

## **WEBQUEST MODIFICADA EN EL PROYECTO DE INTERCÁTEDRA - BARRERAS COMUNICACIONALES EN LAS ORGANIZACIONES**

Lic. Martínez Dacunda, Hilda Elena Dra. la Red Martínez, María del Carmen Montserrat  
Facultad de Ciencias Económicas de la Universidad Nacional del Nordeste Argentina

### **RESUMEN**

Desde las Cátedras de Comunicaciones en la Organización e Informática Aplicada a la Gestión del Trabajo, de la Carrera de Relaciones Laborales, (Universidad Nacional del Nordeste, Argentina), al incorporar las TIC en el desarrollo de los contenidos, se observó una brecha digital en el aula, que hacía falta salvar para mejorar la calidad educativa universitaria. Esta situación generó por primera vez un Trabajo Intercátedra, en la mencionada carrera.

Entre las dificultades de aprendizaje identificadas, pueden enumerarse: uso pedagógico de TICs, capacitación docente en el uso pedagógico de las mismas, dificultad en la búsqueda y selección de materiales disponibles en la Web, inconvenientes al trabajo grupal del alumnado.

Para el desarrollo de las Actividades se optó por la herramienta didáctica Webquest, por ser una estrategia de aprendizaje constructivista, fundada en el descubrimiento a través de Internet.

Se realizó una modificación en la aplicación de la Webquest que consistió en mantener una primera etapa de investigación guiada e incorporar una segunda etapa de investigación libre. De esta manera, el educando adquiere habilidades en el manejo de la información, como: seleccionar, analizar, comprender, sintetizar, transformar, crear, juzgar, valorar, usando y reconstruyendo la información.

Alumnos y docentes evaluaron la experiencia analizando los resultados en cuanto a la construcción de conocimientos y el manejo de las TIC en el aula universitaria.

Es dable destacar las valoraciones de los estudiantes, en cuanto al trabajo dinámico que inicialmente les generó incertidumbre, lo que los motivó a la investigación en Internet y el desarrollo de un aprendizaje autónomo.

## Palabras Claves

formación - aprendizaje - constructivismo social - autoaprendizaje – Webquest - Blended learning – calidad educativa.

## FUNDAMENTOS TEÓRICOS DE LA EXPERIENCIA

El modelo propuesto se fundamenta en una concepción constructivista social del aprendizaje que considera las relaciones existentes entre los grupos y su entorno, focalizando el aprendizaje como un proceso de socio reconstrucción del sujeto. Su principal aporte se debe a la interpretación que realiza Vigotsky respecto de la relación sujeto-objeto que se halla mediada por un par o el docente en ese proceso.

Vigotsky plantea su Modelo de Aprendizaje Sociocultural presentando una concepción dialéctica de la relación entre desarrollo y aprendizaje por las interacciones continuas que se producen entre sí y donde el aprendizaje precede al desarrollo.

Esta teoría considera al hombre como un ser bio – psico – social que está en permanente actividad a la que Vigotsky le otorga gran importancia siguiendo la concepción sostenida por Engels, dado que el hombre “no se limita a responder a los estímulos sino que actúa sobre

ellos, transformándolos”.

El sujeto nace en un espacio y tiempo determinados y, por ende, en un mundo de objetos materiales y espirituales culturalmente determinados. En ese medio social y cultural se encuentran los valores, tradiciones, costumbres, creencias, conocimientos, arte, ciencia, etc que conformarán los contenidos establecidos en el curriculum de cualquier carrera.

Es en ese medio social y cultural que el sujeto establece interacciones que se hallan mediadas por un par o un docente. Esas interacciones presuponen procesos activos, socioreconstructivos que tienen sus particularidades y sus singularidades para cada sujeto.

El proceso de apropiación de esa cultura como factor esencial en su aprendizaje y desarrollo constituye un proceso de interrelación permanente y activa con los sujetos que lo rodean que pueden ser tanto adultos como compañeros de aula. Por ello es que resultan tan importantes las actividades que el sujeto realiza como las interacciones, la comunicación que establece con los otros en este proceso de apropiación, de asimilación activa, como medio esencial para su formación. Es en este punto que Vigotsky introduce un nuevo concepto que es el de mediación que se produce entre el individuo y la cultura que debe incorporar.

Los “otros” se constituyen en los primeros mediadores del desarrollo psicológico y le permiten al sujeto apropiarse de los instrumentos psicológicos esenciales para que éstos, a su vez, garanticen y sean los mediadores del autodesarrollo psicológico en general.

Para explicar el proceso Vigotsky formula la ley genética de la doble formación de la siguiente manera: En el desarrollo cultural del niño toda función aparece primero entre personas (interpsicológica), y después en el interior del propio niño (intrapsicológica).

Debe iniciarse siempre en el mundo exterior por procesos de aprendizaje que más adelante se transforman en proceso de desarrollo interno. Es así que el proceso de aprendizaje consiste en una internalización progresiva de instrumentos mediadores.

Vigotsky considera que el hombre no se limita a responder a los estímulos sino que actúa

sobre ellos transformándolos. Ello es posible gracias a la mediación de instrumentos que se interponen entre el estímulo y la respuesta. La actividad es un proceso de transformación del medio a través del uso de instrumentos.

Diferencia dos tipos de instrumentos:

1) La **herramienta** que actúa físicamente sobre el estímulo modificándolo. De esta manera la cultura provee de herramientas necesarias para lograr la transformación de su ambiente adaptándose activamente a él.

Las herramientas técnicas son las expectativas y conocimientos previos del alumno que transforman los estímulos informativos que le llegan del contexto.

Están externamente orientadas y su función es direccionar la actividad del sujeto hacia los objetos transformando el medio.

