



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**

**FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO**

**La WebQuest  
como una estrategia  
creativa para  
la Educación Básica**

**Tesina**

**Que para obtener el título de licenciado en Diseño Gráfico**

**Presenta:**

**Juan de la Cruz Cedillo Ortega**

**Directora de tesina:**

**Doctora Fabiola Mireya Fuentes Nieves**

**México, D.F. 2015**



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.





Universidad Nacional Autónoma de  
México

Facultad de Artes y Diseño

La WebQuest como una estrategia  
creativa

para la Educación Básica

Tesina

Que para obtener el título en:

Diseño Grafico

Presenta:

Juan de la Cruz Cedillo Ortega

Directora de tesina:

Doctora Fabiola Mireya Fuentes Nieves

México, D.F. 2015

---

# Agradecimientos

A Papá y Mamá

Por su enorme amor y por darme una gran familia.

A mi esposa Elia

Por su gran amor y que con su apoyo y carácter siempre me ha impulsado a lograr mis metas.

A mis hijas Claudia y Anapaula

Por ser mi inspiración y compañía

A mi hermana Hilda

Por su apoyo incondicional y por creer siempre en mí.

A mis hermanos Vicente, Tomás y Rosi

Por su ejemplo y respeto.

---

# Índice

<b>Introducción</b> .....	8
---------------------------	---

<b>Capítulo 1</b> .....	10
-------------------------	----

## ***Educación Básica***

1.1 Conocer los Niveles de la educación básica.....	10
1.2 Identificar los Planes y programas de estudio.....	11
1.3 Clasificar el Material didáctico.....	15

## **Capítulo 2**

### ***Diseño Gráfico y las Tecnologías de la Información y Comunicación.***

2.1 Fundamentos del diseño.....	17
2.2 La Implementación de los elementos del Diseño Gráfico en la <i>WebQuest</i> .....	18
2.2.1 Imágenes. ....	18
2.2.2 Retoque de imágenes.....	19
2.3 Diseño editorial.....	19
2.4 Las Tecnologías de la información y comunicación.....	21
2.4.1 Manejar las Tecnologías de la información y comunicación.....	21
2.5 Aprender a navegar en internet.....	23

## **Capítulo 3**

### ***Estrategias creativas***

3.1 El concepto de la <i>WebQuest</i> .....	26
3.2 Elaborar una <i>WebQuest</i> .....	27
3.2.1 Competencias desarrolladas en las <i>WebQuest</i> .....	28
3.2.1.1 La buena gestión de la información.....	28
3.2.1.2 La lectura y la comprensión de textos.....	28

3.2.1.3	La escritura y la comunicación a través de textos.....	28
3.2.1.4	La creatividad.....	28
3.2.1.5	El aprendizaje en grupos.....	28
3.3	Dominar las diferentes Plataformas.....	29
3.4	Diseñar el Proceso creativo.....	30
3.4.1	Observar.....	31
3.4.2	Investigar.....	31
3.4.3	Describir.....	31
3.4.4	Clasificar.....	31
3.4.5	Desarrollar.....	31
3.4.6	Seguimiento.....	32
3.4.7	Evaluar.....	32
3.5	Desarrollar la <i>WebQuest</i> .....	33
3.5.1	Portada.....	33
3.5.2	Introducción.....	34
3.5.3	Tarea .....	35
3.5.4	Proceso.....	36
3.5.5	Recursos.....	40
3.5.6	Evaluación.....	41
3.5.7	Conclusiones.....	42
3.5.8	Créditos.....	43

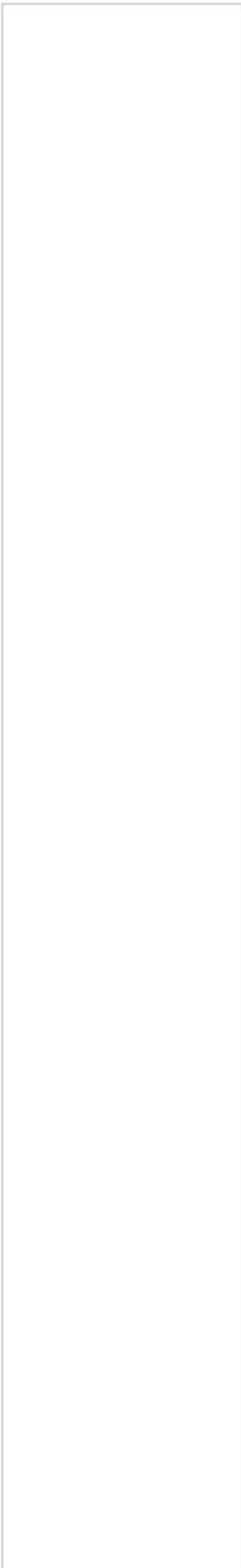
<b>Conclusiones</b> .....	45
---------------------------	----

<b>Bibliografía</b> .....	49
---------------------------	----

<b>Páginas web</b> .....	49
--------------------------	----

<b>Para la <i>WebQuest</i></b> .....	50
--------------------------------------	----

---



# Introducción

# Introducción

La educación en todos sus niveles siempre requiere de una actualización, ya sea en lo social, en lo tecnológico o en lo pedagógico, por citar algunos.

El objetivo de este trabajo consiste en desarrollar, a través de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, una estrategia creativa para la educación básica.

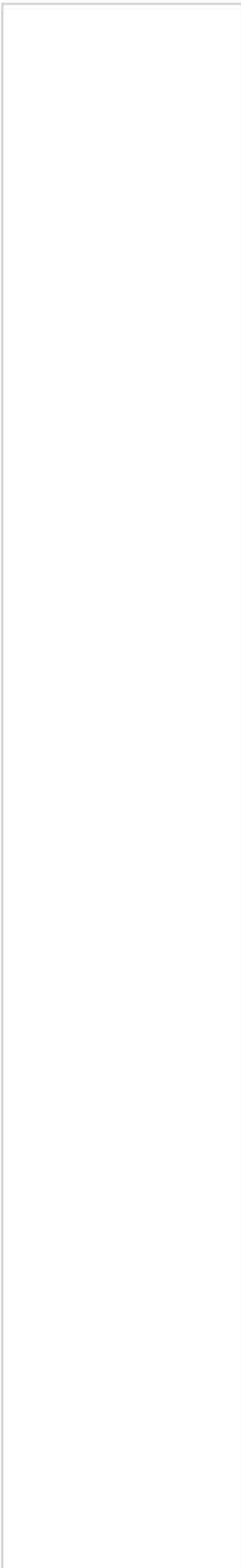
Como inicio es importante conocer los niveles en los que se divide, así como identificar cuáles son los puntos particulares que se busca trabajar de los planes y programas de estudio, principalmente en el sexto grado de primaria, en la materia de Español.

Asimismo mostraré las diferentes clasificaciones del material didáctico.

Aquí expondré la manera de implementar los elementos y la influencia del Diseño Gráfico en una estrategia pedagógica, así como el manejo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación que tenemos a nuestro alcance, de igual manera compartiré las diferentes maneras y recursos para navegar en Internet.

Paso a paso explicaré cómo se desarrolla el diseño del proceso creativo para elaborar una *WebQuest*, buscando como resultado que el alumno exprese su creatividad a través del producto final de esta tarea.

La actualización en el manejo de las nuevas tecnologías para el desarrollo de las actividades creativas, en los alumnos de educación básica, establece la necesidad de una *WebQuest* que, a su vez, favorezca el interés en los alumnos, utilizando una estrategia pedagógica innovadora y que despierte su creatividad.



# Capítulo 1

# Capítulo 1

## Educación Básica

### 1.1 Conocer los Niveles de la Educación Básica

La educación para este siglo representa una gran reto para todos los sistemas educativos en el mundo, si bien existen ejemplos exitosos, no hay una fórmula que pueda funcionar igual de un país a otro. En nuestro país se elaboró, a través de la Secretaría de Educación Pública (SEP), la Reforma Integral de la Educación Básica, que suma los esfuerzos de maestras, maestros, alumnas, alumnos, madres y padres de familia.

La Reforma Integral de la Educación Básica es una política pública que impulsa la formación integral de todos los alumnos de Preescolar, Primaria y Secundaria con el objetivo de favorecer el desarrollo de competencias para la vida y el logro del perfil de egreso, a partir de aprendizajes esperados y del establecimiento de Estándares Curriculares.

