



# Catálogo de las Buenas Prácticas



## *WebQuest: My city or My country*

Vilma Arely Vázquez Morales  
Ana María Mendoza Batista  
Universidad Veracruzana  
Universidad Autónoma Metropolitana  
[vilvazquez@gmail.com](mailto:vilvazquez@gmail.com)  
[ana.mendozabatista@gmail.com](mailto:ana.mendozabatista@gmail.com)

### **Resumen**

El objetivo es compartir la experiencia de trabajo con dos grupos de centros de idiomas en diferentes estados, enfatizando las habilidades de escritura y el aprendizaje colaborativo a través de la *WebQuest* diseñada para este proyecto. Ambos grupos son de nivel intermedio B1, uno en la Universidad Autónoma Metropolitana Iztapalapa (UAM-I) en la Ciudad de México, y el otro en la Universidad Veracruzana (UV), en el estado de Veracruz. Este proyecto colaborativo se realizó asincrónicamente con dos grupos transdisciplinarios. En este proyecto los estudiantes de diversas áreas trabajaron colaborativamente en la obtención de información de su ciudad o país para el diseño de una infografía digital.

**Palabras clave:** *WebQuest*, infografía, digital, trabajo colaborativo, proyecto

### **Abstract**

The objective of this practice is to present the process of work with two different groups, emphasizing collaboration, in written, oral and digital skills through a *WebQuest*. This activity was carried out asynchronously in B1 level disciplinary groups where students from different disciplines participated; they worked to design their county or city infographic.

**Key words:** *WebQuest*, infographic, digital, collaborative work , Project

### **Características generales de la buena práctica**

Está diseñada para un tipo de curso optativo curricular de modalidad presencial, el objetivo que persigue el curso es 4 habilidades 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).

## Contexto

1. **Nombre del curso:** Inglés Intermedio
2. **Tipo de curso:** Curricular
3. **Modalidad del curso:** presencial
4. **Objetivo persigue el curso:** 4 habilidades
5. **Duración en horas:** 61-80
6. **Distribución del tiempo:** El curso en la UV comprende 5 horas semanales de un total de 75 horas al semestre, y en la UAM-I 44 horas trimestrales con 4 horas semanales; con respecto al trabajo independiente depende de la complejidad de la actividad designada y de los tiempos de estudio que el alumno dedique a ella, así como de sus estilos de aprendizaje. Cabe aclarar que ambos cursos tienen acceso a los centros de auto acceso.
7. **Nivel de dominio de la lengua al inicio del curso:** B1

## Contexto de la práctica

**Número promedio de alumnos:** 11-20

**Habilidad(es) comunicativa(s), académicas o digitales a las que responde su Buena Práctica BP:** Escritura, lectura, expresión oral, interacción oral y competencia digital.

**Necesidades, dificultades y/o particularidades académicas que lo llevaron a decidir que era conveniente implementar la intervención didáctica:** Al inicio de semestre / trimestre se encontraron ciertas dificultades con los estudiantes de mayor edad, ya que algunos estudiantes no les interesan realizar trabajo con tecnología, también hay carencia de habilidades digitales, presentan diferentes niveles de lengua y falta de relación con sus compañeros. Por lo tanto, se decidió crear una actividad para promover la comunicación efectiva y el desarrollo de trabajo y colaborativo.

**Factores afectivos que incidieron en el diseño/implementación de la BP:** Ansiedad, motivación, actitudes, creencias, estilos de aprendizaje.

**Objetivos:** Los estudiantes serán capaces de escribir un párrafo de manera colaborativa utilizando una *WebQuest*, promoviendo la comunicación en la lengua meta e interacción entre los estudiantes para realizar una infografía. El objetivo del presente proyecto es compartir la experiencia de trabajo de dos grupos en forma asincrónica, los cuales se llevan a cabo en los centros de idiomas de dos universidades distintas (UV / UAM-I), enfatizando el uso de las *WebQuest*.

## Descripción de la BP

### Procedimiento

Al inicio del curso se encontraron ciertas dificultades con estudiantes de mayor edad en ambos contextos realizándose una intervención didáctica, ya que algunos presentaban carencias de habilidades digitales, y falta de interés por realizar trabajos con tecnología, aunado a eso, presentaban diferentes niveles de conocimiento de la lengua. Ante esta necesidad, surge la inquietud de trabajar colaborativamente y a distancia en la creación

de una *WebQuest* que promoviera la comunicación efectiva y el desarrollo de trabajo colaborativo para abordar esta problemática.

