



29 de octubre al 9 de noviembre de 2008

---

I Congreso Virtual Iberoamericano de Calidad en Educación "EduQ@ 2008"

# EL USO DE RECURSOS ASOCIADOS A LA BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN: WEBQUEST Y LAS CACERÍAS O BÚSQUEDAS DE TESOROS

Eje temático: Calidad y Materiales educativos y Herramientas Tecnológicas en  
Educación a Distancia.

Autor: MORALES, Susana María de los Angeles  
EPET Nº. 1- Santa Rosa. La Pampa  
E-Mail: [susmorales@gmail.com](mailto:susmorales@gmail.com)

**Abstract:** <http://congresovirtualiberoamericano.blogspot.com/>



29 de octubre al 9 de noviembre de 2008

Este trabajo tiene como referente un estudio de caso iniciado en el año 2005 en la Escuela provincial de educación técnica N°1 de Santa Rosa, provincia de La Pampa, Argentina y defendida a través de una Tesis en la Universidad nacional de Catamarca en el año 2007 continuando la indagación de la “incorporación de las TIC al aula” y exponiendo sus resultados en diferentes congresos y talleres nacionales e internacionales.

El análisis se desarrolla sobre la base de información cuanti- cualitativa obtenida a través de estos años en Tercer año del Nivel Polimodal desde el espacio Marco Jurídico. Este estudio de caso reconstruye la incorporación de las TIC y con ello la forma de acceder a la información en Internet. Estos recursos “hoy” incorporados al aula virtual son: las Webquest, búsquedas de tesoros y los mapas conceptuales ayudando a los estudiantes a superar el problema de copy-paste (copiar y pegar).

La escuela hoy evoluciona de manera desigual para poder formar consumidores informados, intérpretes o prácticos en el marco de los dominios críticos de una disciplina. Las complejidades socioculturales no están ausentes en esta globalización por ello la escuela debe acercarse a las NTIC y formar estudiantes capaces de hacer significativo sus aprendizajes.

Las instituciones educativas son el recurso fundamental con que cuentan las sociedades para minimizar la exclusión social y es a partir del uso de los recursos tecnológicos que la escuela redimensiona el espacio sociopolítico relevante y trascendental para todo cambio e innovación. Al tomar conciencia sobre esta necesidad, la incorporación de las TICs y medios audiovisuales en el aula construyen nuevos escenarios de debates.

### **Ponencia:**

**Palabras claves: Webquest, miniquest, caza del tesoro, Aula virtual. Trabajo colaborativo. Web 2.0. Integración.**

## **PRESENTACIÓN**

La presente ponencia mostrará la inclusión de las TIC desde el año 2005 hasta hoy en la EPET N° 1 de la ciudad de Santa Rosa, desde la asignatura Marco Jurídico. Siendo muy importante la intervención de la educación a distancia (E-A), desde la teoría cognitiva que conjuga con la tríada: “observación-construcción-representación”. Dicha construcción cognitiva tiene como herramienta didáctica a la Web Quest, miniquest y caza del tesoro. Quienes facilitan un aprendizaje potenciando el manejo de la información.

Esta destaca el papel del conocimiento como elemento motivador, considerando que el motivo de la conducta es el deseo de saber. De esta forma “La tarea” en una Webquest se constituye en la parte más importante de una WebQuest porque le ofrece al estudiante una meta y una orientación.



29 de octubre al 9 de noviembre de 2008

Parafraseando a Bernie Dodge cuando se refiere a la “Tareonomía del webquest”, refiriéndose a una taxonomía de tareas;” *dirá que una tarea bien diseñada es atractiva, posible de realizar y fomenta entre los estudiantes el pensamiento más allá de la comprensión mecánica”.*

## INTRODUCCIÓN:

### 1. A. Antecedentes

La Escuela Provincial de Educación Técnica (EPET) N° 1 de Santa Rosa, provincia de La Pampa, desde el año 2003, incorporó en su Proyecto Institucional la utilización de las TICs, para lo cual participó del Proyecto INTEGRA, que tiene como objetivo crear una red de Centros de Innovación (Cede I) y que aspira a desarrollar y fortalecer las capacidades de instituciones latinoamericanas en la utilización apropiada de las TICs, en la enseñanza y la administración, animando actividades de formación continua para docentes y técnicos y prestando, de esta manera, servicios a las escuelas de su región de influencia.