2) El **sistema simbólico** en el que se destaca el lenguaje hablado que se caracteriza por modificar a la persona que lo utiliza como mediador e influye en la interacción de la misma con su medio social y cultural y a través del sujeto se modifican los objetos.

Los “símbolos” constituyen herramientas psicológicas, conformados por el conjunto de signos que utiliza el mismo sujeto. Modifican no los estímulos en sí mismo, sino las estructuras de conocimiento cuando aquellos estímulos se interiorizan y se convierten en propios.

Están internamente orientados y son un medio de la actividad interna que apunta a transformar los propios conocimientos.

Los instrumentos mencionados son suministrados por la cultura pero deben ser internalizados transformando las acciones externas sociales en acciones internas, psicológicas. Es decir que reconstruye el significado exterior en significado interior.

Ambos dominios están estrechamente unidos y se influyen mutuamente. Ambas construcciones son, además, artificiales, por lo que su naturaleza es social; de modo que el dominio progresivo en la capacidad de planificación y autorregulación de la actividad humana reside en la incorporación a la cultura, en el sentido del aprendizaje de uso de los sistemas de signos o símbolos que los hombres han elaborado a lo largo de la historia, especialmente el lenguaje, que según Vigotsky surge en un principio, como un medio de comunicación entre el niño y las personas de su entorno. Sólo más tarde, al convertirse en lenguaje interno, contribuye a organizar el pensamiento del niño. Es decir, se convierte en una función mental interna.

Lev Vygotsky distingue entre mediación instrumental y mediación social. Sería precisamente la mediación interpersonal, entre dos o más personas que cooperan en una actividad conjunta o colectiva, lo que construye el proceso de mediación que el sujeto pasa a emplear más tarde como actividad individual. Este proceso de mediación social es el que define el autor ruso en su ley de la doble formación de los procesos psicológicos (Vigotsky, 1978).

En esta relación dialógica, el otro permanece como otro externo y autónomo con relación al yo, y viceversa. No destruye al otro en cuanto otro. En este sentido, la relación dialógica propuesta es la intervención más válida para la educación.

Existe una estrecha relación entre ambos tipos de mediación. Efectivamente, el adulto utiliza los objetos reales para establecer una acción conjunta y, de este modo, una comunicación con el niño, de modo que la comunicación inicial del niño con el adulto se construirá con objetos reales o con imágenes y sonidos físicos claros, con entidades físicas que se asocian a las primeras, esto es, a los instrumentos psicológicos.

Este proceso de mediación gestionado por el adulto u otras personas permite que el niño disfrute de una conciencia impropia, de una memoria, una atención, unas categorías, una inteligencia, prestadas por el adulto que suplementan y conforman paulatinamente su visión del mundo y construyen poco a poco su mente que será así, durante bastante tiempo, una mente social que funciona en el exterior y con apoyos instrumentales y sociales externos. Solo a medida de que esa mente externa y social va siendo dominada y se van construyendo correlatos mentales de los operadores externos, esas funciones superiores van interiorizándose y constituyendo la mente del niño.

Emplear conscientemente la mediación social implica dar educativamente importancia no solo al contenido sino también a mediadores instrumentales haciendo referencia a ¿Qué es esto?, ¿Qué es lo que se enseña y con qué? sino también a los agentes sociales: ¿Quién enseña?.

Esta ley también se aplica en las relaciones entre aprendizaje y desarrollo. Según Vigotsky el aprendizaje precede al desarrollo, así como la asociación precede a la reestructuración. Esta precedencia temporal queda manifestada en dos niveles de desarrollo:

1) El nivel de desarrollo efectivo real: está determinado por lo que el sujeto realiza por sí mismo sin la mediación externa puesto que ya internalizó esos mediadores.

2) El nivel de desarrollo potencial: está constituido por lo que el sujeto es capaz de hacer con la ayuda de los instrumentos mediadores.

Los otros se constituyen en los primeros mediadores del desarrollo psicológico y le permiten al sujeto apropiarse de los instrumentos psicológicos esenciales para que éstos, a su vez, garanticen y sean los mediadores del autodesarrollo psicológico en general.

Son los adultos a quienes les corresponde actuar de manera responsable sobre el sujeto de la formación, propiciándole el desarrollo de todas las potencialidades y pueda alcanzar niveles de desarrollo más complejos a través de su propio aprendizaje.

En el proceso de interacción y actividad en colaboración con los otros ocurre el proceso de apropiación de los valores de la cultura material y espiritual.

Si la cultura representa para cada sujeto un momento histórico determinado, la formación personal específica responde a las características históricas y socialmente condicionadas.

De todos modos, subraya que el motor del aprendizaje es siempre la actividad del sujeto, condicionada por dos tipos de mediadores: “herramientas” y “símbolos”, ya sea

autónomamente en la “zona de desarrollo real”, o ayudado por la mediación en la “zona de desarrollo potencial”.

Vigotsky explica la relación entre aprendizaje y desarrollo a través de la ZDP (Zona de Desarrollo Próximo) reconociendo la interacción entre ambos donde el aprendizaje potencia el desarrollo de ciertas funciones psicológicas superiores.

De esta forma, toda función psicológica superior es en primer lugar externa y sólo posteriormente, interna. El aprendizaje constituye la base para el desarrollo y «arrastra» a éste, en lugar de ir a la zaga.