La *WebQuest* diseñada para este proyecto fue implementada en dos grupos de nivel B1 en distintos centros de idiomas (UV/UAM-I), ambos grupos trabajaron bajo la supervisión de sus profesores quienes revisaron y monitorearon el trabajo realizado por los estudiantes. En el caso de los alumnos de la UAM-I contaban con 4 horas-clase en salas multimedia donde los alumnos pueden tener acceso a las computadoras durante el tiempo en el aula, por lo que el proceso colaborativo se trabajó durante el horario de clase durante dos semanas. En el caso de los estudiantes de la UV, cuentan con 5 horas presenciales durante la semana y el uso de su celular como apoyo a la clase es diario, también cuentan con uso del internet por parte del profesor como recurso didáctico y como complemento de aprendizaje, fuera del aula es la asistencia al centro de auto acceso.

La implementación del proyecto se realizó en ambas instituciones de manera asincrónica. Sin embargo, por diferencia de instalaciones, recursos y tiempos, la implementación tuvo que ser modificada dependiendo de cada universidad. En la UAM-I se realizó de la siguiente manera:

1. En clase se habló de ciudades o países.
2. Se dividió a los estudiantes en pares, ya que el grupo contaba con 12 alumnos.
3. Se explicó lo que es una *WebQuest*.
4. Se les dio a los estudiantes el enlace por medio de la plataforma educativa *Edmodo* para que siguieran el proceso de la *WebQuest* <https://creatwebquest.com/my-city-my-country> .
5. Se explicó los diferentes aspectos que tiene la *WebQuest*, introducción, tarea, proceso, evaluación y conclusión.
6. Los estudiantes trabajaron de manera colaborativa revisando los enlaces que contiene la *WebQuest*.
7. Realizaron de manera colaborativa un párrafo descriptivo de 200 palabras de una ciudad o país de su elección en un documento en *Google Drive*.
8. Trabajaron en el documento de manera colaborativa por tres días entregando el producto al cuarto día de haber asignado el párrafo.
9. El docente revisó los párrafos entregados por los alumnos y dio retroalimentación.
10. El siguiente paso fue realizar una infografía tomando los elementos principales del párrafo descriptivo.
11. Los estudiantes tomaron o buscaron fotografías en *Internet* respetando los derechos de autor para ilustrar la infografía.
12. Los estudiantes trabajaron en clase utilizando algunos de los recursos en línea para crear infografías. [www.picktochart.com](http://www.picktochart.com) <https://panel.genial.ly/>
13. Terminaron la infografía de tarea.
14. Presentaron y explicaron sus infografías en clase.
15. El docente evaluó la infografía y la presentación oral por medio de la rúbrica.

**En el caso del grupo de la UV se realizó de la siguiente manera:**

1. En clase se habló de ciudades y su producción y lugares turísticos.
2. Se creó un grupo de *WhatsApp* para compartir cualquier punto relevante para el diseño de la infografía.
3. Se dividió a los estudiantes en grupos ya que el grupo contaba con 17 alumnos.
4. Se explicó lo que es una *WebQuest*.
5. Se les dio a los estudiantes el enlace para que sigan el proceso de la *WebQuest* a través de aplicación *WhatsApp*. <https://createwebquest.com/my-city-my-country>.
6. Se explicó los diferentes aspectos que tiene la *WebQuest*, introducción, tarea, proceso, evaluación y conclusión.
7. Los estudiantes trabajaron de manera colaborativa revisando los enlaces que contiene la *WebQuest*.
8. Realizaron de manera colaborativa un párrafo descriptivo de 200 palabras de una ciudad o país de su elección en un documento en *Google Drive*.
9. Trabajaron de manera colaborativa durante una semana entregando el producto el día asignado.
10. Se revisaron los párrafos y se dio retroalimentación.
11. Se diseñó una infografía tomando los elementos principales del párrafo descriptivo.
12. Los estudiantes tomaron o buscaron fotografías en *Internet* respetando los derechos de autor para ilustrar la infografía.
13. Los estudiantes trabajaron en clase utilizando algunos de los recursos para crear infografías. [www.picktochart.com](http://www.picktochart.com) <https://panel.genial.ly/>
14. Terminaron la infografía de tarea.
15. Los estudiantes presentaron sus infografías al profesor por falta de tiempo.
16. El docente evaluó la infografía a través de una rúbrica.

López y Ávila (2015) mencionan algunas bondades que las *WebQuest* pueden brindar al proceso de enseñanza - aprendizaje.

- ✓ Pueden ser utilizadas en cualquier nivel por el profesor.
- ✓ Se establecen objetivos claros de enseñanza.
- ✓ Una mayor claridad en planeación y la comunicación de su trabajo.
- ✓ La alineación con intenciones curriculares contemporáneas.
- ✓ Al hacer una *WebQuest* en formar equipos, mínimo de tres integrantes, es importante ver cómo se organizan los estudiantes.
- ✓ Tanto el profesor como el estudiante tienen la oportunidad de realizar búsquedas en línea de materiales, para encontrar la información requerida y puedan realizar el proyecto o contestar las preguntas.

