



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES CUAUTITLÁN

**El uso de WebQuest en procesos de enseñanza
combinada (Blended Learning) en la carrera de
Licenciado en Contaduría.**

TESIS
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN CONTADURÍA

Presenta:

Adriana Esvereidy Torres Vera

Asesora:

Doctora María Guadalupe Calderón Martínez

CUAUTITLÁN IZCALLI, ESTADO DE MÉXICO, 2018.



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.



**FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES CUAUTITLÁN
UNIDAD DE ADMINISTRACIÓN ESCOLAR
DEPARTAMENTO DE EXÁMENES PROFESIONALES**

FACULTAD DE ESTUDIOS
SUPERIORES CUAUTITLÁN

ASUNTO: VOTO APROBATORIO

**M. en C. JORGE ALFREDO CUÉLLAR ORDAZ
DIRECTOR DE LA FES CUAUTITLÁN
PRESENTE**

**ATN: LA. LAURA MARGARITA CORLAZ DE FIGUEROA
Jefa del Departamento de Exámenes Profesionales
de la FES Cuautitlán.**

Con base en el Reglamento General de Exámenes, y la Dirección de la Facultad, nos permitimos comunicar a usted que revisamos el: **Trabajo de Tesis**

"El uso de WebQuest en procesos de enseñanza combinada (Blended Learning) en la carrera de Licenciado en Contaduría"

Que presenta la pasante: ADRIANA ESVEREIDY TORRES VERA
Con número de cuenta: 41303101-1 para obtener el Título de la carrera: Licenciatura en Contaduría

Considerando que dicho trabajo reúne los requisitos necesarios para ser discutido en el **EXAMEN PROFESIONAL** correspondiente, otorgamos nuestro **VOTO APROBATORIO**.

ATENTAMENTE
"POR MI RAZA HABLARÁ EL ESPÍRITU"
Cuautitlán Izcalli, Méx. a 06 de mayo de 2018.

PROFESORES QUE INTEGRAN EL JURADO

	NOMBRE	FIRMA
PRESIDENTE	Dr. Gerardo Sánchez Ambríz	
VOCAL	M.A. Marcela Angeles Dauahare	
SECRETARIO	Dra. María Guadalupe Calderón Martínez	
1er. SUPLENTE	M.C.E. Ma. Del Carmen Pérez Castillo	
2do. SUPLENTE	M.A. María Esther Monroy Baldi	

NOTA: los suplentes están obligados a presentarse el día y hora del Examen Profesional (art. 127).

Trabajo realizado con el apoyo del Programa
UNAM-DGAPA-PAPIME PE302217

Agradecimientos

A mí asesora, la Doctora María Guadalupe Calderón Martínez por su enorme ayuda y colaboración en todo momento de consulta en este trabajo de investigación, por su paciencia eterna, y gran comprensión en cada tropiezo que aconteció a lo largo del trabajo. Quiero dejar evidencia de que ha sido gracias a ella que ahora pueda titularme de la manera más enriquecedora, su experiencia e intelecto fueron soporte suficiente para inspirar la razón del trabajo, las palabras no son suficientes para continuar expresando lo que realmente implicó su intervención en mi vida.

Al Doctor Gerardo Sánchez Ambriz por darme una mano amiga e involucrarse en el proceso y desarrollo del trabajo, por ofrecer sabios consejos que ayudaron a enriquecer el trabajo.

A la Profesora Marcela Ángeles Dauahare gran maestra de vida y excelente ser humano, sin ella el proceso hubiera tenido un sentido totalmente distinto, su presencia en mi desarrollo como investigadora fue pieza clave para el rumbo que ahora lleva la tesis, también por ser parte de mi aprendizaje, sus consejos y enseñanzas marcaron totalmente mis decisiones a lo largo de la licenciatura.

A la Profesora María del Carmen Pérez Castillo por formar parte importante de la tesis, por brindarme un espacio en su vida, atender a mis dudas y ofrecerme apoyo en todo momento.

A la Profesora María Esther Monroy Baldi por formar parte del proceso al estar al pendiente del proceso de la tesis y abrir sus puertas para acudir a ella.

Al Profesor Aldo Viguera García por su incondicional apoyo a lo largo de la investigación y permitir su participación en la misma, por tender su mano en apoyo para cualquier emergencia, por facilitar el proceso mismo.

A mi Universidad la Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán por darme un segundo hogar y brindarme una familia entre mis compañeros y los docentes, por darme las bases y ser el soporte de mi conocimiento, por tener espacios que enriquecen mi humanidad. A todas las

personas detrás de la Coordinación de la Licenciatura que me brindaron la información pertinente para llevar a cabo tan extenuante proceso de titulación.

Dedicatorias

Le dedico mi trabajo de tesis a mis seres queridos que constantemente me brindaron su apoyo incondicional para terminar la tesis.

Mis padres fueron los protagonistas de la decisión final de culminar mis estudios, son quienes me sostuvieron entre la brecha de la vida que define destinos, me dieron su apoyo incondicional para superar los retos que implica estudiar a lo largo de toda una vida no sólo en el aspecto a nivel superior, sino también desde el primer día al que asistí a una escuela a recibir formación educacional.

A mis abuelitos que fueron mi mayor fuente de energía y vitalidad, su amor y compañía me dieron el valor de tomar el control de mi propia vida, los amo y espero encontrar una forma de agradecerles y quiero creer que podré, ya sea en nuestra siguiente vida.

Asesora le dedico este logro por no rendirse conmigo a pesar de mi renuencia ante tal reto de vida, sin su perseverancia no sabría qué es lo que estaba dejando, espero pueda obtener su amistad. Desde pequeños se nos enseña a relacionarnos con personas que nos reten a la vida y nos enriquezcan con su presencia, y yo creo que usted es una excelente fuente de inspiración.

A mi mejor amiga Alejandra García que motivo mi decisión de optar por la forma de titulación de realización de tesis, ha sido el hombro en el cual mis penas y mis ganas de abandonar se transformaban en energía positiva para alcanzar mis metas, me inspira a ser un mejor ser humano. Sin olvidar a esa personita, mi sobrina por elección de vida Sofía que con una sonrisa me dio aliento para continuar.

A mi mejor amiga en el largo proceso de la Licenciatura Alondra Márquez, gracias por darme palabras de aliento que aunque a veces fuesen duras me ayudaban a continuar, por creer en mí y darme tu apoyo en todo momento, sin ti no me habría acercado a la Doctora para solicitar su asesoramiento.

A mi mejor amiga Miriam Mena, tan pequeña de estatura, pero tan grande como ella quiera ser, fuiste pieza clave del proceso de la tesis, me recordabas constantemente mi compromiso para con todos y a no basarme en un punto de vista personal, me empujabas a terminar lo que ya había comenzado.

A mis mejores amigos y compañeros: Diana, Jacqueline, Berenice, Lizeth, Patricia, Alejandro, Diana Cassandra y Laura, gracias por ser parte de una hermosa experiencia. No me olvido de mis mejores amigos e incondicionales en todo y con toda mi estima le agradezco a Iván, a Jesús Enrique y a Ernesto por ser tan francos y sinceros.

ÍNDICE

Introducción	10
Capítulo 1	13
Marco Teórico.....	13
1.1 Definición de las Tecnologías de la Información y de las Comunicaciones.....	14
1.2 Definición de E-Learning.....	16
Elementos de un sistema E-Learning	17
1.3 ¿Qué es el Blended Learning?.....	20
Blended Learning y las teorías de aprendizaje	20
Modelos de Blended Learning y elementos del aprendizaje colaborativo.	21
1.4 Plataformas o Entornos Virtuales de Aprendizaje	25
1.5 Origen y definición de la Webquest.....	28
Características fundamentales de la WebQuest.....	30
Capítulo 2	35
Estado de Arte.....	35
2.1 El perfil de los estudiantes de nivel superior.....	36
¿Qué competencias debe tener?.....	37
La percepción de los estudiantes	37
2.2 Perfil de los docentes.....	38
Percepción del Docente	43
2.3 Teoría Unificada de Aceptación y Utilización de la Tecnología (UTAUT)	43
Capítulo 3	46
Metodología	46
3.1 Método	47
3.2 Diseño de la Investigación	49
Planteamiento del problema	49
Justificación.....	50
Capítulo 4	61
Conclusiones.....	61
Referencias.....	66
ANEXOS	69

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Características de la formación presencial y en Internet	19
Tabla 2. Beneficios del sistema Blended Learning.....	23
Tabla 3. Resumen comparativo de los LMS y LCMS	26
Tabla 4. Relación entre los determinantes UTAUT y de los otros modelos.....	45
Tabla 5. Resultados del primer constructo que responde a: ER1..	55
Tabla 6. Resultados del constructo que responde a: ER2..	55
Tabla 7. Resultados del constructo que responde a: ER3..	56
Tabla 8. Resultados del segundo constructo que responde a: EE1..	56
Tabla 9. Resultados del constructo que responde a: EE2.	57
Tabla 10. Resultados del tercer constructo que responde a: IS1.....	57
Tabla 11. Resultados del constructo que responde a: IS2.....	57
Tabla 12. Resultados del constructo que responde a: IS3.....	58
Tabla 13. Resultados del cuarto constructo que responde a: CF1.	59
Tabla 14. Resultados del constructo que responde a: CF2.	59
Tabla 15. Resultados del constructo que responde a: CF3.	60

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Partes esenciales de una WebQuest.....	30
Figura 2. Elementos de la MiniQuest	33
Figura 3. Ámbito cognitivo.....	39
Figura 4. Ámbito afectivo	40
Figura 5. Ámbito de interacción	41
Figura 6. Modelo teórico UTAUT propuesto sobre el sistema combinado B-Learning	53

Introducción

La presente investigación surgió de la constante actualización que se requiere en la educación, en un ámbito social, cultural y tecnológico, así como de la necesidad de indagar acerca de los avances tecnológicos con enfoque en la educación, la información y el conocimiento que hoy en día se tiene al alcance por medio de Internet. Siendo una gran ventaja que generaciones anteriores no tenían, estos entornos virtuales permiten recibir y percibir la información a nivel internacional, a través del uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

El objetivo de esta investigación es medir el nivel de adaptación a estos medios digitales en el proceso de enseñanza combinada (Blended Learning) a través de la unidad didáctica WebQuest, que llevará a una nueva implicación de los estudiantes con su aprendizaje debido a que tendrán que interactuar de manera cooperativa con sus compañeros, con la ventaja de que podrán llevar a cabo sus actividades desde de una computadora en casa, se contará con el apoyo del docente en el tiempo que se asigne para dichas consultas. El uso de estas herramientas digitales en los programas educativos se presenta como una alternativa a los métodos de enseñanza tradicionales.

Como parte de la tesis se ha diseñado una WebQuest para el trabajo en aula en asignaturas del área de las Ciencias Sociales e implementar la misma en procesos de enseñanza combinada, haciendo uso de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación, con la finalidad de evaluar la información y los resultados a través de un proceso de recopilación de datos con técnicas e instrumentos que evidencien las ventajas o desventajas del uso de la WebQuest en procesos de enseñanza combinados. Al aplicar esta herramienta bajo un ambiente controlado de estudio, se pretende responder la pregunta de investigación que fundamenta esta tesis: ¿Cuál será el nivel de adaptación a los medios digitales en el proceso de enseñanza combinado (Blended Learning) en las Ciencias Sociales, y el alcance que tiene ante los estudiantes y docentes de la carrera de Licenciado en Contaduría en la Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán?

Teniendo como respuesta asumida a la pregunta de investigación que el uso de la herramienta WebQuest en procesos de enseñanza combinada (B-Learning) en las Ciencias Sociales, con enfoque a asignaturas de la Licenciatura en Contaduría, permite a los estudiantes reforzar los

conocimientos adquiridos en el aula física y sean un ente activo en la creación de su propio conocimiento, permitiendo además el desarrollo de habilidades en el uso de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación.

La estructura de la tesis se compone por cuatro capítulos que se integran de la siguiente manera:

En el capítulo 1: Marco teórico, se va a establecer la secuencia del tema central aportando las definiciones que permitan a los lectores tener mayor claridad sobre las incógnitas que surgen cuando se escucha sobre el tema de la presente investigación y algunas son: ¿Qué es una WebQuest?, ¿De dónde surge este concepto?, y ¿Para qué sirve?, comprender el sistema de enseñanza-aprendizaje combinada (Blended Learning), entender la importancia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, comparar otros sistemas que van de la mano como el E-Learning, conocer cuáles son las plataformas virtuales, y lograr la incorporación de esta herramienta a la Licenciatura de Contaduría, siendo la misma de una naturaleza social, con la intención de ampliar a nuevas visiones y medios para lograr un aprendizaje significativo.

Se analizan las ventajas y desventajas de ambos modelos B-Learning y E-Learning, las diferencias y similitudes entre ambos modelos para así obtener un panorama que proporcione sentido a lo que se investiga. Algunas de las conclusiones que contribuye el primer capítulo de carácter teórico permiten construir y transformar la información para identificar el conocimiento útil para comprender la plataforma didáctica WebQuest.

La evolución de los conceptos se presenta en el segundo capítulo con el fin de caracterizar el perfil de los estudiantes del nivel superior, identificando los problemas más recurrentes a los que se enfrentan en su proceso de enseñanza-aprendizaje y formando un rol más activo en la construcción de conocimiento. Del mismo modo se pretende identificar la percepción y perfil de los docentes que hayan tenido experiencias en el uso de este tipo de plataformas didácticas, para así obtener ambas perspectivas y desarrollar cierta colaboración

Asimismo, se describe el instrumento del modelo de la Teoría Unificada de Aceptación y Utilización de la Tecnología (UTAUT), propuesto por Venkatesh, Morris, Davis y Davis (2003) y las variables que son la base para recopilar los datos obtenidos.

En el tercer capítulo se presenta el diseño de la investigación, el enfoque metodológico utilizado, una breve descripción del diseño de la herramienta, la selección de la muestra, la definición de las variables de acuerdo con el modelo UTAUT, así como la formulación de las entrevistas a los docentes participantes para la obtención de su percepción sobre la plataforma didáctica WebQuest.

Por último, en el capítulo cuatro se incluye la interpretación de los resultados y las conclusiones a fin de dar respuesta a la pregunta de investigación.

Capítulo 1

Marco Teórico

1.1 Definición de las Tecnologías de la Información y de las Comunicaciones

Se conoce a las Tecnologías de la Información y de las Comunicaciones como el conjunto de tecnologías que permiten la adquisición, producción, almacenamiento, tratamiento, comunicación, registro y presentación de información, en forma de voz, imágenes y datos contenidos en señales de naturaleza acústica, óptica o electromagnética. Las TIC incluyen la electrónica como tecnología base que soporta el desarrollo de las telecomunicaciones, la informática y el audiovisual. (Marqués, 2000)

Aportaciones de las TIC

Fácil acceso a todo tipo de información, sobre cualquier tema y en distintos formatos (textual, icónico, sonoro). La información es la materia prima que se necesita para crear conocimientos con los que afrontar problemáticas que se van presentando cotidianamente.

Instrumentos para todo tipo de proceso de datos. Los sistemas informáticos integrados por ordenadores periféricos y programas, nos permiten realizar cualquier tipo de proceso de datos de manera rápida y fiable.

Canales de comunicación. De forma inmediata, sincrónica y asincrónica, para difundir y contactar con cualquier persona o institución, mediante Internet, el correo electrónico entre otros.

Almacenamiento de grandes cantidades de información, en pequeños soportes de fácil transportación. (Discos duros portátiles, tarjetas de memoria, USB, etc.)

Automatización de tareas, mediante la programación de actividades que queremos que realicen las computadoras.

Interactividad. Las computadoras permiten intercomunicar con programas de gestión, materiales formativos multimedia.

Homogeneización de los códigos. Se emplean para el registro de la información mediante la digitalización de información: textual, sonora, icónica y audiovisual. Se puede captar, procesar y convertir cualquier tipo de información para almacenarla y distribuirla.