### Mapa Curricular de la Educación Básica

La Educación Básica<sup>1</sup>, en sus tres niveles educativos, plantea un trayecto formativo congruente para desarrollar competencias y que, al concluirla, los estudiantes sean capaces de resolver eficaz y creativamente los problemas cotidianos que enfrenten, por lo que promueve una diversidad de oportunidades de aprendizaje que se articulan y distribuyen a lo largo del preescolar, la primaria y la secundaria, viéndose reflejados en el Mapa Curricular.

---

<sup>1</sup> <http://basica.sep.gob.mx/dgdc/sitio/pdf/PlanEdu2011.pdf> (2011) pp 40-41

El Mapa Curricular<sup>2</sup> de la Educación Básica se representa por espacios organizados en cuatro campos de formación que permiten visualizar, de manera gráfica, la articulación curricular; además, los campos de formación organizan otros espacios curriculares estableciendo relaciones entre sí.

Así, también puede observarse, de manera horizontal, la secuencia y gradualidad de las asignaturas que constituyen la educación básica. Por su parte, la organización vertical en periodos escolares indica la progresión de los Estándares Curriculares y las Habilidades Digitales. Es conveniente aclarar que esta representación gráfica no expresa de manera completa sus interrelaciones; en consecuencia, la ubicación de los campos formativos de preescolar y las asignaturas de primaria y secundaria, alineados respecto de los campos de formación de la Educación Básica, se centran en sus principales vinculaciones.

MAPA CURRICULAR DE LA EDUCACIÓN BÁSICA

CAMPOS FORMATIVOS PARA LA EDUCACIÓN BÁSICA	PREESCOLAR			PRIMARIA						SECUNDARIA		
	1°	2°	3°	1°	2°	3°	4°	5°	6°	1°	2°	3°
Lenguaje y comunicación	Lenguaje y comunicación			Español						Español I, II y III		
		Asignatura Estatal: lengua adicional		Asignatura Estatal: lengua adicional						Lenguas extranjeras I, II y III		
Pensamiento matemático	Pensamiento matemático			Matemáticas						Matemáticas I, II y III		
Exploración y comprensión del mundo natural y social	Exploración y conocimiento del mundo			Exploración de la Naturaleza y la Sociedad*	Ciencias Naturales*				Ciencias I (énfasis en Biología)	Ciencias II (énfasis en Física)	Ciencias III (énfasis en Química)	
	Desarrollo físico y salud				Estudio de la Entidad donde Vivo*	Geografía*		Tecnología I, II y III				
							Historia*		Geografía de México y del Mundo	Historia I y II		
									Asignatura Estatal			
Desarrollo personal y para la convivencia	Desarrollo personal y social			Formación Cívica y Ética**						Formación Cívica y Ética I y II		
				Educación Física**						Orientación y Tutoría I, II y III		
	Expresión y apreciación artística			Educación Artística**						Artes: Música, Danza, Teatro, o Artes Visuales		

\* Incluyen contenidos del campo de la tecnología. \*\* Se establecen vínculos formativos con Ciencias Naturales, Geografía e Historia.

<sup>2</sup><http://basica.sep.gob.mx/reformaintegral/sitio/pdf/primaria/plan/Prog6Primaria.pdf> (2011) pp40

## Estándares Curriculares

Los Estándares Curriculares<sup>3</sup> se organizan en cuatro periodos escolares de tres grados cada uno. Estos cortes corresponden, de manera aproximada y progresiva, a ciertos rasgos o características clave del desarrollo cognitivo de los estudiantes.

Los estándares son el referente para el diseño de instrumentos que, de manera externa, evalúen a los alumnos. Asimismo, fincan las bases para que los institutos de evaluación de cada entidad federativa diseñen instrumentos que vayan más allá del diagnóstico de grupo y perfeccionen los métodos de la evaluación formativa y, eventualmente, de la sumativa, sin dejar de tener en cuenta que este tipo de evaluación debe darse con sistemas tutoriales y de acompañamiento de asesoría académica del docente y del estudiante, que permitan brindar un apoyo diferenciado a quienes presenten rezago en el logro escolar y también para los que se encuentren por arriba del estándar sugerido.

El resultado de un sistema como éste es el seguimiento progresivo y longitudinal de los estudiantes.

Estándares Curriculares		
Periodo escolar	Grado escolar de corte	Edad aproximada
Primero	Tercer grado de Preescolar	Entre 5 y 6 años
Segundo	Tercer grado de Primaria	Entre 8 y 9 años
Tercero	Sexto grado de Primaria	Entre 11 y 12 años
Cuarto	Tercer grado de Secundaria	Entre 14 y 15 años

---

<sup>3</sup> <http://basica.sep.gob.mx/dgdc/sitio/pdf/PlanEdu2011.pdf> (2011) pp 43

## 1.2 Identificar los Planes y Programas de estudio

El tema de la *WebQuest* se basa en los aprendizajes de español de sexto grado<sup>4</sup>.

### **Propósitos de la enseñanza del Español en la Educación Básica**

Son una serie de experiencias individuales y colectivas que involucran diferentes modos de leer, interpretar y analizar los textos, además de aproximarse a su escritura y de integrarse en los intercambios orales. Por ello, los propósitos para el estudio del Español en la Educación Básica son que los estudiantes:

- Utilicen eficientemente el lenguaje para organizar su pensamiento y su discurso; analicen y resuelvan problemas de la vida cotidiana; accedan y participen en las distintas expresiones culturales.
- Logren desempeñarse con eficacia en diversas prácticas sociales del lenguaje y participen de manera activa en la vida escolar y extraescolar.
- Sean capaces de leer, comprender, emplear, reflexionar e interesarse en diversos tipos de texto, con el fin de ampliar sus conocimientos y lograr sus objetivos personales.
- Reconozcan la importancia del lenguaje en la construcción del conocimiento y de los valores culturales, además de desarrollar una actitud analítica y responsable ante los problemas que afectan al mundo.

Durante los seis grados de la Educación Primaria, los alumnos participan en diferentes prácticas sociales del lenguaje; al utilizarlas encuentran oportunidades para la adquisición, el conocimiento y el uso de la oralidad y la escritura.

---

4

<http://basica.sep.gob.mx/reformaintegral/sitio/pdf/primaria/plan/Prog6Primaria.pdf> (2011) Primera edición electrónica pp13-20

La Educación Primaria recupera lo iniciado en la Educación Preescolar respecto de la enseñanza de la lengua, y sienta las bases para el trabajo en la Secundaria. Así, la Escuela Primaria debe garantizar que los alumnos:

- Participen eficientemente en diversas situaciones de comunicación oral.
- Lean comprensivamente diversos tipos de texto para satisfacer sus necesidades de información y conocimiento.
- Participen en la producción original de diversos tipos de texto escrito.
- Reflexionen consistentemente sobre las características, funcionamiento y uso del sistema de escritura (aspectos gráficos, ortográficos, de puntuación y morfosintácticos).
- Conozcan y valoren la diversidad lingüística y cultural de los pueblos de nuestro país.
- Identifiquen, analicen y disfruten textos de diversos géneros.

Los Estándares Curriculares de Español integran los elementos que permiten a los estudiantes de Educación Básica usar con eficacia el lenguaje como herramienta de comunicación y para seguir aprendiendo. Se agrupan en cinco componentes, cada uno de ellos refiere y refleja aspectos centrales de los programas de estudio:

1. Procesos de lectura e interpretación de textos.
2. Producción de textos escritos.
3. Producción de textos orales y participación en eventos comunicativos.
4. Conocimiento de las características, función y uso del lenguaje.
5. Actitudes hacia el lenguaje.

### 1.3 Clasificar el Material Didáctico.

El Material Didáctico es aquel que reúne medios y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje<sup>5</sup>. Suele utilizarse dentro del ambiente educativo para facilitar la adquisición de conceptos, habilidades, actitudes y destrezas.

Es un instrumento que facilita la enseñanza–aprendizaje, se caracteriza por despertar el interés del estudiante adaptándose a sus características, por facilitar la labor docente y, por ser sencillo, consistente y adecuado a los contenidos.

Es importante considerar que el Material Didáctico debe contar con los elementos que posibiliten un cierto aprendizaje específico.

Los especialistas afirman que, para resultar didáctica, una obra debe ser:

**Comunicativa.** Tiene que resultar de fácil comprensión para el público al cual se dirige.

**Tener una estructura.** Ser coherente en sus partes y en su desarrollo.

**Pragmática.** Para ofrecer los recursos suficientes que permitan al estudiante verificar y ejercitar los conocimientos adquiridos.

Cabe destacar que no sólo los libros o los diversos materiales impresos pueden constituir un Material Didáctico, las películas, los discos, los programas de computación y los juegos, por ejemplo, también pueden serlo.

