficacia del proyecto, segundo de diseño, aceptación y de efectividad de la implementación de la webquest. Para este propósito se realizara los siguientes tipos de evaluación:

**6.7.1 Seguimiento y Evaluación del proyecto.** En el seguimiento y evaluación del proyecto consistirá en una revisión del diseño, la temática, los instrumentos, el análisis de la información, y los resultados de los mismos; para determinar las variables y las acciones que guiaran el desarrollo del mismo para esto se tendrán en cuenta los siguiente procedimientos:

- Análisis y socialización de la estructura del proyecto entregado por la tutora LUZ MARINA CUERVO
- Reunión, planeación y socialización de la problemática que se abordara en el proyecto.
- Planteamiento de la propuesta de investigación por el grupo, a la tutora o asesora de la investigación LUZ MARINA CUERVO, para su evaluación.
- Aceptada la propuesta, se puso en desarrollo a través de la implementación de instrumentos diagnósticos, para determinar las variables que origina la problemática.
- La implementación de instrumentos de intervención, los cuales ayudarían a determinar las posibles estrategias a seguir para implementar el plan de acción.
- Todos estos instrumentos utilizados, se encuentran sustentado dentro de una metodología, marcos (legal, teórico, conceptual, contextual) que sirven de soporte al proyecto y que son evaluados por la asesora LUZ MARINA CUERVO.
- El desarrollo del plan de acción, permitió evaluar el proyecto teniendo en cuenta los siguientes aspectos:

Eficacia de los instrumentos diagnósticos y de intervención, los cuales cumplieron con las expectativas, porque a través de ellos se conocieron las variables que inciden en el desconocimiento de la cultura en las nuevas generación de la sociedad cordobesa y las posibles estrategias a implementar,

a estas conclusiones llego el grupo investigador a través del análisis de la información recolectada.

Pertinencia y eficacia de la temática tratada dentro del marco del proyecto, la cual sirvió como eje vertical para asumir un proceso de intervención a las variantes que surgieron como causa del desconocimiento de la cultura en las nuevas generaciones de la sociedad cordobesa.

**6.7.2 Evaluación de la propuesta.** La evaluación de la propuesta se realizara bajo los siguientes criterios:

- Una Heteroevaluación, la cual se realizara con algunos expertos en informática, encabezados por el licenciado en informática de la universidad de Córdoba y magister en administración de la información educativa ARIEL ÑEZCO.
- La tutora de la universidad los libertadores, la licenciada en informática y magister, LUZ MARINA CUERVO, los cuales comparten su apreciaciones y sugerencia en todo el proceso del proyecto y su implementación.
- Una coevaluación, esta se realizará en dos sentidos:
  1. Con el grupo de trabajo, para analizar su rendimiento en el proceso del proyecto, su expectativa y alcance.
  2. Con el grupo del proyecto y los educando de grado tercero C, de la institución educativa Marco Fidel Suárez, del municipio de Ciénaga de Oro, para mirar el grado de aceptación y comenzar un proceso de reflexión sobre el tema.

## **7. IMPLEMENTACIÓN.**

El proceso de implementación del proyecto, se realizará por fase con el propósito de llevar un seguimiento y evaluación del mismo:

PRIMERA FASE. Consiste, en la socialización del proyecto de implementación a la parte directiva de la institución, con el fin de dárselo a conocer para que conozca los alcances y expectativas y avalen su realización, para así incorporarlo en el cronograma de trabajo (planeación)

SEGUNDA FASE, organización de un plan de ejecución donde se establezcan recursos, responsables y tiempo,

TERCERA FASE, evaluación constante de cada una de las sesiones de aplicación, para mirar el grado de aceptación, reflexión, que genera cada una de las actividades.

CUARTA FASE, programar actividades de retroalimentación a través de conversatorio, sobre la temática tratada con el fin de ampliar los conocimientos.