También es necesario hablar del Aprendizaje Adulto, ya que los integrantes de esta experiencia lo son. Susana Huberman (1999) define al aprendizaje como procesos dinámicos de transformación mutua entre el que enseña y el que aprende, y describe las características que define este aprendizaje:

- 1) Los adultos buscan experiencias de aprendizaje que sean útiles para manejar sucesos específicos de los cambios de vida. Por ejemplo matrimonio, nuevo trabajo, ascenso, etc. Se debe tener en cuenta que tanto jóvenes como adultos tienen alguna experiencia con la informática.
- 2) Cuanto mas sucesos y modificaciones encuentre el adulto, mas tenderá a buscar oportunidades de aprender. Al aumentar la tensión acumulada por cambios en la vida, aumenta también la motivación para enfrentar los cambios mediante experiencias de aprendizajes.
- 3) Las experiencias de aprendizaje que los adultos buscan por ellos mismos se relacionan directamente, según su propia percepción, “con los cambios que origina esta búsqueda”.
- 4) Los adultos están dispuestos a unirse a cualquier experiencia de aprendizaje de antes, después e incluso durante el acontecimiento que cambia su forma de vivir.

- 5) Aunque la motivación del adulto obedece a razones múltiples, es bien cierto que para la mayoría de los adultos el aprendizaje por sí mismo no siempre es gratificante.
- 6) El aumento o conservación del sentido de la autoestima y del “gusto por conocer algo nuevo” son fuertes motivadores para aprender.
- 7) En el aprendizaje adulto el principio fundamental consiste en partir de su experiencia vital, y estructurar los nuevos conocimientos científicos sobre la realidad de la vida cotidiana de cada individuo.
- 8) El aprendizaje en el adulto debe orientarse de una forma global, integrando los nuevos conocimientos a los anteriores, vinculando lo teórico con lo práctico.
- 9) El saber cotidiano es la forma de saber mas ligada a la actividad práctica.
- 10) Para el aprendizaje adulto se debe tener especialmente en cuenta la subjetividad de los participantes. Debe considerarse al aprendizaje como un proceso de motivacion interna que es necesario hacer aflorar.

## Los Aportes de la Teoría a la Formación Profesional

- Puesto que el conocimiento se construye socialmente, es conveniente que los planes y [prog ramas](#) de estudio estén diseñados de tal manera que incluyan en forma sistemática la interacción social, no sólo entre alumnos y profesor, sino entre alumnos y [comunidad](#).
  
- Si el conocimiento es construido a partir de la experiencia, es conveniente introducir en los procesos educativos el mayor número de la misma e incluir actividades de investigación en terreno, estudio de casos y solución de problemas.



- Si el aprendizaje o [construcción](#) del conocimiento se da en la interacción social, la enseñanza, en la medida de lo posible, debe situarse en un ambiente real, en situaciones significativas.
  
- El [diálogo](#) entendido como intercambio activo entre actores sociales es básico en el aprendizaje; de ahí la importancia de generar el estudio colaborativo en [grupos](#) . Es importante proporcionar a los alumnos oportunidades de participación en discusiones de alto nivel sobre el contenido de la asignatura.
  
- El aprendizaje es un proceso activo en el que se experimenta, se cometen errores, se buscan [soluciones](#) ; la información es importante, pero es más la forma en que se presenta y la función que juega la experiencia del estudiante.
  
- En el aprendizaje, la búsqueda, la indagación, la exploración, [la investigación](#) y la solución de problemas pueden jugar un papel importante.

Esta teoría otorga al estudiante un rol activo en el proceso de aprendizaje. Esta concepción permite que procesos tales como la motivación, la atención y el conocimiento previo del sujeto pueden ser operados de manera tal que se logre un aprendizaje más exitoso.

De esta manera, se logró desviar la atención desde el aprendizaje memorístico y mecánico, hacia aprendizajes comprensivos que permiten al sujeto transformarse y transformar la realidad.

Es pertinente hacer referencia a algunas aplicaciones en la práctica educativa, tales como:

- El uso de la tecnología audiovisual como mediadora entre lo cotidiano y lo científico al ser incluida en un proceso de socialización que dé como resultado el conocimiento científico (Martín, citado por Moll, 1990).

□ El concepto de zona de desarrollo próximo tiene fuertes implicaciones educativas en el diseño de sistemas de aprendizaje computarizados y en la evaluación, puesto que un ordenador puede cumplir la función mediadora que generalmente cumple el adulto o par (De Corte, 1990).

## Las WebQuest

Son un tipo de actividad didáctica basada en presupuestos constructivistas sociales de la enseñanza y el aprendizaje. Está fundamentada en técnicas de trabajo en grupo por proyectos y en la investigación como actividades básicas en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje. Los participantes elaboran producciones finales dinámicas y atractivas que comparten con otras personas. Son producciones significativas donde demuestran el verdadero aprendizaje realizado.

Su implementación se está popularizando por la integración de Internet y las nuevas tecnologías en los diferentes niveles educacionales. Un indicador de esto es el número de veces que aparece el término WebQuest al realizar una búsqueda en Internet: en marzo de 2012 el resultado fue de aproximadamente 5.700.000 resultados, lo que muestra su importancia creciente en los EVEA, marcando una tendencia en el aprendizaje virtual.

### *El origen de las WebQuest*

Fueron desarrollada por Bernie Dodge y Tom March [\[1\]](#) , en San Diego EE.UU.. La idea surge cuando Dodge observa cómo trabajaban sus estudiantes de Magisterio de la San Diego State University, al proponerles realizar actividades de búsqueda, recopilación y reelaboración de información sobre una aplicación informática para la que él no disponía de presupuesto.

La tarea que tenían que realizar los estudiantes era decidir, en las dos horas que duraba la clase, si dicho programa podía ser utilizado en la escuela en la que estaban haciendo las

prácticas y cómo podían utilizarlo. Dodge había preparado de antemano todos los recursos disponibles, así que, durante las dos horas, apenas si habló y dejó que sus alumnos analizaran y valoraran la información disponible por sí mismos, en grupos de trabajo.