Este Polimodal creó una página dentro del portal del Ministerio de Educación de la provincia de La Pampa (<http://www.lapampa.edu.ar/epet1>) ,quedando como etapa final, la capacitación de los docentes para incorporar al aula, estas nuevas tecnologías. El grupo de docentes interesados en la utilización de las TICs comenzó a ser importante, mientras los intereses de los alumnos sobre la utilización de las TICs como estrategia de aprendizaje es cada vez mayor.

Esta ponencia tratará de explicar y reflexionar sobre las significaciones construidas por los alumnos acerca del uso de las TICs (2005-2008) en cuanto estrategia de la enseñanza en la asignatura *Marco jurídico* del tercer año del Polimodal, considerando factores de diferenciación social respecto a la igualdad de oportunidades dentro del actual sistema educativo. La estructura de este trabajo tiene como referente un diseño de investigación con sus planteos y anticipaciones de sentidos. **Esta mirada se orienta al momento de afianzamiento y refuerzo de los aprendizajes de los estudiantes en el aula.**

El uso de las NTIC en el aula puede crear oportunidades para muchos estudiantes que, por diferentes motivos (económicos, sociales, culturales), se sienten discriminados por no tener una PC a su alcance, perdiendo motivación para aprender con sus pares. Tampoco debe pensarse que si bien estas herramientas mejoran el acceso de los estudiantes a las fuentes del conocimiento, las NTIC regularán la desigualdad social, variable originada por diferentes causas.

En la actualidad no todas las escuelas están conectadas a Internet pero existe un portal educativo del Ministerio de Educación de la Nación y también portales en las provincias. Las TICs tampoco producen cambios rápidos en la enseñanza y el aprendizaje, porque es una herramienta que media para lograr objetivos en espacios curriculares diferentes de las matemáticas y tecnologías.



## DESARROLLO

### A. Planteo del Problema:

El problema consiste en conocer cuáles son *las significaciones construidas* por los alumnos del tercer año del Nivel Polimodal de la EPET N° 1 acerca del uso de las WEBQUEST, MINIQUEST Y CAZA DEL TESOROS en la asignatura *Marco jurídico*.

Para responder a esta instancia de investigación construimos los aspectos temáticos incorporados en los siguientes objetivos:

#### Objetivos Generales:

- Analizar significaciones construidas por los alumnos respecto del uso de las TICs como innovación tecnológica en la EPET N° 1 y las Webquest, miniquiest y caza del tesoro como estrategia de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Marco jurídico.
- Analizar estrategias que brinden oportunidades para transformar una enseñanza centrada en la transmisión de contenidos por otra centrada en aprendizajes diversos y personalizados aprovechando el potencial de las TICs.
- Socializar experiencias de integración de las TICs en el aula fomentando el debate y la reflexión sobre la integración de las mismas en la escuela.

#### Objetivos Específicos:

- Identificar las opciones de cambios que ofrecen los nuevos paradigmas en la enseñanza-aprendizaje para la gestión de la información y la comunicación en el aula.
- Describir el rendimiento didáctico-metodológico según las significaciones de los alumnos.
- Explorar estrategias de gestión de contenidos con miras a propiciar espacios de aprendizaje común.
- Distinguir el uso inteligente y reflexivo de las TICs en el aula.
- Comparar las significaciones en docentes y alumnos sobre la incorporación de las TICs en el proceso de aprender promoviendo reflexión, cuestionamientos y nuevos conocimientos.

#### Hipótesis/Anticipaciones de sentido:

1. La incorporación de las TICs y el uso de la Webquest, miniquiest y Caza del tesoro, contribuye al desarrollo de un aprendizaje participativo y colaborativo.
2. Un aprendizaje basado en proyectos colaborativos es la creación de una verdadera comunidad de aprendizaje.
3. Establecer canales y técnicas de comunicación entre docentes y alumnos significa un avance hacia la gestión y producción del conocimiento en el aula.