## 8. CONCLUSIONES

Con la implementación y desarrollo de la webquest creativa, a corto plazo, distribuida en tres sesiones durante las cuales los educandos de la Institución Educativa Marco Fidel Suárez del municipio de Ciénaga de Oro Córdoba, tuvieron la oportunidad de interactuar con la historia, y principalmente con las manifestaciones culturales dejada por los abuelos llevo a las siguientes conclusiones:

- Que los espacios que ofrecen las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, en especial las que ofrece la webquest, representa una nueva forma de asumir los procesos que se dan al interior de las aulas.
- Que la estructura como se realizó la webquest, motivo a los educandos a conocer y reflexionar sobre el legado cultural dejado por los abuelos.
- Que el interactuar con las distintas manifestaciones cultural, y compartir con sus compañeros sus apreciaciones los llevo de alguna manera a valorarla y a respetarla.
- El reconocer la riqueza rítmica, creativa de esos hombres y mujeres que expresan su sentimientos, anhelos a través de la composiciones literarias.

## BIBLIOGRAFÍA

ALCALDIA DE BOGOTA (1994), L. 1. (s.f.). [Citado febrero 4 de 2015]. Disponible en <http://docencia.udea.edu.co/edufisica/quiacurricular/referente/finesyobjetivos.pdf>

Aprendizaje mecanicista. [en línea] [citado febrero 20 de 2015] Disponible en [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Aprendizaje\\_mecanicista&action=edit&redlink=1](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Aprendizaje_mecanicista&action=edit&redlink=1)

BERNIE D. & MACH T,(2000). [En línea]. [citado febrero 20 de 2015]. Disponible en <[www.isabelperez.com/webquest/tal/er/qwequest](http://www.isabelperez.com/webquest/tal/er/qwequest)>

CORICA, J. &. (s.f.). *CORICA, J & HERNANDEZ* Comunicación y Nuevas.[en línea].[Citado Agosto 3 de 1994]. Tecnología. Tomado de Comunicación y Nuevas Tecnología. Disponible en <<http://www.uaeh.edu.mx/> . Obtenido de <http://www.uaeh.edu.mx/>>

DECRETO 1860 (1994).Por el cual se reglamenta parcialmente la Ley 115 de 1994 en los aspectos pedagógicos y organizativos generales. [en línea] [Citado Agosto 3 de 1994]. Disponible en <<http://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=1289#0>>

JHONSON, J. &. (s.f.). Aprendizaje Colaborativo. Bogotá. D.C. Alfa Editores e Impresiones. Ltda.

T, B. D. (s.f.). *BERNIE D. & MACH T.*[en línea].[Citado Agosto 3 de 1994]. Disponible en [www.isabelperez.com/webquest/tal/er/qwequest](http://www.isabelperez.com/webquest/tal/er/qwequest)

Tecnologías de la información y la comunicación (TIC) [en línea] [citado febrero 20 de 2015] Disponible en <[http://es.wikipedia.org/wiki/Tecnolog%C3%ADas\\_de\\_la\\_informaci%C3%B3n\\_y\\_la\\_comunicaci%C3%B3n](http://es.wikipedia.org/wiki/Tecnolog%C3%ADas_de_la_informaci%C3%B3n_y_la_comunicaci%C3%B3n)>

Tecnología de la Información y comunicación. (s.f.). *Tecnología de la Información y comunicación*. [en línea].[Citado Agosto 3 de 1994].Disponible en [Mazter\\_upn./blogspot.com/p/las\\_Tic\\_sera\\_la\\_panacea\\_la.htm](http://Mazter_upn./blogspot.com/p/las_Tic_sera_la_panacea_la.htm)

¿Qué es la Historia? [en línea] [citado febrero 20 de 2015] Disponible en <[http://olmo.pntic.mec.es/agum0006/unidades\\_didacticas/segundaevaluacion.htm](http://olmo.pntic.mec.es/agum0006/unidades_didacticas/segundaevaluacion.htm)>

WEBQUEST, Enciclopedia en Línea. Tomado de [wikipedia.org/wiki/webquest](http://wikipedia.org/wiki/webquest).  
(s.f.). *WIKIPEDIA WEBQUEST*. [en línea].[Citado Agosto 3 de 1994].Disponible en [wikipedia.org/wiki/webquest](http://wikipedia.org/wiki/webquest)

