

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
ÁREA DE ESTUDIOS DE POSGRADO**



***MINIQUESTS* COMO UNA HERRAMIENTA ÚTIL PARA
DESARROLLAR LA COMPRESIÓN Y LA REFLEXIÓN PARA EL
APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS SOCIALES EN ALUMNOS DE
PREPARATORIA**

**PROPUESTA DIDÁCTICA QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE MAESTRÍA
EN EDUCACIÓN SUPERIOR CON ESPECIALIDAD EN ENSEÑANZA DE LAS
CIENCIAS SOCIALES**

PRESENTA

ALMA ROXANA GÓMEZ GARCÍA

JUNIO DE 2012

ASESOR: DRA. IRMA MARÍA FLORES ALANÍS

RESUMEN

En el presente trabajo se realiza una propuesta encaminada a implementar el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la didáctica de las Ciencias Sociales como herramienta que permita el desarrollo del pensamiento crítico en los jóvenes del nivel medio superior de la UANL. Dicha propuesta consiste en el uso de las *Miniquests* como estrategia que favorezca la comprensión de los temas expuestos en clase, y además motive al estudiante a aprender de una manera práctica y entretenida.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
1. DIAGNÓSTICO DE LA SITUACIÓN ACTUAL.....	3
1.1 Uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación.....	3
2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA Y METODOLÓGICA DE LA PROPUESTA.....	6
2.1 Enseñanza y aprendizaje, diferentes enfoques	6
2.2 Didáctica de las Ciencias Sociales.....	10
2.3 La educación en la sociedad de la información.....	13
2.4 Incorporación de las TIC a la enseñanza.....	15
2.5 Computadora e Internet como recursos para la enseñanza.....	20
2.6 Nuevas competencias para nuevas necesidades.....	21
2.7 Integración de las TIC como herramienta para la enseñanza de las Ciencias Sociales.....	23
3. PROPUESTA.....	27
3.1 ¿En qué consiste un <i>Miniquest</i> ?.....	27
3.2 Justificación de la propuesta.....	28
3.3 Objetivos de la propuesta.....	30
3.4 Contexto de aplicación.....	31
3.5 Estrategia de desarrollo y aplicación.....	32
3.6 Estrategia de evaluación de la propuesta.....	35
BIBLIOGRAFÍA.....	37
ANEXOS.....	43

DEDICATORIAS

A Dios por darme la sabiduría y fortaleza necesaria para llegara cumplir esta meta en mi vida. A Él sea por siempre toda la gloria.

A mi padre por inculcarme el amor por la docencia y en todo momento alentarme para dar la milla extra en esta hermosa profesión.

A mi madre, por brindarme siempre su apoyo incondicional y establecer los fundamentos de mi formación profesional.

A mis hermanos por su sincera motivación durante mi caminar en mis estudios de posgrado.

A la maestra Esperanza Escobedo por ser un ejemplo en dedicación y esfuerzo hacia la labor docente.

A la Dra. Irma Flores por su persistencia y orientación para llevar a buen término este proyecto.

“El discípulo no es superior a su maestro; mas todo el que fuere perfeccionado, será como su maestro.” Lucas 6:40

INTRODUCCIÓN

Desde el surgimiento de la Tecnología Educativa en los años cincuenta se han adoptado diferentes maneras de percibir su aplicación para el aprendizaje, ya sea como un medio que se limita a mostrar contenidos a través de artefactos (pizarrón, gis, retroproyector, entre otros), o bien como una forma de facilitar la comprensión que produce la toma de consciencia de los alumnos por medio de metodologías y procedimientos.

Es en la década de los setentas cuando se le da mayor impulso debido al desarrollo de los medios de comunicación, y comienza a concebirse como una disciplina cuya finalidad es la creación de procesos o sistemas en los cuales se pretende que el alumno cumpla con los objetivos del aprendizaje de manera eficiente.

En la década de los ochenta se introducen las computadoras en el proceso educativo y posteriormente, ya en la década de los noventa y con el *boom* de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, la Tecnología Educativa se convierte en “un espacio de conocimiento pedagógico sobre los medios, la cultura y la educación en el que se cruzan las aportaciones de distintas disciplinas de las ciencias sociales” (Area Moreira, 2009). Esto quiere decir que implica no solamente la transmisión y sistematización de contenidos y estrategias para lograr el aprendizaje del alumno, sino además la aproximación de éste con su medio y contexto cultural.

Actualmente existe una estrecha relación entre la Tecnología Educativa y las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) debido a que éstas permiten el acceso de información e interacción con medios que dan lugar al conocimiento y asimilación de la cultura.

Aunado a ello, las TIC han permitido crear un “entorno –un espacio, un ciberespacio- en el cual se producen interacciones humanas” (Burbules y Callister, 2001).

Su implementación facilita la construcción del conocimiento por parte del alumno mediante su aproximación con el cúmulo de información a la que tiene acceso, lo que lo llevará a seleccionar aquella que sea la más pertinente y donde además puede interactuar con otro tipo de culturas.

1. DIAGNÓSTICO DE LA SITUACIÓN ACTUAL

1.1 Uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación

Hoy en día, los jóvenes de preparatoria se encuentran inmersos en un mundo tecnológico, rodeado de equipos electrónicos y de información en donde ésta se actualiza constantemente: *Ipods*, *Blogs*, *Facebook*, *Fotologs*, *chat*, y un sinnúmero de páginas de *Internet* que pueden ser consultadas a manera de entretenimiento.

Estos recursos pueden ser utilizados como estrategias para la búsqueda, selección y manejo de la información con el fin de motivar el aprendizaje constructivo y autónomo, el cual se promueve en el Capítulo 3 del Modelo Educativo de la UANL; además de que su uso constituye una herramienta adecuada para el acercamiento del alumno al contexto cultural y social tanto local como internacional. Específicamente en la enseñanza de las Ciencias Sociales, las TIC coadyuvan en el desarrollo de habilidades para promover la comprensión de hechos, fenómenos y grupos sociales a través de diferentes actividades tales como el uso de *software* para la localización de lugares por medio de mapas virtuales, interacción con otros compañeros a distancia, así como intercambio de ideas o puntos de vista con personas ubicadas en distintos lugares del mundo. Por ello se vuelve de suma importancia su incorporación en esta materia.

Por otra parte, el libro de texto que se emplea actualmente para la asignatura de Ciencias Sociales que se imparte en las preparatorias de la UANL señala como objetivo del curso “formar en los estudiantes un juicio crítico que les permita asumirse como seres sociales constituidos por un pasado que impacta en el presente, y una conciencia propositiva que los lleve a participar y contribuir en la construcción del futuro” (Castillo, Ceballos y Cisneros, 2009).

Las *MiniQuests* son estrategias que promueven el uso del *Internet* en el aula y que permiten el desarrollo del pensamiento crítico a través de la entrega de un producto, el cual se obtiene de realizar una investigación guiada por el docente en diversos sitios *Web*, y consta de tres partes: escenario, tarea y producto.