29 de octubre al 9 de noviembre de 2008

4. La falta de personal especializado asignado a atender las salas de computación produce un retraso en la presentación de trabajos colectivos.

5. La asimetría entre la cantidad de alumnos y la cantidad de máquinas trae problemas y condicionan el desarrollo de un contenido curricular utilizando las TICs.

## Metodología

Esta investigación bajo el enfoque mediacional curricular, indago la utilización de los recursos tecnológicos en la escuela utilizando métodos cuanti-cualitativos, tales como la observación, análisis de cuestionarios, encuestas, para lograr responder entre otros interrogantes, el siguiente: ***¿Qué desafío implica para alumnos el uso de las Webquest, miniquest y caza del tesoro en la asignatura Marco Jurídico?***

## B. Marco Teórico

Esta sociedad del siglo XXI, impulsada por el avance científico en un marco socioeconómico neoliberal-globalizador sustentada por el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TICs), conlleva cambios en todos los ámbitos de la actividad del hombre, en especial en los laborales y educativos. Este último remite a los cambios y adaptaciones respecto a la incorporación de las TICs como herramienta pedagógica.

En este marco, Aviram (2002)<sup>1</sup> 2identifica tres posibles reacciones de los centros docentes para adaptarse a las TICs y al nuevo contexto cultural, que son:

a) *Escenario tecnócrata*: donde las escuelas se adaptan realizando pequeños ajustes, es decir a partir de la alfabetización digital de los alumnos en el currículum, para que utilice las TICs como instrumento para mejorar la productividad en el proceso de la información y utilización de las TICs.

b) *Escenario reformista*: donde se dan los tres niveles de integración de las TICs que postulan José María Patiño, Jesús Beltrán Llera y Luz Pérez (2003); se tienen en cuenta el aprender sobre las TICs, el aprender de las TICs y los métodos de enseñanza-aprendizaje constructivistas que contemplan el uso de las TICs como instrumento cognitivo, o sea: aprender con las TICs a través de actividades interdisciplinarias y colaborativas.<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Aviram, R. (2002). *¿Conseguirá la educación domesticar a las TIC?*. Ponencia presentada en el II Congreso Europeo de Tecnologías de la Información en la Educación y la Ciudadanía: Una Visión Crítica, Barcelona 26, 27, 28 de junio de 2002. En <http://web.udg.es/tiec/ponencias/pon1.pdf>

<sup>2</sup> "Para que las TICs desarrollen todo su potencial de transformación (...) deben integrarse en el aula y convertirse en un instrumento cognitivo capaz de mejorar la inteligencia y potenciar la aventura de aprender" (Beltrán Llera)



29 de octubre al 9 de noviembre de 2008

c) Escenario holístico: está constituido por los centros educativos donde se llevan a cabo una reestructuración de todos sus elementos tecnológicos, como lo indica Joan Majó (2003)<sup>3</sup>

La EPET N° 1 se encuadra en la transición del escenario tecnócrata al reformista.

El impacto que constituye el auge de la computadora, particularmente el uso de Internet, hace que las instituciones sigan los pasos de todas las instituciones culturales del mundo quienes difunden sus materiales a través de páginas Web, por ello y desde el año 2001, la EPET N° 1 ha creado su página Web para abrirse al mundo.

Existen muchos y cada vez más portales educativos que difunden cada formas de aprender, maneras de aprender jugando y esto atrae a los estudiantes, es decir aprenden contenidos que no están insertos en el currículum oficial. Por ello, uno de los desafíos que se presenta a la escuela consiste en integrar los aportes que nos ofrecen los sitios formativos en los procesos de enseñanza y aprendizaje, para facilitar a los alumnos la estructuración y valoración de conocimientos dispersos que bajan de los Mass media e Internet.