---

<sup>5</sup> <http://es.slideshare.net/oliviagt/clasificacion-de-materiales-didcticos-presentation> (2008)



**Capítulo 2**

# Capítulo 2

## El Diseño Gráfico y las Tecnologías de la Información y Comunicación.

### 2.1 Fundamentos del Diseño

El diseño es un proceso de creación visual con el propósito<sup>6</sup> de cubrir exigencias prácticas, es decir, que el diseñador debe encontrar soluciones adecuadas, a partir de las que se pueda trabajar de manera intuitiva; sin embargo, sólo explorando e investigando todas las situaciones visuales posibles, se llegará a una solución profesional.

*Los Elementos del Diseño se dividen en:*

**Elementos Conceptuales**, el punto, la línea, el plano y el volumen.

**Elementos Visuales**, la forma, la medida, el color y la textura.

**Elementos de Relación**, la dirección, la posición, el espacio y la gravedad.

**Elementos Prácticos**, la representación, el significado y la función.

---

<sup>6</sup> Wong, Wucius, Fundamentos del Diseño bi y tri dimensional (1991) (7ª ed.)

## **2.2 La Implementación de los elementos del Diseño Gráfico en la *WebQuest***

Cuando un Diseñador Gráfico se introduce a temas nuevos, lo primero que hace es revisar los materiales gráficos, desde las portadas de libros, revistas y demás materiales sobre dicho tema.

Así, cuando empiezo a revisar algunos de los materiales de las *WebQuest* existentes me pongo en el lugar de los alumnos y la verdad es que visualmente no me atrae ninguno debido a que son materiales aburridos que no llaman mi atención, esto fue lo que más me motivó para elaborar una *WebQuest* que desde el primer momento fuera atractiva y que los alumnos tuvieran ganas de elaborar, y no por el simple hecho de cumplir con una tarea para obtener una calificación.

Los elementos del Diseño Gráfico están presentes de manera preponderante, ya que se busca tener un elemento atractivo para los alumnos, pretendiendo que sea una estrategia creativa para generar un interés, de manera directa, ya que para los jóvenes de 6º de primaria, el impacto de las imágenes es crucial para generar un interés.

### **2.2.1 Imágenes.**

Captamos la información visual de muchas maneras.<sup>7</sup> Las fuerzas perceptivas y kinestésicas, de naturaleza fisiológica, son vitales para el proceso visual. Nuestra manera de permanecer de pie, de movernos, de mantener nuestro equilibrio y de protegernos, así como de reaccionar a la luz, la oscuridad o los movimientos bruscos, son factores importantes para nuestro modo de recibir e interpretar los mensajes visuales. Todas estas respuestas son naturales y actúan sin esfuerzo; no tenemos que estudiarlas ni aprender a darlas.

---

<sup>7</sup> Dondis D. Andrea Sintaxis de la imagen, *A primer of visual literacy* (1973)

Pero están influidas y posiblemente modificadas por estados psicológicos del ánimo, por condicionamientos culturales y, finalmente, por las expectativas ambientales. El cómo vemos el mundo afecta casi siempre a lo que vemos. Después de todo, el proceso es muy individual en cada uno de nosotros. El control de la mente viene frecuentemente programado por las costumbres sociales.

La temática de la tarea a realizar tiene que ver con cuestiones de leyendas y de terror, es por eso que se utilizó fondo negro, así como imágenes también oscuras en su temática y presentación.

### **2.2.2 Retoque de imágenes.**

Debido a la importancia de las imágenes en la *WebQuest*, ya que cumplen con la tarea de “enganchar” a los alumnos para que les interese realizar esta tarea, tanto la temática como la calidad de las imágenes son requisitos indispensables y, para obtener un mejor resultado, se utilizó Photoshop como programa para manipularlas. En este caso no se modificaron en exceso ya que sólo fue un poco el contraste para hacerlas más dramáticas, conforme a la temática utilizada

Así, también modifiqué el contorno para fundirlas con el fondo, obteniendo más profundidad e intimidad.

Finalmente, la recorté un poco para recuadrar la imagen y lograr con eso un mayor impacto.

### **2.3 Diseño editorial.**

El diseño editorial es la rama del Diseño Gráfico que se especializa en la diagramación y composición de distintas publicaciones, tales como libros, revistas o periódicos, por mencionar las de más relevancia. Incluye el diseño de los interiores y el exterior de los textos, siempre teniendo en cuenta un concepto creativo que define a cada publicación, así como las condiciones y necesidades de impresión y de difusión.

El diseño editorial busca, por sobre todas las cosas, lograr una unidad armónica<sup>8</sup>entre el texto, la imagen y la diagramación, que permita expresar el mensaje del contenido, que tenga valor estético y que impulse el interés por la publicación.

Si bien el contenido es fundamental, el éxito en el mercado editorial depende, en gran medida, del diseño de la presentación de una publicación, ya que éste puede hacerla sobresalir.

Dado que el mundo actual presenta una cantidad enorme de estímulos visuales, el diseño editorial es fundamental para que el lector potencial de una publicación se convierta en un lector interesado. Hay que prestar especial atención sobre todo al diseño exterior de la publicación.

Debe favorecerse una perspectiva tecnológica que permita el ejercicio competente y constructivo, más allá de las habilidades operativas, considerando que la tecnología no es un fin, sino un medio para producir objetos de interés. Asimismo, debe estimularse el desarrollo de capacidades creativas para proponer soluciones innovadoras y desarrollar conceptos novedosos

El texto se concibe a partir de dos enfoques básicos: forma y contenido. Su intención es dotar de elementos técnicos para optimizar aspectos de legibilidad de los diferentes tipos de textos.

La producción se ve como el medio de integración de los recursos técnicos y tecnológicos en los procesos de producción editorial.<sup>9</sup> Además, se pretende promover un interés por la actualización permanente ante la constante transformación en las diferentes áreas de producción y reproducción.

---

<sup>8</sup><http://es.slideshare.net/TaniaGomez/diseo-editorial-4535705>

<sup>9</sup><http://espana.bookdesignonline.com/vinculos-diseno-editorial.aspx>

El proceso de investigar, planear, organizar, dar forma, materializar, aplicar y evaluar *lo que se dice, cómo se dice, a quién se le dice, para qué se dice, dónde y cuándo se dice*, sigue siendo esencial, lo es cada vez más, en el éxito del resultado, no a pesar, sino junto con la decisión de usar las diferentes tecnologías, ya sean las de la imprenta o las del mundo digital: *por qué medio se dice*.

## **2.4 Las Tecnologías de la Información y Comunicación.**

El concepto de tecnologías de la información básicamente se refiere al manejo de aparatos digitales que se utilizan para la gestión de información.

Como primer paso debemos reconocer que las Tecnologías de la Información y la Comunicación son simples herramientas tecnológicas, que en estos tiempos se han o las hemos hecho necesarias para la vida diaria, desde simples tareas como mirar la hora o recabar información desde lugares lejanos, cosa que anteriormente era de muy difícil acceso, hasta tener una conversación con un amigo en el otro lado del mundo.

Para el diseñador gráfico ha representado una oportunidad para mostrar y desarrollar su creatividad, aquí es pertinente aclarar que las herramientas tecnológicas no deben de sustraer la obligación de bocetar de la manera tradicional, ya que esta práctica es básica, tanto como conocer las herramientas electrónicas y las de acabado de producto, como en general todo el proceso de producción.

### **2.4.1 Manejar las Tecnologías de la Información y Comunicación.**

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación son como cualquier herramienta que cumple con un diseño específico para lo que fue hecha. Ya cuando el diseñador tiene un propósito y un esquema creativo, busca como fin que lo diseñado cumpla con las expectativas creadas en relación con las necesidades de comunicación.

En una sociedad compleja y cambiante necesitamos aprendices permanentes, autoregulados y autodirigidos<sup>10</sup>, es decir que no sólo necesitamos saber muchas cosas o de muchos temas, sino que seamos siempre aprendices y que definamos nuestros objetivos.

Lo que necesitamos son creadores de conocimiento y no reproductores de lo ya sabido, es decir, dar el paso hacia cosas que valga la pena conocer, porque simplemente con las tecnologías de la información se puede adquirir mucha información; sin embargo, alguien educado no lo es porque sepa muchas cosas, sino porque sabe dar respuestas a necesidades de diferente tipo, adquirir conocimientos y técnicas para generar más conocimiento.