Por ello es que su implementación coadyuvaría a lograr el objetivo planteado para el curso de Ciencias Sociales ya que promovería en los estudiantes la habilidad de juzgar críticamente diversas situaciones a través de los escenarios propuestos, en lugar de utilizar solamente estrategias que lleven a la repetición de los contenidos. Así, por medio de la orientación del docente, el alumno seleccionará información adecuada para que sea capaz de adquirir su propio punto de vista y realizar un juicio fundamentado sobre las problemáticas planteadas en clase.

Esta propuesta pretende que la utilización de los recursos cibernéticos permita que los estudiantes dirijan el uso que de ellos se hace hacia la

construcción de su aprendizaje, en donde pueda facilitarse su comprensión y el desarrollo del pensamiento crítico.

2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA Y METODOLÓGICA DE LA PROPUESTA

2.1 Enseñanza y aprendizaje, diferentes enfoques

La propuesta se apoya en las teorías que otorgan al alumno un papel activo y fundamental en la obtención del aprendizaje, esto es, las que conforman la corriente constructivista en las cuales “se reconoce el papel protagónico otorgado a los alumnos –y a su actividad constructiva- dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje” (Hernández, 2006:36), y donde el docente también tiene un papel importante en la construcción de ese conocimiento y es el de “guía, facilitador o mediador de la actividad constructiva de los alumnos” (Hernández, 2006).

Difiere de la escuela tradicional en donde el alumno es solamente un receptor de conocimientos los cuales son almacenados y a corto plazo olvidados, y el maestro es responsable de planificarlos y transmitirlos; en el enfoque constructivista, tanto el docente como el alumno tienen un papel relevante en la obtención del aprendizaje y los dos participan activamente para alcanzar dicho fin.

En el constructivismo el aprendizaje no deviene de un reflejo de la realidad, sino que corresponde al alumno el darle sentido a la información que obtiene, y es responsable de su comprensión. De acuerdo a la visión constructivista “aprendemos cuando somos capaces de elaborar una

representación personal sobre un objeto de la realidad o contenido que pretendemos aprender” (Coll, et. al., 2006:16). Además el constructivismo no fomenta la memorización mecánica de contenidos sin lograr verdaderamente su comprensión.

De entre los constructivismos que se han desarrollado a lo largo de años de investigación –de acuerdo a Hernández (2006) son el psicogenético, el cognitivo y el sociocultural- destaca para la realización de este trabajo el constructivismo sociocultural, ya que con este enfoque el alumno se apoya para su aprendizaje en el trabajo colaborativo con otros estudiantes, así como en la interacción que lleva a cabo con su cultura y el medio que lo rodea. Los seguidores de esta corriente de Vigotsky señalan que “el trato social es importante para el aprendizaje porque las funciones mentales superiores (como el razonamiento, la comprensión y el pensamiento crítico) se originan en las relaciones sociales y luego son internalizadas por los individuos” (Wolfolk, 1999), de ahí que el trabajo colaborativo motiva el apoyo social con el cual el alumno puede avanzar en su aprendizaje.

De la corriente constructivista se desprende además la teoría del aprendizaje situado, la cual puede aplicarse igualmente a la propuesta ya que señala que el aprendizaje se obtiene además cuando el alumno es expuesto a su contexto cultural real, a lo que cotidianamente él vive. “Los estudiantes deberían aprender destrezas y conocimientos en contextos significativos, enlazados con situaciones de la “vida real” en las que el

conocimiento y las destrezas serían de provecho”, según establece Woolfolk (1999:280).

La propuesta se apoya también en lo referente a la pedagogía crítica cuyo principal exponente Paulo Freire señalaba que educar “no es transmitir conocimientos hechos y estáticos, sino crear una situación pedagógica en la que el hombre se descubra a sí mismo y aprenda a tomar conciencia del mundo que le rodea, a reflexionar sobre él, a descubrir las posibilidades de reestructurarlo y actuar sobre él para modificarlo” (Palacios, 2007:524). Freire en su obra de “Pedagogía del oprimido” (2007), señala que el saber se genera a partir de la búsqueda incesante que el hombre realiza sobre el mundo en su interacción con él y con otros.

De acuerdo a esta teoría existen desigualdades entre las condiciones sociales y culturales que no permiten que se consigan objetivos pedagógicos de vital importancia con los cuales los estudiantes puedan actuar dentro de una sociedad democrática.

La pedagogía crítica pretende que los estudiantes cuestionen el mundo en el que viven y no se conformen con el que la escuela les presenta, sino que vayan más allá, creando así su propia “conciencia crítica”. Para esta corriente el educador tiene que motivar la conciencia crítica de sus educandos y la problematización para que éstos no sean solamente depositarios de conocimientos y valores que no han sido previamente cuestionados ni puestos a reflexión.

Freire (2007) señala además que la acción educativa debe de ir encaminada a que el sujeto reflexione sobre el medio en el que actúa y su situación, puesto que “sin esa reflexión, queda convertido en objeto” (Palacios, 2007), ya que en la medida en que lo haga se construye a sí mismo.

Ahora bien, en lo concerniente a las estrategias de enseñanza algunos autores la definen como “una tarea en la cual alguien (el docente) intenta ayudar a una o más personas (los alumnos) a adquirir comprensión, habilidades o actitudes (la materia)” Eggen y Kauchak (1999:17), de modo que estos factores determinan la manera en que debe de enseñarse.

Para estos autores, no existe exclusivamente una estrategia definida para la enseñanza, sino que son numerosas y muy variadas para distintos tipos de objetivos. Sostienen que la mejor estrategia es aquella que resulta efectiva para alcanzar un objetivo determinado en una situación específica. Los tres componentes que se mencionaron anteriormente (docente, alumnos y contenido) determinan la estrategia que debe emplearse.

Ellos establecen además la definición de modelos de enseñanza que “son estrategias prescriptivas diseñadas para cumplir metas de enseñanza particulares” (Eggen y Kauchak, 1999:17), y que difieren de las estrategias generales en que están diseñados para alcanzar objetivos específicos. Estos modelos promueven la enseñanza activa, en donde el docente guía al alumno a través de ejemplos y preguntas que le ayuden a obtener un aprendizaje que vaya más allá de la memorización.

2.2 Didáctica de las Ciencias Sociales

De acuerdo a Alicia Camilloni, (2001, citada por Aisemberg y Alderoqui) la didáctica de las ciencias sociales aplicada como práctica social, permite a docentes y alumnos intervenir en el proceso de construcción de los significados que constituyen la realidad social. Para ello es necesario fomentar la aproximación de los estudiantes al mundo real y su participación crítica activa.

Para Camilloni (2005:184, citada en Aisemberg y Alderoqui), el fin de la enseñanza de las Ciencias Sociales es proporcionar al individuo las herramientas necesarias para desarrollar las capacidades y habilidades cognitivas que le permitan lograr tres objetivos:

- Comprender a los seres humanos que viven en su entorno próximo y en otros lugares del mundo, en esta época y en otras.
- Dominar las competencias cognitivas, compartir los valores y poseer las actitudes que necesita un ciudadano de una sociedad democrática actual.
- Desarrollarse como persona, con capacidades para satisfacer sus necesidades personales básicas.