Instrumento cognitivo. Potencia capacidades mentales y permite el desarrollo de nuevas maneras de pensar. (Marqués, 2000)

Las TIC en la enseñanza como un proceso de innovación educativa

Vivimos en tiempos de grandes transformaciones tecnológicas que modifican de manera profunda las relaciones humanas. El acceso y generación de conocimiento pasan a ser motores del desarrollo. Las nuevas formas de conectividad están en el centro de los procesos de cambio en las esferas económicas, políticas y culturales que han dado lugar a lo que se denomina -globalización-. (Siverin, 2013)

De manera que hace imprescindible partir de un análisis de contexto donde la innovación ha de integrar, ya sea desde el punto de vista geográfico (la distribución de la población, la ruptura del territorio, las condiciones socio-laborales en las que los alumnos se desenvuelven), pedagógico (nuevos roles de profesor y alumno mayor abanico de medios de aprendizaje, cambios en las estrategias didácticas), tecnológico (disponibilidad tecnológica de la institución y de los usuarios) o institucional. (Salinas I. J., 2008)

La aplicación de las TIC a acciones de formación bajo la concepción de enseñanza flexible da apertura a cambios y renovaciones que se deben considerar:

- Cambios en las concepciones (cómo funciona en aula, definición de los procesos didácticos, identidad del docente, etc.)
- Cambios en los recursos básicos; Contenidos, infraestructuras (acceso a Internet), uso abierto de estos recursos (manipulables por el profesor, por el alumno)
- Cambios en las prácticas de los profesores y los estudiantes. (Salinas I. J., 2008)

Al incorporar las TIC a procesos de enseñanza superior se requiere de ciertas transformaciones, que van a ir produciendo cambios en el sistema de enseñanza al introducir nuevas tecnologías, presentando esos cambios en los elementos del proceso didáctico. Dando lugar a nuevos ambientes de aprendizaje que no sustituyen a las aulas tradicionales, pero que van a complementar y diversificar la oferta educativa.

1.2 Definición de E-Learning

Son procesos de enseñanza-aprendizaje que se llevan a cabo a través de Internet, caracterizados por una separación física entre los docentes y los estudiantes, pero con el predominio de una comunicación tanto síncrona como asíncrona, a través de la cual se lleva a cabo una interacción didáctica continuada. (Sevilla, 2007)

Son también las aulas virtuales que se van a integrar por una serie o grupo de herramientas Web que están destinadas a la enseñanza-aprendizaje en línea, dando lugar a modelos como el B-Learning en conjugación con el E-Learning. Estas plataformas o unidades didácticas en línea son las que nos van a permitir crear, gestionar o moldear los espacios donde se pretende construir el conocimiento y difundir información viable con recursos provenientes de Internet, teniendo en la actualidad la disponibilidad de ciertos programas informáticos que van a facilitar la comunicación del docente con los estudiantes a través del correo, chats, blogs y redes sociales, que permitan la conexión en tiempo real.

Actualmente, en las aulas virtuales ya se llevan a cabo estudios de nivel superior y se pueden encontrar ciertas licenciaturas como una alternativa para la constante demanda de estudiantes que quieren terminar cierto grado de estudios. Dichas plataformas plantean modelos educativos con diversas perspectivas pedagógicas, esto debido a la importancia de la salud mental de los agentes participantes que son los docentes y los estudiantes, ya que debe de haber cierta estabilidad y flexibilidad para llevar una adecuada comunicación sin sobrepasar lo profesional. Las aulas virtuales son los Sistemas de Gestión del Aprendizaje, o Learning Management System (LMS), como Moodle (gratuito) o Blackboard (de pago).

Características

Desaparecen las barreras espacio-temporales. Los estudiantes pueden realizar un curso en su casa o lugar de trabajo, estando accesibles los contenidos cualquier día a cualquier hora.

Formación flexible. La diversidad de métodos y recursos empleados, facilita la adaptación a las características y necesidades de los estudiantes.

El estudiante es el centro de los procesos de enseñanza-aprendizaje y participa de manera activa en la construcción de su conocimiento.

El docente, pasa de ser un transmisor de contenidos a un tutor que orienta, guía, ayuda y facilita los procesos formativos.

Contenidos actualizados. Las novedades y recursos relacionados con el tema de estudio se pueden introducir de manera rápida en los contenidos, de manera que estén actualizados.

Comunicación constante entre los participantes, gracias a las herramientas que incorporan las plataformas (foros, chats, correo, etc.). (Sevilla, 2007)

Elementos de un sistema E-Learning

Los sistemas de comunicación pueden ser síncronos o asíncronos. Los sistemas síncronos son aquellos que generan una comunicación entre usuarios en tiempo real, como podrían ser los chats o las videoconferencias. Los sistemas asíncronos no generan comunicación en tiempo real, pero ofrecen la posibilidad de que las aportaciones de los usuarios queden grabadas y consultadas en cualquier momento.

Las plataformas de e-learning se ocupan de la gestión de usuarios, cursos y de servicios de comunicación. Los contenidos son el material de aprendizaje que se pone a disposición del estudiante y pueden tener varios formatos, en función de su adecuación a la asignatura tratada. (M. Boneu, 2017)

VENTAJAS

- Pone a disposición de los aprendices un amplio volumen de información.
- Facilita la actualización de la información y de los contenidos.
- Flexibiliza la información, independientemente del espacio y el tiempo en el cual se encuentren el profesor y el estudiante.
- Facilita la autonomía del estudiante.
- El aprendiz se vuelve autodidacta y puede consultar los contenidos en el momento que él crea conveniente.
- Ofrece diferentes herramientas de comunicación sincrónica y asincrónica para los estudiantes y para los profesores.

- Favorece una formación a través de diversos recursos tecnológicos.
- Favorece la interactividad en diferentes ámbitos: con la información, con el profesor y entre los alumnos.
- Facilita el uso de los materiales, los objetos de aprendizaje, en diferentes cursos.
- Permite que en los servidores pueda quedar registrada la actividad realizada por los estudiantes.
- Reduce costos de mediano y largo plazo.

DESVENTAJAS

- Requiere más inversión de tiempo por parte del profesor.
- Precisa competencias tecnológicas por parte del profesor y de los estudiantes.
- Requiere que los estudiantes tengan habilidades para el aprendizaje autónomo.
- Puede disminuir la calidad de la formación si no se da una interacción adecuada profesor-alumno.
- Requiere más trabajo que lo convencional.
- Se encuentra con la resistencia de referencias físicas.
- Depende de la conexión a Internet, y su velocidad.
- Actualmente existe profesorado poco formado.
- Supone problemas de seguridad y además de autenticación por parte del estudiante.
- Hay poca experiencia en su utilización.
- Existe una brecha digital entre las diferentes generaciones. (Cabero, 2006)

A continuación se muestra un breve resumen (Tabla 1) de los puntos de comparación entre los dos ambientes de aprendizaje, presencial y de E-Learning, resaltando las características más importantes de cada uno:

Tabla 1. Características de la formación presencial y en Internet

Formación Basada en la Internet	Formación Presencial Tradicional
✓ Permite que los estudiantes vayan a su propio ritmo de aprendizaje.	✓ Parte de una base de conocimiento y el estudiante debe adaptarse a ella.
✓ Es una formación basada en el concepto de formación en el momento en que se necesita.	✓ Los responsables determinan cómo y cuándo los participantes recibirán los materiales formativos.
✓ Permite la combinación de diferentes materiales (auditivos, visuales y audiovisuales).	✓ Parte de la base de que el sujeto recibe pasivamente el conocimiento para generar actitudes innovadoras, críticas e investigadoras
✓ Con una sola aplicación puede atenderse a un mayor número de participantes.	✓ Tiende a apoyarse en materiales impresos y en el profesor como una fuente de presentación y estructuración de la información.
✓ El conocimiento es un proceso activo de construcción.	✓ Tiende a un modelo lineal de comunicación.
✓ Tiende a reducir el tiempo de formación de las personas.	✓ La comunicación se desarrolla básicamente entre el profesor y el estudiante,
✓ Tiende a ser interactiva tanto entre los participantes en el proceso (profesor y estudiantes) como en los contenidos.	✓ La enseñanza se desarrolla de forma preferentemente grupal.
✓ Tiende a realizarse de forma individual, sin que ello signifique la renuncia a la realización de propuestas colaborativas.	✓ Puede prepararse para desarrollarse en un tiempo y en un lugar.
✓ Puede ser utilizada en el lugar de trabajo, y en el tiempo disponible por parte del estudiante.	✓ Se desarrolla en un tiempo fijo y en aulas específicas,
✓ Es flexible.	✓ Tiende a la rigidez temporal.
✓ Tenemos poca experiencia en su uso.	✓ Tenemos mucha experiencia en su utilización.
✓ No siempre disponemos de los recursos estructurales y organizativos para su puesta en funcionamiento.	✓ Disponemos de muchos recursos estructurales y organizativos para su puesta en funcionamiento.

Fuente: (Cabero & Gisbert, 2005)

1.3 ¿Qué es el Blended Learning?

Es el aprendizaje combinado (mixto o bimodal) que apunta a un modo de aprender en el cual se combina una modalidad de enseñanza y aprendizaje presencial con una modalidad de enseñanza aprendizaje virtual (Salinas J. , 1999); (Coaten, 2003); (Marsh, McFadden, & Price, 2003). Es precisamente el componente tecnológico, a través de un aula virtual, el que aporta la novedad de esta modalidad. Se trata de un modelo combinado (Marsh, 2003), a través del cual los tutores pueden hacer uso de sus metodologías de aula para una sesión presencial y al mismo tiempo potenciar el desarrollo de las temáticas a través de una plataforma virtual. (Vera, 2008)

Blended Learning y las teorías de aprendizaje

La modalidad bimodal o combinada, tiene sus fundamentos en las teorías del aprendizaje y su aplicación al uso de los medios tecnológicos. Si queremos referenciar la metodología utilizada debemos enmarcarla, en general, en las teorías constructivistas. Un análisis pormenorizado permite identificar elementos pertenecientes a otras teorías de aprendizaje o modelos didácticos conductivismo, cognitivismo, transmisión-recepción, descubrimiento guiado, etc. (Alpiste Penalba, 2002)

Conductivismo. Actividades de aprendizaje basadas en analizar los cambios en la conducta a partir de repetir procesos hasta que se convierten en automáticos.

Cognitivismo. Presentaciones de información basadas en el aprendizaje a largo plazo y en el desarrollo de estrategias que permitan la investigación y aprendizaje continuo.

Transmisión-recepción. Destrezas para el trabajo colaborativo.

Descubrimiento guiado. Multimedia de ejercitación y práctica paso a paso. Presentaciones visuales con reforzamiento.

El aprendizaje combinado es la representación que analiza el objetivo de aprendizaje, qué teoría explica mejor ese proceso de aprendizaje y qué tecnología se adecúa más a esa necesidad. No es un solamente un modelo de aprendizaje, sino una aplicación de un pensamiento ecléctico y práctico (Contreras Espinosa, Alpiste Penalba, & Eguía Gómez, 2006).

Modelos de Blended Learning y elementos del aprendizaje colaborativo.

El aprendizaje combinado o bimodal es la interacción de modelos que brindan distintas opciones para poner en práctica en las clases en el aula física (presencial), clases en el aula virtual (en línea), un aprendizaje a un ritmo propio y colaborativo.

- **Modelo STAD (Student Teams Achievement Divisions):** A través de este modelo se utiliza un agrupamiento heterogéneo. Cada miembro del equipo tiene la responsabilidad de apoyar a sus compañeros, con explicaciones, debates o ejercicios. Sin embargo, las evaluaciones son individuales. Con el objetivo de mejorar el desempeño del grupo. Slavin, 1999, citado en (Vera, 2008).
- **Modelo Jigsaw:** Este modelo permite la confirmación de grupos heterogéneos de cinco o más miembros. Cada miembro debe estudiar una parte del material de trabajo. Por lo general, en este modelo se utiliza un guía experto (el tutor). Aronson, Blaney, Sikes, Stephan & Snapp, 1978, citados en (Vera, 2008)
- **Modelo GI (Group Investigation):** Este modelo permite la conformación de grupos heterogéneos de cinco o seis miembros, Para su trabajo se selecciona un tema de estudio. El equipo plantea la estrategia de aprendizaje que utilizará. La función del tutor es supervisar y apoyar el trabajo. Este modelo involucra la investigación, interacción, interpretación, y motivación intrínseca. Sharan & Sharan, 1992, citados en (Vera, 2008).

Elementos del aprendizaje colaborativo

Dentro de los elementos que se pueden distinguir en el aprendizaje colaborativo, presentes en la modalidad B-Learning, se encuentran los siguientes (Driscoll & Vergara, 1997):

- 1) **Responsabilidad individual:** todos los miembros son responsables de su desempeño individual dentro del grupo.
- 2) **Interdependencia positiva:** los miembros del grupo deben depender los unos de los otros para lograr la meta común.
- 3) **Habilidades de colaboración:** las habilidades necesarias para que el grupo funcione en forma efectiva, como el trabajo en equipo, liderazgo y solución de conflictos.
- 4) **Interacción promotora:** los miembros del grupo interactúan para desarrollar relaciones interpersonales y establecer estrategias efectivas de aprendizaje.
- 5) **Proceso de grupo:** el grupo reflexiona en forma periódica y evalúa su funcionamiento, efectuando los cambios necesarios para incrementar su efectividad (autoevaluación y coevaluación).

En la tabla 2 se muestra un breve resumen de la integración de estos conceptos, de los principales beneficios y de los recursos requeridos para el uso del modelo B-Learning:

Tabla 2. Beneficios del sistema Blended Learning

Beneficios	Recursos requeridos
<p>Desde el punto de vista académico:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Democratización del currículum ○ Socialización de los contenidos ○ Reflexión crítica ○ Asimilación de contenidos de manera ecléctica ○ Constatación de aprendizajes por diversos medios ○ Mayor interacción tutor/estudiante ○ Mejores resultados académicos en los estudiantes <p>Desde la perspectiva cognitiva:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Co-responsabilidad del estudiante ○ Centralidad del estudiante ○ Mayor involucramiento del estudiante en su aprendizaje. <p>Desde el punto de vista práctico:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Mayor disponibilidad de tiempo ○ Organización personal del tiempo y de los trabajos ○ Establecimiento de metas personales 	<p>Componente presencial:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Clase magistral ▪ Seminarios y talleres ▪ Organización en equipos colaborativos ▪ Textos de estudio y guías <p>Componente virtual:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Espacio en Internet ▪ Utilización de herramientas de comunicación sincrónica/asincrónica ▪ Bibliotecas virtuales ▪ Bitácoras personales alojadas en plataforma basal <p>Componente metodológico:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Trabajo colaborativo ▪ Aprendizaje basado en problemas ▪ Búsqueda de materiales en la red ▪ Tutorías en línea ▪ Autoevaluación o coevaluación ▪ Retroalimentación del tutor

Fuente: (Vera, 2008)

VENTAJAS

- El docente puede utilizar el material didáctico disponible en internet tanto para sus clases presenciales como para la labor que realiza en línea. Además, puede combinar las dos estrategias para el trabajo con el mismo material, permitiéndole fomentar la retroalimentación.
- Reducen los costos de transporte, alojamiento y alimentación que conlleva la educación presencial tanto para estudiantes como para docentes.
- Eliminan las barreras espaciales, pues todos acceden a la información por los mismos medios y con la misma facilidad.
- Existe la flexibilidad en la disposición de tiempo tanto de los estudiantes como de los docentes, pues no es preciso que todos los involucrados en el proceso coincidan en tiempo para llevar a cabo la parte en línea del proceso.
- No es necesario que los docentes y los estudiantes coincidan en el mismo espacio o lugar para llevar a cabo algunas partes del proceso educativo.
- No se pierde interacción física, pues las sesiones presenciales motivan el establecimiento de vínculos entre los participantes.
- Obliga a los participantes a ser claros con los demás al definir sus intenciones, formas de trabajo y otros detalles que le permitirán desarrollar los trabajos solicitados.
- Los materiales de estudio pueden variar en su presentación, pueden contener videos, imágenes, sonidos, interacciones u otros recursos. Esto favorece a los estudiantes con distintos estilos de aprendizaje. (Hernández & Sandoval, 2009)

DESVENTAJAS

- La brecha entre las generaciones que son potenciales estudiantes y docentes del Blended Learning dificulta que todos participen en este tipo de aprendizaje; pues parte de la población no está suficientemente familiarizada con la tecnología.
- Algunos estudiantes no cuentan con el equipo necesario o las conexiones adecuadas para estudiar de esta manera.

- Muchos estudiantes acostumbrados al estudio en la modalidad presencial se sienten desmotivados por sentir que no forman parte de un grupo.
- No todos los posibles estudiantes de este sistema tienen las habilidades de lecto-escritura o de organización de trabajo necesarias para aprender por estos medios.
- Suele enfatizarse más el uso de la tecnología que el contenido, si esto sucede el objetivo de aprendizaje no se cumple a cabalidad.
- La implementación del aprendizaje colaborativo, y la correspondiente interacción social entre los miembros de un grupo, puede llevar a los estudiantes a percibir informalidad en el proceso. (Hernández & Sandoval, 2009)

Blended Learning y Electronic Learning

A pesar de que se pueda dar una interpretación de que a partir del modelo de E-Learning surge el modelo de B-Learning estaríamos un error, se sabe hoy en día hay cierta diversidad de metodologías desarrolladas de acuerdo a las experiencias de aprendizaje y la localización que nos lleve al mismo.