Desde la década de los años 90 empezó el auge por los equipos de cómputo, convirtiéndose en una herramienta más accesible por su comercialización y, precisamente para las soluciones de las artes graficas, a esta plataforma se le conoce como *Desktop Publishing*. Ella condujo a una nueva época para la industria de las artes gráficas, llevando a los diseñadores, también gráficos, a un nivel más tecnológico y haciéndolo su territorio natural para las siguientes generaciones, con la llegada de más equipos y más tecnología, como son escáneres, impresoras láser etc.

Año con año se han estado actualizando, a la par de esto la función del Diseñador Gráfico vio ampliado su horizonte, ya que pasamos de los impresos en papel con un proceso mecánico hasta soluciones digitales en la *web* con imágenes en alta definición.

Claro que la creatividad no necesita de mucha ciencia, sólo de una idea, como de la capacidad y desarrollo de estrategias adecuadas, además de una planeación eficiente.

---

<sup>10</sup> Jordi Adell Centre d'Educació i Noves Tecnologies Universitat Jaume I

## **2.5 Aprender a navegar en Internet.**

La naturaleza del Internet es la de contener información y si bien en un principio la red y la información contenida en ella eran manejadas por grandes instituciones, ya fueran comerciales o educativas, en ese inicio sólo ellos controlaban los contenidos. Ya en la segunda versión del Internet, conocida como la web 2.0, la información y los contenidos podían modificarse y publicarse por los usuarios, significando un gran avance en la explosión de la red, como el más poderoso medio de comunicación.

La evolución natural era la de poder crear conocimiento y compartirlo, esto también conlleva a una nueva responsabilidad para los usuarios, llamados ciudadanos digitales, aun así hay dos tipos de usuarios de la red, los visitantes y los nativos, ¿y cómo es que los definimos?

Los visitantes son aquellos que sólo están por momentos y tienen acceso a su correo electrónico para estar comunicados ocasionalmente en algún chat o en alguna red social.

Los nativos son aquellos que están inscritos en cuando menos tres redes sociales, y son asiduos a ellas y las consultan frecuentemente, así también publican contenidos y sostienen pláticas, compartiendo ubicaciones, fotografías estados de ánimo, pequeños videos, etcétera.

Asimismo, ser nativos o visitantes de la Internet nos obliga a seguir reglas de tipos social, así como de ética personal, ya que si bien el Internet no está regulado por entidad alguna, si debemos obedecer ciertas regla no escritas, como por ejemplo no publicar información falsa y respetar los derechos de autor de cualquier información que consideremos importante para reproducir en redes sociales, entre algunas otras situaciones.



Capítulo 3

# Capítulo 3

## Estrategias Creativas.

La tarea del diseñador gráfico es comunicar ideas de manera clara sencilla y directa, utilizando elementos visuales principalmente y en ocasiones acompañadas de algún audio, con una interrelación adecuada y que sea agradable a los sentidos.

Para llegar hasta este punto, la educación visual de un diseñador gráfico ha llevado un largo proceso que inicia desde las primeras tareas escolares en la universidad o algunos casos desde el bachillerato.

El diseñador, por ser interdisciplinario, aporta una importante cantidad de aptitudes en el área educativa, como es el caso del material didáctico. Aunque también el proceso merita una complejidad particular ya que es un campo rígido, donde el desarrollo de un concepto es consensuado por catedráticos, pedagogos, intelectuales y demás profesionales de los temas educativos a su vez también se enriquece de voluntarios dispuestos a aportar ideas frescas.

La elaboración de una *WebQuest* con un contenido de interés y visualmente atractiva, supone una comunión de muchos elementos, que les ofrecerá a los alumnos para la realización de esta tarea; entre ellos están: La creatividad, un tema original, actividades interesantes, libertad de expresión y hasta calcular la calificación de la actividad.

### 3.1 El concepto de la *WebQuest*

El creador de las *WebQuest*, Bernie Dodge 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” (Dodge, 1995). Yoder (1999) afirma que es “un tipo de unidad didáctica... que incorpora vínculos a la World Wide Web.

Las buenas *WebQuest* provocan procesos cognitivos superiores (transformación de información de fuentes y formatos diversos, comprensión, comparación, elaboración y contraste de hipótesis, análisis-síntesis, creatividad, etc.). Para que los alumnos usen estas funciones superiores de la cognición, las *WebQuest* utilizan “andamios cognitivos” (scaffolding), un concepto muy relacionado con el de Zona de Desarrollo Próxima de Vigotski. Se trata de estrategias para ayudar los estudiantes a organizar la información en unidades significativas, analizarla y producir respuestas nuevas.

Una *WebQuest* está elaborada alrededor de una tarea atractiva y posible de realizar que promueve pensamiento de orden superior de algún tipo. Tiene que ver con hacer algo con la información. El pensamiento puede ser creativo. (Bernie Dodge)

Una *WebQuest* es un tipo de actividad didáctica basada en presupuestos constructivistas del aprendizaje y la enseñanza que se basa en técnicas de trabajo en grupo por proyectos y en la investigación como actividades básicas de enseñanza/aprendizaje. (Jordie Adell)

Existen muchas cosas que vale la pena llevar a cabo en los colegios utilizando la Red y las *WebQuests* son tan solo una posibilidad. Se prestan especialmente para temas que requieren pensamiento de orden superior y tareas con múltiples resultados finales posibles. (Bernie Dodge)

Bernie Dodge profesor de tecnología educativa de la San Diego State University

Jordi Adell Centre d'Educació i Noves Tecnologies Universitat Jaume I

### **3.2 Elaborar una *WebQuest*.**

En el año 2010 la Administración Federal de Servicios Educativos en el Distrito Federal y la Dirección General de Servicios Educativos Iztapalapa, por medio de sus cuatro direcciones regionales: San Miguel Teotongo, San Lorenzo Tezonco, Juárez y Centro; y de sus correspondientes departamentos Técnicos y en el marco del programa de Habilidades Digitales para Todos; formaron grupos de facilitadores en las diferentes Jefaturas de Sector y Zonas de Supervisión de los diferentes niveles educativos, Preescolar, Primaria, Secundaria, Especial y Nocturnas, con el fin de mostrar diferentes actividades y metodología pedagógicas a los directivos de los centros educativos antes mencionados, con la finalidad de que dicha capacitación sea una importante actualización de los docentes frente a grupo. Una de las temáticas de estos cursos fue la de mostrar cómo se realiza una *WebQuest* y su implementación en la planeación de actividades. Cabe mencionar que para la realización de los talleres y diplomados, se contó con la participación de el centro de desarrollo informático “Arturo Rosenblueth”.

La implementación de la *WebQuest* en las escuelas es una herramienta de apoyo para los docentes, por lo tanto, ellos toman la decisión de cuando y como la implementarán, así como la materia con la que desean impactar con ésta estrategia pedagógica.

Dentro de un marco didáctico, la *Webquest* se revela como una metodología muy adecuada para incorporar internet en el aula.

Es un modelo simple y rico para los usos educativos de la red. Asimismo, se articula muy bien con teorías pedagógicas como el constructivismo. Es una metodología para construir aprendizajes significativos y realizar trabajos interdisciplinarios.

La *WebQuest* como actividad se focaliza en que los alumnos trabajen en la gestión de la información que se propone. Se busca evitar la copia directa de los sitios (copy-paste), vicio habitual del trabajo con internet, el trabajo de transformación de la información se enmarca en un juego de roles o en la simulación de una situación profesional; las actividades se proponen generalmente para trabajar en grupo.

### **3.2.1 Competencias desarrolladas en las *WebQuest*.**

Las competencias movilizan y dirigen todos los componentes – conocimientos, habilidades, actitudes y valores– hacia la consecución de objetivos concretos.

#### **3.2.1.1 La buena gestión de la información**

El manejo de la información y su gestión son aspectos relevantes dentro de la materia de español, dentro de la educación básica, con la realización de una *WebQuest* se desarrolla de manera amplia esta competencia, ya que no solo se busca que se investigue y se seleccione sino que también se realice una construcción de nuevos conocimientos y su difusión al interior del grupo.

#### **3.2.1.2 La lectura y la comprensión de textos.**

El alumno ampliara su capacidad de comprensión de los textos a través de la información obtenida con los diferentes ejercicios de manejo del lenguaje e información captada, de diversas fuentes, así como una optima difusión, como nuevos conocimientos.

#### **3.2.1.3 La escritura y la comunicación a través de textos.**

El alumno desarrollara el manejo del lenguaje escrito para comunicar ideas de una manera clara y precisa.

#### **3.2.1.4 La creatividad.**

El alumno desarrollara su creatividad para emitir mensajes visuales y escritos, a partir de información obtenida de una investigación de campo.