De acuerdo a lo anterior el propósito es que el individuo se sienta parte de una sociedad en su conjunto, que actúe y participe de manera responsable

dentro de ella, que desarrolle las actitudes que le permitan interactuar con los demás miembros que la integran, que sea capaz de tomar sus propias decisiones, además de ampliar sus horizontes culturales mediante la trascendencia de su localización en el tiempo y el espacio.

Anteriormente, las estrategias empeladas en la enseñanza de las ciencias sociales estaban encaminadas a la memorización de datos, fechas, lugares y nombres; el hecho de que el alumno ubicara la fecha con el personaje era suficiente para evaluar el conocimiento de los alumnos. Estos métodos previamente utilizados no son propicios para generar un aprendizaje significativo en nuestros estudiantes, sino solamente el aprendizaje mecánico.

Alderoqui (2001) propone como eje organizador del aprendizaje el ambiente, el medio y el entorno los cuales deben anclarse con el contenido y método. Estos tres elementos se refieren a los factores con los que el individuo interactúa dentro su contexto social. De acuerdo a Alderoqui la escuela se abre territorio instituyendo una interacción sociocultural con el territorio de la vida del alumno, lo que motiva a su participación en él y la gestión social de las situaciones que se presentan cotidianamente en su entorno.

Los estudiantes de preparatoria deben estar conscientes de la realidad social en la que se encuentran, por ello es necesario que los contenidos que se imparten en las diferentes instituciones los lleve a comprender los antecedentes de las problemáticas que enfrenta la sociedad en la que vive,

como el desempleo, falta de recursos económicos, ingobernabilidad, entre otras situaciones, esto es, extrapolar los temas vistos en clase hacia el mundo real en el que habitan cada día y con ello permitir la realización de juicios críticos fundamentados.

Tal como sustentan Arredondo y Palencia (2006) el profesor de Ciencias Sociales debe procurar que a los alumnos les resulte más palpable lo intangible; más próximo lo remoto; más presente lo pasado; más personal lo impersonal y más concreto lo abstracto. Para ello es necesario emplear los recursos que despierten el interés de los alumnos lo que lleve a facilitar su comprensión y coadyuven al desarrollo de las competencias que se requieren para la toma de decisiones responsables y sustentadas que como miembros de una sociedad realicen, es decir, las competencias cívicas que aporten un beneficio para la misma y que generen a su vez cambios que resulten a favor de ella.

Estos recursos deben de ir más allá de la identificación de los diferentes problemas sociales que cotidianamente se presentan. La finalidad debe ser que el estudiante sea crítico, esto es, que pueda emitir juicios fundamentados.

2.3 La educación en la sociedad de la información

En términos generales la sociedad de la información es aquella en la que la información se produce, maneja y divulga de manera vertiginosa por los diferentes medios tecnológicos que se han desarrollado en los últimos años. Es a partir del nuevo milenio en donde las telecomunicaciones y la digitalización de diversas fuentes permiten el acercamiento a otras culturas y a otras formas de organización social. La sociedad de la información se define como “un sistema social, basado en el soporte de las nuevas tecnologías, que facilita el acceso a todo tipo de información, de datos, independientemente del ámbito temporal o geográfico en que estén insertos” (Monge, 2005).

Moreira (2009) señala diferentes discursos de la sociedad de la información a manera de perspectivas ideológicas:

Discurso mercantilista: La sociedad de la información es un enorme mercado con un tremendo potencial para el crecimiento económico apoyado en el uso de las tecnologías digitales.

Discurso crítico-político: Las tecnologías digitales deben estar al servicio del desarrollo social y humano, y no controlado por los intereses de las grandes corporaciones industriales del mundo capitalista

Discurso tecnocentrista: Se mitifica a la tecnología digital como la panacea de una sociedad más eficaz y llena de bienestar para sus ciudadanos

Discurso apocalíptico: Las tecnologías de la información y comunicación representan el fin de los ideales y valores de la modernidad y del modelo humanista de la cultura.

Los avances científicos y tecnológicos que se han venido dando desde la segunda mitad del siglo XX, entre los que destacan la telefonía móvil, el Internet, las computadoras, entre otros, han seguido evolucionando constantemente en este nuevo siglo conduciendo a cambios en todas áreas del ámbito humano. Hemos traspasado ya a la sociedad industrial, ahora nos encontramos envueltos en el mundo de la tecnología en donde la información se transmite en segundos, lo que conlleva también a un cambio en los medios de producción y la constante creación de innovaciones tecnológicas. Duby (2005, citado en Monge) señala que esta sociedad tiene como elemento básico de desarrollo tecnológico a la información, y a diferencia de la era industrial, no se hace énfasis en el producto, sino en el proceso. “Estamos inmersos en una revolución cultural y, en un futuro muy próximo, el conocimiento y la información van a ser factores determinantes en la vida económica, social, política y educativa de todos y cada uno de los países, y por ende, de sus ciudadanos” (Monge, 2005:23).

Ante este panorama las instituciones educativas enfrentan nuevos retos por lo cual también los programas, contenidos, infraestructura, así como las estrategias de enseñanza-aprendizaje y los procesos de evaluación, sufren transformaciones ya que deben adecuarse a esta forma de organización.

Para ello se vuelve necesario la implementación de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación a la educación con la finalidad de integrar la alfabetización digital que es “la fuente de información, instrumento de productividad para realizar trabajos, material didáctico, instrumento

cognitivo” (Marquès, 2000). Por lo tanto, las escuelas deben estar equipadas con los recursos tecnológicos que brinden al estudiante la facilidad de manejarlos y aprovecharlos, ya sea para buscar información, asimilar y crear nuevos conocimientos, comunicarse, introducirse al ciber espacio y demás usos que favorezcan y enriquezcan el proceso de enseñanza y aprendizaje.

2.4 Incorporación de las TIC a la enseñanza

Para poder entender mejor el término Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y la importancia de su integración en la enseñanza, es necesario analizarlo. Tecnología “es el conjunto de teorías y técnicas que permiten el aprovechamiento práctico del conocimiento científico”, de acuerdo al Diccionario de la Real Academia Española (2005). Dicha institución establece además que tecnología es “el conjunto de instrumentos y procedimientos industriales de un determinado sector o producto”. De acuerdo a lo anterior, la tecnología comprende todos aquellos conocimientos científicos que son llevados a la práctica para satisfacer las necesidades del ser humano. Por medio de ella son creados los productos y herramientas que el hombre utiliza para desenvolverse en el medio.

La información es el conjunto de datos organizados que son obtenidos de diversos medios que transmiten un mensaje definido y que construyen el

pensamiento del ser humano, por ejemplo, las noticias que constantemente recibimos a través de los medios masivos de comunicación.