### **Por otro lado, los estudiantes:**

- ✓ Adquieren competencias básicas para búsqueda, recopilación, uso y difusión de la información.
- ✓ Muestran mayor motivación hacia el trabajo académico.
- ✓ Mejoran las habilidades de comunicación tanto digital como audiovisual.
- ✓ Desarrollan la capacidad de reflexión y autocrítica
- ✓ Participan de un aprendizaje centrado en ellos mismos que les permite alcanzar niveles más altos en la taxonomía de Bloom (análisis, síntesis, creatividad y evaluación).
- ✓ Aprenden a trabajar cooperativamente, desarrollando destrezas para el debate, la negociación y el intercambio de puntos de vista.



*Estudiantes UV*



*Estudiantes UAM-I*

### **Efectos en los estudiantes**

La implementación de una infografía como herramienta colaborativa contribuyó positivamente en los estudiantes en tres áreas: la primera, en la creatividad para realizar su infografía, desarrollando habilidades como toma de decisiones. La segunda, es el sentido de pertenencia a un grupo de manera virtual que contribuyó en un trabajo colaborativo más comprometido y en tercera, la mejora de sus calificaciones debido a la práctica continua. La respuesta fue favorable en el sentido que mostraron interés al utilizar recursos tecnológicos, aseguraron que es un proceso divertido, motivante y con más responsabilidad y compromiso para trabajar en equipo.

### **Fundamentos teóricos y metodológicos**

Con el propósito de hacer el proceso de enseñanza-aprendizaje más accesible y dinámico, se ha recurrido a diversas herramientas tecnológicas tal es el caso de una *WebQuest*. Bernie Dodge (2002) define a la *WebQuest* como una actividad orientada a la investigación donde toda o casi toda la información que se utiliza procede de recursos *Web*. La idea se desarrolló en 1995 por Bernie Dodge y Tom March. Este concepto está reflejado en el artículo *Some thoughts about WebQuest* (Dodge, 1995) y desde entonces se ha constituido como una técnica principal de uso e integración de *Internet* en la escuela. Las *WebQuest* son unas

estrategias didácticas en las cuales los alumnos de cualquier nivel educativo dejan el papel de receptores para desempeñar un papel activo en su formación, desarrollando habilidades de síntesis y análisis como lo afirma Adell (2006) para llegar a una solución creativa del proyecto, convirtiéndose en constructores de su propio conocimiento.

El rol del maestro también se transforma, ya que su labor será de guía, apoyo, orientación, fungiendo como facilitador del conocimiento. El docente enfrenta los desafíos educativos aprovechando las herramientas disponibles en la *Web 2.0*, incorporándolas en su currículum promoviendo no solo habilidades lingüísticas sino también digitales (Roig-Vila, 2015). Una característica esencial de este modelo es que el trabajo elaborado por los alumnos puede ser transmitido y compartido.

Una *WebQuest* aporta a los alumnos el desarrollo de muchas capacidades:

1. Comparar, identificar, establecer diferencias y semejanzas entre sí con relación a hechos, situaciones.
2. Clasificar: Agrupar cosas en categorías definibles en base de sus atributos.
3. Inducir: Deducción de generalizaciones o de principios desconocidos de observaciones, o del análisis.
4. Deducir: Deducción de consecuencias y de condiciones, sin especificar principios y generalizaciones dadas.
5. Analizar errores: Errores que identifican y de articulaciones en su propio pensamiento o en el de otro.
6. Construir la ayuda: Construir un sistema de la ayuda o de la prueba para una aserción.
7. Abstracción: Identificando y articulando el tema subyacente o el modelo general de la información.
8. Analizar perspectivas: Perspectivas personales que identifican y de articulaciones sobre ediciones.

### **Materiales y recursos**

Como recursos didácticos se utilizaron la plataforma *Edmodo* (UAM-I) y dispositivos móviles con la creación de un grupo de *WhatsApp* (UV), donde se compartió la *WebQuest*, se crearon específicamente para el trabajo de clase. Otros recursos empleados fueron sitios para diseño de infografía, sitios *web* de videos en línea como *Vimeo* o *Youtube*, e infografías.