#### **3.2.1.5 El aprendizaje en grupos.**

El alumno obtendrá conocimientos a partir de la realización de un trabajo colaborativo al interior del grupo, desarrollando sus ideas personales.

No es la única ni principal manera de trabajar para lograr el desarrollo del pensamiento crítico de los alumnos, Pero sí una nueva estrategia de este momento que brinda un valor agregado más a los recursos de los docentes, y permite la transformación y la construcción del conocimiento.

### **3.3 Dominar las diferentes Plataformas**

El uso de una plataforma tecnológica en la actualidad requiere de un conocimiento y habilidad que se desarrolla día a día, Esta serie de recursos electrónicos principalmente, se conjuntan para que un usuario pueda realizar una serie de tareas vinculadas a un quehacer u objetivo personal o profesional.

El objetivo principal de esta *WebQuest* es impactar en los alumnos de la Educación Básica, la plataforma tecnológica con la que contamos en las escuelas públicas es limitada pero tiene lo necesario, un aula digital equipada con 25 PC's de escritorio, acceso a internet, impresora y scanner, así como un docente facilitador y que su labor es auxiliar a los docentes y alumnos.

Anteriormente cuando revisamos el mapa curricular de la Educación Básica se muestra como las habilidades digitales están presentes en todos los niveles.

Un Diseñador Gráfico requiere de ciertas herramientas tecnológicas, así como un ingeniero, un médico, o un contador dependiendo de la profesión o necesidad particular.

En particular los diseñadores gráficos tienen necesidades específicas ya que por la naturaleza de la profesión es necesaria una plataforma tecnológica de punta, es decir que por ejemplo para el trabajo de fotografía y la manipulación de imágenes necesitamos una cámara digital de gran calidad para la captura de imágenes, así como un monitor de gran tamaño para su manipulación y de la mano de un programa como Photoshop que nos ayudara a plasmar la idea que tenemos o la necesidad de comunicar algún mensaje.

El acceso a internet, amén de que aún no es enteramente un servicio público, es relativamente sencillo, lo intrincado es elegir a través de cual dispositivo electrónico lo haremos, desde computadoras de escritorio o portátiles, consolas de juegos, tabletas digitales, teléfonos inteligentes y hasta, cada vez más pequeños, dispositivos para muñeca o gafas digitales, en fin, un vasto y creciente sistema de canales inventados o por inventar.

### **3.4 Diseñar el Proceso creativo.**

Un proceso creativo que es exitoso, sigue una metodología sorprendentemente similar a un genérico proceso científico, observar, investigar, describir, clasificar, desarrollar, seguir y evaluar, todo ello apegándose a gran un sentido ético, que deja de lado, vicios y malas costumbres como la satisfacción personal.

La finalidad de un proceso creativo es comunicar con eficacia, es transmitir información que generan racionalidad o emoción, algo que dista enormemente de la realidad de los materiales pedagógicos, que lejos de implantar contundentemente información de interés, usan soluciones visuales escasamente planeadas, poco atractivas y por ende ineficientes.

Basado en la anterior premisa, diseñar una WebQuest es todo un apasionante reto debido al segmento que va dirigido, el complejo mundo adolescente donde lo visual es preponderante pero las letras limitadas, todo ello resultado de una niñez plena de interfaces digitales en los diferentes dispositivos, que comunican sin que el usuario tenga desarrollada la destreza de la lecto-escritura a través de íconos o gráficos que disparan acciones específicas como son la reproducción de música, videos, juegos, etc.

Es por ello que el desarrollo de la interfaz del WebQuest usa gráficos familiarizados al mundo adolescente del momento, películas y parafernalia con temática de vampiros, magos, zombies y demás, creando así el deseado sentido de pertenencia en relación al producto usuario, es decir WebQuest y educandos; dichas soluciones gráficas basan en los planes y programas de educación vigentes, en este caso particularmente la área de español.

El primer paso es la realización de una entrevista, seguida de una recopilación de datos y finalmente, dar paso a la elaboración de una historieta gráfica o "cómic", mismo que actualmente goza de mayor fama entre el segmento elegido adolescente, convirtiéndola así en una poderosa herramienta pedagógica. Proceso creativo. Como lo hemos expuesto claramente en párrafos anteriores, el proceso creativo de ideas consta de acciones específicas que enlistamos y desarrollamos a continuación.

#### **3.4.1. Observar.**

El primer paso es obtener información por medio de la observación de las diferentes necesidades o características del tema de nuestro interés, este antecedente nos servirá como una de las líneas base para el desarrollo de nuevas ideas.

#### **3.4.2 Investigar.**

Probablemente la parte del proceso creativo más importante, éste nos indica y enseña acerca del pasado y presente de tema elegido para el programa WebQuest, información que nos asistirá en el desarrollo y propuesta de ideas frescas e innovadoras para el futuro.

#### **3.4.3 Descripción.**

A manera de termómetro en tiempo real, esta parte muestra la realidad, ambiciones y alcances de nuestro proyecto WebQuest, con la información recopilada en los puntos de observación e investigación, la descripción abre la puerta al comienzo de soluciones concretas.

#### **3.4.4 Clasificación.**

Definición de las herramientas y materiales prácticos con los que contaremos la implementación del programa WebQuest..

#### **3.4.5 Desarrollo.**

Planeación, proyección e implementación de una estrategia de trabajo, concreta, ordenada y clara.

### **3.4.6 Seguimiento.**

Conforme a ruta trazada en el anterior punto perseguir y cumplir objetivos, de ser necesario realizar ajustes para realizar lo establecido en tiempo y forma.

### **3.4.7 Evaluación.**

Autoevaluación del proyecto en sus resultados finales, observación objetiva de la metodología y rendimiento de la misma, examinando fortalezas, debilidades y oportunidades del proyecto *WebQuest*.

### 3.5 Desarrollar la WebQuest.

¿Cuáles son los elementos que componen una WebQuest?

- |                 |               |                 |
|-----------------|---------------|-----------------|
| 1 Portada.      | 4 Proceso.    | 7 Conclusiones. |
| 2 Introducción. | 5 Recursos.   |                 |
| 3 Tarea.        | 6 Evaluación. |                 |

#### 3.5.1 Portada.

¿A que le tienes miedo? Es el título.



Como ya lo había explicado anteriormente la imagen debe de cumplir como un elemento de que influya en el ánimo del alumno para realizar esta tarea, aquí utilice una imagen que invita a entrar a un lugar desconocido y de características particulares tal vez un panteón o una mansión embrujada, y que mejor escenario para la temática que se maneja, en la parte baja la frase: *Una Webquest de miedo.*

### 3.5.2 Introducción.

Esta sección proporciona a los alumnos la información básica sobre la actividad, les orienta sobre lo que les espera y mantiene su interés mediante una formulación atractiva. Los proyectos deben presentarse en función de sus experiencias pasadas o de sus metas futuras, importantes por sus implicaciones globales, urgentes porque necesitan una pronta solución, o divertidos ya que ellos pueden realizar algo o desempeñar un papel.



El propósito de esta sección es preparar a los lectores y despertar su interés por la tarea, no contar todo lo que hay que hacer con las preguntas ¿Quién te da más miedo? ¿los vivos o los muertos? se ubica al alumno en una realidad cercana a él y a las tradiciones mexicanas.

### 3.5.3 Tarea.

En esta parte de la tarea, se empiezan a desglosar las diferentes actividades que deberá de realizar el equipo de manera general.

Lo anterior les servirá a los integrantes del equipo como un referente para determinar sus fortalezas para los diferentes roles que se asignaran más adelante.



- Deberán entrevistar a la gente de la 3ª edad, para recopilar información sobre las leyendas que conocen y han pasado de generación en generación.
- Dentro del cuestionario de la entrevista deberán realizar una serie de preguntas acerca de lo que opinan de la inseguridad en su época de jóvenes y en la época actual.
- Escogerán la leyenda que mas llamo la atención del equipo, realizaran un guion e ilustrarla de manera gráfica (en computadora, en papel, o de las dos maneras) se vale también enriquecer la historia, hay que echarle mucha creatividad.