Según el enfoque de Beltrán, Llera (O , p ), las tecnologías de la información y comunicación se transforman en instrumentos necesarios para las escuelas, las cuales tienen como funciones: ser fuente de información (hipermedial), canal de comunicación interpersonal, necesaria para el trabajo colaborativo, para el intercambio de información e ideas (foros, Chat, e-mail, etc.), ser el medio de expresión en la creación de procesadores de textos y gráficos, ser editores de páginas Web, poder crear presentaciones multimedia, llegar a utilizar la cámara de video, servir como instrumento cognitivo motivando y también siendo un medio lúdico para el desarrollo psicomotor y cognitivo, procesar información (hojas de cálculo, gestores de bases de datos); también tiene la función de ser instrumento para la gestión, ya que se automatizan diversos trabajos de la gestión de las secretarías, bibliotecas, tutorías, entre otras.

### C. El aula Virtual en la asignatura Marco Jurídico

En esta ponencia, haré referencia a un **Estudio de Caso en la asignatura Marco jurídico** cuya estructura curricular responde a la internalización de marcos normativos. Donde los estudiantes piensan críticamente elaborando conceptos construidos por cada uno, utilizando herramientas colaborativas, que van de lo simple a lo complejo orientados hacia la creatividad e imaginación de los mismos.

El trabajo a través del **Aula Virtual (CAMPUS)**: <http://www.lapampa.edu.ar/epet1> personalizado, es también creativo y acorta las distancias entre estudiante y profesor. Un mensaje en el foro o en el correo electrónico dibuja la figura del estudiante frente al profesor

<sup>3</sup> “la escuela y el sistema educativo no solamente tienen que enseñar las nuevas tecnologías, no sólo tienen que seguir enseñando materias a través de las nuevas tecnologías, sino que éstas aparte de producir unos cambios en la escuela producen un cambio en el entorno y, como la escuela lo que pretende es preparar a la gente para este entorno, si éste cambia, la actividad de la escuela tiene que cambiar” (Joan Majó)



29 de octubre al 9 de noviembre de 2008

en un espacio virtual y donde los asesoramientos, orientaciones y hasta consejos son directos como si estuvieran frente a frente, generando un refuerzo en el autoestima de ambos y si esto sucede entonces puedo afirmar que los contenidos curriculares son eficaces cuando personalizamos distintos aprendizajes con sus ritmos, estilos y estrategias adecuadas a cada uno de los estudiantes en el aula.

El impacto que tienen hoy las TICs en la escuela, resignifica la tarea del docente no solo en la forma de enseñar sino en la de aprender; la idea de evaluar contenidos hoy se extiende a los procesos, la autoevaluación tiene una forma mucho más creativa que parte desde el mismo estudiante cuando desea comprobar sus resultados. Es el caso del juego de simulación que les tocó realizar a los estudiantes con el tema “Contrato”, donde a partir del trabajo colaborativo, desarrollaron actividades de tipo empresariales integrando contenidos de otras asignaturas como *Mercadotecnia* o *Marketing*, y haciendo de este momento de aprendizaje un juego creativo y donde el rol de cada uno se enmarcaba jurídicamente.

Esta experiencia alcanzó gran participación, ya que podían interactuar en diferentes momentos del día comunicándose con sus compañeros. Sus perspectivas conceptuales estaban dadas de antemano en las clases y, a partir de categorías: contenidos, originalidad, organización, requisitos de aprobación, y presentación oral, debían construir su empresa utilizando los recursos y herramientas dadas en el aula virtual del Campus de la EPETN<sup>o</sup> 1.

Otra forma de integrar las TICs y el aprendizaje colaborativo en el aula es la utilización de la Webquest como estrategia de enseñanza y aprendizaje. La WebQuest, nimiquest y la búsqueda del tesoro, responden a principios constructivistas, desde el aprendizaje por proyectos como en la indagación guiada a partir de recursos y herramientas que ofrece Internet. Son nuestros proyectos áulicos integrando las TICs los que harán que un aprendizaje colaborativo sea significativo para la construcción del conocimiento del estudiante.

#### **D.- Webquest**

Al igual que Jordi una “*WebQuest*” es una “búsqueda de información asistida por el profesor, otros como Olivella y Barlam (1999) emplean el término *guies didàctiques de navegació* (“guías didácticas de navegación”). Pero ambas traducciones, no capturan la riqueza de significados ni el romanticismo de una de las acepciones del término *Quest*. En los romances medievales se denomina *Quest* (e francés *Queste*, del latín vulgar *quaesta*) a una expedición de un caballero o compañía de caballeros para cumplir una tarea prescrita, tal como encontrar el Santo Grial. Así es como Jordi utiliza el término original WebQuest, entendiéndolo como una búsqueda, un auténtico viaje intelectual, una aventura del conocimiento.