Como relata en un artículo en *Education World* (Dodge, 2000) [2], los resultados fueron espectaculares: surgieron aspectos y facetas que no había previsto y se trataron algunos temas con una profundidad que le sorprendió. En el mismo reportaje, recordó las conversaciones entre los estudiantes que trataban de llegar a una decisión respecto al software en cuestión, a raíz de ellas intuyó que estaba ante otra manera de enseñar: una metodología que estimulaba enormemente a los formandos y que promovía procesos cognitivos de alto nivel, una manera diferente de enseñar y aprender que le gustaba.

Su creador [3] las define, como “una actividad de investigación en la que la información con la que interactúan los alumnos proviene total o parcialmente de recursos de la Internet”

### *Andamios para el Aprendizaje en la Webquest*

Las WebQuest buscan guiar a los formandos hacia una respuesta que deben construir trabajando en equipos, utilizando distintas fuentes de información y sus propias capacidades cognitivas. Esta metodología logra que en los grupos se generen procesos cognitivos superiores como: comprensión, comparación, manejo y transformación de información de fuentes y formatos diversos, análisis-síntesis, creatividad, elaboración y contraste de hipótesis, entre otras.

Para hacer que los aprendices pongan en funcionamiento sus procesos cognitivos, se implementan los llamados “andamios cognitivos”, un concepto muy relacionado con la ZDP de Vigotsky. Se trata de una metáfora desarrollada por Wood, Bruner y Ross en los años 70, que se utiliza para describir la intervención de un profesor, un adulto competente o un par durante el proceso de aprendizaje de otra persona. Estos andamios funcionan como una estructura temporal que ayudan a los estudiantes a desarrollar o adquirir nuevas destrezas, esto los convierte en un concepto importante al momento de diseñar los procesos que seguirán los

alumnos en el camino hacia la solución (McLoughlin, Winnpis y Oliver, 2000) [\[4\]](#) .

Queda en evidencia que el concepto de ZDP está muy relacionado con el trabajo con esta herramienta: los andamios sirven para que los individuos alcancen niveles de competencia a los que no podrían llegar por sí mismos, de este modo se logra un *Aprendizaje Colaborativo*. (Cabero 1999)

[\[5\]](#)

señala que:

*“lo significativo en el trabajo colaborativo no es la simple existencia de interacción e intercambio de información entre los miembros del grupo, sino su naturaleza... en el aprendizaje cooperativo debe tenerse en cuenta el principio general de intervención, que consiste en que un individuo solamente adquiere sus objetivos si el resto de los participantes adquiere los suyos. No se refiere, por tanto, al simple sumatorio de intervenciones, sino a la interacción conjunta para alcanzar objetivos previamente determinados”.*

Dodge propone utilizar el concepto de “andamio” en tres momentos de las WebQuest: a) en la *recopilación de información*, cuando los alumnos deben acudir a diferentes fuentes de datos, hechos, conceptos, etc. y extraer la información significativa desechando la que no lo es; b) en la *transformación de la información*, al momento de valorar, comprender e integrar la nueva información con los conocimientos previos; c) en la elaboración de las *producciones finales*.

Estas estrategias didácticas permiten desarrollar actividades enfocadas a la investigación en la Web y forman parte de las denominadas “Actividades de Aprendizaje Basadas en la Red”. En las WebQuest se les propone a los alumnos una tarea factible y atractiva y un proceso para llevarla a cabo, durante el cual deben hacer uso de sus procesos cognitivos superiores, para analizar, sintetizar, comprender, transformar, juzgar, valorar y crear nuevo conocimiento que compartirán con sus pares y profesores.

Es un modelo de aprendizaje muy simple de utilizar que promueve en el alumno: el uso educativo de Internet, el aprendizaje colaborativo, el pensamiento crítico, la creatividad, la toma de decisiones y el interés por la investigación, de modo que el aprendiz desarrolle diferentes capacidades que le permitan *transformar* los conocimientos adquiridos.

El docente debe presentar la propuesta al estudiante de manera interesante y fácil de entender. La actividad planteada puede llevarse a cabo en una o en varias clases y debe cumplir con los objetivos de aprendizaje. Las mismas son fáciles de actualizar o modificar y son reutilizables.

Estas actividades se llevan a cabo usando recursos de Internet que el docente selecciona previamente, de manera que el formando pueda acceder a información pertinente, guiando su búsqueda.

Se busca es que el educando adquiera conocimientos sobre distintas ciencias o temáticas en particular (por ejemplo lengua, sociales, economía, etc.), el aprender a navegar por Internet y a usar las TIC son habilidades que se desarrolla al ir realizando las tareas indicadas.

## Ventajas de las WebQuest

La implementación de las *WebQuest*, tiene ventajas tanto para los docentes como para los alumnos entre las que podemos mencionar:

- A los **alumnos** les posibilita gestionar en absoluto el proceso de su aprendizaje, dando gran importancia al auto-aprendizaje de los estudiantes, al incorporar diferentes actividades tanto individuales como grupales, en las que el formando debe asumir una parte importante de la responsabilidad en el desarrollo de su proceso de Enseñanza-Aprendizaje. Le permite desarrollar competencias para la gestión de la información en Internet, la comprensión y síntesis de textos y el aprendizaje en grupos.

- A los **docentes** les ofrece una estrategia versátil, adaptable a cualquier contenido académico, que se amolda muy bien a problemas abiertos con variadas soluciones, que interrelacionan varias áreas. Les permiten implementar propuestas didácticas a través de las TIC e Internet para obtener en sus educandos aprendizajes significativos de manera atractiva y dinámica.

## Descripción de las Innovaciones impulsadas por las Cátedras

Las WebQuest permiten estructurar procesos de aprendizaje utilizando eficientemente la información que se encuentra en Internet. Se interesa fundamentalmente en el diseño, implementación y evaluación de ambientes de aprendizaje basados en la Red.