El modelo B-Learning no pretende solo ser un punto intermedio entre combinar el aula física con el aula virtual, es más una manera de integrar, complementar y conjugar los medios, recursos, tecnologías, actividades, estrategias y técnicas, más apropiadas para satisfacer cada necesidad concreta de aprendizaje, buscando un equilibrio, dándole así la modalidad combinada o mixta. (Móran, 2012)

1.4 Plataformas o Entornos Virtuales de Aprendizaje

Actualmente en el uso de las TIC en los ambientes de formación y aprendizaje se encuentran diversas herramientas estandarizadas o de desarrollo propio con el fin de ser utilizadas para la interacción de los participantes del proceso (docentes, estudiantes, tutores, etc.), dichas herramientas tienen un origen basado en la Web, se debe a una especialización de los Sistemas de Gestión de Contenidos (CMS) y es un programa informático que se usa para gestionar los contenidos educativos (recursos, documentos, entre otros). En la evolución del programa CMS se dan tres etapas:

Primera etapa: Los CMS son las plataformas más básicas y permiten la generación de sitios Web dinámicos. El objetivo de estos programas es la creación y gestión de información en línea (textos, imágenes, gráficos, vídeos, sonido, etc.).

Segunda etapa: Los Learning Management System (LMS) proporcionan un entorno que posibilita la actualización, mantenimiento y ampliación de la Web. Se orientan al aprendizaje y educación, proporcionando herramientas para la gestión de contenidos académicos.

Tercera etapa: Los Learning Content Management System (LCMS) son plataformas que integran las funcionalidades de los CMS y los LMS, incorpora la gestión de contenidos para personalizar los recursos de cada estudiante. (Boneu, 2007)

En la tabla 3 se muestra una síntesis de las características más relevantes de los sistemas LMS y LCMS proporcionando una comparativa entre estos dos sistemas.

Tabla 3. Resumen comparativo de los LMS y LCMS

Usos	LMS	LCMS
Usuarios a los que va dirigido	Responsables de los cursos, profesores o instructores	Diseñadores de contenidos, diseñadores instruccionales, directores de proyectos
Proporciona	Cursos y está dirigido a estudiantes.	Contenidos para el aprendizaje, soporte en el cumplimiento
Manejo de clases, formación centrada en el profesor	Sí (pero no siempre)	No
Análisis de competencias-habilidades	Sí	Sí (en algunos casos)
Colaboración entre usuarios	Sí	Sí
Herramientas para la creación de contenidos	No	Sí
Evaluación dinámica y aprendizaje adaptativo	No	Sí
Distribución de contenido, control de navegación e interfaz del estudiante	No	Sí

Fuente: (Boneu, 2007)

Herramientas de las plataformas orientadas al aprendizaje

Foros de discusión: son herramientas que permiten el intercambio de mensajes durante el tiempo que dure un curso.

Portafolio digital: es una herramienta que permite hacer seguimiento del aprendizaje de los participantes, teniendo acceso a los trabajos realizados en sus actividades formativas.

Intercambio de archivos: permiten a los usuarios subir archivos de sus computadoras y compartir estos archivos con los profesores u otros estudiantes del curso.

Soporte de múltiples formatos: la plataforma debe ofrecer soporte a múltiples formatos, por ejemplo HTML, Word, Excel, Acrobat, entre otros.

Herramientas de comunicación síncrona (chat): para el intercambio entre los participantes y el docente.

Herramientas de comunicación asíncrona (correo electrónico): permiten leer y enviar mensajes en cualquier momento.

Las TIC ofrecen cierta diversidad de plataformas que difieren de acuerdo a sus características y funciones según el contenido o uso de la misma, algunas son:

- Edmodo: es una plataforma gratuita creada por Nic Borg, Jeff O'Hara y Crystal Hutter en 2008, tiene como fin conectar a estudiantes, profesores, administradores y padres de familia en un ambiente formativo que permite crear contenidos, interactuar, administrar y gestionar tareas, realizar tareas y generar un soporte de calificaciones de los estudiantes. (Borg, O'Hara, & Hutter, 2008)
- Modular Object Oriented Dynamic Learning (Moodle): Creado por Martín Douglas en el año 2002 con el objetivo de facilitar el constructivismo social y el aprendizaje colaborativo, siendo una herramienta libre que se retroalimenta del trabajo realizado por múltiples instituciones y participantes que colaboran en red. Gestiona y administra contenidos y tareas, integra enlaces e intercambia información. (Martínez de Lahidalga, 2008)

- Blackboard Learning System: fue creada en 1997 fue diseñado para instituciones dedicadas a la enseñanza y el aprendizaje en Internet que proporciona la infraestructura para la optimización y soporte de la administración de recursos, herramientas instructivas, colaboración y comunicación, estimación y evaluación. Proporcionando una experiencia educativa integrada para alumnos y profesores. (Blackboard Learning System, 2004)
- WebQuest: Creada en 1995 por Bernie Dodge y Tom March, es una herramienta de enseñanza-aprendizaje guiado a un proceso de trabajo desarrollado por los alumnos utilizando los recursos de la Web previamente seleccionados por el docente, siendo de uso fácil y simple para propiciar el uso educativo de Internet. Se compone de seis partes esenciales: Introducción, Tarea, Proceso, Recursos, Evaluación y Conclusión. (Area Moreira, 2009)

Seleccionar la plataforma virtual para los modelos E-Learning o B-Learning será una tarea de delimitación que va a marcar la metodología que se puede desarrollar en función de las herramientas y servicios que ofrezcan. Gran parte de estas herramientas poseen suficientes elementos para desarrollar cierta calidad de las acciones formativas, con criterios claros que permitan valorar las plataformas.

1.5 Origen y definición de la Webquest

La idea original se comenzó a desarrollar en 1995 en la Universidad Estatal de San Diego por el profesor Bernie Dodge (Stellae, 2013) la definió como una “actividad orientada a la investigación donde toda o casi toda la información que se utiliza procede de recursos de la Web” (Dodge, 1995).

Con la colaboración de Tom March que la define como:

Una Webquest es una estructura de aprendizaje guiada que utiliza enlaces a recursos esenciales en la Web y una tarea auténtica para motivar la investigación por parte de los alumnos de: una pregunta central, con un final abierto; el desarrollo de su conocimiento individual y la participación en un proceso final en grupo con la intención de transformar la información recién adquirida en un conocimiento más sofisticado. Las mejores Webquests hacen esto de una forma que inspira a los alumnos a ver relaciones

temáticas más enriquecedoras, facilitan la contribución al mundo real del aprendizaje y reflexionan en sus propios procesos metacognitivos. (Pérez, 2006).

De acuerdo a las palabras del profesor Bernie Dodge en la entrevista realizada por Educational World nos describe cómo y el porqué del modelo de las WebQuest:

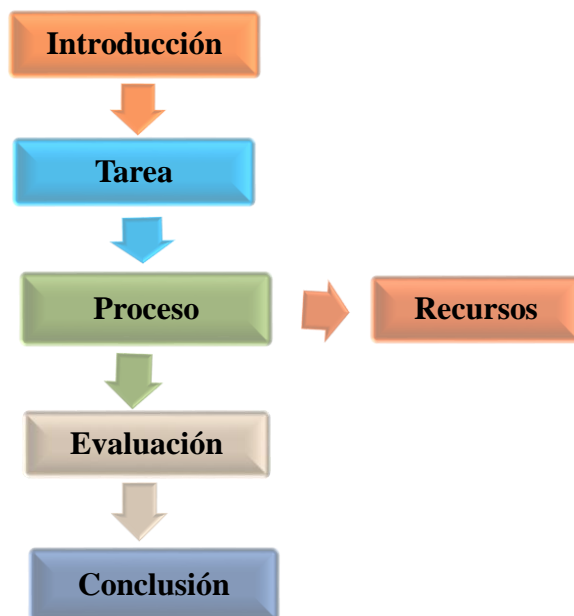
“-Empezó durante un curso de Tecnología Educativa en el que, entre otras cosas, pretendía que mis alumnos conocieran un programa de simulación educativa denominado Archaeotype, pero del que no tenía ninguna copia ni otro medio para mostrarlo. Entonces puse en juego una experiencia en la que los alumnos tenían que trabajar en grupo atacando un conjunto de diferentes fuentes de información sobre dicho programa, que previamente yo había seleccionado: unas cuantas páginas de un informe de evaluación del proyecto, unas pocas páginas web (1995) que describían el software y la filosofía constructivista que había detrás, un chat con uno de los desarrolladores y una videoconferencia con uno de los profesores había probado el programa. La tarea que tenían que realizar era profundizar en dichas fuentes de datos, integrar la información y decidir si el programa Archaeotype podía ser usado y cómo en una escuela”. (Argote Martín, Palomo López, Sánchez Rodríguez, & Ruiz Palmero, S.F.)

La WebQuest es un recurso educativo, una herramienta para los docentes que pueden integrar en cualquier área fundamental del conocimiento, es decir, pueden trabajar en ciencias exactas, ciencias naturales, ciencias sociales, etc. Debido a que se genera un ambiente enriquecedor tanto para el docente como para el estudiante, al desarrollar mejores procesos de enseñanza-aprendizaje, acercando al mundo real a los estudiantes al incorporar los recursos disponibles en línea previamente seleccionados por el docente en el aula de clase.

Características fundamentales de la WebQuest

Las WebQuest se componen de seis partes esenciales, las cuales se muestran en la Figura 1 y se deberán de tener en cuenta para elaborar la herramienta.

Figura 1. Partes esenciales de una WebQuest



Fuente: Eduteka, (2005)

Introducción. Es la sección inicial de una WebQuest, muestra un breve texto de la información básica sobre el tema, el objetivo y el contenido de la actividad que se va a desarrollar, y debe incluir:

- ✓ Información general acerca del tema a trabajar.
- ✓ Información que despierte el interés del estudiante, justifique la importancia del tema y de la actividad a desarrollar.
- ✓ Los objetivos que se pretende que el estudiante alcance.

Tarea. Consiste en una actividad diseñada especialmente para que el estudiante utilice y sintetice la información que se ofrece en la sección de Recursos de Internet que previamente

fueron seleccionados por el docente. Se busca un producto concreto como resultado de la investigación, formulando un reto que exija al estudiante que comprenda lo que realiza más allá de ser una simple réplica de la información. Debe incluir:

- ✓ Una descripción detallada de la actividad que incluya una definición clara del problema que se debe resolver.
- ✓ Breve descripción de en qué consiste la actividad, en forma tan detallada como sea posible para una fácil comprensión.
- ✓ Información sobre herramientas informáticas se van a utilizar para elaborar el producto final y la especificación de los parámetros que se deben seguir.

Proceso. Es la secuencia de pasos o subtareas que el estudiante debe seguir para resolver la Tarea de la WebQuest, suponiendo un reto para el estudiante que exija la utilización de diferentes competencias y habilidades. Es la descripción de cada una de las subtareas que componen la Tarea, de manera más detallada que va a incluir recomendaciones o sugerencias que se consideren necesarias. Debe incluir la siguiente información:

- ✓ Descripción detallada de cada una de las subtareas en la que especifique claramente qué debe hacer el estudiante y cómo debe de hacerlo.
- ✓ Indicar las estrategias para manejar de manera adecuada la información proveniente de los Recursos dados para la solución de cada subtask.
- ✓ Sugerencias para manejar adecuadamente la información, así como las herramientas informáticas que podrían ser de utilidad para los estudiantes.

Recursos. Es la lista de sitios Web que el docente previamente seleccionó como los más adecuados para el tema de la Webquest, conteniendo información pertinente para la realización de la Tarea, se dividen de acuerdo a cada subtask descrita en el Proceso de manera que permite el fácil acceso a la información a los estudiantes, y conozca cómo, cuándo y para qué, debe utilizarla.

Evaluación. Es una Valoración Integral, con el propósito de obtener información que permita orientar al estudiante para que alcance los objetivos de aprendizaje establecidos, dando seguimiento constante al desempeño del estudiante y obtener un enfoque mejor para que el docente sea consciente de qué se debe cambiar o implementar para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se puede formular la evaluación mediante una Matriz de Valoración que contiene un listado de aspectos específicos y fundamentales que permiten cuantificar, con base en criterios de desempeño, el aprendizaje y las competencias logrados por el estudiante durante el desarrollo de la WebQuest. Debe contener criterios claros respecto a los aspectos generales a evaluar:

- ✓ Desarrollo de conocimientos propios del tema que se está trabajando en la WebQuest.
- ✓ Desarrollo de competencias y habilidades necesarias para utilizar adecuadamente la información proveniente de Internet.
- ✓ Uso de herramientas informáticas para potenciar la construcción de conocimientos nuevos, y para ayudar a procesar y sintetizar mejor la información.

Conclusión. Es la idea final que da un breve resumen de los aspectos más importantes del tema que se trabajó y de los resultados de la actividad que se llevó a cabo durante el desarrollo de la WebQuest. Debe cumplir con los siguientes objetivos:

- ✓ Señalar y resumir los aspectos de la temática que se esperaba que el estudiante descubriera mediante el desarrollo de la Tarea.
- ✓ Estimular la reflexión del estudiante sobre la importancia del tema.
- ✓ Retroalimentar al estudiante o invitarlo a hacer sugerencias que permitan mejorar el desarrollo de la WebQuest. (Eduteka, 2005)

Modalidades de la WebQuest

Según su duración.

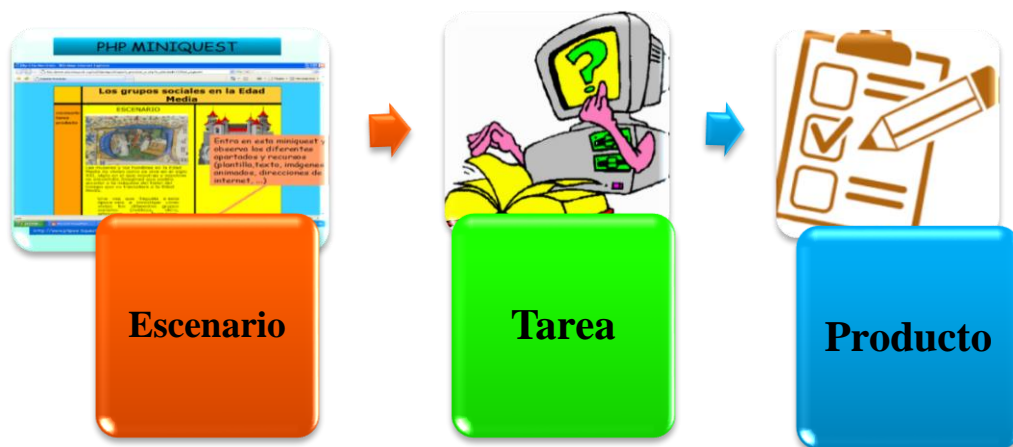
A corto plazo. Es la adquisición e integración del conocimiento de un determinado contenido de una o varias materias y se diseña para ser terminado de uno a tres sesiones de clase.

A largo plazo. Se analiza una gran cantidad de información, se transforma y demuestra una sólida comprensión del tema mediante la creación final del producto. Están diseñadas para extenderse en el tiempo de una a cuatro semanas. (García Hernández, 2008)

Otra modalidad son las:

MiniQuest. Es la versión reducida a tres pasos de la WebQuest, pero conservando la esencia de su propuesta didáctica, promoviendo el pensamiento crítico y la construcción del conocimiento. Para su aplicación puede ser en una o dos sesiones de clases en un rango de 50 minutos, siendo aptas para tratar temas que no contengan mucha información. Se muestra en la Figura 2 los elementos que integran a una MiniQuest.

Figura 2. Elementos de la MiniQuest



Fuente: (Eduteka, 2002)

Escenario. Establece un contexto real para el proceso de solución de problemas. Se va a ubicar el rol que va a desempeñar el estudiante, proporcionando un tema de interés para adentrarse en la problemática a los estudiantes.

Tarea. Es una serie de interrogantes que son diseñadas con el propósito de adquirir la información objetiva y real que se requiere para contestar la pregunta esencial. Su estructura debe ser precisa debido al tiempo en que deberá responderse, debe contar con el listado de los sitios Web que el estudiante analizará y sintetizará para resolver a las interrogantes.