WIKIPEDIA. (s.f.). *APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO*. [en línea].[Citado Agosto 3 de 1994].Disponible en [Es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje\\_Significativo](http://Es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje_Significativo)

# ANEXOS



5. La tarea que con más frecuencia dejan los profesores de tu institución son:
- Leer libros
  - Colorear
  - Escribir
  - Argumentar
6. De las actividades que más te gusta desarrollar en las tareas que dejan los profesores son:
- Leer libros
  - Colorear
  - Escribir
  - Argumentar
7. ¿Te gustaría que tus profesores dejaran tareas para consultar utilizando los siguientes: materiales, como computador, videos, sonidos, internet?
- Si  No
8. La clase de informática, la recibes con:
- Agrado
  - Desinterés
  - Te da igual
9. A diario que tiempo utiliza el internet
- 15 minutos
  - Media hora
  - Una hora
  - Más de una hora
10. Por lo general utilizas el internet para:

- a. Consultar tareas
- b. Para comunicarte por Facebook
- c. Entretenimiento (jugar)
- d. Para ver noticias

## Anexo B. Video

Haga clic en el link para ver video

[https://www.dropbox.com/s/5ojm9zk68k1o494/VID\\_20141104\\_110401045.mp4?dl=0](https://www.dropbox.com/s/5ojm9zk68k1o494/VID_20141104_110401045.mp4?dl=0)

Imagen 7. Foto conversatorio con estudiantes grado tercero



Fuente: Elaborado por el equipo de trabajo

## Anexo C. Fotografías

Imagen 8. Foto observación entorno estudiantil



Fuente: Elaborado por el equipo de trabajo

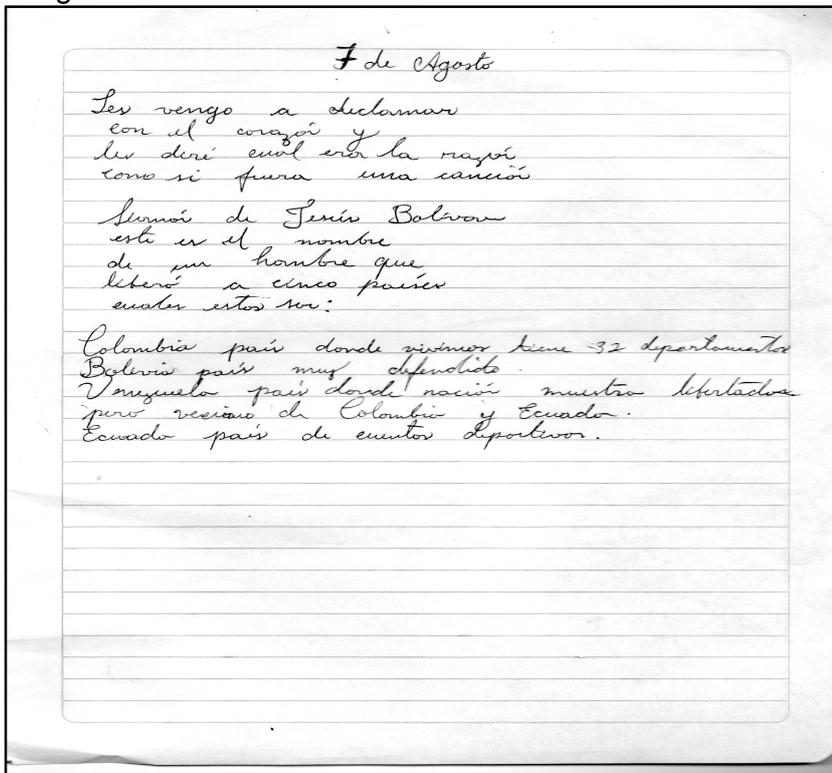
## Anexo D. Construcción de décimas

Imagen 9. Foto estudiantes trabajando con la Webquest



Fuente: Elaborado por el equipo de trabajo

Imagen 10. Construcción de décimas



Fuente: Elaborado por el equipo de trabajo