Es una actividad de indagación/investigación enfocada a que los estudiantes obtengan toda o la mayor parte de la información que van a utilizar de recursos existentes en Internet. Las WebQuest han sido ideadas para que los estudiantes hagan buen uso del tiempo, se enfoquen en utilizar y buscar información y en apoyar el desarrollo de su pensamiento en los niveles de análisis, síntesis y evaluación.

En una primera etapa de desarrollo del modelo, con una duración de tres semanas de clases, una WebQuest le permite al aprendiz apropiarse de una cantidad significativa de nueva información y asimilar su sentido. Luego, en otro período de dos semanas de clases, el aprendiz deberá analizar a fondo un dominio de conocimiento, transformarlo de alguna forma, y demostrar una comprensión del material en una producción comunicativa en una puesta en común.

- Fundamentos

El trabajo de Intercátedra en el contexto de las prácticas pedagógicas virtuales en las universidades de hoy, tienen una importancia creciente al generar un espacio de aprendizaje en el que interactúan dos grupos con diferencias particulares por estar en distintas cátedras de la misma carrera.

En un Proyecto Intercátedra el trabajo conjunto de dos o más cátedras, que articulan los contenidos con el objetivo de afianzar los conocimientos adquiridos, los profesores seleccionan contenidos temáticos comunes a ambas cátedras o contenidos relacionados con el uso de las herramientas o procedimientos, de los Entornos Virtuales de Enseñanza Aprendizaje (EVEA), con el fin de lograr un aprendizaje significativo en los alumnos de ambas cátedras.

Estas herramientas en los nuevos EVEA buscan incorporar las TICs e Internet en las Aulas Universitarias, siendo de gran utilidad para los alumnos en el desempeño académico a lo largo de toda su carrera, como en la vida profesional futura.

Es por ello que se propone el uso de la WebQuest como una estrategia de aprendizaje por descubrimiento basada en el uso de Internet. Esta implementación favorece tanto a:

□ Los **profesores** al ayudarlos a planificar y a estructurar la enseñanza donde estén claramente explicitadas las tareas que invitan a la creatividad y plantear problemas con varias posibles soluciones a realizar y que les permitirá promover en los alumnos la alfabetización informacional.

Por lo tanto requiere del docente aprender a utilizar nuevas herramientas basadas en las TIC y la posibilidad de trabajar en el aula procedimientos y actitudes, sin olvidar los conceptos.

□ Los **alumnos** porque los reta al proponer la transformación de lo que leen en otra forma nueva, comparando y contrastando, relacionando, desarrollando una tormenta de ideas, razonando de forma inductiva, tomando decisiones y que el alumno emplee su tiempo de forma eficaz.

Fundamentalmente promueve el desarrollo de competencias cognitivas superiores, la autonomía de los alumnos, el trabajo cooperativo que genera interdependencia positiva, el fomento de la interacción ya que los alumnos se enseñan mutuamente, la responsabilidad individual y de grupo, las habilidades interpersonales y de pequeño grupo e incluye una autoevaluación, coevaluación y evaluación auténtica de sus producciones.

De esta manera adquiere habilidades de manejo de la información en cuanto a: seleccionar, analizar, comprender, sintetizar, transformar, crear, juzgar, valorar, usando y reconstruyendo la información.

A la luz de las nuevas competencias de los futuros profesionales de las Relaciones Laborales, las habilidades vinculadas a las TIC. Las herramientas que nos brindan son fundamentales

para el desarrollo de las actividades cotidianas en el plano laboral. La complejidad de las labores en las profesiones actuales nos exigen habilidades que tienen que ver con la ecuación triangular: "TIEMPO-EFICIENCIA-COSTO". Los conocimientos informáticos y las habilidades en el campo de la comunicación contribuyen a la consecución de esa fórmula. En otros aspectos y en lo que atañe a cuestiones más específicas, la informática complementa los procesos de gestión de los RR.HH. acompañando eficazmente las labores a realizarse dado el perfil netamente instrumental de las áreas disciplinares involucradas en el proyecto (la comunicación y la informática). En lo referido a la comunicación, es sumamente esencial ser competente en identificar las distintas barreras que surgen del proceso comunicacional teniendo en cuenta que la informática, que brinda herramientas adecuadas para coadyuvar al mencionado proceso y su correcto uso son importantes para cumplir con suficiencia las metas propuestas dado que poseen programas especializados que agilizan las tareas relacionadas a la gestión en las Relaciones Laborales.

- Objetivos Generales

- Contribuir al desarrollo del uso de las TIC en el aula universitaria.
  
- Consolidar cultura digital del estudiantado universitario.
  
- Identificar Barreras Comunicacionales en las Organizaciones.
  
- Contribuir al desarrollo del perfil del egresado en relación al trabajo en grupos interdisciplinarios.

- Objetivos Específicos

- Implementar las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación bajo modalidad b-Learning en el aula universitaria.
  
- Fomentar el uso de Internet como campo de Investigación.



□ Desarrollar las competencias de los alumnos en el uso de las TIC e Internet.

- Finalidad:

Reducir la brecha digital en la cultura de investigación en los estudiantes en el ámbito de la Facultad de Ciencias Económicas.

- Descripciones de las modificaciones introducidas:

□ Integración de contenidos de ambas cátedras, con el trabajo conjunto de los equipos de cátedra, para el desarrollo de las WebQuest.

□ Utilización de la Herramienta didáctica WebQuest, modificada de acuerdo a las características de los alumnos universitarios, partiendo de una investigación guiada y desarrollando luego una investigación independiente.

□ Trabajo colaborativo e interdisciplinario.