Producto. Es la descripción de lo que los estudiantes van a realizar para contestar la pregunta esencial planteada en el escenario, se debe orientar a la creación de conocimiento. El docente podrá evaluar el Producto mediante la comprobación del nivel de comprensión y entendimiento que demuestren los estudiantes. (Eduteka, 2002)

Capítulo 2

Estado de Arte

2.1 El perfil de los estudiantes de nivel superior

Comúnmente, en la educación los estudiantes adoptan un rol pasivo de: escuchar, leer y memorizar en el examen. Pero, de acuerdo con las teorías del aprendizaje el conocimiento que el estudiante no olvida, es el que se adquiere y construye cuando hay implicación con ello, siguiendo un rol activo.

Para ello el uso de internet aplicado a la formación nos ofrece un potencial de llevar a cabo los procesos de enseñanza-aprendizaje debido a la participación que se da de manera activa de los estudiantes en la construcción de su propio conocimiento, al tener disponibles una serie de recursos y herramientas, foros, blogs, plataformas, etc. Uniendo así el uso de las WebQuest que van a ser parte de esa transición, aportando como tal una herramienta noble y de fácil acceso. Todo ello a la hora y lugar en que el estudiante requiera acceder a la información.

Al generar ese cambio de rol con el sistema combinado B-Learning mezclado con la unidad didáctica de la WebQuest, se espera que el estudiante:

- Tenga **flexibilidad** para adaptarse a nuevas formas de aprendizaje poco afines a los esquemas formativos tradicionales.
- Haya generado **competencias técnicas** en el manejo y uso de las tecnologías, así como una actitud abierta a las mismas.
- Sea **responsable** y tenga **autonomía**.
- Tenga **estrategias meta cognitivas**.
- Sea **gestor** de su propio aprendizaje.
- Tenga una **planificación** y **organización** en el tiempo que vaya a dedicar a su aprendizaje.
- Tenga una **actitud favorable** para colaborar y realizar trabajos en grupo.
- Aporte **ideas** y **conocimientos** al grupo.

En el aprendizaje combinado las clases son de manera presencial incorporando las clases en línea, de manera tal que los estudiantes necesitan identificar los propósitos que tienen ambas modalidades al ser incorporadas y combinadas en su proceso de aprendizaje, deben saber qué deben realizar en sus cursos, y la manera en que se les evaluará, manteniendo una postura abierta, reconociendo lo que se espera de él. (Contreras Bravo, González Guerrero, & Fuentes López , 2006)

¿Qué competencias debe tener?

Competencias de investigación

El estudiante debe sintetizar y organizar la información, para ello debe ser competente en análisis, razonamiento y evaluación de la misma, siendo capaz de decidir, de enfrentar la problemática de manera creativa.

Competencias personales

Para que sea asertivo el funcionamiento del aprendizaje a distancia, el estudiante debe ser capaz de gestionar su tiempo, debe de mostrar cierta independencia para poder aprender por sí mismo, demostrando que tiene la capacidad de tomar decisiones y de evaluar situaciones. En el aspecto interpersonal, es una persona que sabe trabajar en grupo en la búsqueda de un objetivo en común.

Competencias tecnológicas

Las herramientas tecnológicas utilizadas por los estudiantes para producir y comunicarse deben ser del conocimiento del estudiante, debido a que existen programas informáticos que puedan tener cierto nivel de dificultad y con ello se espera que haga uso de aquellas herramientas que le permitan desarrollar una resolución.

La percepción de los estudiantes

En algunos casos no se espera la total aceptación de nuevos modelos o métodos de aprendizaje, en cuanto perciben un ligero cambio no muestran la actitud que se espera, esa zona de confort en donde todo se obtiene en el aula física por parte del profesorado es de alguna manera viable y cómoda, no hay que indagar o construir o solucionar situaciones que tal vez se susciten en una búsqueda de manera autónoma como lo es en el aula virtual.

De igual forma habrá quienes acepten total o parcialmente la implementación de modelos combinados, que al unificarse con plataformas virtuales como las WebQuest tengan una mayor apertura a adaptarse a los avances tecnológicos, demostrando ser lo que se conoce como la sociedad de evolución tecnológica, que conlleva a los constantes cambios y actualizaciones, generando nuevas formas de adaptación a los avances tecnológicos, de ahí la importancia de que los estudiantes comprendan la relevancia de ser activos en la generación de su conocimiento.

2.2 Perfil de los docentes

Deberá corresponder a las habilidades, competencias y actitudes que le permitan desenvolverse de manera adecuada tanto en el aula física como en el aula virtual, teniendo el conocimiento suficiente para combinar los aspectos que consideren pertinentes de cada uno, de tal forma que resulten complementarios.

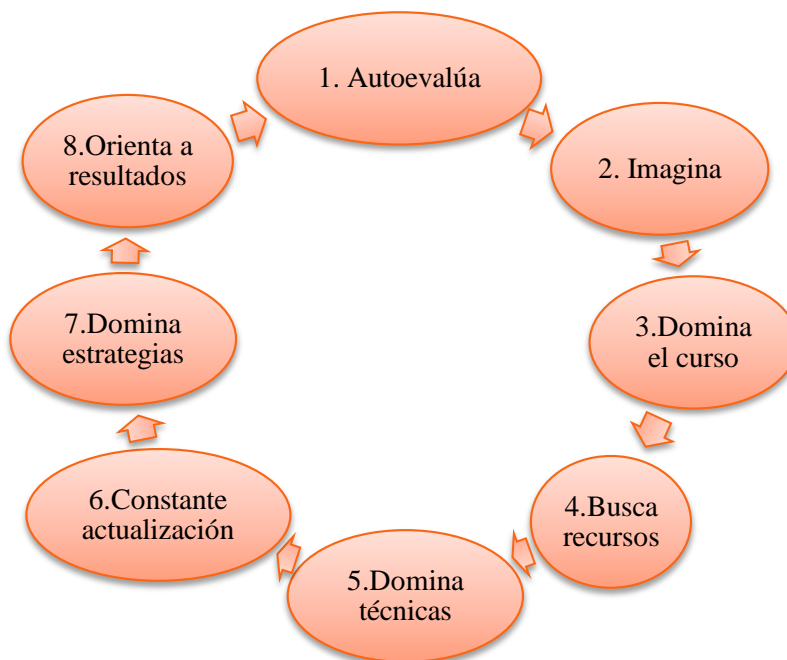
En el aula física del aprendizaje combinado la comunicación por internet se establecerá de acuerdo a las horas hábiles de los docentes y los estudiantes que lo convengan para determinar las diversas orientaciones o consultas tanto en el aula virtual, respondiendo a las inquietudes de los estudiantes de acuerdo a las características y nivel de la formación que se requiera. Lo anterior implica diversas técnicas de comunicación.

Haciendo uso de las herramientas tecnológicas y de las plataformas, en este caso, la WebQuest es desarrollada por los docentes de tal forma que sea comprensible y de fácil manipulación tanto para el docente como para los estudiantes. Podrán crear un chat en el que resuelvan las dudas que se presenten en un horario preestablecido en el aula física o bien un blog donde haya apoyo entre el docente y los estudiantes, donde se compartirán posibles soluciones.

Actualmente la denominación de docente o profesor se ha ido modificando y se puede conocer como tutor, guía o formador, siendo el motivador y facilitador del aprendizaje o gestor de los recursos viables o factibles de información. Fundamentalmente es un orientador entre estudiantes, recursos y herramientas que llevarán a la construcción, creación e interpretación de nuevos conocimientos.

Algunos de los rasgos del perfil que se pretende tenga el docente en el ámbito cognitivo se muestran en la Figura 3.

Figura 3. Ámbito cognitivo



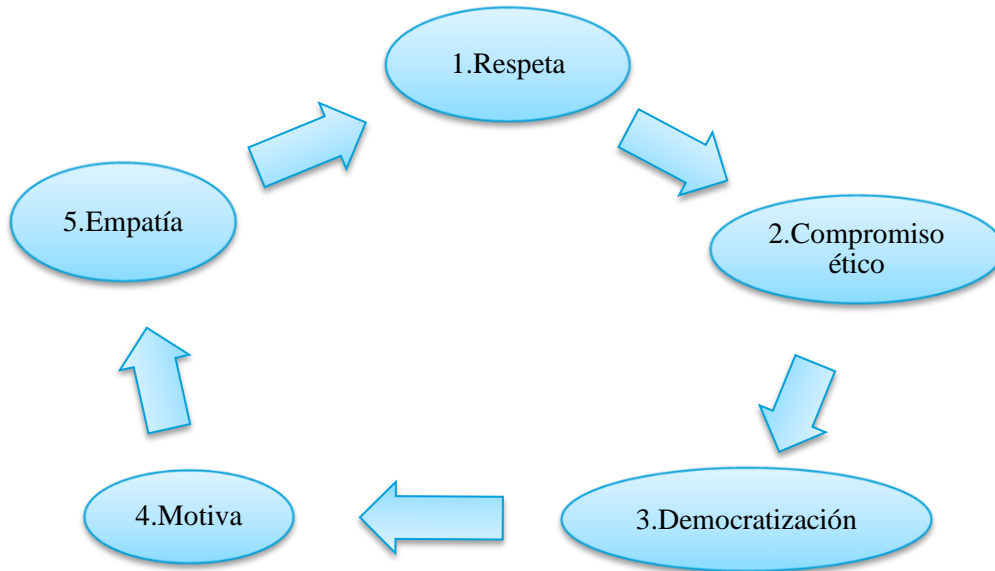
Fuente (Gómez Romo, 2008)

1. Autoevalúa. Su propio desempeño y asume una actitud crítica respecto al diseño de su curso.
2. Imagina diversos escenarios de aprendizaje.
3. Domina las técnicas de trabajo.
4. Busca nuevos recursos y estrategias didácticas.
5. Domina las técnicas de trabajo.
6. Se mantiene actualizado en la educación virtual.
7. Domina las estrategias didácticas de la educación virtual.
8. Orienta al estudiante hacia la obtención de resultados de aprendizaje.

En la figura 4 se muestran los rasgos del perfil docente virtual en un ámbito afectivo.

Figura 4. Ámbito afectivo

Fuente (Gómez Romo, 2008)



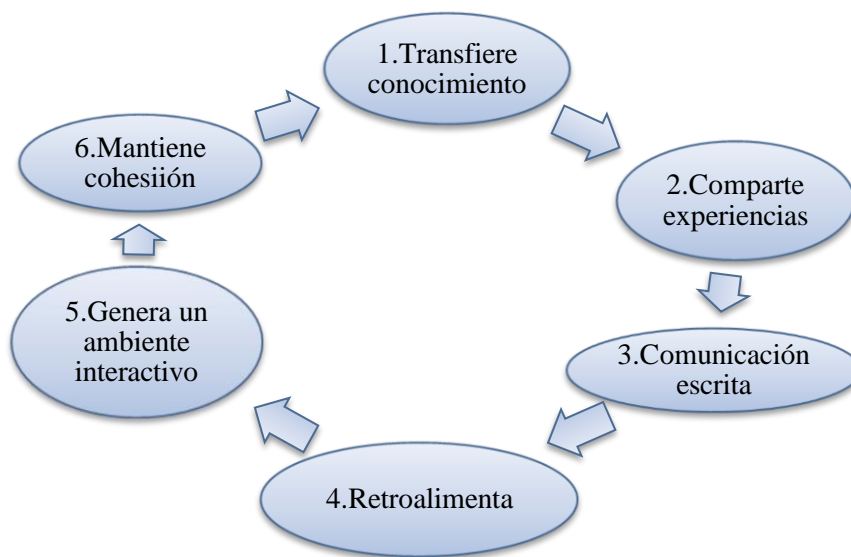
Fuente (Gómez Romo, 2008)

1. Respeto la autonomía del estudiante en el proceso.
2. Demuestra una personalidad equilibrada y compromiso ético en las tareas educativas que realiza.
3. Demuestra en sus actos un compromiso claro acerca de la democratización del derecho de todo ser humano a la educación.
4. Motiva permanentemente el aprendizaje de los estudiantes y el logro de los objetivos formativos propuestos en el curso que monitorea.
5. Muestra empatía en la relación personal y pedagógica que establece con los alumnos.

En la figura 5 se muestran los rasgos del perfil docente virtual en un ámbito de interacción.

Figura 5.
de
interacción

Ámbito



Fuente (Gómez Romo, 2008)

1. Desarrolla sus habilidades comunicativas y de transferencia de conocimiento.
2. Comparte la experiencia vivida en el diseño y ejecución de su curso virtual.
3. Demuestra habilidades para la comunicación escrita.
4. Retroalimenta permanentemente el trabajo realizado por los alumnos.
5. Genera un ambiente de interacción propicio para realizar una construcción colaborativa de conocimiento.
6. Mantiene la cohesión del grupo que participa en los procesos de formación virtual.

Percepción del Docente

De acuerdo con resultados de una investigación previa en donde a docentes se les aplicó un cuestionario para conocer la experiencia que tuvieron al resolver una WebQuest que fue diseñada para dar una tutoría sobre el uso de catálogos y recursos electrónicos de la Biblioteca Digital de la UNAM, los resultados arrojaron que desconocían la herramienta WebQuest, pero vieron un potencial en su uso en la enseñanza. (Calderón Martínez, Valadez Olguín, & Álvarez Pasaye, 2016)

La realidad acerca de la falta de innovación en modelos de enseñanza combinada a nivel nacional, podría deberse al desconocimiento de las ventajas y la practicidad de los mismos, ya que resulta cómodo o preferible seguir utilizando los métodos tradicionales. Aunque el artículo anterior confirma que hay poca información sobre herramientas virtuales. Como lo es la WebQuest, también proporciona datos sobre la aceptación y la facilidad de uso de las mismas.

2.3 Teoría Unificada de Aceptación y Utilización de la Tecnología (UTAUT)

Se sabe que el origen de los modelos que buscan dar aceptación a las innovaciones tecnológicas fue pensado de acuerdo a su momento, y con el paso del tiempo otros autores generaron cierta versión, y todos esos modelos contienen una base teórica similar y lo cual llevó a unificar las teorías. Así se crea el modelo de la Teoría Unificada de Aceptación y Utilización de la Tecnología (UTAUT), propuesto por Venkatesh, Morris, Davis y Davis (2003), siendo la integración de los anteriores modelos, el cual va a dar un mayor soporte y lo va a reducir a cuatro variables: Expectativa de Resultados (ER), Expectativa de Esfuerzo (EE), Influencia Social (IS) y Condiciones Facilitadoras (FC) (Martín García, Dujo, & Muñoz Rodríguez, 2014).

De acuerdo con lo anterior los modelos que fueron unificados e integrados son los principales en la aceptación tecnológica: Teoría de Difusión de la Innovación (IDT) propuesta por Rogers (1995), la Teoría de la Acción Razonada (TRA) de Ajzen y Fishbein (1980), el Modelo de Aceptación de la Tecnología (TAM) de Davis et al. (1989), la Teoría del Comportamiento Planeado (TPB) de Ajzen (1985), la Teoría Cognitiva Social (STC) de Compeau, Higgins y Huff (1999), la Teoría de la Confirmación de Expectativas (ECT) de Oliver (1980), el Modelo sobre

Utilización de PC (MPCU) de Thompson, Higgins y Howell (1991), el Modelo Motivacional (MM) de Davis et al. (1992) y el Modelo extendido (TAM2) de Vankatesh & Davis (2000).

El modelo UTAUT plantea que el efecto de la Expectativa de Resultados (ER) en la intención de uso es moderado por sexo, edad y experiencia. El efecto de la Expectativa de Esfuerzo (EE) sobre la intención de uso del sistema es moderado por género, edad y experiencia. El efecto de la Influencia Social (IS) es moderado por las cuatro variables, mientras que el efecto de Condiciones Facilitadoras (FC) es moderado por la edad y la experiencia (Martín García, Dujo, & Muñoz Rodríguez, 2014).

En la tabla 4 muestra un breve resumen de la relación entre los modelos determinantes que dieron origen al modelo unificado UTAUT.