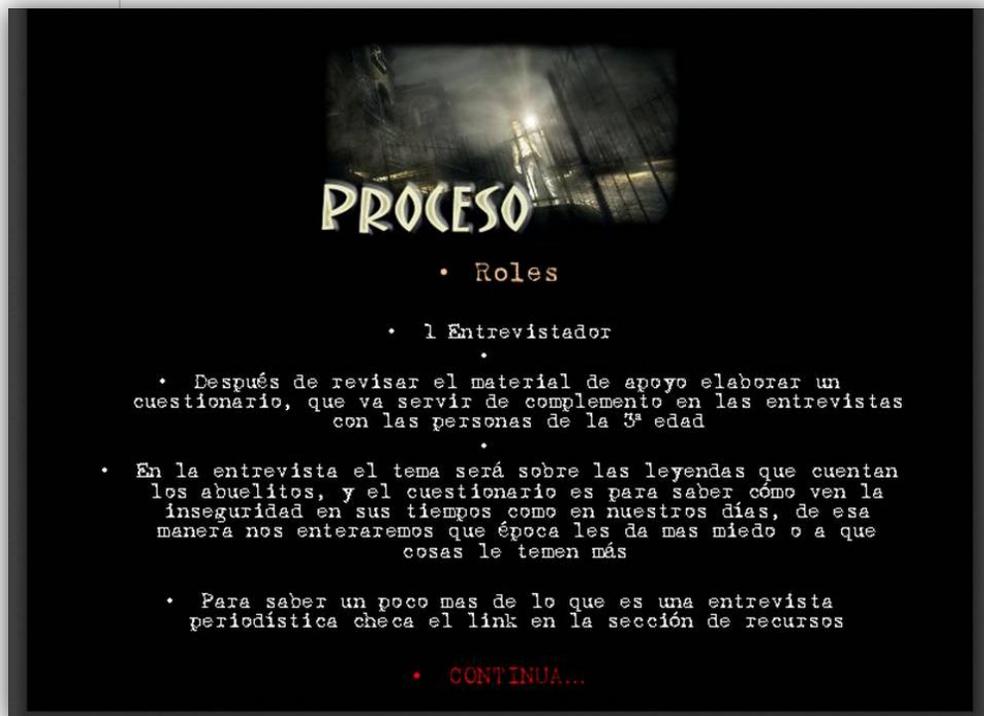
### 3.5.4 Proceso.

¿Qué pasos debe dar el alumno para realizar la tarea propuesta? Una lista numerada ayudará a comunicar la idea de una secuencia ordenada.

Esta sección ayudará a los alumnos a entender “qué hay que hacer” y en qué orden.

#### La primera semana.

El proceso está dividido en varias partes este es el inicio donde el equipo empieza con el trabajo colaborativo y determinando las generalidades de las actividades.

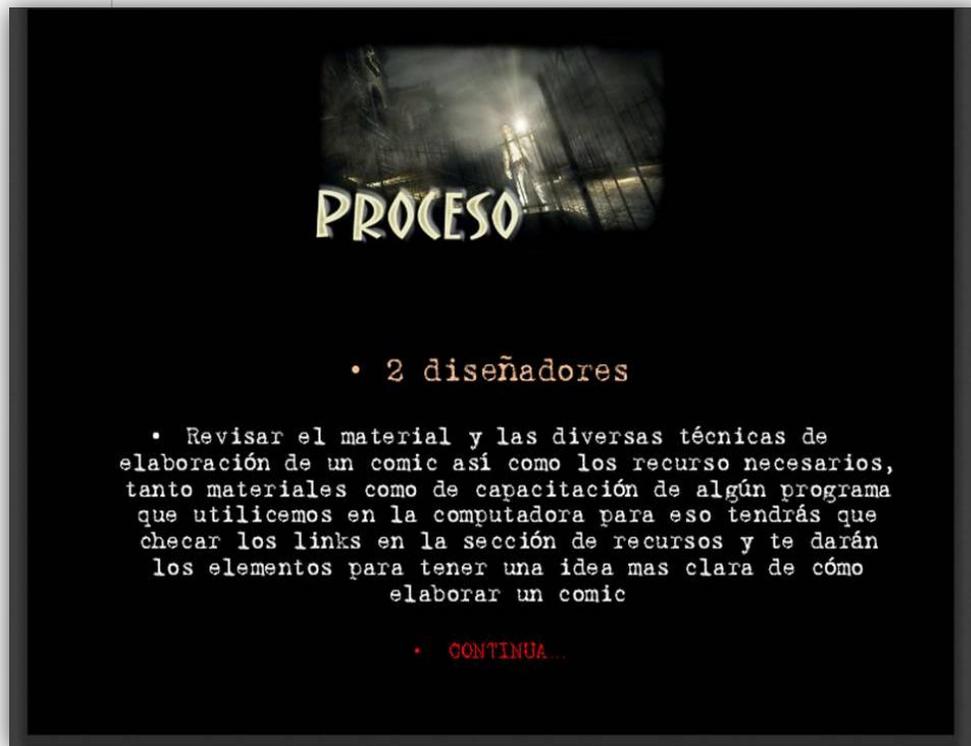


Así mismo se determina el número de integrantes y los tiempos en que se deberán de cumplir las diferentes etapas de la elaboración de la *WebQuest*.

También se deberán de asignar los roles, recomendándole a los equipos que se establezcan según aptitudes, gustos y habilidades de cada uno de los integrantes.

En esta parte del proceso se inicia con la entrevista, para conocer y aprender de manera más formal de cómo realizarla le incluí la recomendación de un vínculo en internet para conocer cómo se elabora una entrevista periodística.

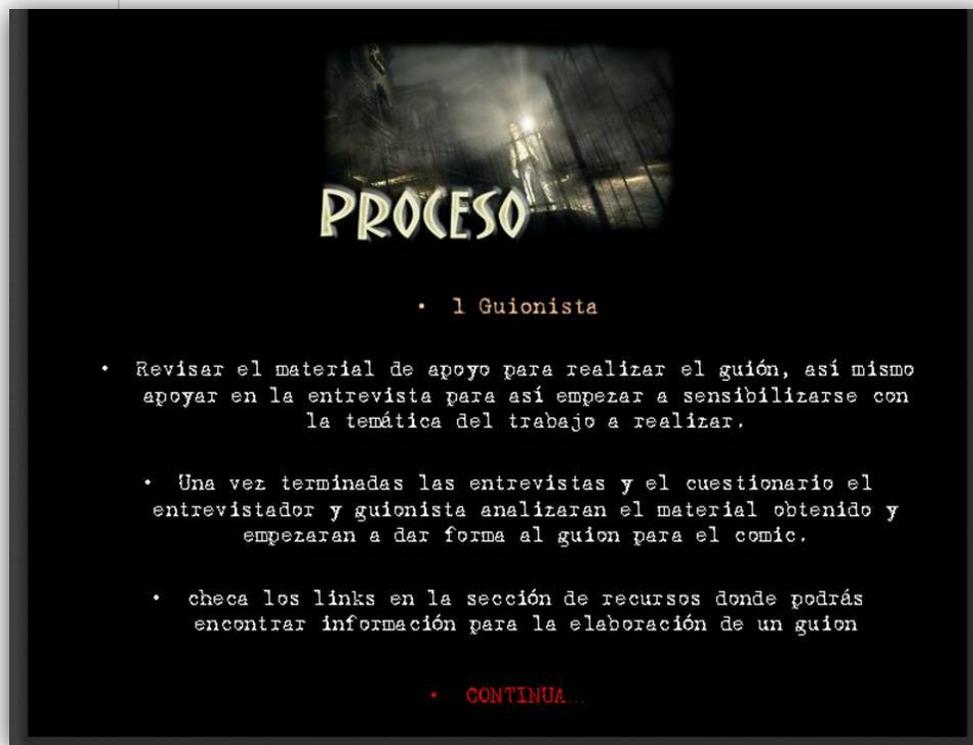
Una vez asignado quien o quienes serán los entrevistadores y guionistas se continúa con la segunda sección de la tarea.



Se continúa con el trabajo colaborativo, ya que la parte del guionista es de suma importancia, porque tiene que analizar muy bien el material obtenido de las diferentes entrevistas realizadas por sus compañeros, y proceder a la adaptación del material periodístico para elaborar el guión literario del cómic.

En la tercera parte del proceso y ya empezando la revisión y análisis de los resultados de la entrevista se inicia con la realización del cómic, aquí es el momento donde los alumnos deberán mostrar su lado creativo, partiendo de la información recabada en el trabajo anterior y con los resultados arrojados por la entrevista, y con esos elementos se procede a la adaptación del guion literario, y que más adelante será entregado a los encargados de realizar el cómic.

En esta parte los alumnos deberán revisar los fundamentos del diseño<sup>11</sup> como son: el plano de la imagen, la forma en sus diferentes casos (puntos, líneas, planos, formas positivas y negativas, distribución de color, etc) así como la estructura visual que se manejara en la diagramación del comic para un resultado que impacte a los lectores.