Paoli (1983) define la comunicación como “el acto de relación entre dos o más sujetos, mediante el cual se evoca en común un significado”. La comunicación es el medio a través del cual son transmitidos toda esta serie de códigos que conforman el mensaje y que tienen un significado en particular.

De lo anterior, al conjuntar los tres términos se concluye que las TIC son una herramienta por medio de la cual podemos transmitir o mostrar conocimientos y saberes. Sin embargo, esta definición es limitativa ya que las TIC no solamente nos permiten obtener información sino que se convierten en una puerta abierta a la interacción con otros, y que fomenta la construcción de nuevos significados. Marquès (2008) al unir estas tres palabras, define las TIC como “el conjunto de avances tecnológicos que nos proporcionan la informática, las telecomunicaciones y las tecnologías audiovisuales, que comprenden los desarrollos relacionados con los ordenadores, Internet, la telefonía, los "mas media", las aplicaciones multimedia y la realidad virtual”. Por ello, las TIC comprenden no solamente la informática y sus tecnologías asociadas, tales como la telemática y multimedia, sino también los medios masivos de comunicación social e interpersonal, como el fax o teléfono.

Tello (2009) menciona que al hablar de las TIC no se refiere únicamente a la información y a la comunicación, sino también a la “riqueza intermedial del canal de transmisión” y a la participación activa del receptor en dicho proceso.

De acuerdo a Burbules y Callister (2001), las nuevas tecnologías constituyen un entorno –un espacio, un ciberespacio- en el cual se producen las interacciones humanas. Es en este espacio en donde surge el intercambio entre ideas de pensadores e investigadores, se producen nuevos conceptos e interpretaciones que son construidas de manera colaborativa, además de que se promueven otro tipo de relaciones humanas, relaciones que pueden darse asincrónicamente y no precisamente cara a cara, lo que las hace más flexibles al momento de ser empleadas en la educación. Para estos autores el espacio es “un entorno en el cual suceden cosas, donde la gente interactúa”.

Cada vez más los alumnos de los distintos niveles educativos reciben información de los diferentes medios telemáticos y de redes de manera informal al encender un televisor, una computadora, o equipos celulares, y esto conduce a que se obtengan conocimientos fuera del centro educativo.

Por ello, el reto en las instituciones educativas es incorporar las aportaciones de estos medios a los procesos de enseñanza y aprendizaje que faciliten a los estudiantes la estructuración y valoración de estos

conocimientos dispersos que obtienen fuera de las aulas por los diferentes medios de comunicación.

Asimismo, las tecnologías modifican las áreas en los que se desenvuelven el ser humano por lo que, de igual forma se producen cambios en los procesos sociales, además de que promueven nuevas formas de participación social. Por ello es que las prácticas educativas también deben ser reformadas.

Ahora bien, no solamente la tecnología informática se ha desarrollado de una forma impactante y acelerada en el transcurso de esos años, Moreira y González (2003) señalan además que las teorías sobre la enseñanza y el aprendizaje han cambiado y, por lo tanto, los modelos de enseñanza eficientistas y conductistas han evolucionado dando lugar a planteamientos basados en concepciones constructivistas y culturales del aprendizaje en situaciones sociales.

Litwin (1997) menciona que las tecnologías permiten iniciar, expandir la comprensión, además de reconocer de manera flexible y sin estereotipos diferentes hechos o conceptos.

Por otra parte, la integración de las TIC al currículo trae modificaciones en el rol los docentes quienes, según señala Cabero (2007) pasarán de ser meros transmisores de información a facilitadores de información, diseñadores de

medios, moderadores y tutores virtuales, orientadores y administradores del sistema.

La UNESCO (2008) establece los Estándares de Competencia en TIC para los Docentes:

- Competentes para utilizar tecnologías de la información;
- Buscadores, analizadores y evaluadores de información;
- Solucionadores de problemas y tomadores de decisiones;
- Usuarios creativos y eficaces de herramientas de productividad;
- Comunicadores, colaboradores, publicadores y productores; y
- Ciudadanos informados, responsables y capaces de contribuir a la sociedad.

De aquí que el docente deja de ser solamente un transmisor de información, es quien impulsa a los estudiantes a construir su propio conocimiento con la ayuda de las TIC.

Granger (citado en Cabero, 2007:209) expone algunas de las características del sistema educativo basado en las TIC entre las que destacan el profesor como orientador, el autoaprendizaje por parte del alumno, la escuela expandida (tanto en aulas como en el hogar) y la formación continua.

Es imprescindible que la alfabetización digital sea promovida, por lo cual las instituciones deben adaptar sus instalaciones para que sus alumnos tengan acceso a los equipos informáticos para su manejo aun fuera de las horas de clase.

2.5 Computadora e Internet como recursos para la enseñanza

La computadora personal llegó al mercado en la década de los setentas y en los noventas comenzó la era del *Internet*, abasteciéndose esta red de información que desde ese instante ha sido enriquecida y sigue alimentándose de nuevos datos. Con ello también surge la creación de un nuevo ambiente, el llamado ciberespacio en donde de manera virtual (no presencial) aparece la conexión con otros sujetos que se encuentran situados en distintos territorios, países o regiones y quienes intercambian puntos de vista, permiten conocer sus costumbres y cultura, todo en cuestión de segundos, lo que dio por resultado que entre los seres humanos surgieran nuevas formas de convivencia, de interacción en sus relaciones. La utilización de las computadoras no se ha limitado a actividades de ocio, también envuelve a aquellas que se refieren a tareas económicas, comerciales, profesionales y empresariales.

El Internet, de acuerdo a Cabero (2007) siendo un medio interactivo y flexible promueve actividades que exigen capacidades cognitivas superiores como análisis y comparación de información, por lo que integra una visión constructivista de la enseñanza.

Por ello surgen nuevas estrategias que con el uso de las computadoras, particularmente del *Internet*, se llevan a cabo. Entre ellas podemos destacar las e-actividades, que son aquellas en las que los contenidos se exponen,

presentan, realizan o transfieren a través de la red (Cabero, 2007). Además de lo anterior, existen estrategias que van encaminadas hacia la búsqueda consciente y guiada de información para obtener conclusiones sobre algún tema en específico, éstas son “la caza del tesoro”, *Webquest* y *Miniquests*. La primera de acuerdo a Adell (2007, citado en Cabero) consiste en realizar una serie de preguntas cuya respuesta será localizada en una lista de páginas *Web* que será proporcionada por el maestro, en donde se incluye al final una pregunta en la que se integren todos los conocimientos que obtuvo durante su investigación.

Los *Webquests* y *Miniquests* de igual forma son actividades en donde se hace uso del *Internet*, pero aquí se presenta a los alumnos un problema el cual tienen que solucionar con ayuda de un conjunto de páginas *Web* para al final entregar un trabajo con la información recopilada y sus conclusiones. La diferencia entre ambas es que las *Miniquests* son menos extensas que las *Webquests* y pueden realizarse en un periodo más corto de tiempo.