Tabla 4. Relación entre los determinantes UTAUT y de los otros modelos

Variabes UTAUT	Definición	Constructos	Modelos
Expectativa de Desempeño	El grado en que un individuo cree que el uso del sistema le ayudará a obtener un beneficio en su desempeño.	Utilidad percibida	C-TAM-TPB TAM/TAM2
		Motivación extrínseca	MM
		Ajuste a su actividad	MPCU
		Ventaja relativa	IDT
		Expectativa de resultados	SCT
Expectativa de Esfuerzo	El grado de facilidad de uso asociado al sistema.	Percepción de facilidad de uso	TAM/TAM2
		Complejidad	MPCU
		Facilidad de uso	IDT
Influencia Social	El grado en el que un individuo percibe que los demás valorarán la utilización del sistema.	Normas subjetivas	TRA, TAM2, TPB/DTPB, C-TAM-TPB
		Factores sociales	MPCU
		Imagen	IDT
Condiciones Facilitadoras	El grado en que un individuo considera que existe la estructura organizativa y técnica que le ayude a la adaptación del sistema.	Percepción de control	TPB/DTPBC- TAM-TPB
		Facilitar las condiciones	MPCU
		Compatibilidad	IDT

Fuente. (González Arza, 2012)

Capítulo 3

Metodología

El objetivo principal de esta investigación es medir el nivel de adaptación a estos medios digitales en el proceso de enseñanza combinada (B-Learning) a través de la unidad didáctica WebQuest. Para ello se diseñó una WebQuest que será creada a través del sitio web Wix.com y se seleccionó una muestra de 227 estudiantes de la licenciatura en Contaduría de las siguientes asignaturas: Fundamentos del Comportamiento Humano, Macroeconomía, Plan de negocios para la exportación y Redacción.

Las preguntas principales de investigación son: ¿Antes de este curso conocías la herramienta o modalidad WebQuest?, ¿En este curso la actividad basada en la WebQuest fue de utilidad para la comprensión de conceptos? Y ¿Consideras que esta modalidad te permitió cambiar de manera positiva la dinámica ordinaria de funcionamiento de la clase?, estas preguntas van a proporcionar información de utilidad para conocer la experiencia del uso de la WebQuest en procesos de enseñanza combinada, con el fin de realizar mejoras en la herramienta digital, de acuerdo a la experiencia de los estudiantes participantes en esta investigación así como las consideraciones de los docentes que tengan experiencia con la misma.

3.1 Método

El diseño metodológico de la investigación será el método triangular que representa un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos, así como su integración y discusión conjunta y así lograr un mayor entendimiento. (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2014)

Para obtener información se diseñó un cuestionario con tres secciones, la primera son preguntas de control que proporcionan datos específicos de los participantes, en la segunda sección son preguntas que van relacionadas con la modalidad combinada Blended Learning y la tercera sección son las preguntas sobre la unidad didáctica WebQuest.

Ventajas del método triangular:

- ✓ Se logra una perspectiva más amplia y profunda al utilizar diferentes enfoques proporcionando fortalezas que llegan a los resultados.
- ✓ Producir datos más variados mediante la multiplicidad de observaciones, ya que se consideran diversas fuentes y tipos de datos, contextos o ambientes y análisis (Todd, Nerlich y McKeown, 2004).
- ✓ Potenciar la creatividad teórica por medio de suficientes procedimientos críticos de valoración (Clarke, 2004).
- ✓ Apoyar con mayor solidez las inferencias científicas, que si se emplean aisladamente (Feuer, Towne y Shavelson, 2002).
- ✓ Permitir una mejor “exploración y explotación” de los datos (Todd, Nerlich y McKeown, 2004).
- ✓ Desarrollar nuevas destrezas o competencias en materia de investigación, o bien reforzarlas (Brannen, 2008).

Al ser un estudio mixto concurren diversos procesos (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2014). Para recabar la información para la presente investigación se aplicó la herramienta didáctica WebQuest una muestra de por lo menos de 227 estudiantes de la Licenciatura en Contaduría, en las asignaturas de: Fundamentos del Comportamiento Humano, , Macroeconomía, Plan de negocios para la exportación y Redacción. Posterior a la aplicación de la WebQuest en estas asignaturas cada docente realizó una evaluación sobre la herramienta para obtener datos estadísticos que darán el enfoque cuantitativo de la presente investigación.

Para la parte cualitativa de la investigación se pretende entrevistar a tres docentes pertenecientes al área de ciencias sociales quienes han tenido experiencia con la WebQuest. Para así recabar información acerca de su experiencia en el uso de esta modalidad, se realizarán entrevistas a profundidad sobre su opinión acerca de la modalidad de enseñanza-aprendizaje combinado (B-Learning) y sobre la posibilidad de aplicación de la unidad didáctica en asignaturas que impartan en la Facultad.

3.2 Diseño de la Investigación

Planteamiento del problema

Los cambios tecnológicos y el creciente acervo de información que ofrecen las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC), son parte del actuar cotidiano, brindan instrumentos de manejo y consulta de información desde una computadora y una conexión a Internet, esa creciente transformación en la sociedad y en especial en el ámbito educativo que es el enfoque que interesa para la investigación, va a posibilitar y permitir el desarrollo de destrezas tanto para los estudiantes como para los docentes.

La constante evidencia de la poca utilización de estrategias que permitan a los estudiantes tener habilidades o aptitudes de competencia ante un mundo cambiante, da cuenta del escaso aprovechamiento de los recursos que ofrece la sociedad de la información ante las Actividades de Aprendizaje Basadas en Internet, por ejemplo: foros, chats, blogs educativos, proyectos de clase, las WebQuest en sus distintas modalidades como es a largo plazo, a corto plazo y las MiniQuest (utilizadas para temas pequeños o delimitados), aplicación de modelos de enseñanza aprendizaje E-Learning y B-Learning a través de las plataformas virtuales.

Se pretende responder la pregunta de investigación que fundamenta esta tesis: ¿Cuál será el nivel de adaptación a los medios digitales en el proceso de enseñanza combinado (Blended Learning) en las Ciencias Sociales, y el alcance que tiene ante los estudiantes y docentes de la carrera de Licenciado en Contaduría en la Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán?

Justificación

En una sociedad de la información y sobre todo en el ámbito de la educación. Debería ser prioritario formar estudiantes en la Competencia del uso y Manejo de la Información (CMI) que se define como: el conjunto de conocimientos, habilidades y aptitudes, que el estudiante debe poner en práctica para identificar lo que necesita saber en un momento dado, buscar efectivamente la información que esto requiere, determinar si esta información es pertinente para responder a sus necesidades y convertirla en conocimiento útil para solucionar problemas de información en contextos variados y reales de la vida cotidiana.

Existen diversas propuestas de modelos para resolver problemas de información que van solucionando parte importante de las dificultades que se van presentando, indican al docente qué pasos se deben seguir para solucionar de manera lógica y secuenciada un problema de información, permitiendo la facilidad de identificación de las habilidades más relevantes que los estudiantes deben adquirir y determinar en qué momento del proceso se deberán aplicar y con base a ello se generen estrategias didácticas (Eduteka, 2007), lleva a una necesidad de utilizar modelos de enseñanza aprendizaje E-Learning o B-Learning que tengan soporte en herramientas como las WebQuests.

Desarrollo de la herramienta

La herramienta WebQuest para ser considerada como tal debe seguir la estructura de acuerdo con el Profesor Bernie Dodge (1995), y son las secciones de: Introducción, Tarea, Proceso y dentro de la misma sección los Recursos de Internet, Evaluación y Conclusiones.

En la sección de Introducción se muestra el nombre de la herramienta, la institución o la persona perteneciente a dicha institución educativa, se hará referencia al tema que se quiera tratar por medio de la herramienta, los objetivos de la misma también se reflejan y se genera una problemática a resolver atrayendo a los investigadores para realizarla. En la segunda sección que es la de Tarea se explica de manera más profunda la problemática de acuerdo a lo que el docente o la persona que ha creado dicha WebQuest pretende que se realice para resolver las tareas que se vayan a asignar de acuerdo a la complejidad del tema y permita se genere conocimiento.

La sección de Proceso es donde se va a detallar y describir la manera en que se van a ir resolviendo o respondiendo las actividades de la sección de Tareas, se asignan ligas o enlaces para comprender lo que se solicita se resuelva de una manera didáctica con las herramientas permitidas, por ejemplo: un resumen, podrá realizarse por medio del programa informático Microsoft Word o por otro programa que tenga la función de ser un procesador de textos. Se incluye una guía de los formatos en que deberán de enviarse o presentarse las actividades. Otra parte de la sección son los Recursos que están basados en páginas de Internet, previamente seleccionados por el docente para el tema y se van a separar de acuerdo a la funcionalidad para resolver cada actividad.

Las secciones de Evaluación y Conclusiones son menos laboriosas, la primera deberá incluir el material o cuestionario para determinar el nivel de la WebQuest creada conforme a la opinión de los usuarios, es decir una valoración tanto para tener consideración de mejoras para futuras WebQuest, la siguiente valoración es la del desempeño de los usuarios y el compromiso que mostraron para generar su propio aprendizaje. Por último, en la sección de Conclusiones se va a describir de manera general lo que se busca obtener del tema, es decir, lo aprendido en la resolución de la WebQuest.

Muestreo

Se seleccionó una muestra estadística de 227 estudiantes de entre 18 a 32 años, que cursaron las asignaturas de: Fundamentos del Comportamiento Humano, Redacción, Macroeconomía y Plan de negocios para la exportación en el semestre 2017-2, de la Licenciatura de Contaduría en la Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán.

Herramientas

A continuación se especifican algunas de las herramientas virtuales utilizadas para la realización de la investigación:

Google Forms. Cuestionario, con tres secciones; A. Preguntas de control, B. Preguntas sobre la modalidad de estudio combinado (Blended Learning) y C. Preguntas sobre la WebQuest utilizada.

WebQuest. Utilización de la plataforma Wix.com, para creación y edición de la misma.

Presentación en Power Point. Explicación sobre los temas a tratar en esta investigación.

La transformación y alojamiento de la información contenida en las distintas herramientas utilizadas, da lugar a la obtención de los datos de manera organizada.

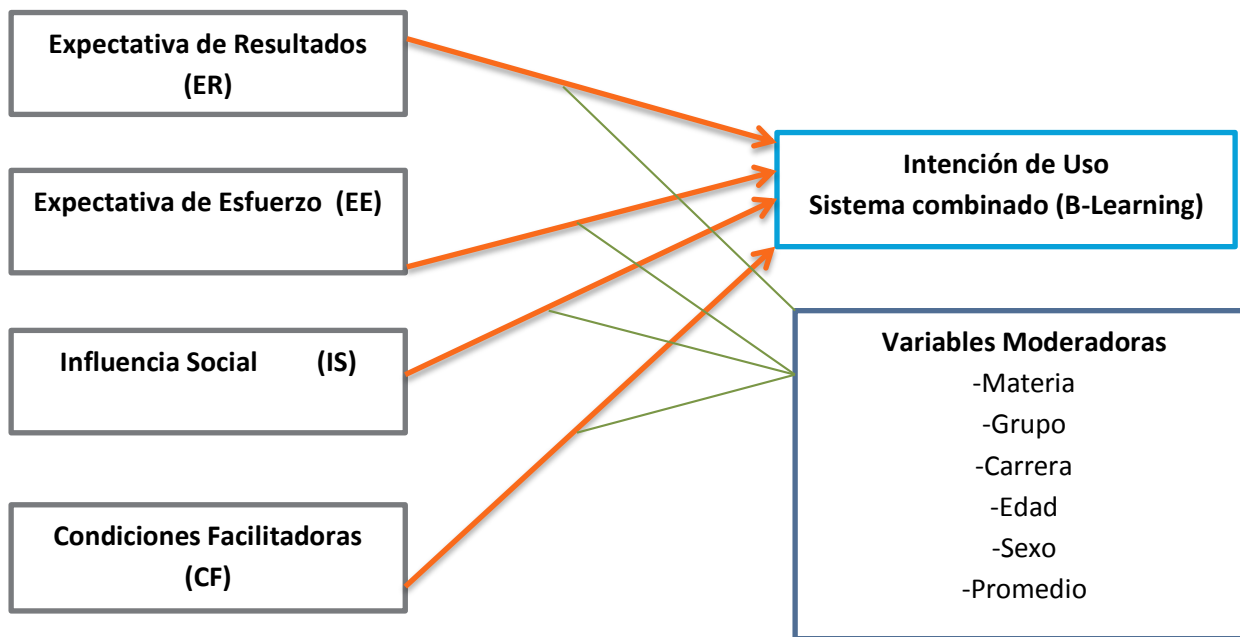
Modelo propuesto para el estudio (UTAUT)

La formulación del modelo UTAUT (Venkatesh, Morris, Gordon B., & Davis, 2003) los sub-constructos de Expectativa de Resultados (ER) es moderado por sexo edad y experiencia. La Expectativa de Esfuerzo (EE) se modera por género, edad y experiencia. La Influencia Social (IS) se modera por las cuatro que por sexo, edad, género y experiencia, mientras que las Condiciones Facilitadoras (FC) se moderan por la edad y la experiencia.

El modelo introduce como novedad la consideración del efecto moderador de las características individuales con la intención y uso de la innovación, en este caso se ha modificado la intención de uso por la del sistema combinado (b-learning), al no estar

suficientemente extendido el uso efectivo de la metodología combinada en los estudiantes que son el objeto de estudio, se han de considerar otras variables moderadoras para cada uno de los sub-constructos sin alterar la esencia de cada uno. Se van a considerar las variables de sexo, edad, promedio, materia, grupo, y carrera dentro de la sección de preguntas de control, para la segunda sección de la recopilación de datos se van a basar sobre la modalidad de estudio combinada (Blended Learning) y como última sección las preguntas sobre la herramienta utilizada WebQuest. A continuación en la Figura 6 se muestra una estructura que muestra las conexiones de los moderadores para cada constructo.

Figura 6. Modelo teórico UTAUT propuesto sobre el sistema combinado B-Learning



Elaboración propia con base en (Venkatesh, Morris, Gordon B., & Davis, 2003) y (Martín García, Dujo, & Muñoz Rodríguez, 2014)

Los estratos que se eligieron fueron de acuerdo al área de las Ciencias Sociales en la Licenciatura de Contaduría, así como el cuestionario aplicado fue dentro de los meses de marzo a mayo.

Ajustes del modelo de medida

El cuestionario fue adaptado para los fines de esta investigación sin perder la esencia del modelo de medición UTAUT, que incluye datos de control como lo son las variables: materia, edad, sexo, promedio, carrera y grupo. La sección de los constructos de (ER), (EE), (IS) y (CF) vienen preguntas sobre la modalidad combinada B-Learning, con tres preguntas por cada constructo y para la última sección del cuestionario contiene preguntas sobre la herramienta utilizada (WebQuest). La necesidad de adaptar el modelo a la investigación para dar respuesta a nuestra problemática inicial.

Resultados

Los resultados del uso de este modelo nos arroja los siguientes datos en cuanto a la primera sección de preguntas de control: el promedio, la edad de los estudiantes que participaron en la muestra, el sexo para determinar la facilidad de adaptación asimilar este tipo de cambios con mayor facilidad y con quien se debe tener un especial seguimiento para que no queden rezagados al llevar a cabo este tipo de modelo de enseñanza. La sección de materia nos arroja cuántos estudiantes pertenecen a las Licenciaturas de Contaduría, obteniendo valores en número de cuantos estudiantes están dispuestos a ser partícipes de su propio conocimiento.

A continuación se muestra en la tabla 5 los resultados del primer constructo de Expectativa de Resultado de la segunda sección del cuestionario. Al asignar un valor de 5 a 1, siendo 5 completamente de acuerdo y 1 completamente en desacuerdo.

Tabla 5. Resultados del primer constructo que responde a: ER1. La utilización de un sistema en línea me ayudaría a realizar las tareas y actividades de clase más rápidamente.

(ER1)	1	2	3	4	5	Total general
Fundamentos del Comportamiento Humano	0.00%	3.23%	16.13%	58.06%	22.58%	100.00%
Macroeconomía	2.75%	1.83%	9.17%	33.03%	53.21%	100.00%
Plan de negocios para la exportación	3.70%	0.00%	3.70%	29.63%	62.96%	100.00%
Redacción	0.00%	6.25%	43.75%	31.25%	18.75%	100.00%
Total general	1.77%	2.21%	10.18%	33.63%	52.21%	100.00%

Fuente: Elaboración propia.

Se obtiene que un mayor porcentaje del 52.21% de la muestra estudiantil percibe la mayoría en la completamente de acuerdo con la rapidez de resolución de tareas y actividades en línea y un 1.77% está en desacuerdo con el modelo.

Tabla 6. Resultados del constructo que responde a: ER2. El uso de un sistema en línea podría incrementar mi desempeño en la materia.

