



Catálogo de las Buenas Prácticas



Consulta en la red *Webquest*

Hortensia Montiel Ahumada
Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo
hortensia.montiel@gmail.com

Resumen

El uso de la *Webquest*¹ en el salón de clases implica una gran organización, planeación y selección de material previa, sin duda esto involucra trabajo extra para el docente, aunque sus beneficios sobrepasan sus inconvenientes. Su uso en cursos presenciales promovió el aprendizaje cooperativo, colaborativo y autónomo. En el desarrollo de la tarea se involucran, responsabilizan de su aprendizaje de manera individual y con sus pares. Sus actividades fuera del salón alejan les permite sentar las bases para promover el aprendizaje autónomo.

Palabras clave: Aprendizaje Cooperativo Aprendizaje Colaborativo, Webquest, Constructivismo, Autonomía

Abstract

The *Webquest* used in a classroom implies a great deal of previous organization, planning and selection of material; undoubtedly this means extra work for the teacher, however its benefits overcome its inconvenience. The use of the *Webquest* in face-to-face courses will promote cooperation, collaboration and autonomous learning. During task completion, the students are involved, responsible of their own learning and with pairs. Outside the classroom activities sets up a basis to promote autonomous learning.

Key words: Cooperative Learning, Collaborative learning, Webquest, Constructivism, Autonomy

Características generales de la buena práctica

Está diseñada para un tipo de curso de contenido en inglés de modalidad presencial, el objetivo que persigue el curso es Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras-Inglés (AICLE) y el nivel de dominio de la lengua al inicio del curso es B1 de acuerdo con el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER).

¹ *Webquest* es un modelo didáctico que consiste en una investigación guiada donde la mayor parte de la información procede de Internet.

Contexto

1. **Nombre del curso:** Practica Integradora de la Lengua Inglesa
2. **Tipo de curso:** Es un curso de contenido en inglés
3. **Modalidad del curso:** presencial
4. **Objetivo persigue el curso:** Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras-Inglés (AICLE)
5. **Duración en horas:** 61-80
6. **Distribución del tiempo:** Tres sesiones de 2 horas, en total 6 horas a la semana Aprendizaje independiente: 2-3
7. **Nivel de dominio de la lengua al inicio del curso:** B1

Contexto de la práctica

Número promedio de alumnos: 21-30

Habilidad(es) comunicativa(s), académicas o digitales a las que responde su BP: Escritura, lectura, expresión oral/ interacción oral, comprensión auditiva y académica: los alumnos aprenden diversas formas de integrar la tecnología a su práctica docente, además de ejercitarse en elaboración de resúmenes, mapas conceptuales y presentación del tema a sus compañeros y profesora.

Necesidades, dificultades y/o particularidades académicas que lo llevaron a decidir que era conveniente implementar la intervención didáctica: El internet ofrece un sin número de posibilidades para encontrar materiales diversos e interesantes, además de ofrecer recursos variados respecto de libros y varias opiniones del mismo tema. Por otro lado, la actividad motiva a los alumnos a consultar, leer, analizar, resumir y presentar información al grupo.

Factores afectivos que incidieron en el diseño/implementación de la BP: Motivación, actitudes, creencias, estilos de aprendizaje, cooperación y colaboración con su equipo.

Objetivos: Los estudiantes serán capaces de leer, reflexionar y desarrollar una tarea consultando información de internet seleccionada por la maestra, con el fin de promover el aprendizaje autónomo.

Descripción de la BP

Procedimiento

Tiempo aproximado de duración: seis horas aproximadamente de aprendizaje independiente.

Tipo de dinámica: grupal.

Puede usarse con distintos niveles educativos: Básico, Medio Superior o Superior.

Inicia con buscar material en internet relacionado con el tema a tratar: leerlo y revisar su pertinencia y relación con el contenido, anotar la fuente de dónde se toma cada uno de los materiales dado que los alumnos lo consultarán y leerán por su cuenta. Después establecer claramente las diversas partes a redactar de la

“*Webquest*” con el objetivo de plantear la actividad a realizar; revisar la siguiente liga para informarse de éstas, así como también practicar con la plantilla ahí ofertada para la elaboración de esta. Yo realicé mi propia plantilla con base a la propuesta de Bernie Dodge el creador de la *Web Quest* <https://sites.google.com/site/studentwebquesttemplate/>.