Otros recursos que pueden ser utilizados son los procesadores de datos, correo electrónico, además de recursos didácticos informáticos como *software*, bases de datos, archivos multimedia, documentos digitalizados, juegos interactivos, el uso de *flash*, enciclopedias virtuales, entre otros.

2.6 Nuevas competencias para nuevas necesidades

Esta sociedad de la información, dominada por las TIC orilla al desarrollo de nuevos conocimientos y competencias. “Los profundos cambios que en

todos los ámbitos de la sociedad se han producido en los últimos años exigen una nueva formación de base para los jóvenes y una formación continua a lo largo de la vida para todos los ciudadanos” (Marquès, 2004). Los cambios que origina la incorporación de las TIC en todos los ámbitos y las transformaciones sociales que la globalización económica y cultural produce, han conducido a formar ciudadanos con una conciencia crítica de las problemáticas que se producen a raíz de este fenómeno. Además de que, como ya se mencionó anteriormente, la alfabetización digital es vital para incorporar a los estudiantes en esta era informática.

Aunado a lo anterior, el desarrollo de esta competencia de alfabetización digital puede ser adquirido por los discentes de manera informal, mediante el uso que se hace en casa o en centros de informática de computadoras, a través de diversas páginas *Web*, *Facebook*, *Twitter*, *Fotologs*, *Blogs*, entre otros como *Wikis*, y foros en red. La labor de las instituciones educativas es encauzar el manejo que los alumnos hacen de las diferentes tecnologías, como uso de programas y de páginas *Web* y aprovechar esos recursos para la obtención de un aprendizaje significativo.

Se propone el término *experTICia*, que se refiere a “la condición de una persona competente en las nuevas demandas de formación originadas en la revolución de las TIC” (Eduteka, 2007). Estas demandas se refieren al manejo adecuado del *software* y *hardware*, aunado a competencias tocantes a la información y comunicación, además de capacidades de nivel superior.

En la primera competencia que es sobre el uso del *hardware* y *software*, se contemplan el uso del navegador de *Internet*, procesador de textos, el

manejo del sistema operativo, instalación del equipo y de sus accesorios (*Mouse*, teclado, cámaras *Web*, entre otros).

La segunda competencia se refiere al manejo adecuado de la información: a realizar una lectura crítica, que sea veraz y que pueda seleccionarla aprovechando aquella que le sea útil y desechando la que se considere basura. Por ello se pretende que alumno desarrolle sus estrategias de búsqueda y procesamiento de información, juzgando la validez las fuentes de su obtención.

Por último se señalan las competencias de orden superior que son las de creatividad, innovación, pensamiento crítico, resolución de problemas y toma de decisiones.

Se proponen de manera similar las siguientes competencias:

La búsqueda y selección de información, el análisis crítico (considerando perspectivas científicas, humanistas, éticas) y la resolución de problemas, la elaboración personal de conocimientos funcionales, la argumentación de las propias opiniones y la negociación de significados, el equilibrio afectivo y el talante constructivo (no pesimista), el trabajo en equipo, los idiomas, la capacidad de autoaprendizaje y adaptación al cambio, la actitud creativa e innovadora, la iniciativa y la perseverancia (Marquès, 2004).

2.7 Integración de las TIC como herramienta para la enseñanza de las Ciencias Sociales

Tal como se ha mencionado anteriormente en este trabajo, la enseñanza de las ciencias sociales promueve competencias que permiten la aproximación del alumno a la realidad social y que coadyuvan a la toma de decisiones fundadas sobre el pensamiento crítico para beneficio de la misma, lo cual además fomentará su desenvolvimiento y participación activa. El objetivo es que el estudiante no perciba lejanos aquellos conceptos que integran el mundo social (llámese económicos, históricos, políticos, geográficos, entre otros), sino que pueda vincularlos a su vida y con ello comprender mejor el contexto social en el que se encuentra, para ello las TIC se vuelven una herramienta por demás útil.

En este sentido el Ministerio de Educación en Chile expidió un documento titulado “Informática Educativa en el Currículum de Enseñanza Media Historia y Ciencias Sociales” (2000), el cual señala respecto al uso de las TIC:

Se convierte en un recurso valioso a la hora de estructurar el orden de los conceptos, hechos y procesos que explican los fenómenos de la actualidad chilena y mundial, potenciando las nuevas metodologías de trabajo así como aquellos sistemas de trabajo tradicional, permitiendo la creación de puentes de comunicación entre los acontecimientos de la actualidad y sus antecedentes históricos.

La revista electrónica Eduteka en su artículo “Integración de las TIC en Ciencias Sociales” publicado el 16 de Abril de 2005, menciona:

Las TIC también facilitan la realización de indagaciones en temas propios de las Ciencias Sociales y crean un espacio para desarrollar en los estudiantes habilidades de investigación (búsqueda, acceso, selección y organización de información); habilidades de análisis (interpretación y síntesis de información); y habilidades comunicativas (exposición coherente y fundamentada de ideas, opiniones, convicciones, sentimientos y experiencias).

Como ya se ha mencionado anteriormente existen diferentes estrategias que promueven el uso del Internet tanto en el aula, como en casa, éstas son: “la caza del tesoro”, *Webquests* y *Miniquests*. Hablando particularmente de las *Miniquests* cuyo uso se propone en este proyecto, se encuentran en la Red pocos trabajos del área de Ciencias Sociales dirigidos a estudiantes del nivel medio superior, la mayor parte de los que se localizan en el *Internet* son para alumnos de nivel primaria y secundaria, a pesar de existir diversas fuentes que tratan sobre el uso de las TIC's en la didáctica de las Ciencias Sociales.

Para comprender mejor cómo se desarrolla una *Miniquests* en el área de Ciencias Sociales a continuación se expone un ejemplo, cuyo título es “*The European Union*” y que ha sido traducido para su comprensión¹:

a) El Escenario

En este trabajo se plantea una convocatoria por parte del Parlamento Europeo dirigido a un grupo de estudiantes los cuales deben cumplir con

¹ Diseñado por Menéndez (2009) obtenido del sitio <http://www.aula21.net/cazas/ejemplos.htm>.

algunos requisitos con la finalidad de ser candidatos a visitar 10 de los nuevos estados miembros.

b) La Tarea

En este apartado se les asignan dos actividades. La primera está encaminada a resolver un cuestionario que aparece en una página en particular, el cual debe ser contestado en una hoja de trabajo. Posteriormente se utilizan otros links para desarrollar otra hoja de trabajo.

Las Hojas de Trabajo (*Worksheets*) que se emplean en este Miniquest incluyen actividades tales como contestar preguntas, realizar cuadros sinópticos y esquemas, entre otras guiadas para que el alumno pueda obtener la información y de esta manera generar conclusiones.

c) El Producto

En el producto se señala lo que se hará con la información obtenida en la tarea. En este caso deben de realizar una carta al Juez de la Comisión del Parlamento en donde se mencionarán los países que desean visitar y las razones por las cuales se tomó esa decisión.