(ER2)	1	2	3	4	5	Total general
Fundamentos del Comportamiento Humano	6.45%	3.23%	25.81%	48.39%	16.13%	100.00%
Macroeconomía	2.75%	5.50%	11.01%	54.13%	26.61%	100.00%
Plan de negocios para la exportación	3.70%	3.70%	3.70%	40.74%	48.15%	100.00%
Redacción	0.00%	12.50%	25.00%	43.75%	18.75%	100.00%
Total general	2.65%	4.87%	12.83%	47.35%	32.30%	100.00%

Fuente: Elaboración propia.

Los estudiantes responden en un porcentaje del 47.35% y 32.30%, entre los intervalos 4 y 5 como de acuerdo y un rechazo al modelo del 2.65%.

Tabla 7. Resultados del constructo que responde a: ER3. El uso de una herramienta en línea podría incrementar significativamente la calidad de mis trabajos.

(ER3)	1	2	3	4	5	Total general
Fundamentos del Comportamiento Humano	0.00%	3.23%	16.13%	38.71%	41.94%	100.00%
Macroeconomía	2.75%	4.59%	15.60%	39.45%	37.61%	100.00%
Plan de negocios para la exportación	3.70%	7.41%	7.41%	40.74%	40.74%	100.00%
Redacción	0.00%	12.50%	18.75%	37.50%	31.25%	100.00%
Total general	2.21%	4.42%	13.27%	37.61%	42.48%	100.00%

Fuente: Elaboración propia.

Los estudiantes responden en un porcentaje del 37.61% y 42.48% entre los intervalos 4 y 5 como de acuerdo y un rechazo al modelo del 2.21% sobre la calidad de los trabajos que pudieran realizar en línea.

Tabla 8. Resultados del segundo constructo que responde a: EE1. Es muy complicado para mí utilizar un sistema en línea.

(EE1)	1	2	3	4	5	Total general
Fundamentos del Comportamiento Humano	41.94%	25.81%	16.13%	12.90%	3.23%	100.00%
Macroeconomía	47.71%	22.02%	14.68%	12.84%	2.75%	100.00%
Plan de negocios para la exportación	81.48%	3.70%	7.41%	3.70%	3.70%	100.00%
Redacción	12.50%	50.00%	25.00%	12.50%	0.00%	100.00%
Total general	52.65%	21.24%	13.72%	10.18%	2.21%	100.00%

Fuente: Elaboración propia.

Los estudiantes responden en un porcentaje del 52.65% en el intervalo 1 como totalmente en desacuerdo y completamente de acuerdo del 2.21% sobre la dificultad de utilizar sistemas en línea así como programas.

Tabla 9. Resultados del constructo que responde a: EE2. Tomaría demasiado tiempo adicional a mis labores cotidianas aprender a utilizar una herramienta en línea.

(EE2)	1	2	3	4	5	Total general
Fundamentos del Comportamiento Humano	25.81%	38.71%	19.35%	6.45%	9.68%	100.00%
Macroeconomía	37.61%	25.69%	20.18%	12.84%	3.67%	100.00%
Plan de negocios para la exportación	66.67%	22.22%	7.41%	3.70%	0.00%	100.00%
Redacción	6.25%	50.00%	31.25%	12.50%	0.00%	100.00%
Total general	42.04%	28.32%	17.70%	8.85%	3.10%	100.00%

Fuente: Elaboración propia.

Los estudiantes responden en un porcentaje del 42.04% en el intervalo 1 como totalmente en desacuerdo y completamente de acuerdo del 3.10% sobre el tiempo adicional que tomaría aprender a usar la herramienta en línea.

Tabla 10. Resultados del tercer constructo que responde a: IS1. Utilizaría un sistema si la mayoría de mis compañeros lo hace.

(IS1)	1	2	3	4	5	Total general
Fundamentos del Comportamiento Humano	0.00%	16.13%	32.26%	32.26%	19.35%	100.00%
Macroeconomía	11.93%	10.09%	22.02%	33.94%	22.02%	100.00%
Plan de negocios para la exportación	18.52%	11.11%	25.93%	18.52%	25.93%	100.00%
Redacción	0.00%	25.00%	18.75%	25.00%	31.25%	100.00%
Total general	12.39%	13.27%	23.01%	26.99%	24.34%	100.00%

Fuente: Elaboración propia.

Los estudiantes responden en un porcentaje del 24.34%, 26.99%, 23.01% entre los intervalos 5, 4 y 3 como totalmente de acuerdo, de acuerdo e intermedio y completamente en desacuerdo en un 12.39% sobre la utilización de sistemas en línea debido a la influencia de terceros.

Tabla 11. Resultados del constructo que responde a: IS2. Todos mis profesores promueven la utilización de este tipo de sistemas en las materias que imparten.

(IS2)	1	2	3	4	5	Total general
Fundamentos del Comportamiento Humano	38.71%	29.03%	25.81%	6.45%	0.00%	100.00%
Macroeconomía	32.11%	22.02%	28.44%	11.01%	6.42%	100.00%
Plan de negocios para la exportación	37.04%	33.33%	14.81%	7.41%	7.41%	100.00%
Redacción	6.25%	43.75%	25.00%	25.00%	0.00%	100.00%
Total general	29.20%	31.42%	24.78%	9.29%	5.31%	100.00%

Fuente: Elaboración propia.

Los estudiantes responden en un porcentaje del 29.20% en completamente en desacuerdo, 31.42% en desacuerdo y 24.78% en un punto intermedio y completamente de acuerdo un 5.31% con la promoción y utilización de sistemas en línea en materias que imparten.

Tabla 12. Resultados del constructo que responde a: IS3. Las personas que usan sistemas educativos en línea tienen mayor prestigio que los que no la utilizan.

(IS3)	1	2	3	4	5	Total general
Fundamentos del Comportamiento Humano	0.00%	3.23%	16.13%	38.71%	41.94%	100.00%
Macroeconomía	2.75%	4.59%	15.60%	39.45%	37.61%	100.00%
Plan de negocios para la exportación	3.70%	7.41%	7.41%	40.74%	40.74%	100.00%
Redacción	0.00%	12.50%	18.75%	37.50%	31.25%	100.00%
Total general	2.21%	4.42%	13.27%	37.61%	42.48%	100.00%

Fuente: Elaboración propia.

Los estudiantes responden en un porcentaje del 42.48% en completamente en de acuerdo, y completamente en desacuerdo un 2.21% con respecto a la importancia del uso de sistemas educativos en línea.

Tabla 13. Resultados del cuarto constructo que responde a: CF1. En la universidad dispongo de recursos (infraestructura) necesarios para la utilización de un sistema en línea.

(CF1)	1	2	3	4	5	Total general
Fundamentos del Comportamiento Humano	6.45%	32.26%	41.94%	19.35%	0.00%	100.00%
Macroeconomía	21.10%	30.28%	27.52%	13.76%	7.34%	100.00%
Plan de negocios para la exportación	18.52%	25.93%	25.93%	18.52%	11.11%	100.00%
Redacción	6.25%	31.25%	37.50%	25.00%	0.00%	100.00%
Total general	19.47%	27.43%	29.65%	17.26%	6.19%	100.00%

Fuente: Elaboración propia.

Con un porcentaje del 6.19% para completamente de acuerdo y un porcentaje de 19.47% en completamente en desacuerdo con la disposición de recursos necesarios para los sistemas en línea.

Tabla 14. Resultados del constructo que responde a: CF2. En la universidad puedo tener la asesoría para el uso de herramientas para el aprendizaje basadas en Internet.

(CF2)	1	2	3	4	5	Total general
Fundamentos del Comportamiento Humano	6.45%	12.90%	29.03%	48.39%	3.23%	100.00%
Macroeconomía	13.76%	16.51%	33.94%	24.77%	11.01%	100.00%
Plan de negocios para la exportación	3.70%	14.81%	40.74%	22.22%	18.52%	100.00%
Redacción	0.00%	12.50%	68.75%	18.75%	0.00%	100.00%
Total general	10.18%	15.93%	34.96%	27.88%	11.06%	100.00%

Fuente: Elaboración propia.

Los estudiantes responden en un porcentaje del 34.96% en la posición intermedia ni de acuerdo ni en desacuerdo, y completamente en desacuerdo un 10.18% con respecto a las asesorías del uso de herramientas para el aprendizaje con base a Internet.

Tabla 15. Resultados del constructo que responde a: CF3. La adopción de un sistema en línea sería compatible con cualquier materia de la carrera que curso.

(CF3)	1	2	3	4	5	Total general
Fundamentos del Comportamiento Humano	0.00%	12.90%	12.90%	38.71%	35.48%	100.00%
Macroeconomía	2.75%	3.67%	18.35%	28.44%	46.79%	100.00%
Plan de negocios para la exportación	0.00%	7.41%	7.41%	14.81%	70.37%	100.00%
Redacción	0.00%	12.50%	37.50%	43.75%	6.25%	100.00%
Total general	2.21%	5.31%	16.81%	28.32%	47.35%	100.00%

Fuente: Elaboración propia.

Los estudiantes responden en un porcentaje del 47.35% en completamente de acuerdo y completamente en desacuerdo un 2.21% con respecto a la compatibilidad de una herramienta en línea con alguna materia del plan de estudios de la carrera.

Ya analizados los resultados de las secciones del cuestionario y conforme a cada constructo del modelo Venkatesh de las condiciones facilitadoras del mismo, brinda un panorama que se puede interpretar como favorable y positivo a la respuesta y aceptación de los estudiantes en cuanto al uso de herramientas tecnológicas como lo es la WebQuest en concordancia con la aplicación del método de enseñanza aprendizaje combinado B-Learning en asignaturas del área de las Ciencias Sociales que pertenecen al plan de estudios de la Licenciatura en Contaduría.

Capítulo IV

Conclusiones

El objetivo general de esta investigación es medir el nivel de adaptación a medios digitales en el proceso de enseñanza combinada (Blended Learning) a través de la unidad didáctica WebQuest. De los resultados que se obtuvieron de la aplicación de la WebQuest que se diseñó y fue proporcionada a través de un enlace de internet a los estudiantes participantes en los grupos de las asignaturas de Fundamentos de Comportamiento Humano, Macroeconomía, Plan de negocios para la exportación y Redacción.

Se cumple el objetivo de medir los niveles de adaptación a los medios digitales tanto por parte de los estudiantes como de los docentes participantes y para ello se llevó el análisis de la información y recaudación de los datos estadísticos que proporcionan los niveles de adaptación por parte de los participantes de acuerdo al uso de sistemas combinados (B-Learning) en conjunción con herramientas didácticas (WebQuest), se utilizó el modelo UTAUT de acuerdo a los constructos que se definieron demostrando la validez e importancia de cada sección de los mismos. Dichos constructos son: Expectativa de Resultado (ER), Expectativa de Esfuerzo (EE), Influencia Social (IS) y Condiciones Facilitadoras (FC). Situando las puntuaciones correspondientes en los niveles de “Completamente de acuerdo” y “Completamente en desacuerdo”, asignando el número 5 para el primer término y el 1 para el segundo, siendo el número 3 “Totalmente imparcial”.

El primer constructo de Expectativa de Resultado ER1, ER2 y ER3 se concluye que al obtener mayores valores del número 4 y 5 con porcentajes de aceptación del 52.21% y 33.63% a la resolución de tareas y actividades de clase dando mayor rapidez (ER1), los porcentajes del (ER2) son del 32.30% y 47.35% en cuanto a la posibilidad de mejorar el desempeño de los estudiantes en la materia y en cuanto la calidad de los trabajos escolares con la utilización de herramientas en línea se ve reflejado en (ER3) con porcentajes de 42.80% y 37.61%, los estudiantes participantes han dado puntuaciones favorables de la utilización de herramientas en línea.

En el segundo constructo de Expectativa de Esfuerzo en (EE1) de la complejidad del uso de sistemas en línea con valores mayores en los números 1 y 2, con porcentajes del 52.65% y 21.24%. En (EE2) al igual que en la primer parte de este constructo se obtienen porcentajes 42.04% y 28.32% están en desacuerdo sobre la dificultad de aprender a utilizar las herramientas

en línea, la base del segundo constructo es el esfuerzo de los estudiantes para adaptarse a sistemas en línea y el uso de las herramientas en línea.

El tercer constructo de Influencia Social revela en la primer parte (IS1) en los valores 3,4 y 5 con mayores porcentajes 23.01%, 26.99% y 24.34% la relevancia de esta sección es la interacción de los estudiantes mismos y el intercambio de información, así como la competencia de los individuos por aprender y destacar ante otros. En (IS2) los valores 1 y 2 tienen mayores porcentajes 29.20% y 31.42% en cuanto a la promoción de la utilización de este tipo de sistemas en materias que se imparten por parte de los docentes. Para la última parte (IS3) los valores 4 y 5 con porcentajes de 37.61% y 42.48% creen que las personas que utilizan sistemas educativos en línea tienen mayor ventaja.

Para el último constructo que es el cuarto (CF1) de acuerdo con las instalaciones e infraestructura de la Universidad para utilización de sistemas en línea en los valores 1,2 y 3 con porcentajes de 19.47%, 27.43% y 29.65 no creen tener las instalaciones adecuadas, en (CF2) los valores 2,3 y 4 con porcentajes de 15.93%, 34.96% y 27.88% no creen contar con asesoría por parte de la Universidad sobre el uso de herramientas en línea. Por último (CF3) en los valores 4 y 5 con porcentajes de 28.32% y 47.35% que creen que la compatibilidad de sistemas combinados con las clases.

Se acepta la hipótesis planteada de la probable respuesta a la problemática inicial respondiendo a la capacidad de actualización de los estudiantes y de los docentes a los constantes cambios tecnológicos. Se responde al razonamiento de los niveles de adaptación de los estudiantes a sistemas combinados como B-Learning y al uso de herramientas en línea. Los estudiantes reaccionan de manera favorable a la posibilidad de que sea aplicable a asignaturas que se imparten en la Licenciatura, la constante necesidad de actualización lleva a la competitividad y a la adaptabilidad de nuevos sistemas tecnológicos, la optimización del aprendizaje que obtienen.

En cuanto a los aspectos faltantes de la modalidad se destacan aspectos contextuales de la muestra de los 226 estudiantes participantes el 41% conocían la modalidad combinada y la

herramienta WebQuest y el 59% no la conocían. Y el reto de hacer funcionar una herramienta y el diseño de una WebQuest es la de adaptarse a los constantes cambios y de la aplicación de la tecnología de la información que propicia nuevas oportunidades. En cuanto a las limitaciones es la de encontrar sitios web que permitan la edición de las páginas de internet y dar forma a una WebQuest y que cumpla con lo solicitado, se sugiere utilizar plataformas virtuales de fácil utilización y ajustar el tiempo de proceso de adaptación al sistema combinado (B-Learning).

Las aportaciones que se pretenden a la comunidad académica de parte de la literatura de Blended Learning y de la herramienta WebQuest, de las partes esenciales del conocimiento existente de dicho sistema y herramienta, dando una introducción y un acercamiento de los autores de referencia al español, que se vinculan y relacionan las disciplinas de las Tecnologías de Información y de la Comunicación, como punto de partida es la de identificar que tan adaptable son las aulas virtuales a las áreas de conocimiento de las Ciencias Sociales, siendo específicamente las asignaturas de la Licenciatura de Contaduría. Las constantes actualizaciones de conceptos y profundización de los mismos, recogiendo de la experiencia misma a través de los resultados que se obtuvieron en la presente investigación. Este modelo B-Learning es de adopción de los modelos existentes adaptados a la realidad de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación, por medio de herramientas virtuales WebQuest que construyen opciones de comunicación en relación a espacios virtuales vinculando a los estudiantes y a los docentes.

En cuanto a la adaptación y aceptación de los docentes sobre la utilización de herramientas digitales WebQuest se llevó a cabo una entrevista en profundidad a tres docentes con el fin de conocer y analizar la perspectiva de los mismos, quienes a través de experimentar con la herramienta han adquirido cierto criterio en el uso de las herramientas digitales en el aula física, al llevar a cabo la aplicación de la herramienta en sus cursos con estudiantes de Licenciatura en Contaduría.

Para el análisis de la información recaudada de las entrevistas sobre la profundidad del uso de las tecnologías en el ámbito educativo, se utilizó la técnica de análisis de textos como parte de la metodología. La entrevista consta de 5 preguntas abiertas que a manera de conversación y a fin de conocer ¿Cuál es su opinión en la constante actualización docente de acuerdo a su experiencia con la herramienta WebQuest? Y ¿Considera relevante para la comunidad docente el uso de sistemas en línea?