□ Trabajo conjunto de ambos equipos en:

1. Planificación y elaboración del proyecto

2. Construcción de la WebQuest.

3. Planificación de tutorías unificadas

#### 4. Evaluación del proceso de aprendizaje

- Análisis de las Características que las diferencian de las Prácticas Habituales:
  - Trabajo conjunto de dos cátedras con alumnos que pertenecen a diferentes niveles y planes.
  - Socialización con otros alumnos de la carrera.
  - Tanto novatos como expertos en Internet participan del trabajo de investigación.
  - El alumno construye sus propios conocimientos dado que la estructura de la WebQuest, es constructivista. El eje central del aula se desplaza hacia los alumnos. Exige mayor responsabilidad en los aprendices mismos, quienes se apropian, interpretan las informaciones y elaboran hipótesis, además de valorar y enjuiciar ideas y conceptos, producen textos, gráficos, tablas, dibujos, presentaciones multimedia, etc.
  - Ofrece una guía que funciona como (“andamios”) sobre diversas partes del proceso relacionadas con tareas cognitivas (adquisición, selección, organización, transformación y producción de información). Analizan los datos que provienen de un sitio diferente al libro de texto, se descentra la opinión generando distintos puntos de vista, dando un producto final del que se pueden sentir orgullosos.
  - Propone una actividad creativa que da lugar a un producto con un formato y una estructura bien definidos en este caso en particular un PowerPoint.
  - Exige la puesta en común de los conocimientos adquiridos para realizar el producto final, con múltiples versiones. Cada alumno debe aportar al grupo lo que ha aprendido. La calidad del producto final depende del trabajo cooperativo y de la colaboración entre los miembros.

□ Se hace un uso dirigido, eficiente y libre de los recursos de Internet y de herramientas para el acceso y el tratamiento de la información (ordenadores, impresora, navegadores, buscadores, etc.).

- Evaluación de los procesos y los resultados

□ Evaluación de los Aprendizajes: se desarrollaron a través del monitoreo de las actividades de la WebQuest. Los criterios de evaluación fueron: investigación, búsqueda selectiva de información apropiada, análisis e interpretación de los videos y su integración al material bibliográfico proveniente de Internet y su posterior presentación en PowerPoint o Word.

□ Autoevaluación del Proyecto Intercátedra:

“ Permitted integrar conocimientos sobre Barreras Comunicacionales, Teletrabajo y el uso de herramientas informáticas.

“ Se cumplieron los objetivos propuestos en el proyecto.

“ Luego del trabajo realizado en forma conjunta por ambas cátedras, se realizó la puesta en común a través de la exposición de trabajos:

o En la instancia de Evaluación: estuvimos muy satisfechos con los resultados obtenidos:

· Alumnos de Comunicación: presentaron sus trabajos con un mejor contenido teórico, por estar cursando en ese momento la materia.

· Alumnos de Computación: trabajaron mejor con las herramientas informáticas.

· Esta instancia nos permitió detectar las falencias, las cuales se tendrán en cuenta para mejorar el próximo año, como ser: organizar el dictado de clases.

□ Opiniones de los Alumnos Participantes: Tras concluir las actividades previstas en el marco del trabajo Inter-cátedra “Barreras Comunicacionales en las Organizaciones”, los equipos docentes solicitaron a los alumnos expresar su opinión respecto de la experiencia en la que fueron partícipes.

A partir de algunos de los comentarios que se incluyen en este informe, se vislumbra el valor altamente positivo que los mismos otorgaron a este espacio de aprendizaje en el aula universitaria, no sólo en términos de adquisición de conocimientos o ampliación de los que ya poseían en cuanto a la utilización de las TIC e Internet, sino también a los beneficios que esta metodología de trabajo reportó para el afianzamiento de los conocimientos de los contenidos temáticos comunes en el programa de estudio de cada cátedra. En este sentido, algunos refirieron a la utilidad de la implementación de esta modalidad de enseñanza-aprendizaje en otras materias de la carrera.

Asimismo destacaron la posibilidad que les proporcionó el trabajo con herramientas informáticas para desarrollar habilidades de búsqueda eficiente de información en la Web y en cuanto al manejo del programa PowerPoint, lo cual resulta sumamente útil para su trabajo cotidiano en el ámbito académico y también podría serlo a futuro en el ejercicio profesional.

Otros de los aspectos que se rescatan de las opiniones de los alumnos fueron: la flexibilidad horaria (que les permitió administrar los tiempos de acuerdo a sus posibilidades), el desarrollo de un trabajo autónomo, responsable y cooperativo en equipos que formaban con sus pares. La comunicación jugó un rol muy importante para la selección de información, su análisis, comprensión y síntesis al interior de los grupos, que luego pudieron transformar conocimientos construidos y evaluados por ellos mismos. Estos fueron plasmados en producciones que expusieron mediante diapositivas con mucho entusiasmo frente a sus compañeros de clase y a los alumnos de la otra materia, en un coloquio-debate, hecho que fue mencionado por algunos como un desafío para aprender a vencer el temor y la inseguridad de expresarse frente a un público.

En términos de relaciones interpersonales, el trabajo Inter-cátedra posibilitó a los formandos

conocer e interactuar con otros compañeros de la carrera de Relaciones Laborales de cursos distintos y planes de estudios diferentes, existiendo diferencias generacionales entre muchos de ellos. Esto no se constituyó en una dificultad de integración, cada alumno aportó al grupo sus conocimientos, opiniones, experiencias y las compartió con sus pares y profesores.

Puede observarse en las imágenes siguientes el detalle de opiniones dadas por los alumnos de su experiencia en la Actividad Intercátedra en este espacio de Enseñanza-Aprendizaje a través de las TIC e Internet, donde se aprecia la aceptación de la estrategia utilizada en cuanto al trabajo colaborativo, a las exposiciones, a la motivación generada por la utilización de diversos materiales disponibles en Internet y la integración de contenidos, resultando una experiencia novedosa y enriquecedora.