En resumen, una WebQuest es una actividad didáctica que propone una tarea factible y atractiva para los estudiantes y un proceso para realizarla durante el cual los alumnos estarán frente a la información para analizar, sintetizar, comprender, transformar, crear, juzgar y valorar, crear nueva información, publicar, compartir, etc.



29 de octubre al 9 de noviembre de 2008

La tarea debe ser algo más que simplemente contestar preguntas concretas sobre hechos o conceptos (como en una Caza del Tesoro) o copiar lo que aparece en la pantalla del ordenador a una ficha por que el “copiar y pegar” e “imprimir” son los peores enemigos de “comprender”. Idealmente. La tarea central de una WebQuest es una versión reducida de lo que las personas adultas hacen en el trabajo, fuera de los muros de la escuela (Starr, 2000b). Otra característica que permite identificar rápidamente una WebQuest y diferenciarla de otras estrategias didácticas **es su estructura**.

Entonces una WebQuest es un tipo de actividad didáctica basada en presupuestos constructivistas del aprendizaje y la enseñanza, como también en técnicas de trabajo en grupo por proyectos. Su mecánica es relativamente simple y nos remite a prácticas bien conocidas y asentadas de trabajo en el aula. En una WebQuest se divide a los alumnos en **grupos**, se le asigna a cada uno un rol diferente y se les propone realizar conjuntamente una tarea, que culminará en un producto con características bien definidas.

Para ello seguirán un proceso a través de varios pasos o fases, planificado previamente por el profesor, durante el cual los alumnos realizarán actividades como leer, comprender y sintetizar información seleccionada de la Internet o de otras fuentes, organizar la información recopilada, elaborar hipótesis, valorar y enjuiciar ideas y conceptos, producir textos, dibujos, presentaciones multimedia, objetos físicos, manejar aparatos diversos, entrevistar a sus vecinos, etc.

Durante el proceso, el profesor les propondrá el uso de diversos recursos, generalmente accesibles a través de Internet, comunes a todos los miembros del grupo y/o específicos al rol desempeñado en el grupo y, cuando sea necesario, una serie de ayudas o andamios de recepción, transformación y producción de información que les ayudarán a asimilar y acomodar la nueva información y a elaborar el producto final. Además, los alumnos conocerán de antemano las pautas o rúbrica o “grillas” a medida que resuelvan sus actividades.

Un buscador tipo Google o Altavista encontramos portales educativos colecciones de Web Quest, clasificadas u organizadas por niveles y áreas de contenidos y muy fáciles de adaptar a las clases.

### ***¿Qué aprendieron los estudiantes utilizando las WebQuest?***

Algunos les ayudó a organizar la información, a estimular la imaginación y la, creatividad, a tomar posición, mirar la realidad desde la diversidad mediante el trabajo colaborativo. Por otro lado también les sirvió para ponerse “al día” cuando faltaron para salir de viaje de egresados o realizar actividades extraescolares en otras localidades.

Desde la práctica docente incorporé las WebQuest para socializar y compartir los aprendizajes tanto con los estudiantes como profesores de otras disciplinas.



29 de octubre al 9 de noviembre de 2008

Elegí contenidos significativos y una forma de controlar los aprendizajes estimulando procesos metacognitivos. No es tarea fácil elaborar o planificar esta estrategia ya que busco siempre un cambio actitudinal y una mayor dedicación a la tarea presentada. Un ejemplo es la Webquest: Patentes: <http://www.lapampa.edu.ar:4040/epet1/wq2/index.php> [Seleccionar: Nivel Polimodal, asignatura: Marco Jurídico, luego Enviar] Aquí encontrará alojadas las webquest, miniquest y caza del Tesoro]

Plantear desafíos integrando los temas áulicos atrae al estudiante y como dicen ellos “se hace más divertido”. Los resultados son diversos porque los trabajos son originales ya que parten del grupo de estudiantes donde los mismos son acordados y consensuados por el grupo colaborativo.