### **Características de su BP**

La *WebQuest* se realizó por primera vez en grupos de inglés intermedio I. En ambos centros de idiomas se llevó a cabo con el apoyo de otras tecnologías como *WhatsApp* y *Edmodo* que ayudaron a compartir la información de la infografía. Su realización fue de una semana dedicándole entre una y dos horas de clase para búsquedas en línea, analizando información y llegando a acuerdos para el diseño de la infografía. Este proyecto fue sostenible porque dio una apertura permanente para que los alumnos interactuaran, respondieran y se comunicaran en una segunda lengua (Burns & Richards, 2012). Esta actividad fue compartida a través de un enlace donde se alojaba la *WebQuest*. A través de la tecnología se comparten ligas y trabajos colaborativos que pueden ser replicables en otros ámbitos educativos o de similar contexto. Fue efectiva ya que apoyó al examen final en los resultados, favoreciendo la confianza en el uso del idioma tanto oral como escrito, generando un ambiente de colaboración, y fue reflexiva ya que como profesor se crearon más compromisos,

adoptando los roles de monitor, diseñador, administrador y gestor de las actividades que promueven un aprendizaje significativo.

## Referencias

- Adell, J. (2006). Internet en el aula: las *WebQuest*. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 0(17), a036. doi:<https://doi.org/10.21556/edutec.2004.17.530>
- Burns, A. Richards, J (2012). *The Cambridge Guide to Pedagogy and Practice in Second Language Teaching*. USA: Cambridge University Press.
- Dodge, B. J. (1995). *Some thoughts about Webquests* [Online]. Recuperado de [http://edWeb.sdsu.edu/courses/edtec596/bout\\_Webquests.html](http://edWeb.sdsu.edu/courses/edtec596/bout_Webquests.html)
- Dodge, B. (2002). *Cinco reglas para escribir una fabulosa WEBQUEST*. Recuperado de <http://www.interpeques2.com/tic/luna/actividades/webquest/dodge.pdf>
- López, R. & Ávila, E. (2015). *Realidades y Posibilidades de la WebQuest en educación superior: o cómo navegar en internet sin perder el rumbo. Experiencias de Aprendizaje mediadas por las Tecnologías Digitales. Pautas para Docentes y Diseñadores Educativos*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Vila, R. R., Lueg, C. F., Teruel, J. D. Á., Mira, J. E. B., Carreres, A. L., López-Meneses, E., & González, T. P. (2015). La *WebQuest*: una herramienta disponible en la Web 2.0 que permite renovar las prácticas docentes. *Investigación y Propuestas Innovadoras de Redes UA para la Mejora Docente*, 942-957. Recuperado de <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/44926>.

## Anexos: Evidencias o materiales de apoyo

1. Infograma alumnos UV 1
  2. Infograma alumnos UV 2
  3. Infograma alumnos UAM-I 1
  4. Infograma alumnos UAM-I 2
- [www.youtube](http://www.youtube.com)
- [www.piktochart.com](http://www.piktochart.com)
- [www.canva.com](http://www.canva.com)
- <http://owl.english.purdue.edu/owl/resource/685/03/>
- <http://www.writeexpress.com/descriptive-essay.html>
- <http://bswally.tripod.com/descri.htm>
- <http://assistivetechology.about.com/od/ATCAT1/f/What-Is-Video-Description.htm>
- [http://en.wikipedia.org/wiki/Audio\\_description](http://en.wikipedia.org/wiki/Audio_description)
- <http://www.softelgroup.com/audio-description/>
- [http://www.e-scoala.ro/referate/engleza\\_london.html](http://www.e-scoala.ro/referate/engleza_london.html)

<http://www.roanestate.edu/owl/LousPlace.htm>

<http://bswally.tripod.com/descr1.htm>

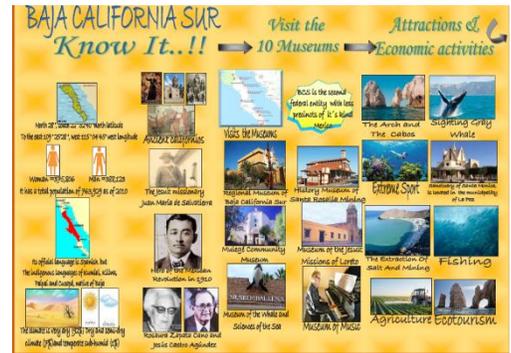
<http://mrsch2010.hubpages.com/hub/Descriptive-Essay-Example-My-Hometown-Is-Still-In-My-Heart>

<https://createwebquest.com/my-city-my-country>

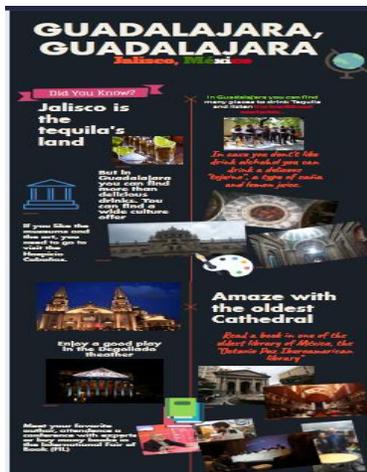
### Anexos.



Infografía alumnos UV  
alumnos UV 2



Infografía



Infografía alumnos UAM-I 1



Infografía alumnos UAM-I 2