## **Conclusión sobre la Experiencia Intercátedra**

Creemos que por ser la primera experiencia Intercátedra que se realiza en la Carrera de Licenciatura en Relaciones Laborales (UNNE), ha sido un proceso de aprendizaje innovador, que creó una instancia de cooperación entre cátedras sin precedentes. Se generó un ambiente de trabajo colaborativo entre ambas asignaturas, tanto en el desarrollo de la WebQuest, como en el seguimiento de los alumnos, esto fue muy enriquecedor para formadores y formandos. Hay que resaltar además que, los alumnos de ambas cátedras se mostraron muy entusiasmados con la experiencia, lo cual quedó de manifiesto en sus opiniones y en su sugerencia de que se repitan experiencias similares con otras cátedras.

## **Bibliografía**

· Adell, J. (2004). Internet en el Aula: Las WEBQUEST [versión electrónica]. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, ( Núm. 17/Marzo 04). Recuperado el 08/02/2012 de [http://www.uib.es/depart/gte/edutec-e/revelec17/adell\\_16a.htm](http://www.uib.es/depart/gte/edutec-e/revelec17/adell_16a.htm)

- Area Moreira, [M.](#) WEBQUEST. Una estrategia de aprendizaje por descubrimiento basada en el uso de Internet. [Laboratorio de Educación y Nuevas Tecnologías](#) (Edullab) de la [Universidad de La Laguna](#). Islas Canarias (España):

<http://webpages.ull.es/users/manarea/webquest/>

- De Corte, E. (1990). *Aprender en la escuela con las nuevas tecnologías de la información: perspectivas desde la psicología del aprendizaje y de la Instrucción*. en *Comunicación, Lenguaje y Educación*, 6, 93-113.

· **Dodge, B. (2012). What is a WebQuest?. Recuperado el 22/02/2012, del Sitio Web WebQuest.Org: <http://webquest.org/index.php>**

- Eduteka (2005). *Cómo elaborar una WebQuest de Calidad o Realmente Efectiva*. Disponible en: <http://www.eduteka.org/WebQuestLineamientos.php>

- la Red Martínez, et. al. (2011): *Teletrabajo y Docencia: El b-Learning en la Licenciatura en Relaciones Laborales de la UNNE*. 2º Congreso Internacional de Relaciones del Trabajo de la Universidad de Buenos Aires "Hacia la consolidación del Trabajo Decente, la Salud y la Seguridad de los Trabajadores y las Trabajadoras" Buenos Aires. Argentina.

- Moll, Luis. (1990). *Vigotsky y la Educación*. Aique, Bs. As.

- Parica Ramos, Liendo, Abancin Ospina (2005): *Teoría del Constructivismo Social De Lev Vigotsky en Comparación con la Teoría Jean Piaget*.- Universidad Central De Venezuela.-Facultad de Humanidades y Educación.- Escuela de Educación.- Departamento de Psicología Educativa.- Cátedra de Psicología Educativa.

- UNNE Virtual (2010): Curso de Capacitación “*Estrategias Didácticas en los Entornos Virtuales de Enseñanza Aprendizaje*”  
[versión electrónica]. Universidad Nacional del Nordeste. Corrientes.

- Vigotsky, L. S. (1978). *Pensamiento y lenguaje*. Madrid: Paidós.

## BREVES CURRICULUMS VITAE



**Apellido y Nombre :** MARTINEZ DACUNDA , Hilda Elena

### **TÍTULOS UNIVERSITARIO DE GRADO:**

· Profesora en Filosofía y Ciencias de la Educación. Facultad de Humanidades - UNNE. (1968). 5 años.

· Licenciada en Ciencias de la Educación. Facultad de Humanidades, UNNE. (1987). 5 años.

### **CURSOS DE ACTUALIZACIÓN Y DE POSGRADOS:**

· Curso LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS EN EL NIVEL SUPERIOR Secretaría General Académica. UNNE. 2014. Certificado de Aprobación.

· Curso de Postgrado: METODOLOGÍA DE LAS CIENCIAS SOCIALES. Secretaría General Académica. UNNE. 2013. Certificado de Aprobación.

· Curso LA COMUNICACIÓN DE LA CIENCIA. Organización de los Estados Iberoamericanos para la Educación , la Ciencia y la Cultura- AECID-2012-

· Curso de Postgrado DECONSTRUCCIÓN, HOSPITALIDAD, DEMOCRACIA: LECTURAS POLÍTICAS DE J DERRIDA. Doctorado en Filosofía- Facultad de Humanidades. Universidad Nacional del Nordeste 2011. Certificado de Aprobación.

· SEMINARIO de Postgrado: LAS FORMAS PRIMARIAS DEL CONOCIMIENTO DEL ORDEN SOCIAL: MARX, WEBER Y PIAGET Doctorado en Filosofía- Facultad de Humanidades. Universidad Nacional del Nordeste 2009. Certificado de Aprobación.



· Curso de Postgrado: LA EDUCACIÓN VIRTUAL EN LA ENSEÑANZA UNIVERSITARIA. UNNE Virtu@I- 2008.

· Curso de Diversos Campos Teóricos –Metodológicos para el Abordaje de la Educación a Distancia.. Universidad de Lujan. Red RUEDA. 2007-2008.

## **TRAYECTORIA DOCENTE UNIVERSITARIA**

### **PROFESORA TITULAR**

· 2015-1996 - Profesora Titular Ordinaria (regular) de la Cátedra PSICOLOGÍA PEDAGÓGICA.Y/O PSICOLOGIA DEL DESARROLLO Y DEL APRENDIZAJE Facultad de Humanidades (Profesorados de Filosofía, Geografía, Historia, Letras) – UNNE.