Esta estructura andamiada de aprendizaje, como dice Tom March<sup>4</sup> que junto a Bernie Dodge, uno de los creadores de las WebQuest, ayuda a los estudiantes compartir, conocimientos, experiencias, responsabilidades, respetar la opinión del otro y regular en el grupo sus aprendizajes. Esta es otra confirmación de las hipótesis planteadas en un trabajo anterior sobre la “incorporación de las TIC al aula” cuando sostengo en ellas que:

- La incorporación de las TICs contribuye al desarrollo de un aprendizaje participativo y colaborativo.
- Un aprendizaje basado en proyectos colaborativos es la creación de una verdadera comunidad de aprendizaje.

Esta innovación, nacida en la asignatura Marco jurídico desde el 2005, 2006, 2007 y hasta hoy, agosto/2008, me permitió interactuar y socializar estas experiencias en la EPET N° 1 como en instituciones vecinas (Ataliva Roca), (UBA a través del Programa FOPIIE) Muchas veces, luego de la práctica diaria tanto de una u otra estrategia pude darme cuenta que ya no existe elección a medida que ingresan al campo del conocimiento sobre un contenido, por ejemplo me sucedió con temas como Sociedades, en cuyo desarrollo los alumnos de la promoción 2005 me solicitaron que siguiéramos avanzando en temas tales como la elaboración de estatutos y reglamentos en las sociedades, a partir de allí pude continuar con los conceptos de tipos de contratos, es decir toda una jerarquía organizada y gestionada a partir de contenidos significativos para ellos.

En el año 2006 fue diferente, se trató de grupos con expectativas diferentes a los que les interesó el tema “Patrimonio”, a partir del cual continuamos con el “Bien de familia”, y “Familia, filiación y parentesco”.

En el año 2007 y en vista que el Gobierno anticipaba la promoción de (subsídios) en Proyectos para Jóvenes, se interesaron por crear cada grupo un “microemprendimiento” para

---

<sup>4</sup> Tom March, uno de sus creadores junto con Bernie Dodge: “Una webquest es una estructura andamiada de aprendizaje que emplea links a recursos válidos de internet y una tarea auténtica para motivar la investigación sobre una pregunta abierta, central y esencial, desarrollar “individual expertise” y participación colaborativa en un proceso grupal que apunta a transformar la información adquirida en comprensión más sofisticada. Las buenas webquests inspiran a los alumnos a establecer relaciones más ricas con el mundo real y a reflexionar sobre sus propios procesos metacognitivos”.



29 de octubre al 9 de noviembre de 2008

ser presentado a Futuro. Hoy en el 2008 los alumnos están trabajando con Leyes 24.481, de patentes de Invención, Ley 11723 (Propiedad Intelectual) Ley 25.506 sobre Firma Digital. Las que paralelamente a los conceptos desarrollados van trabajando con Webquest, miniquest y caza del tesoro, <http://www.phpwebquest.org/wq25/> es otra plataforma, alojada por  fenixer.

En esta oportunidad hay que seleccionar Nivel polimodal y la asignatura es: derecho (con minúscula), en ella encontrará una serie de trabajos sobre Derecho laboral, Ley de Contrato de trabajo y flexibilización laboral, realizadas por los estudiantes durante este año, una forma de evaluar el uso del webquest.

La intervención de los estudiantes con el uso de la web 2.0 llevó a cambiar de plataforma porque en la escuela estaban filtrados muchos de estos programas para interactuar en internet (situaciones socioculturales generados en los establecimientos a nivel nacional, hicieron que la escuela tenga en cuenta esta situación).

Hasta el día de hoy me siento una docente mediadora de los aprendizajes cuando de TICs se trata, y creo que los estudiante de la asignatura Marco jurídico adquieren roles que los convierten en expertos desde la mirada del conocimiento situado, es decir considerando sus habilidades junto al conocimiento que aprenden en contextos reales y aplicados a situaciones cotidianas.