La *Webquest* está integrada por cuatro partes: la introducción, la descripción de la tarea, el proceso, los recursos y la evaluación; cada una de éstas se describe de forma breve y cuidadosa, a continuación, refiero a cada una de estas partes.

Primeramente, en la introducción la situación es contextualizada y establece la razón por la cual se realiza ésta; en la segunda sección, la descripción de la tarea indica qué producto se va a obtener al concluir ésta y dependiendo del tipo de tarea a diseñar, también se crean preguntas motivadoras; en el tercer aspecto, durante el proceso se dice la forma de interacción ya sea por pares, grupos pequeños, etcétera, además de las instrucciones de la labor a realizar; en el cuarto aspecto, los recursos son previamente revisados, seleccionados y puestos a disposición de los jóvenes en la plantilla de la *Webquest* para su consulta. Finalmente, en la sección de evaluación se diseña la rúbrica que se usa para evaluar el desempeño de los muchachos con base en criterios ahí establecidos.

Este instrumento se lee previamente en sesión áulica con el fin de precisar cualquier aspecto que sea poco claro para los estudiantes y es muy importante establecer la fecha límite para presentar la *Webquest*. La retroalimentación es provista de acuerdo a la necesidad de cada grupo, como los jóvenes trabajan por su cuenta, el profesor procurará estar disponible en el momento que surjan preguntas para poder comentar cualquier situación y los resultados se presentan en sesión áulica con la intención de discutir, explicar y debatir las ideas presentadas.

Efectos en los estudiantes

Se organizaron diversos grupos, cada uno de éstos tenía varias tareas que realizar, por lo tanto trabajaba a su ritmo y en el momento en que tenía disponible. El resultado de trabajar con la *Webquest* es demandante del tiempo de los alumnos, dado que el trabajo realizado por ellos es aprendizaje independiente, los alumnos se veían motivados en la realización de su actividad. El desempeño de los alumnos es sobresaliente porque en la plantilla se indican las instrucciones y cuál es el producto final, por lo tanto los grupos tienen una amplia idea de lo que deben realizar, además de que el docente estaba disponible para cualquier aclaración.

La retroalimentación se hace en la fecha límite indicada como entrega, en sesión áulica los alumnos presentan sus resultados que deben tener relación con la situación planteada en las instrucciones, así como también en concordancia con la rúbrica que fue leída el día en que se planteó la actividad, la evaluación será registrada al marcar la rúbrica.

En los alumnos se observa que resolvieron diversas situaciones por su cuenta que surgieron durante el desarrollo de la tarea. Ejemplo: la película no la pudieron ver en el link que sugerí, sin embargo, ellos la buscaron y la vieron. Hubo gran interés al construir el cuestionario que aplicaron a sus familiares y amigos. La creación del video, les causó estrés el hecho de actuar, solicitaron que cambiara la actividad, pero les pedí que la desarrollaran y lo que plasmaron en éste es un producto notable. En términos generales, los alumnos realizaron la actividad en su respectivo grupo, colaborando, analizando, proponiendo y presentando su actividad en sesión áulica.

Fundamentos teóricos y metodológicos

El uso de la Tecnología de la Información y Comunicación ofrece un sinnúmero de oportunidades de consulta y validación de datos, específicamente en internet se localizan sitios de todo tipo, es un recurso valioso que ofrece diversidad de uso en el contexto educativo (Pérez Garcías & dos Santos Matos Eugenio Cunha, 2016). Diversos materiales son sugeridos por sus características en la construcción del conocimiento, la *Webquest* es parte de éstos.

Como se sabe la *Webquest* es un software de uso libre la cual permite cubrir necesidades académicas relacionadas con los contenidos programáticos, es considerada una forma vanguardista e innovadora de aproximar la clase a jóvenes nacidos en la era digital; también promueve el aprendizaje autónomo por medio de la selección de la información, toma de decisiones y el trabajo individual y grupal guiándolos a resolver tareas reales fuera del contexto educativo (Bernabé y Adele citados por Pinya Medina & Rosselló Ramón, 2013).

La intención de referir el mundo exterior en el salón, es la de presentar una realidad cotidiana, con la objetivo de implementar actividades en las cuales se plantea, y realiza de forma grupal el intercambio, análisis y discusión de información. La *Webquest* se avoca al enfoque constructivista, el cual de acuerdo a lo planteado por Serrano González-Tejero & Pons Parra (2011), no es copia de la realidad, es un proceso dinámico e interactivo por medio del cual información externa es interpretada y reinterpretada por la mente.