3. PROPUESTA

3.1 ¿En qué consiste un *Miniquest*?

Los *Miniquests* están inspiradas en las *Webquests* y son estrategias que consisten en la elaboración de instrumentos en línea diseñados por el docente (también pueden ser realizados por los alumnos) y se componen de tres elementos: escenario, tarea y producto. La revista Eduteka (2002) menciona que las *Miniquests* “son módulos de instrucción en línea por profesores para sus estudiantes y promueven el pensamiento crítico, además de la construcción del conocimiento”.

En el primer elemento de la *Miniquests*, el escenario, se ubica al alumno en un contexto real, de acuerdo a la unidad o tema a exponer para lo cual se utilizan situaciones con las que se sienta familiarizado y con las que se pueda realizar un anclaje entre éstas y el contenido.

El siguiente elemento, el de la tarea, consiste en una serie de instrucciones que fomentan la investigación en línea por parte de los alumnos, los cuales deberán consultar las páginas de Internet que el docente le señala con la finalidad de resolver los planteamientos e interrogantes que se les indican.

Por último, en el producto, los estudiantes elaboran sus conclusiones sobre la información que obtuvieron, es ahí donde tendrán que demostrar la

comprensión sobre el tema desarrollado. En el producto se promueve la creación de conocimiento.

Existen tres tipos de *Miniquests*: de Descubrimiento, las cuales pueden aplicarse al inicio de una unidad curricular para presentar al alumno una unidad en particular que vaya a ser vista en clase; *Miniquests* de Exploración, las cuales se dan a mediación de una unidad curricular y tienen la finalidad de que el alumno cumpla con un objetivo particular o para la comprensión de contenidos en la unidad; y, por último, las *Miniquests* de Culminación, las cuales se realizan al final de la unidad curricular (Eduteka, 2002).

3.2 Justificación de la propuesta

Vivimos en los tiempos de la sociedad de la información en donde los medios de producción ya no son un factor determinante en el desarrollo de una sociedad sino los procesos en que se transfiere la información. Los avances científicos y tecnológicos se dan de manera continua y apresurada y cambian constantemente. Por ello es imprescindible la adecuación al currículum a esta nueva realidad social.

Si queremos desarrollar las competencias que esta nueva sociedad exige de nuestros egresados, es necesario realizar las modificaciones pertinentes en las estrategias de enseñanza empleadas actualmente. Tal como menciona Marquès (2000):

La escuela debe acercar a los estudiantes la cultura de hoy, no la cultura de ayer. Por ello es importante la presencia en clase del ordenador (y de la cámara de vídeo, y de la televisión...) desde los primeros cursos, como un instrumento más, que se utilizará con finalidades diversas: lúdicas, informativas, comunicativas, instructivas.

Lo anterior viene a complementar lo que sustenta Alderoqui (2001) en cuanto a que el eje de aprendizaje de las Ciencias Sociales tiene que estar basado en el ambiente, el entorno y el medio en el que el alumno interactúa cada día y que estos tres factores deben estar anclados en los contenidos y el método de enseñanza para motivarlo a la participación y a la gestión social, lo que promueve la competencia cívica.

Por otra parte, la Universidad Autónoma de Nuevo León, en su visión UANL 2012 estatuye lo siguiente: “La Universidad Autónoma de Nuevo León... utiliza modalidades no presenciales y aprovecha al máximo las tecnologías de información y comunicación...” (2004: 12).

Por esta razón es que se propone como estrategia para la enseñanza de las Ciencias Sociales el uso de las *MiniQuests*, que son herramientas prácticas que le permiten al alumno realizar una investigación dirigida por el docente, en donde la información es seleccionada previamente por éste. Lo anterior con la finalidad de que el alumno no realice una búsqueda exhaustiva, que le tome mucho tiempo y sin encontrar lo que realmente se le solicita, evitando también que los estudiantes copien y peguen dicha información sin

que realmente se haya realizado una lectura crítica sobre los portales consultados y con ello no se materialice la comprensión.

Con el uso de las *Miniquests* se fomenta el desarrollo del pensamiento crítico ya que los estudiantes realizan una lectura más profunda para poder llegar a obtener conclusiones sobre la información consultada.

3.3 Objetivos de la propuesta

Promover la integración de las TIC en la enseñanza de las Ciencias Sociales como una herramienta para la investigación y la lectura crítica, que permita una mayor comprensión sobre los temas expuestos en los cursos impartidos en el nivel medio superior de la UANL.

La implementación de los *MiniQuests* en los cursos de ciencias sociales como estrategia para la obtención de las siguientes competencias:

- Búsqueda y selección adecuada de información obtenida a través de las páginas Web.
- Resolución de problemas en el área de las ciencias sociales.
- Trabajo colaborativo.
- Desarrollar en el estudiante el pensamiento crítico y creativo.

3.4 Contexto de aplicación

Consideramos que la posibilidad de desarrollo puede darse sin mayor problema, ya que no se necesita ser experto en la creación de páginas Web o en el uso de las mismas para la realización de los *Miniquests*. Existen sitios de *Internet*² en donde se puede apoyar al docente en el diseño de los mismos, aportando formatos, imágenes, fondos de página, entre otros elementos que tornan dinámica la estrategia.

Además de ello, los *Miniquest* pueden efectuarse tanto en una sesión de clase (si se cuenta con una sala multimedia equipada con *Internet*, o laboratorio de computación) de manera presencial, o bien, puede llevarse a cabo en forma asincrónica desde otro lugar distinto al centro educativo, lo cual hace más accesible la puesta en práctica de la estrategia ya que no se limita a los 50 ó 100 minutos que dure la sesión, y por lo tanto disminuye la presión hacia los estudiantes para contestar la actividad.

Incluso los mismos alumnos pueden llegar a crear los *MiniQuests* que sean necesarios para la comprensión del tema, tanto para ellos, como para sus demás compañeros, añadiendo así otra cualidad a esta estrategia, esto es, la motivación para desarrollar la creatividad de los estudiantes y la habilidad para redactar.

² Ver anexo.

Asimismo, la propuesta es viable ya que no es necesario tener amplios conocimientos sobre informática para crear un *Miniquests*, basta con consultar algunas páginas en *Internet* que sirven como apoyo su elaboración³. Existen varios blogs y portales educativos en donde podemos encontrar ejemplos de cómo se realizan, además de que se brinda información para construirla paso por paso.

Asimismo, las preparatorias cuentan con salones multimedia y con salas de computación con *Internet* en donde puede ser posible la ejecución de la propuesta, además de que la mayoría de nuestros estudiantes poseen computadoras en sus casas con las cuales pueden desarrollarla.

3.5 Estrategia de desarrollo y aplicación

Se toma como tema para el diseño de la estrategia el de la “Posguerra”, particularmente el punto sobre la “Guerra Fría”, de ahí el alumno debe desarrollar en equipos de dos personas el procedimiento que a continuación se expone y entregar de manera individual el producto.