· 2015-1999- Profesora Titular contratada del Seminario COMUNICACIONES EN LA ORGANIZACIÓN. Lic en Relaciones Laborales UNNE.

· 2002-2001- Profesora Titular interina en la cátedra METODOLOGIA DE LAS CIENCIAS SOCIALES. Facultad de Ciencias Económicas. UNNE.

### **PROFESORA ADJUNTO**

· 2015-1997 - Profesora Adjunta interina de Lógica Formal. Facultad de Humanidades. UNNE

· 2015-1997 - Profesora Adjunta Ordinaria de Metodología de las Ciencias. Sociales. Facultad de Ciencias Económicas. UNNE



**Apellido y Nombre** : LA RED MARTÍNEZ, María del Carmen Montserrat

**TÍTULOS UNIVERSITARIO DE GRADO:**

- 2005 - Licenciada en Sistemas - Universidad Nacional del Nordeste, Argentina.
- 1992 - Experta en Estadística y Computación - Universidad Nacional del Nordeste, Argentina.

## **TITULOS DE POSGRADO**

- 2010 – 2008 - Doctora en Matemáticas y Computación - Universidad de Cantabria, España.
- 2010-2008 - Master Universitario en Matemáticas y Computación, Especialidad Minería de Datos y Sistemas Inteligentes Universidad de Cantabria, España.
- 1997-1996 - Magister en Ciencias de la Computación - Universidad de Cantabria, España.
- 2002 - Especialista en Docencia Universitaria - Universidad Nacional del Nordeste, Argentina.

## **CURSOS DE POSGRADOS EN DOCENCIA APROBADOS**

- 2010 - Curso de Posgrado Función Tutorial en Educación Virtual - Universidad Nacional del Nordeste, Argentina.
- 2009 – 2008 - Postgrado Docentes en la Red, Internet en las Aulas - Universidad Católica de Salta, Argentina.
- 1999 - Docencia Universitaria: Teoría y Práctica - Universidad Nacional del Nordeste, Argentina.

## **CERTIFICACIÓN DE COMPETENCIAS**

· 2012 - Certificación de Competencias como Teletrabajador - Rol Laboral de Teletrabajador Genérico, Ministerio de Trabajo, Empleo y Seguridad Social, Argentina.

## **TRAYECTORIA DOCENTE UNIVERSITARIA**

### **PROFESORA TITULAR**

· 2015-2013 - Informática Aplicada a la Gestión del Trabajo - Universidad Nacional del Nordeste, Argentina.

· 2013-1998 - Seminario de Computación y Sistemas de Información Aplicados a la Gestión de Recursos Humanos Trabajo - Universidad Nacional del Nordeste, Argentina.

### **PROFESORA ADJUNTA**

· 2002-1999 - Inteligencia Artificial - Universidad Tecnológica Nacional - Facultad Regional Resistencia, Argentina.

## **DOCENCIA EN MASTRIAS**

· 2012 - Módulo Sistemas Expertos y Redes Bayesianas - Maestría en Informática y Computación – Segunda Edición - Universidad Nacional del Este, Paraguay.

· 2007 - Módulo Sistemas Expertos y Redes Bayesianas - Maestría en Informática y Computación – Primera Edición - Universidad Nacional del Este, Paraguay.

· 2007 - Módulo Sistemas Expertos y Redes Bayesianas - Maestría en Informática y Computación – Universidad Nacional de Pilar, Paraguay.

· 2002 - Módulo Sistemas Expertos y Redes Bayesianas - Maestría en Informática y Computación – Universidad Nacional de Misiones, Argentina.

## **DOCENCIA EN POSGRADO**

· 2014 - Módulo Sistemas de Información para la Gestión Pública - Universidad Nacional del Nordeste, Argentina.

· 2012 - Curso TIC's, como Apoyo a la Docencia - Universidad Nacional del Nordeste, Argentina.

## **INVESTIGACION CIENTÍFICA**

· 2015-2013 - Categoría 4, por la Comisión Regional de Categorización en el Marco del Programa de Incentivos Docentes Investigadores de Universidades Nacionales.

· 2015-2010 – Integrante del Proyecto de Investigación: Caracterizar modalidades de extensión y vinculación de conocimientos científicos y tecnológicos con el medio, mediante la aplicación de indicadores en FACENA.

· 1994-1992 - Integrante del Equipo del Centro de Informática Hídrica en el marco de un Convenio Bilateral entre Argentina e Italia, Ministerio de Obras y Servicios Públicos, Argentina.

· 1992-1988 - Integrante del Equipo de la Dirección de Hidráulica Ministerio de Obras y Servicios Públicos, en el marco de un Convenio Bilateral entre Argentina e Italia, Argentina.

## **ESTANCIAS DOCENTES**

· 2015, 2012-2008, 2004 Universidad de Cantabria, España.

- 2013 - Universidad de Salamanca, (Sede Madrid), España.

- 2003, 2002 - Universidades de Málaga, España.

## **TRAYECTORIA PROFESIONAL**

· 2015-1987 - Centro de Cómputos de la Provincia de Corrientes, Argentina.

· 1988-1987 - Centro de Cómputos del Rectorado de la Universidad Nacional del Nordeste, Argentina.

---

[1] . Profesores de tecnología educativa de la San Diego State University

[2] (Dodge, 2000)), en Adell, J. (2004). Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, Núm. 17./Marzo 04

4 . The WebQuest Page: antigua página de Bernie Dodge todavía con numerosos enlaces a materiales de formación, documentos, etc. : <http://webquest.sdsu.edu/>

[4] McLoughlin, Winnpis y Oliver (2000), en Adell, J. (2004). Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, Núm. 17./Marzo 04

[5] Cabero (1999), en Adell, J. (2004). Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, Núm. 17./Marzo 04