Los canales y técnicas de comunicación entre docentes y alumnos significan un avance hacia la gestión y producción del conocimiento dentro del aula y fuera de la misma, porque la participación y gestión de nuevos conocimientos a partir del desarrollo de un contenido, se generan a distancia y facilita la organización del aprendizaje construido por el estudiante, como los ejemplos dados anteriormente.

Las comunicaciones dentro del aula y fuera de ella generan una relación horizontal entre profesor y estudiante y una actitud recíproca de estímulo de la actividad, en la que se acuerdan pautas a través de las guías o en el aula virtual.

## CONCLUSIÓN

Una de las razones por las que los estudiantes se animaron a participar es porque siempre estuve haciendo propuestas **online** y considerando situaciones particulares como grupales mediando las herramientas sincrónicas como asincrónicas. Traté de que no se sintiesen aislados en el momento de aprender, y de acompañarlos en lo posible, ejerciendo un rol de tutor.

No es fácil para los profesores que vamos de un colegio a otro, mantener el contacto permanente con los cursos involucrados, porque el tiempo marca los límites entre el trabajador docente y el ama de casa. A veces nos entusiasamos con nuestras actividades laborales y trasladamos nuestro tiempo escolar al hogar, algo que no debería ser.



Ser un docente mediador en el aula o un facilitador de los aprendizajes lleva a ser generador de los procesos de aprender; y bajo estas convicciones conduje al alumnado a que se apropie de su propio conocimiento hacia nuevos aprendizajes y descubriesen cómo aprender lo que realmente le interesa o desea saber, destacar la importancia del “copie” y “pegue” y la ley de propiedad intelectual, como es el de derecho del autor los llevó a construir aprendizajes centrados en principios y valores éticos.

Hay que advertir que, a mayor cantidad de docentes que incorporen TICs en sus espacios curriculares, mayor será la necesidad de crear aulas de recursos para poder concretar el uso de estas NTICs.

Para finalizar, las políticas educativas no se implementan por igual en todos los contextos socioculturales. Cuando se hace referencia a la tasa de alfabetismo se hace una lectura desde aquel que asiste a una institución educativa pero ¿qué pasa con aquel que no asiste?

El discurso sobre la introducción de las nuevas tecnologías en el aula debe ser con miras a potenciar los aprendizajes, mejorar contextos de formación y sobre todo marcar un cambio en la política e ideología de nuestra realidad, una sociedad que se debate entre uno y otro modelo de participación democrática, con discursos basados en la igualdad social pero que en las aulas evidencia esquemas de desigualdad.

## BIBLIOGRAFÍA

- AVIRAM, R.(2002) ¿Conseguiré la educación domesticar a las TIC?. Ponencia presentada en el II Congreso Europeo de Tecnologías de la Información en la Educación y la Ciudadanía: Una Visión Crítica, Barcelona 26, 27, 28 de junio de 2002 En <http://web.udg.es/tiec/ponencias/pon1.pdf>
- BELTRÁN, J. A. (2003). Las TIC: Mitos, promesas y realidades. En el Congreso sobre la Novedad Pedagógica de Internet. Madrid: Educared
- BELTRÁN, J. A. (2001). Educación de calidad en la sociedad del conocimiento. En J. A. Beltrán, M. Nicolau, J. Mélich e I. Camacho: Respuestas al futuro educativo. Madrid.
- BRUNNER, J. J.(2000) Educación: Escenarios de Futuro. Nuevas Tecnologías y Sociedad de la Transformación. Documento N° 16, OPREAL (Programa De Promoción de la Reforma Educativa en América Latina y el Caribe).
- JORDI Adell,(2006) Internet en el aula Las Webquest, Centre D' Educación i Noves Tecnologies Universitat Jaume I-
- MORALES, S, (2007) Incorporación de las TICs en aula. Un estudio de caso 2005-2006 [http://wiki.gleducar.org.ar/wiki/La\\_incorporación\\_de\\_las\\_TICs\\_en\\_el\\_aula\\_Un\\_estudio\\_de\\_caso](http://wiki.gleducar.org.ar/wiki/La_incorporación_de_las_TICs_en_el_aula_Un_estudio_de_caso)