Escenario

La Guerra Fría fue el periodo de enfrentamiento entre los bloques Capitalista (encabezado por los Estados Unidos) y socialista (liderado por la Unión Soviética) sin llegar nunca al conflicto armado. En esta ocasión ustedes

³ Uno de ellos es la página Aula 21net en la que se explica paso por paso cómo realizarlo. <http://www.aula21.net/Wqfacil/webquest.htm>

serán periodistas en busca de datos, imágenes e información relevante que puedan plasmar en un reportaje acerca de este acontecimiento el cual publicarán en un diario conocido, donde deberán además plantear un comentario al cierre de dicho documento.

Tarea

- Investigar de dónde proviene el término “Guerra Fría” y por qué se le conoce de esa manera a este periodo.

<http://www.artehistoria.jcyl.es/historia/contextos/3160.htm>

<http://www.youtube.com/watch?v=3pK3VYzw85g&hl=es>

- Averiguar la definición de los términos “capitalismo” y “comunismo” y la ideología sustentada por ambas corrientes.

<http://www.bbc.co.uk/spanish/seriesigloxx01a.shtml>

- Localizar imágenes de los principales personajes involucrados en este acontecimiento, además de la población en los distintos países inmersos en el conflicto.

<http://www.historiasiglo20.org/IMAG/gf.htm>

<http://www.bbc.co.uk/spanish/seriesigloxx01c.shtml>

- Describe las manifestaciones culturales y artísticas de la época.

http://www.portalplanetasedna.com.ar/estilo_americano.htm

- Buscar y explicar las causas, desarrollo y consecuencias de al menos tres de los conflictos bélicos que se suscitaron durante este periodo.

[http://www.historiasiglo20.org/GF/1948-](http://www.historiasiglo20.org/GF/1948-55b.htm#La%20guerra%20fría%20se%20extiende%20a%20Asia)

[55b.htm#La%20guerra%20fría%20se%20extiende%20a%20Asia](http://www.historiasiglo20.org/GF/1948-55b.htm#La%20guerra%20fría%20se%20extiende%20a%20Asia)

[http://www.historiasiglo20.org/GF/1962-](http://www.historiasiglo20.org/GF/1962-75c.htm#La%20guerra%20de%20Vietnam)

[75c.htm#La%20guerra%20de%20Vietnam](http://www.historiasiglo20.org/GF/1962-75c.htm#La%20guerra%20de%20Vietnam)

- Investigar las consecuencias de este suceso y cuáles de ellas son visibles actualmente en el mundo (aun en aquellos países no involucrados).

<http://www.historiasiglo20.org/FGF/gorbachov2.htm>

<http://www.jornada.unam.mx/2008/09/29/index.php?section=opinion&article=022a2pol>

<http://www.jornada.unam.mx/2008/08/28/index.php?section=opinion&article=034a1mun>

Producto

Con la información recopilada deberán de realizar un reportaje en donde establezcan los sucesos que consideres más relevantes y puntualizar aquellos eventos que en la actualidad has escuchado o visto en los medios de comunicación que se relacionan con este acontecimiento y cómo afectan en tu vida cotidiana. Deberán incluir las imágenes recopiladas durante tu investigación. Además deben integrar un comentario final respecto a este acontecimiento señalando cuál es su postura frente al mismo. El documento

deberá ser presentado en formato de *Word*, en letra Arial 12 y debe tener una extensión mínima de dos cuartillas.

3.6 Estrategia de evaluación de la propuesta

Para evaluar un *Miniquest* se toma en cuenta el producto ya que como se puntualizó anteriormente ahí es donde se demuestra lo que verdaderamente el o los alumnos aprendieron. Para poder llevar a cabo la evaluación pueden realizarse rúbricas en donde se determinen criterios como la organización de la información, el trabajo colaborativo, presentación, entre otros aspectos.

Para la elaboración del caso planteado se tomarán en cuenta ocho aspectos los cuales serán evaluados por medio de la rúbrica que se propone a continuación:

Criterios	EXELENTE	BUENO	REGULAR
Tiempo de preparación y entrega del trabajo.	El trabajo se entregó a tiempo y con todos los elementos solicitados.	El trabajo se entregó a tiempo, sin embargo, carece de algunos de los elementos solicitados.	El trabajo se entregó después de la fecha establecida.
Presentación de los contenidos (Ortografía y limpieza).	Es un trabajo impecable, sin faltas de ortografía.	Es un trabajo limpio y presentable, sin embargo, presenta algunos errores de ortografía.	El trabajo presenta muchas faltas de ortografía y carece de orden.
Organización de la información.	Toda la información está estructurada de	La mayoría de la información se presenta de	La información no es coherente, no desarrolló los

	una manera lógica y coherente y cada punto fue desarrollado en la manera solicitada.	manera coherente.	puntos de manera que se solicitó.
Planteamiento de conclusiones.	Las conclusiones muestran que los alumnos comprendieron el tema y presentan su postura de manera fundamentada.	Las conclusiones son buenas, sin embargo, faltaron mayores fundamentos.	El alumno no establece fundamentos en sus conclusiones, y no denota una comprensión del tema.
Formato del trabajo	El trabajo fue presentado en el formato que se solicitó y cuenta con imágenes.	El trabajo fue presentado en el formato solicitado, sin embargo, no presenta imágenes, o por el contrario, presenta imágenes pero con un formato no solicitado.	El trabajo no cuenta con el formato solicitado ni incluye imágenes.
Extensión del reportaje	El trabajo fue presentado en el número de cuartillas que se solicitó, con todos los elementos e información requeridos.	El trabajo cuenta con el número de cuartillas solicitado, sin embargo, carece de uno de los elementos o información requeridos.	El trabajo cuenta con un menor número de cuartillas del solicitado. Carece de alguno de los elementos o información requeridos.
Responsabilidad y participación en el trabajo.	Los integrantes participaron en conjunto durante todo el proceso del trabajo y colaboraron mutuamente.	Cada alumno hizo su parte.	Una de las personas no trabajó durante el proyecto.
Puntaje	100	80	60

BIBLIOGRAFÍA

Aisemberg, B. y Alderoqui, S. (2001). *Didáctica de las ciencias sociales. Aportes y reflexiones*. Quilmes: Paidós Educador.

Aisemberg B. y Alderoqui, S. (2005). *Didáctica de las ciencias sociales II. Teorías con prácticas*. Buenos Aires: Paidós Educador.

Arredondo, Víctor M. y Palencia F. J. (2006). *Nuevo manual de didáctica de las Ciencias Histórico-Sociales*. México: Limusa.

Briones, G. (2009). *Teorías de las Ciencias Sociales y de la educación*. México, D. F.: Trillas.

Burbules, N. y Callister T. (2001). *Educación: Riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información*. Barcelona: Granica.

Cabero, J. (editor). (2007). *Nuevas tecnologías aplicadas a la educación*. Madrid: Mc Graw Hill.

Castillo, E., Ceballos M. y Cisneros, H. (2009). *Ciencias Sociales 1*. México: LA&GO.