El trabajo cooperativo y colaborativo en palabras de Osalde Rodríguez (2015), promueven de manera eficiente el aprendizaje de los participantes en la realización de la tarea requerida. En el trabajo cooperativo la interacción sucede durante el desarrollo la actividad, el planteamiento es indicado por el instructor; quien señala la división de la tarea a cada uno de los equipos; éste es eje central en su implementación. El trabajo colaborativo surge apoyado de la tecnología; el estudiante es responsable de su aprendizaje, el énfasis radica en la dinámica grupal que se desarrolla por medio de una responsabilidad compartida.

Materiales y recursos

Diversas ligas a sitios de internet, incluidos videos, lecturas, películas distintos documentos relacionados con el tema, así como el uso de datos en el celular para poder consultar y leer los sitios sugeridos.

Características de su BP

Frecuencia: Es una vez al semestre y su uso depende del tiempo disponible, de las suspensiones o actividades extracurriculares y académicas, todavía no la he utilizado en otros cursos.

Creativa: porque permite a los alumnos leer el material seleccionado en línea, en horario fuera de clase y porque ellos presentan un producto que es de su autoría, consultando información sugerida.

Efectiva: al permitir a todos leer, sintetizar y establecer conclusiones de diversos artículos y recursos para terminar la tarea establecida en el desarrollo de la actividad.

Sostenible: los alumnos se ven involucrados en la lectura, discusión, acuerdos y realización de la actividad en un contexto diferente al salón de clases.

Replicable: Por un lado en cualquier nivel de educación existen temas a cubrir del programa, y por otro el internet ofrece un sinnúmero de recursos gratuitos que pueden ser consultados desde cualquier celular.

Reflexiva: es una actividad que involucra a todos al ser organizados de manera grupal, se responsabiliza a los alumnos a leer los contenidos, negocian y consiguen acuerdos al realizar ésta y refuerzan habilidades de diversa índole.

Como docente he aprendido que la selección de materiales, sitios, videos y películas relacionados con el tema, requiere de análisis y revisión de éstos fuera del salón de clase, así que hay que tener tiempo disponible al escoger el material.

Durante el desarrollo de la actividad: los jóvenes tienen la capacidad para resolver diferentes situaciones que se presentan sin necesidad del apoyo del maestro.

Finalmente posterior a la actividad la experiencia acumulada de haber logrado el objetivo de acceder a los contenidos del programa de una manera distinta a la tradicional.

Referencias

Osalde Rodríguez, M. E. (Marzo de 2015). *Unimex*. Obtenido de http://unimex.edu.mx/Investigacion/DocInvestigacion/El_aprendizaje_colaborativo_y_el_aprendizaje_cooperativo_en_el_ambito_educativo.pdf

Pérez Garcías, A., & dos Santos Matos Eugenio Cunha, F. (2016). Análisis de Estudios Académicos sobre WebQuest Aplicada a la Enseñanza-Aprendizaje de una Segunda Lengua. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 135-148.

Pinya Medina, C., & Rosselló Ramon, M. R. (2013). La Webquest como Herramienta de Enseñanza-Aprendizaje en Educación Superior. *EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 1-16.

Serrano González-Tejero, J. M., & Pons Parra, R. M. (2011). El constructivismo hoy: enfoques constructivistas en educación. *Scielo. Revista electrónica de investigación educativa*, 1-27.

Anexos: Evidencias o materiales de apoyo

1. Webquest 1 Instrucciones, Rubrica

https://www.dropbox.com/sh/2ybz5kkbxu8xzo6/AABO74u6PXv2YQlw6u_XlBzya?dl=0

2. Webquest 2 Instrucciones, Rubrica

<https://www.dropbox.com/sh/yt73us8zbawzfvk/AAQLHtu0m0TerRdtMpgAjsma?dl=0>

3. Webquest 3 Instrucciones, Rubrica

<https://www.dropbox.com/sh/5q2g3ralo8s0bq7/AACFsL7onjn-wQKqV5PFYMBKa?dl=0>

4. Webquest 4 Instrucciones, Rubrica

https://www.dropbox.com/sh/1dgdah5pbfahqx6/AADLKyWR_LbU4LyjR5crxoJa?dl=0

Webquest enlace carpeta de evidencias

<https://www.dropbox.com/sh/ccu1g73mf5dwjl4/AAAa3aL-PwMxrWpYXNPYtMeaa?dl=0>