Tomando como base los datos se puede responder a la pregunta sobre la opinión de los docentes en la constante actualización docente de acuerdo a su experiencia con la herramienta, sugieren que los docentes deben tener una constante y permanente actualización debido a que se vive en una época que tiene una tendencia a lo digital, y en el proceso de su experiencia obtuvieron resultados buenos en sus cursos, conforme al contenido en el plan de estudios.

Respecto a la relevancia que hay dentro de la comunidad docente el uso de sistemas en línea de enseñanza aprendizaje como son las E-Learning y B-Learning, la información obtenida muestra que todos los profesores concuerdan en la relevancia de dichos sistemas debido a que los estudiantes viven en una sociedad de tecnología, y como docentes es fundamental ser un vínculo facilitador para que con la misma los estudiantes generen conocimiento o tiendan a usar la tecnología con fines académicos, no pueden ser ajenos a la tecnología, añadiendo que la infraestructura de la institución tienda a ser un apoyo y no obstáculo para aplicar las distintas herramientas digitales existentes. Se puede concluir que los docentes están abiertos a actualizar sus métodos de enseñanza y avanzar al ritmo de las tecnologías en el sector educativo, sin importar las barreras de una cultura educacional tradicional con la que la mayoría de los jóvenes universitarios puedan demostrar cierto rechazo a los cambios, demostrando dinamismo al abrir las brechas entre la tecnología y la educación, siendo una necesidad permanente tanto para los docentes como para los estudiantes.

Referencias

- Alpiste Penalba, F. (2002). *Modelo para el desarrollo y explotación de productos y servicios multimedia en los proyectos de formación a distancia*. España: Tesis Doctoral: Universidad Politecnica de Catalunya.
- Area Moreira, M. (2009). *Introducción a la Tecnología Educativa*. Universidad de La Laguna. PP.60., de <http://libros.metabiblioteca.org/bitstream/001/415/5/Introducci%C3%B3n%20a%20la%20tecnolog%C3%ADa%20educativa.pdf>
- Argote Martin, J. M., Palono López, R., Sánchez Rodríguez, J., & Ruiz Palmero, J. (S.F.). *WebQuest: un recurso educativo para su uso en el aula*. Obtenido de WebQuest: un recurso educativo para su uso en el aula.: http://tecnologiaedu.uma.es/materiales/wq/archivos/cap1_WQ__Definicion.pdf
- Bartolomé, A. (2004). Blended Learning. Conceptos básicos. *Revista de medios y educación, Número 23, Universidad de Barcelona, España*.
- Boneu, J. M. (2007). Plataformas abiertas de e-learning para el soporte de contenidos educativos abiertos. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento, 40*.
- Borg, N., O'Hara, J., & Hutter, C. (2008). *Edmodo*. De Edmodo: <https://www.edmodo.com/about>
- Cabero, J., & Gisbert, M. (2005). *La formación de Internet. Guía para materiales didácticos*. Página. 12. Sevilla: MAD.
- Cabero, J. (2006). Bases pedagógicas del e-learning. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento. Vol.3N.1, 2-4*.
- Calderón Martínez, M. G., Valadez Olguín, R. G., & Álvarez Pasaye, M. (2016). El uso de WebQuest en la actualización docente para Profesores de Licenciatura. *Congresi Ibternacional de Conocimiento e Innovación, 1-14*.
- Coaten, N. (Octubre de 2003). *Blended e-learning*. De Edycaweb: <http://www.educaweb.com/esp/servicios/monografico/formacionvirtual/11>
- Contreras Bravo, L. E., González Guerrero, K., & Fuentes López, H. J. 2011 de ABRIL de 2006. *USO DE LAS TIC Y ESPECIALMENTE DEL BLENDED LEARNING EN LA ENSEÑAMNZA UNIVERSITARIA*. Recuperado el 20 de JUNIO de 2017, de [file:///C:/Users/Adams/Downloads/Dialnet-UsodeLasTicYEspecialmenteDelBlendedLearningEnLaEns-5386251%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Adams/Downloads/Dialnet-UsodeLasTicYEspecialmenteDelBlendedLearningEnLaEns-5386251%20(1).pdf)
- Contreras Espinosa, R. S., Alpiste Penalba, F., & Eguia Gómez, J. L. (2006). Tendencias en la educación: Aprendizaje combinado. *Theoria, 112,113*.
- Dodge, B. (1995). *Some thoughts about WebQuests*. *The Distance Educator*,. Obtenido de <http://edweb.sdsu.edu/people/bdodge/bdodge.html>

- Driscoll, M. P., & Vergara, A. (1997). Nuevas tecnologías y su impacto en la educación del futuro. *Pensamiento Educativo*, Vol. 21.
- Edeuteka. (13 de Abril de 2002). *Construyendo una MiniQuest*. Construyendo una MiniQuest: <http://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/DiferenciasMiniquest.pdf>
- Edeuteka. (2005). *Cómo elaborar una Webquest de calidad o realmente efectiva.*, Cómo elaborar una Webquest de calidad o realmente efectiva: <http://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/WebQuestLineamientos.pdf>
- Edeuteka. (01 de Octubre de 2007). *Competencia para el Manejo de la Información (CMI)*. Recuperado el 22 de Abril de 2017, de Competencia para el Manejo de la Información (CMI).: <http://eduteka.icesi.edu.co/curriculo2/Herramientas.php?codMat=14>
- García Hernández, J. J. (2008). *WebQuest: Manual para novatos*. WebQuest: Manual para novatos: <https://books.google.com.mx/books?id=5UC9g1rO8bQC&pg=PA9&dq=caracteristicas+de+la+webquest&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwimyPQrMDUAhVDbSYKHxATCJsQ6AEIzAA#v=onepage&q=caracteristicas%20de%20la%20webquest&f=false>
- Gómez Romo, M. d. (Noviembre de 2008). *Diplomado en Gestión de Proyectos E-Learning y Educación a Distancia*. Recuperado el 22 de Junio de 2017, de <https://es.slideshare.net/mariadelcarmengomez/competencias-docentes-virtuales>
- González Arza, E. (4 de Diciembre de 2012). *Validación de la Teoría Unificada de Aceptación y Uso de la Tecnología UTAUT en castellano en el ámbito de las consultas externas de la Red de Salud Mental de Bizkala (estudio preliminar)*. Recuperado el 24 de Junio de 2017, de <http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/19284/6/arzaTFM0213memoria.pdf>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. d. (2014). *Metodología de la Investigación*. . México D.F.: McGRAW-HILL/INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.
- Hernández, D., & Sandoval, A. M. (2009). *Blended Learning. Observatorio de Tecnología en educación a distancia*. Recuperado el 20 de Julio de 2017, de http://observatoriotecedu.uned.ac.cr/media/blended_learning.pdf
- Inc., B. (Abril de 2004). *Blackboard Learning System*. Recuperado el 25 de Agosto de 2017, de Blackboard Learning System: http://library.blackboard.com/docs/brochures/Bb_Learning_System_Brochure_International_Spanish.pdf
- M. Boneu, J. (2017). Plataformas abiertas de e-learning para el soporte de contenidos educativos abiertos. *Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 1-4.

- Marqués, P. (2000). *Las TIC y sus aportaciones a la sociedad*. Recuperado el 09 de Junio de 2017, de Las TIC y sus aportaciones a la sociedad: <https://docs.google.com/document/d/1rKWgUcP2MkUfrYAQm1j6pWeuSfan3xCPvEUt4vfxQJE/edit?hl=es#>
- Marsh, G. I., McFadden, A., & Price, B. (2003). *Blended Instruction Distance Learning Administration*. Recuperado el 11 de Junio de 2017, de Blended Instruction Distance Learning Administration: <http://www.westga.edu/~distance/ojdla/winter64/marsh64.htm>
- Martín García, A. V., Dujo, G. d., & Muñoz Rodríguez, J. M. (2014). Factores determinantes de adopción de blended learning en educación superior. Adaptación del modeo UTAUT. *Educación XX1*, vol.17, núm. 2 , 217-240.
- Martinez de Lahidalga, I. R. (2008). *Moodle, la plataforma para la enseñanza y organización escolar*. Recuperado el 25 de Agosto de 2017, de Moodle, la plataforma para la enseñanza y organización escolar: http://www.ehu.es/ikastorratza/2_alea/moodle
- Móran, L. (2012). Blended-Learning. Desafío y oportunidad para la educación actual. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa ISSN: 1135-2950 Núm. 39, Argentina, Universidad de Buenos Aires.*, 1-19.
- Pérez, I. (Marzo de 2006). *WebQuests según March*. Recuperado el 22 de Abril de 2017, de WebQuests según March: <http://www.isabelperez.com/webquest/taller/l2/march.htm>
- Salinas, I. J. (2008). Innovación educativa y uso de las TIC. En S. I. Jesús, *Innovación educativa y uso de las TIC* (págs. 15-19). Sevilla.
- Salinas, J. (14 a17 de septiembre de 1999). *¿Qué se entiende por una institución de educación superior flexible? [en línea]*. Recuperado el 11 de Junio de 2017, de ¿Qué se entiende por una institución de educación superior flexible? [en línea]: <http://tecnologiaedu.us.es/bibliovir/pdf/gte35.pdf>
- Sevilla, U. d. (2007). *Centro de Formación Permanente*. Recuperado el 25 de Junio de 2017, de <http://www.cfp.us.es/e-learning-definicion-y-caracteristicas>
- Siverin, E. (2013). *Enfoques estratégicos sobre las TICs en educación en América Latina y el Caribe*. Santiago, Chile.
- Stellae, G. (16 de Mayo de 2013). *Bernie Dodge y Tom March y el inicio de las WebQuests*. Recuperado el 22 de Abril de 2017, de <http://stellae.usc.es/red/file/download/34879>
- Venkatesh, V., Morris, M. G., Gordon B., D., & Davis, F. D. (2003). User Acceptance of Information Technology: Toward a Unified View. *Management Information Systems Research Center, University of Minnesota*, pp. 425-478.

Vera, F. (Junio de 2008). *La modalidad Blended-Learning en la educación superior*. Recuperado el 11 de Junio de 2017, de La modalidad Blended-Learning en la educación superior:
http://www.utemvirtual.cl/nodoeducativo/wp-content/uploads/2009/03/fvera_2.pdf

ANEXOS

Anexo I

Entrevista en profundidad dirigida a los docentes para la valoración de la herramienta

En la fase de investigación y aplicación de la herramienta WebQuest en asignaturas de las Ciencias Sociales, se diseñó una plataforma virtual que favoreció a la creación de la WebQuest y el uso de la misma por los estudiantes participantes participo la mayoría, obteniendo recomendaciones y referencias para optimizar la enseñanza aprendizaje de los estudiantes., favoreciendo a la construcción de su conocimiento.

La presente investigación pretende explorar la percepción de los docentes sobre la incorporación de herramientas de apoyo para la docencia basadas en Internet. La experiencia desarrollada se ha basado en la utilización de la herramienta denominada WebQuest en el proceso de aprendizaje durante cursos impartidos por docentes.

Agradecemos su valioso tiempo y reiteramos el carácter estrictamente académico de esta investigación.

Por favor responda de manera objetiva y especificativa las siguientes preguntas que son parte del proceso de investigación sobre el uso de la herramienta WebQuest y de la modalidad B-Learning. Esta información tiene únicamente fines académicos.

Nombre: _____ **Materia que imparte:** _____

¿Cuál es su opinión en la constante actualización docente de acuerdo a su experiencia con la herramienta WebQuest?

¿Considera relevante para la comunidad docente el uso de sistemas en línea?

¿Qué considera cómo lo más importante o interesante en este tipo de investigaciones sobre herramientas virtuales en el ámbito de la educación a nivel superior?

¿Pondría en marcha alguna estrategia para lograr un cambio significativo en cuanto al uso de sistemas en línea?

Nos proporcionaría una breve explicación en métodos para adoptar nuevas tecnologías e incorporarlas en la docencia.

Entrevista 1

Docente Aldo Viguera García, Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán, imparte la asignatura de Plan de Negocios para la Exportación. (Entrevistado el 17 de Enero de 2018).

¿Cuál es su opinión en la constante actualización docente de acuerdo a su experiencia con la herramienta WebQuest?

Fue muy buena herramienta porque permitió a los estudiantes tener material de manera sintetizada en línea, y sobre todo porque se podía evaluar su desempeño, conocer si habían aprendido los conceptos básicos de cada tema.

¿Considera relevante para la comunidad docente el uso de sistemas en línea?

Sí, de acuerdo a cada profesor seguramente utilizará sus propios métodos, pero la WebQuest me parece un excelente instrumento porque es muy flexible y puede ser ocupado por los profesores con conocimientos elementales de internet, sin rebuscar en el aprendizaje de un programa en específico, con simples herramientas o plataformas que ya existen y que son de fácil acceso, podrán acceder sin tener un conocimiento adicional de otro.

¿Qué considera cómo lo más importante o interesante en este tipo de investigaciones sobre herramientas virtuales en el ámbito de la educación a nivel superior?

Que sean más visibles las herramientas más utilizadas, pero sobre todo las que sean más eficientes en el apoyo a los alumnos en su aprendizaje, creo que esa es la relevancia de las investigaciones en herramientas virtuales, porque hay plataformas que son ya diseñadas y más complejas, pero requieren de aprender a usarlas tanto el profesor como el alumno, aparte de aprender lo de la materia tienen que aprender a usar las herramientas y luego eso se pierde en la inmensidad, tratando de identificar las más eficientes en el aprendizaje de los alumnos, yo creo que eso es lo más importante en estas investigaciones.

¿Pondría en marcha alguna estrategia para lograr un cambio significativo en cuanto al uso de sistemas en línea?

Yo ya los he hecho, claro se puede mejorar, siempre se puede mejorar tu manera de enseñar y las herramientas que estas ocupando, al menos de mi parte yo si me he ido adaptando a incorporar nuevos componentes de estas herramientas para el aprendizaje, para el proceso de enseñanza aprendizaje, pero ¿no sé si esto de poner en marcha una estrategia es para mí o para...?

En un nivel para la mayoría de los docentes.

Sí tendría que haber una capacitación previa, pero yo creo que la WebQuest facilita que no sea una capacitación tan ardua, sino que sea una capacitación de una o tres sesiones para que aprendan a ocupar y aglutinar todas esas herramientas en una sola plataforma, no requieren de mucho esfuerzo y tiempo, entonces sí se podría a nivel de profesores se puede poner en marcha una estrategia y bastante sencilla.

Yo sí pondría una estrategia independientemente de que algunos profesores ya tengan otras herramientas una general, la verdad es que lo que más me gusta de la WebQuest es que es muy práctica, muy flexible y que se puede adaptar a cualquier tema y es tan abierta que caben todas las posibilidades y para cualquier asignatura, cualquier tipo de evaluación que incluyen otras herramientas como vídeos, audios y textos que se pueden incorporar.

Nos proporcionaría una breve explicación en métodos para adoptar nuevas tecnologías e incorporarlas en la docencia.

Plataformas como Wix, esa es una yo apenas la he empezado a utilizar porque es una página de internet que precisamente te permite alojar todas tus herramientas de la WebQuest, en lugar de hacerlo en PDF como se hizo ya se hace en línea, ya nada más enviando el vínculo y ya tienes tu espacio con toda la estructura de una WebQuest e independiente de que solo sea Wix se pueden aplicar otra página o programa que te permita generar una página de internet y arrojarlo todo en línea sin necesidad de mandar sólo el PDF, haciéndolo interactivo.

Entrevista 2

Doctor Gerardo Sánchez Ambriz, Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán, imparte la asignatura de Redacción (Entrevistado el 17 de Enero de 2018).

¿Cuál es su opinión en la constante actualización docente de acuerdo a su experiencia con la herramienta WebQuest?

Yo opino que la actualización del docente debe ser permanente, el problema que existe es sí el docente ha desarrollado competencias científicas que es una parte vital y otra parte sí tiene competencias informacionales y lo mismo en lo medido de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, esto es vital, si reúnen esas características entonces la WebQuest es una herramienta tecnológica que te va a ayudar a sistematizar el conocimiento y estar por así decir, estar en la moda o en la vanguardia de la docencia, porque los modelos educativos ahora tienen la tendencia hacia el aspecto digital.

¿Considera relevante para la comunidad docente el uso de sistemas en línea?

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación son herramientas, existen modalidades. Nosotros vivimos una época tradicional, la formación, el desarrollo y las clases que damos nosotros tienden a ser tradicionales, que es lo que sucede, que nosotros estamos desfasados porque nacimos en un siglo diferente, nacimos en el siglo XX, nos formamos en el siglo XX, pero ahora tenemos que formar a los jóvenes así como tú, que son los jóvenes del siglo XXI, entonces ustedes están acostumbrados a la tecnología, pero nosotros no vivimos en la tecnología, entonces nosotros nos tenemos que adaptar al uso de la tecnología y el problema que suscita es también la infraestructura de la institución.