Coll, C., Martín, E., Mauri, T., Miras, M., Onrubia, J., Solé, I. y Zavala, A. (2006). *El constructivismo en el aula*. Barcelona: Grao.

Díaz A., F. (2002). *Didáctica y currículo: un enfoque constructivista*.
Universidad de Castilla-La Mancha.

Eggen, P. D. y Kauchak D. P. (1999). *Estrategias docentes. Enseñanza de contenidos curriculares y desarrollo de habilidades de pensamiento*.
Sao Pablo: Fondo de Cultura Económica.

Escribano, Alicia. (2004). *Aprender a enseñar: fundamentos de didáctica general*. Universidad de Castilla-La Mancha.

Hernández R., Gerardo. (2006). *Miradas constructivistas en psicología de la educación*. México D. F.: Paidós.

Litwin, Edith. (1997). *Las configuraciones didácticas. Una nueva agenda para la enseñanza superior*. Buenos Aires: Paidós.

Martiniano A. Víctor y Palencia G. Francisco. (2006). *Nuevo manual de didáctica de las Ciencias Histórico-Sociales*. México, D. F.: Limusa.

Monge C., María C. (2005). *Aprender y desaprender con nuevas tecnologías*. Zaragoza: Mira Editores.

Palacios, Jesús. (2005). *La cuestión escolar*. México, D. F.: Laia.

Paoli, J. A. (1983). *Comunicación e información: perspectivas teóricas*. México, D. F.: Trillas.

Rivera, J., Osorio, J. y Sánchez, U. (2006). *La mirada: una imagen por construir*. Medellín: Universidad de Medellín.

Schunk, Dale H. (1997). *Teorías del Aprendizaje*. México: Pearson Educación.

Sacristán, J. G. y Pérez Gómez A. I. (1995). *Comprender y transformar la enseñanza*. España: Morata.

Tello D., I. (2009). *Formación a través de Internet. Evaluación de la calidad*. Barcelona: UOC.

Woolfolk, A. E. (1999). *Psicología Educativa*. México: Prentice Hall.

Area M., M. (2009). *Introducción a la Tecnología Educativa. Manual Electrónico*. Recuperado el 2 de noviembre de 2009 de la base de datos de la Universidad de la Laguna en el World Wide Web: <http://webpages.ull.es/users/manarea/ebookte.pdf>

Area M., M. y González, C. *Líneas de investigación sobre Tecnologías de la Información y la Comunicación en educación*. Recuperado el 2 de noviembre de 2009 de la base de datos del Laboratorio de Educación

y Nuevas Tecnologías de la Universidad de la Laguna en la World Wide Web:

<http://webpages.ull.es/users/manarea/Documentos/LineasTE.pdf>

Marquès G., P. (2004). *El impacto de la sociedad de la información en el mundo educativo*. Recuperado el 16 de noviembre de 2009 de la base de datos de Pere Graells en la World Wide Web:
<http://www.pangea.org/peremarques/siyedu.htm>

Marquès G., P. (2000). *Impacto de las TIC en la educación: funciones y limitaciones*. Recuperado el 16 de noviembre de 2009 de la base de datos de Pere Graells en la World Wide Web::
<http://www.pangea.org/peremarques/siyedu.htm>

Marquès, P. (2008). *Las TIC y sus aportaciones a la sociedad*. Recuperado el 15 de noviembre de 2010 de la base de datos de Pere Graells en la World Wide Web: <http://peremarques.pangea.org/tic.htm>

El porqué de las TIC en la educación. (2007). Recuperado el 24 de septiembre de 2009 de la base de datos EDUTEKA en el World Wide Web: <http://www.eduteka.org/Editorial21.php>

Integración de las TIC en las Ciencias Sociales. (2005). Recuperado el 29 de octubre de 2009 de la base de datos EDUTEKA en el World Wide Web: <http://www.eduteka.org/Editorial21.php>

Construyendo una Miniquests. (2002). Recuperado el 24 de septiembre de 2009 de la base de datos EDUTEKA en el World Wide Web:
<http://www.eduteka.org/pdfdir/DiferenciasMiniquest.pdf>

Estándares de competencias en TIC para docentes. (2008). Recuperado el 29 de Octubre de 2009 de la base de datos EDUTEKA en el World Wide Web:
<http://www.eduteka.org/pdfdir/UNESCOEstandaresDocentes.pdf>

Webquests: Investigar en la Web. Una propuesta metodológica para usar Internet en el aula. (2002). Recuperado el 27 de octubre de 2009 de la Base de datos de Francisco Muñoz de la Peña Castrillo en la World Wide Web: <http://www.aula21.net/index.htm>

Php Webquests. Listado de actividades. Recuperado el 20 de Octubre de 2009 de la base de datos Php Webquests en la World Wide Web:
http://www.phpwebquest.org/wq25/procesa_index_todas.php

Diccionario de la lengua española. (2009). Recuperado el 15 de noviembre de 2010, de la Base de datos de la Real Academia Española en la World Wide Web: <http://www.rae.es/rae.html>

Informática Educativa en el curriculum de Enseñanza Media. Recuperado el 29 de Octubre de 2009 de la base de datos de la Red de Asistencia

Técnica de Enlaces, Ministerio de Educación de Chile en el World

Wide

Web:

<http://www.eduteka.org/pdfdir/ChileCurriculoCienciasSocialesTics.pdf>

ANEXOS

Desarrollo de un *Miniquests* en el área de Ciencias Sociales diseñado por Alicia Menéndez Sánchez (2009) obtenido del sitio <http://www.aula21.net/cazas/ejemplos.htm>.

The European Union

A MiniQuest for 2º de Bachillerato
English

by Alicia Menéndez Sánchez

1. The scenario 2. The tasks 3. The product



1. The scenario



Next May 9th, 2005 (Europe Day), the European Parliament wants to invite a group of 30 students (aged 16-18) from one of the 15 old member states to a two-week visit to one of the new 10 member states.

To be a candidate for this trip the group must accept certain conditions:

- it must be a class-group, that means all students should be in the same basic classroom this course 2004-2005.
- You have to do tasks 1 and 2.
- You have to decide which country you want to visit and explain why

[Top](#)

2. The tasks

The Tasks

Task 1

Using the link europa.eu.int , answer the 8 questions on [Worksheet 1](#).

Task 2

Now that you are an expert on the European Union up to 2004, use the above link and the ones mentioned on Worksheet 2, to get the information required on [Worksheet 2](#) about the new member states.



[Top](#)

3. The product

Write a letter to the Chairperson of the Commission who is going to decide which school will be selected for the visit informing him/her of the country you want to visit and your reasons for having taken this decision. Make sure to use the sources you have seen up to here and that your answer is well written and well supported.

Use a word processor from Office or OpenOffice.

The format of the letter must be formal.

Write between 100-150 words



[Top](#)

Blog en donde pueden realizarse Webquests y Miniquests, disponible en:

<http://phpwebquest.org/newphp/>