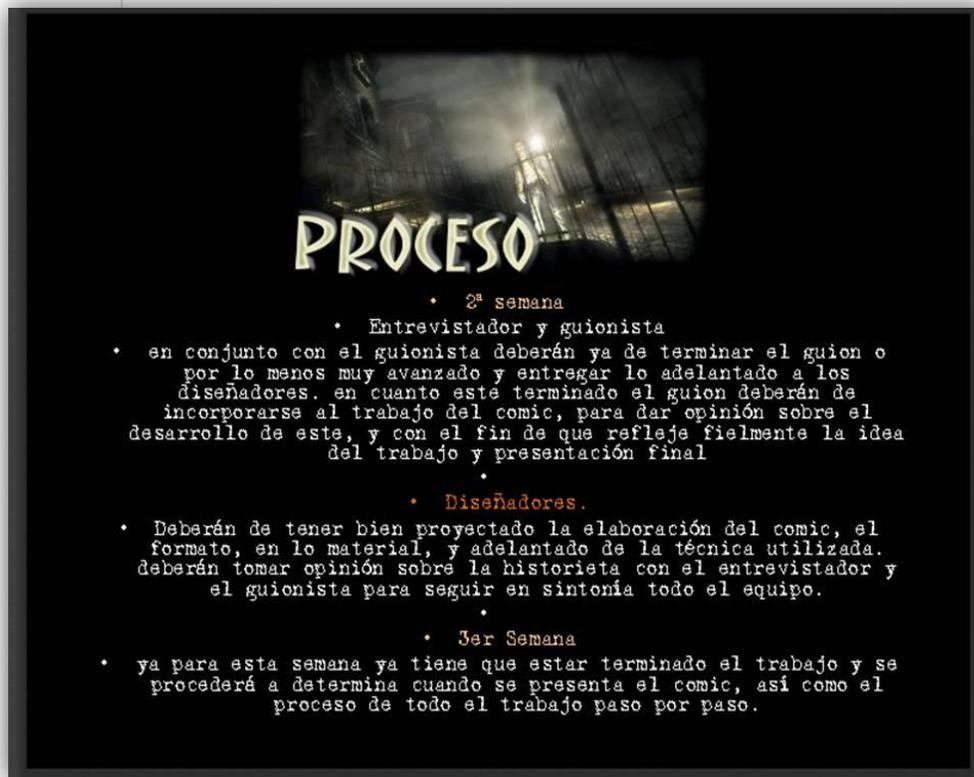
---

<sup>11</sup>Wong Wucius Fundamentos del Diseño bi y tri dimensional (1991) (7ª ed.)

También se recomienda ir a los recursos para conocer como se realiza un comic con las herramientas en línea.

### **La segunda semana.**

Aquí la cuarta parte del proceso donde empieza el trabajo fuerte de los diseñadores del cómic. Lo recomendable es que ya deberá de estar terminado el guión, y determinada la elaboración y presentación del cómic, en esta parte el equipo deberá trabajar en conjunto ya que todos de alguna manera han realizado su tarea y aun y como observadores podrán dar sus puntos de vista.



### **La tercera semana.**

En esta sección del proceso, el trabajo en grupo será determinante en el proceso de la *WebQuest* ya que se entrelazan los resultados y análisis de las entrevistas, con el trabajo en el guión y las características físicas y de contenido del comic, y finalmente se trabajara en la presentación del producto final.

### 3.5.5 Recursos.

Aquí encontrarán recursos para la entrevista el guión y el cómic, aun así si lo consideran necesario podrán extender sus búsquedas en la red, y adicionarlo en la presentación de los recursos utilizados para la elaboración de la *WebQuest*, siempre recomendándoles que sean responsables en dichas búsquedas

Esta sección es una de las que más atención se debe tener al elaborar una *WebQuest*, ya que la investigación de los recursos que tenemos en la red deben ser los más directos y limpios, en el sentido de que no debe de tener elementos distractores dentro de la pagina o blog del cual obtendremos la información.



RECURSOS

- En esta sección podrás encontrar la ayuda en línea para desarrollar muy bien el rol que te corresponde y presentarlo de manera profesional aun cuando también tienes que despertar tu creatividad.
- Para la entrevista <http://www.scribd.com/doc/6453600/La-Entrevista-Periodistica>
  - Para el guion  
<http://www.forodelitereture.com/showthread.php?t=7180>
- <http://www.mailxmail.com/cursos-guion-comic-2/escribiendo-guion>
- Para la elaboración del comic <http://es.wikihow.com/crear-una-historieta>
  - [http://superherosquad.marvel.com/create\\_your\\_own\\_comic](http://superherosquad.marvel.com/create_your_own_comic)
  - <http://dsunplumazo.blogspot.com/2009/11/superherosquad-crear-historietas-con.html>

### 3.5.6 Evaluación.

Una de las innovaciones de esta estrategia pedagógica es la manera de evaluar el rendimiento de los alumnos.

Se debe elaborar una rúbrica de evaluación para mostrarle al alumno como es que se calificará su trabajo, en sus diferentes etapas, y son de la siguiente manera:

- Cómo está organizada su información.
- La calidad, el contenido y la presentación de su producto final.
- La creatividad reflejada en la originalidad de su trabajo.
- La presentación y manejo de la ortografía.
- La presentación frente al grupo.

En la columna de arriba tiene la puntuación que se obtendrá, según sea su desempeño y así se podrá dar una idea de su evaluación final.



Categoría	4	3	2	1
<b>Organización</b>	Contenido bien organizado usando títulos para agrupar el material relacionado.	Usa títulos para organizar, pero el conjunto de tópicos aparenta debilidad.	La mayor parte del contenido esta organizado lógicamente.	La organización no fue clara o lógica, solo muchos hechos
<b>Contenido</b>	Cubre los temas a profundidad con detalles y ejemplos, el conocimiento del tema es excelente puede contestar mas de 5 tópicos sobre su rol.	Muestra conocimientos básicos sobre el tema. Puede contestar hasta 4 tópicos sobre su rol.	Maneja información en forma regular y puede contestar hasta 3 tópicos sobre su rol.	El contenido es mínimo y tiene varios errores en los hechos, puede contestar 1 o 2 tópicos sobre su rol
<b>Originalidad</b>	El producto demuestra gran originalidad, las ideas son creativas e ingeniosas.	El producto muestra cierta originalidad, el trabajo presenta nuevas ideas.	Usa ideas de otras personas (dándoles el crédito) pero no hay evidencia de ideas originales.	Usa ideas de otras personas, sin darles crédito, sin ideas originales.
<b>Puntuación</b>	No hay faltas de ortografía ni errores gramaticales.	Tres o mas faltas de ortografía y/o gramaticales	Cuatro faltas de ortografía y/o gramaticales.	5 o mas faltas de ortografía y/o gramaticales.
<b>Presentación Oral</b>	Muy interesante y bien presentada.	Relativamente interesante, presentada con propiedad	Algunos problemas en la presentación, pero fue capaz de mantener el interés de la audiencia.	Mal presentada y no logra la atención de la audiencia.

### 3.5.7 Conclusiones.

En esta parte se muestran los aprendizajes esperados que el alumno pueda obtener al realizar la *WebQuest* también es una innovación, ya que se le explica al alumno lo que ha ganado en seguridad y conocimientos, y de alguna manera también se le felicita por el trabajo realizado.



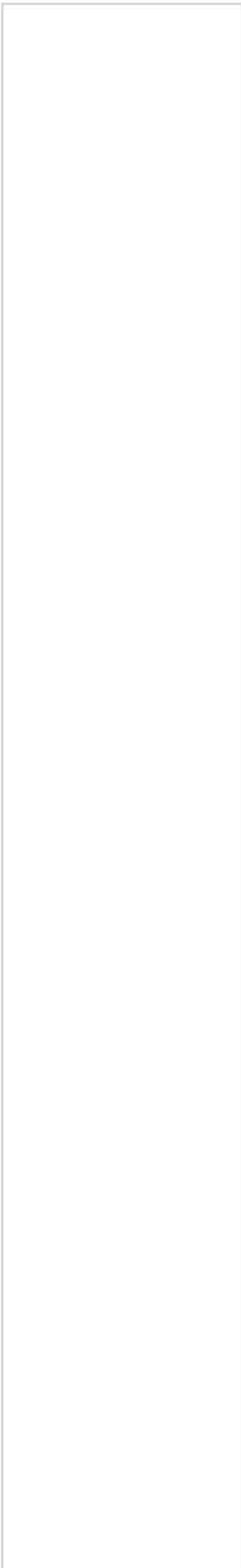
- Al finalizar esta WebQuest Te podrás dar cuenta como ha cambiado la visión de las personas y del mundo que los rodea, ya entiendes de que manera acercarte a las personas y saber más de ellas y de cómo ven y analizan los acontecimientos.
- Así mismo también sabes ahora como expresar de manera visual el enfoque de otras personas atreves de tu imaginación.
- También has fomentado el trabajo colaborativo

### 3.5.8 Créditos.

Esta es la parte final de la *WebQuest* y es donde se debe de dar crédito a los materiales utilizados ya sea para el contenido pedagógico como el gráfico que enriquece el conocimiento.