¿Qué considera cómo lo más importante o interesante en este tipo de investigaciones sobre herramientas virtuales en el ámbito de la educación a nivel superior?

Yo soy de la idea que un estudiante que toma o tiene herramientas tecnológicas realmente o en ocasiones estudia más que el que asiste a una clase, porque tiene que hacer actividades y esas actividades son evaluativas, y en clase muchos alumnos hacen todo menos tomar clase, así que todo tiene sus ventajas y desventajas. Sí tu manejas la tecnología entonces tu puedes adecuar, hacer uso de las plataformas que existen, puedes utilizar intercambio a través de blogs, puedes participar en lo que son las redes de conocimiento, lo que van a ser ahora las comunidades de aprendizaje y vas a tener acceso a otras comunidades que mucho del intercambio que se tienen de conocimientos no nada más a nivel regional sino a nivel global se hace a través de las nuevas tecnologías, entonces si tú no estás metido, si tu intentas hacer investigación, la investigación se debe hacer en grupos no individual, pero para eso tú tienes que manejar esa tecnología, tus publicaciones ahora, las publicaciones que haces si haces artículos de revistas se hacen en forma digital y a los alumnos como les tienes que enseñar, pues a manejar esas tecnologías que ahora ya también se les denomina tecnologías TAC (Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento), entonces ahora la orientación es usar TAC, luego que es lo que va a suceder, que también yo te comentaba que este aspecto virtual es el futuro de una u otra manera, pero no va a desaparecer tan pronto la forma presencial, pero ya se deben buscar alternativas que sean vivenciales, si los docentes lo vemos como cuando tenemos alumnos que en ocasiones vienen de Xochimilco, entonces algunos alumnos se pueden trabajar con programas en línea, el problema que se ve aquí es la infraestructura con que cuenta el docente, el ochenta y tantos por ciento son profesores de tiempo parcial esos profesores no tienen acceso a esa tecnología, entonces son profesores que solo vienen a dar su clase y se van, entonces el enfoque es en los profesores de tiempo completo, son los que pueden estar incorporados y son a los que se tendría que obligar a utilizar este tipo de herramientas para construir nuevos saberes.

¿Pondría en marcha alguna estrategia para lograr un cambio significativo en cuanto al uso de sistemas en línea?

Yo creo que lo ideal es que se manejen algunas clases modelos a través del manejo de la tecnología y una de esas son las herramientas WebQuest, pero existen otras herramientas, inclusive otro aspecto relevante de esto es que también la Universidad debería tener para entrar en esa línea un departamento que se encargue de elaborar de los materiales que se requieren, por ejemplo, si yo voy a dar un curso en línea, pues yo doy los contenidos, pero hay gente profesional que hace esa actividad y entonces se vincula por las características de la Universidad entonces se vuelve multidisciplinaria y todos los proyectos que hagamos les va a impactar y van a resultar mejores alumnos en su aplicación profesional.

Nos proporcionaría una breve explicación en métodos para adoptar nuevas tecnologías e incorporarlas en la docencia.

Yo lo primero que comentó es que necesitan manejar óptimamente desde tu teléfono inteligente que tengas tus aplicaciones y seas experto en recuperar información vía electrónica, debes manejar bibliotecas digitales o colecciones digitales, que nosotros contamos con una biblioteca digital, pero esa nadie la consulta y hay libros en formato digital, pero también el otro problema es que se promuevan las herramientas, porque la Universidad es riquísima en herramientas, pero no se usan y entonces si no se usan es mucho desperdicio y si eres de la carrera de Administración o de Contaduría todo tiene un costo, entonces el desperdicio es el costo.

Otro aspecto que también se debe de anotar en el uso de las tecnologías es el manejo de metodologías científicas, porque se puede decir que el método científico son los ejes del conocimiento, lo que es la ciencia, el método científico, con sus métodos de apoyo y la metodología de la investigación son los ejes con los que vas a generar conocimiento, pero comúnmente el noventa por ciento de los alumnos y muchos de los docentes no manejan el método científico, su quehacer científico tiene que reforzarse y un rubro debe ser con la tecnología.

Entrevista 3

Docente Marcela Ángeles Dauahare, Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán, imparte la asignatura de Macroeconomía (Entrevistado el 06 de Febrero de 2018).

¿Cuál es su opinión en la constante actualización docente de acuerdo a su experiencia con la herramienta WebQuest?

Es una herramienta que podemos utilizar los docentes, es una de tantas para un caso específico de un proyecto de investigación nosotros la utilizamos para saber que les había parecido a los alumnos la utilización esta herramienta, si les había sido fácil el acceso y los resultados fueron bastante buenos, los muchachos se familiarizaron con WebQuest y sirvió también para presentar estos resultados en una reunión académica en un Congreso específicamente.

¿Considera relevante para la comunidad docente el uso de sistemas en línea?

En cuanto a la actividad docente es fundamental, yo creo que sí, porque ustedes son una generación que se la vive en la tecnología entonces a nosotros particularmente a mi como docente me ha preocupado muchísimo que los alumnos además de ser consumidores de tecnología sean generadores de conocimiento, por ello nosotros como docentes debemos ser facilitadores y debemos ayudar a que los alumnos utilicen la tecnología con fines académicos, entonces si es fundamental el trabajo en línea.

¿Qué considera cómo lo más importante o interesante en este tipo de investigaciones sobre herramientas virtuales en el ámbito de la educación a nivel superior?

Yo creo que hay muchísimas herramientas, esta como te decía al principio es una de tantas, importa el tipo de herramienta dependiendo de lo que tú quieras conseguir o el objetivo que pretendas alcanzar como docente, específicamente WebQuest fue exclusivamente para saber si esta herramienta nos servía a nosotros, pero también esta Google Drive, también esta infinidad de herramientas, entonces es válido siempre y cuando los docentes tengamos bien claro para que

queremos utilizar esa herramienta sino puede ser muy buena la herramienta, pero si no tienes un objetivo predeterminado ni para qué quieres utilizarla de nada va a servir el uso de la misma.

¿Pondría en marcha alguna estrategia para lograr un cambio significativo en cuanto al uso de sistemas en línea?

Es una constante, qué quiero decir con esto, que la tecnología revoluciona tan rápidamente que tienes que estar adecuándote continuamente y la única forma de actualizarte es con los alumnos, ustedes manejan muchísimas herramientas y a veces ustedes nos enseñan, y esto no es solo un cambio significativo para el alumno sino también para el docente, siempre y cuando en ambos casos haya una mentalidad abierta y un objetivo en común que es utilizar estas herramientas con fines académicos la dualidad docente alumno para generar un real proceso de enseñanza aprendizaje, sí es significativo.

Nos proporcionaría una breve explicación en métodos para adoptar nuevas tecnologías e incorporarlas en la docencia.

Que es lo que yo hago en cuanto a las nuevas tecnologías como lo incorporo, siempre en mis cursos que inicio siempre hay varias actividades al principio empezamos a trabajar con blogs, para subir la información para que el alumno buscara ahí, pero nos dimos cuenta que el blog era muy rígido en ese entonces y pasamos a YouTube para vídeos en fin ha ido evolucionando, entonces siempre una parte la evaluación de cualquier curso tiene que ver necesariamente con la tecnología con la generación del conocimiento académico que ellos generen, los productos guiados por el profesor.

Anexo II

WebQuest aplicada a los estudiantes

Herramienta WebQuest creada para la asignatura: Fundamentos del comportamiento humano, tema 3 del contenido del plan de estudios de la Licenciatura en Contaduría.

En la siguiente imagen muestra la **portada** que es parte de la presentación de la herramienta, con un breve texto que pretende dar la bienvenida a los estudiantes, siendo la primera impresión que ellos tengan de la misma.

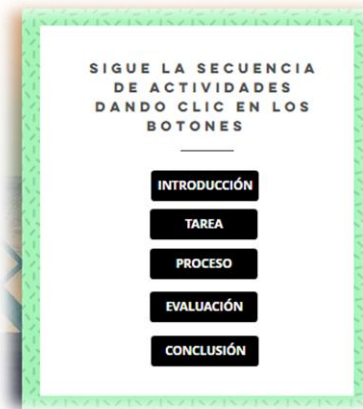
Portada de la WebQuest



Elaboración Propia

En la segunda imagen muestra el menú con los vínculos de las secciones que conforman a la herramienta, los cuales representan los **elementos** que conforman una Webquest.

Partes esenciales de la WebQuest.



Elaboración Propia

En la tercera imagen muestra la sección del primer vínculo que es la **introducción** a la problemática a resolver de acuerdo al tema que se pretende profundizar con la utilización de la herramienta.

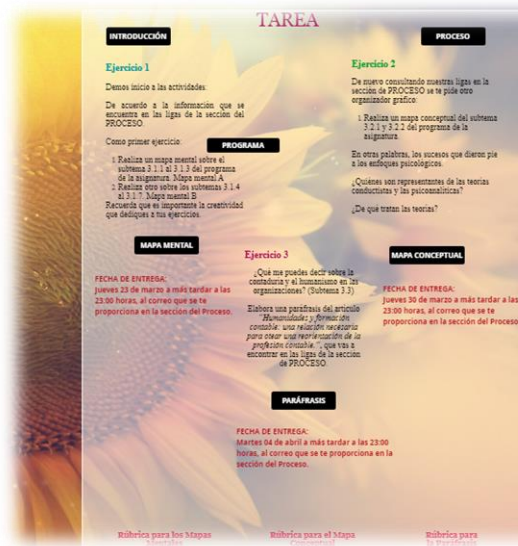
Primera sección: Introducción



Elaboración propia

En la cuarta imagen muestra el vínculo con la segunda sección de la herramienta, la de **tareas**, las cuales son las actividades a realizar para resolver y concluir la problemática inicial establecida en la primera sección.

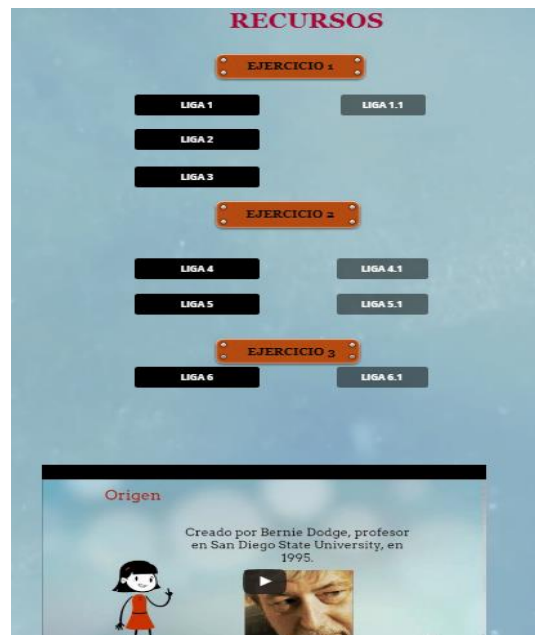
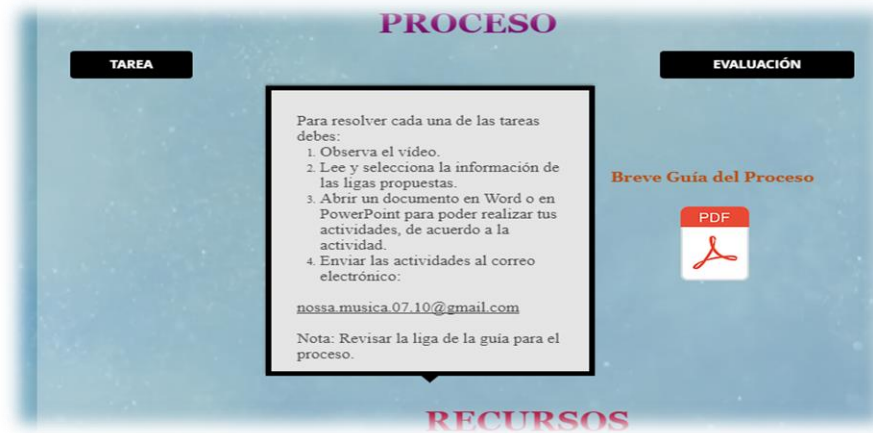
Segunda sección: Tarea



Elaboración propia

En la quinta y sexta imagen muestra la tercera sección que es la del **proceso** que detalla la manera en que deberán resolver las actividades la segunda sección y la manera en que se recibirá cada una para ser evaluadas, en la misma sección se encuentran los recursos que deberán utilizar los estudiantes universitarios para resolver cada una de las actividades.

Tercera sección: Proceso y Recursos



Elaboración propia

En la séptima imagen muestra la cuarta sección que es la **evaluación** representa la valoración y puntuación de los resultados obtenidos, los estudiantes podrán valorar la herramienta generada por el profesor y brindar información que permita una constante mejora. Los estudiantes también serán valorados de acuerdo al desempeño que tuvieron en la utilización de la herramienta.

Cuarta Sección de: Evaluación



Elaboración propia

En la octava imagen muestra la quinta sección y última, la cual es una breve **conclusión** que englobe el conocimiento generado sobre el tema que se desarrolló con la herramienta.

Quinta Sección: Conclusión



Elaboración propia

Anexo III

Encuesta aplicada a los estudiantes

Evaluación del uso de WebQuest en procesos de enseñanza combinada

La presente investigación pretende explorar la percepción de los estudiantes sobre la incorporación de herramientas de apoyo para la docencia basadas en Internet. La experiencia desarrollada se ha basado en la utilización de la modalidad denominada WebQuest como herramienta en el proceso de aprendizaje durante este curso.

Agradecemos tu valioso tiempo y reiteramos el carácter estrictamente académico de esta investigación. Por favor responde de manera individual y objetiva.

A. Preguntas de control

A1. Materia

A2. Carrera

A3. Nombre

A4. Grupo

A5. Edad (Responder con número)

A6. Sexo (Mujer) (Hombre)

A7. Promedio (con dos decimales)

B. Preguntas sobre la modalidad de estudio combinada (Blended Learning)

Por favor responde cada una de las siguientes preguntas de acuerdo a tu percepción sobre el uso de herramientas en línea (Internet) en tus clases presenciales (B-learning). Asignar un valor de 5 a 1, siendo 5 completamente de acuerdo y 1 completamente en desacuerdo.

Constructo	Ítem	Pregunta	Valor
Expectativa de resultados (ER)	ER1	La utilización de un sistema en línea me ayudaría a realizar las tareas y actividades de clase más rápidamente.	
	ER2	El uso de un sistema podría incrementar mi desempeño en la materia.	
	ER3	El uso de una herramienta en línea podría incrementar significativamente la calidad de mis trabajos.	
Expectativa de esfuerzo (EE)	EE1	Es muy complicado para mí utilizar un sistema en línea.	
	EE2	Tomaría demasiado tiempo adicional a mis labores cotidianas aprender a utilizar una herramienta en línea	
Influencia social (IS)	IS1	Utilizaría un sistema si la mayoría de mis compañeros lo hace.	
	IS2	Todos mis profesores promueven la utilización de este tipo de sistemas en las materias que imparten	
	IS3	Las personas que usan sistemas educativos en línea tienen mayor prestigio que los que no los utilizan	
Condiciones facilitadoras (CF)	CF1	En la universidad dispongo de recursos (infraestructura) necesarios para la utilización de un sistema en línea	

	CF2	En la universidad puedo tener la asesoría para el uso de herramientas para el aprendizaje basadas en Internet	
	CF3	La adopción de un sistema en línea sería compatible con cualquier materia de la carrera que curso	

C. Preguntas sobre la WebQuest utilizada

C1. ¿Antes de este curso conocías la herramienta o modalidad WebQuest?

- a) Sí
- b) No

C2. En este curso la actividad basada en la WebQuest fue de utilidad para la comprensión de conceptos.

- a) Sí
- b) No

C3. En tu opinión cuáles son los aspectos a mejorar en la herramienta utilizada en este curso (puedes señalar una o más respuestas).

- a) Instrucciones sobre cómo realizar las tareas asignadas
- b) Material bibliográfico o contenido teórico
- c) Mayor intervención por parte del profesor (presencial)
- d) Otro (anota brevemente) _____

C4. ¿Consideras que esta modalidad te permitió cambiar de manera positiva la dinámica ordinaria de funcionamiento de la clase?

- a) Sí
- b) No