Aquí también se indica quien es el autor.





# Conclusiones

# Conclusiones

En la mente de un Diseñador Grafico siempre está el espíritu de crear o re-crear todo aquello que nos sirva para comunicar una idea.

Actualmente el Diseñador Gráfico cuenta con herramientas tecnológicas que son de gran ayuda, y eso también significa un reto aparte, ya que no solo es tener una gran idea, también significa que debemos conocer hasta donde podremos llegar en su implementación, y para eso se requiere de una extensa capacitación, para aprovechar al máximo los beneficios de la tecnología.

Siempre que se empieza con un nuevo proyecto se crean grandes expectativas, y comienza ese ir y venir de ideas, conceptos, recursos etc. Que son plasmados en bocetos y que solo esperan ser llevados a algún escenario físico, y que mejor reto que participar en un tema tan importante como es la educación básica de nuestro país.

La idea era combinar el trabajo del Diseñador Gráfico con las Tecnologías de la Información y Comunicación en el entorno de la Educación Básica, para realizar una estrategia pedagógica que ayudara a los profesores en la materia de español y que fuera lo suficientemente creativa, para que su implementación despertara interés en los alumnos de 6º de primaria, todo lo anterior partiendo del reconocimiento de los niveles de la Educación Básica, así como de la implementación de los Planes y Programas de estudio de la SEP, y complementado con la transversalidad en los temas de 6º de primaria y asomándonos a los contenidos de secundaria, partiendo a su vez de los diversos materiales didácticos utilizados en la Educación Básica.

Mostré la implementación de algunos de los elementos del Diseño Gráfico, como la utilización de material fotográfico retocado para un mejor impacto visual, así como la diagramación como un elemento del Diseño Editorial, para la realización del trabajo final de la *WebQuest*. Contando con la incorporación de las Tecnologías de la Información y Comunicación, así como la utilización de información disponible en el internet.

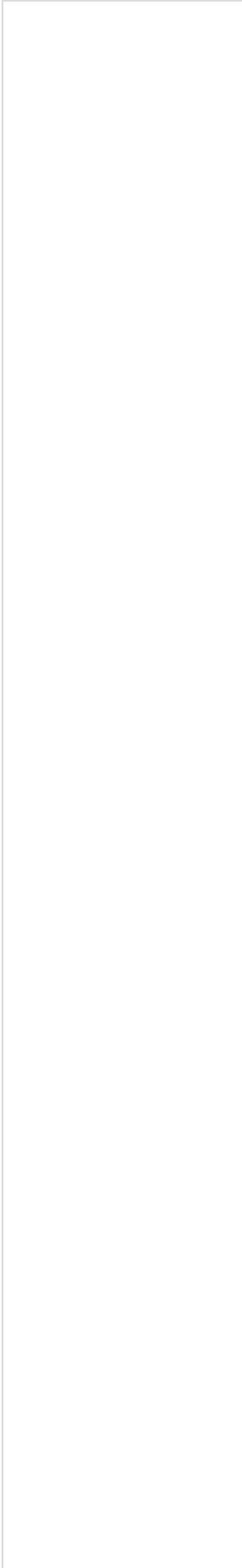
Parte importante de esta actividad fue la elaboración de un proceso creativo, básico para poder desarrollar una *WebQuest* que lleve ese toque particular de un Diseñador Gráfico, y que refleje su influencia de principio a fin, ya que como producto final se planea que sea un comic elaborado por los alumnos y es en esta parte donde más se busca que se distinga la influencia del Diseño Gráfico, como una estrategia que busque que la actividad sea atractiva para los alumnos y una fácil implementación en el aula.

En lo personal fue una gran satisfacción el poder elaborar, y con eso contribuir con un granito de arena en un terreno poco explorado por los Diseñadores Gráficos, en el sentido de poder realizar una estrategia pedagógica de principio a fin y no solo en el papel de la comunicación visual, enfrentarme a los Planes y Programas y retomar las actividades de la materia de español y su transversalidad con alguna otras materias y grados no es cosa menor, ya que son programas complejos elaborados por profesionales de la educación, con toda una justificación pedagógica atrás de estos, así como su implementación en el segmento de primaria, en mi desarrollo profesional de todos estos años me ha servido todo aquello que como Diseñador Gráfico eh podido recabar en cada una de mis experiencias profesionales, la elaboración de esta *WebQuest* me ha servido como colofón a todos esos conocimientos recabados en todo ese tiempo, lo cual me llena de satisfacción.

En mi incursión en el segmento de la Educación Especial, una *WebQuest* como esta tiene como finalidad que los alumnos adquieran nuevas habilidades y metodologías de estudio y no solo eso sino que también aprendan a crear nuevos aprendizajes y los compartan con sus compañeros.

Esta *WebQuest* ¿A que le tienes miedo? también fue presentada a directores de escuelas secundarias regulares para su implementación en la materia de español de 1er grado

Como Diseñador Grafico sigo buscando seguir adquiriendo experiencias y a su vez realizar aportes y no solo en lo visual sino también en lo conceptual y creativo que es lo que me toca en la Educación Básica en este tiempo.



**Bibliografía**

# Bibliografía

Balestrini, M. (2001) *Cómo se Elabora el Proyecto de Investigación*. Caracas. BL Consultores Asociados.

Celis, M. (2010). *Las prácticas evaluativas formativas de los docentes y su impacto en los rendimientos académicos de los estudiantes, su estudio dentro de una institución educativa de nivel medio superior*. Tesis. Monterrey, México: Universidad Virtual-Escuela de Graduados en Educación.

Dondis D. Andrea Sintaxis de la imagen, *A primer of visual literacy* (1973)

Eco, U. (1991). *Cómo se hace una tesis*. Madrid, España: Gedisa

Hernández, L. (2005). *La capacitación de los docentes de la escuela Primaria Francisco Villa en la elaboración de diseños de ambientes de aprendizaje con el uso de diferentes herramientas computacionales*. Monterrey, México: Tecnológico de Monterrey.

Hernández, R., Fernández C. & Baptista L. (2003). *Metodología de la Investigación*. México, D.F.: McGraw-Hill.

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2006). *Metodología de la Investigación* (4ªed.). Distrito Federal, México: McGraw-Hill.

Wong Wucius Fundamentos del Diseño bi y tri dimensional (1991) (7ª ed.)

## Páginas web.

<http://es.slideshare.net/oliviagt/clasificacin-de-materiales-didcticos-presentation> (2008)

<http://www.webquest.es/entrevista-bernie-dodge#sthash.4aQhvUHb.dpuf>

[http://www.cyta.com.ar/elearn/wq/wq\\_archivos/AdellWQ.pdf](http://www.cyta.com.ar/elearn/wq/wq_archivos/AdellWQ.pdf)

<http://www.webquest.es/estructura-de-la-webquest#sthash.L1R11X4a.dpuf>

<http://espana.bookdesignonline.com/vinculos-diseno-editorial.aspx>

<http://www.juanpg.com.ar.blogvecindad.com>

<http://es.slideshare.net/TaniaGomez/diseo-editorial-4535705>

<http://basica.sep.gob.mx/dgdc/sitio/pdf/PlanEdu2011.pdf> Primera edición, 2011

<http://basica.sep.gob.mx/reformaintegral/sitio/pdf/primaria/plan/Prog6Primaria.pdf> Primera edición electrónica, 2011

[http://es.wikipedia.org/wiki/Ley\\_de\\_Moore](http://es.wikipedia.org/wiki/Ley_de_Moore)

## Para la WebQuest

Entrevista <http://www.scribd.com>

Guion <http://www.forodeliteratura.com>

Comic <http://es.wikihow.com>

Material gráfico.

<http://www.superherosquad.marvel.com>

<http://www.deunplumazo.blogspot.com>

<http://www.terrorproductions.wordpress.com>

<http://www.pattyrosado.blogspot.com>

<http://www.niubie.com>

<http://www.muchosmisterios.blogspot.com>

<http://www.loschicosdeclase.nireblog.com>

<http://www.larosadelosvientosporsecciones.wordpress.com>

<http://www.afindemes.es>

<http://www.blog.yaaqui.com>