



RECIBIDO EL 10 DE OCTUBRE DE 2019 - ACEPTADO EL 10 DE ENERO DE 2020

# WEBQUEST HERRAMIENTA TECNOLÓGICA APLICADA A LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS

## WEBQUEST TECHNOLOGICAL TOOL APPLIED TO THE ENGLISH TEACHING

Laura del Pilar Moreno Pérez<sup>1</sup>

Astrid Ramirez Valencia<sup>2</sup>

*“La tecnología es sólo una herramienta. Para conseguir que los niños trabajen juntos y motivarles, el profesor es lo más importante”*

Bill Gates

### RESUMEN

La implementación de herramientas tecnológicas dentro del aula de clase para el desarrollo de actividades, es usada por el docente para promover la participación, el aprendizaje cooperativo y la creatividad en los estudiantes. En este texto se expone las implicaciones del uso de Webquest, en un grupo de niños de segundo de primaria en

una escuela pública por cuenta de un practicante de inglés dando a evidencia los efectos de la implementación de los recursos tecnológicos en el proceso de enseñanza de inglés esta experiencia puede ser utilizada en cualquier otro ambiente pedagógico.

Como método de estudio se aplicó la investigación cualitativa y en la recolección de datos, se usaron dos instrumentos: una entrevista

<sup>1</sup> Estudiante de pregrado de la licenciatura en educación básica con énfasis en inglés, Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Docente de inglés en distintas instituciones. [laurita25-02@hotmail.com](mailto:laurita25-02@hotmail.com) ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5871-5947>

<sup>2</sup> Docente Universidad Distrital Francisco José de Caldas Bogotá Colombia, Ph.D. en Lenguaje y cultura, formadora de profesores de inglés durante más de 25 años. Investigadora y maestra en la Universidad Distrital Francisco José de Caldas. correo [aramirezv@udistrital.edu.co](mailto:aramirezv@udistrital.edu.co) ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3025-5982>

semiestructurada siguiendo los lineamientos de (Torres, 2006), para su construcción y unos diarios de campo diligenciados por el docente en formación a lo largo de una práctica docente de inglés con niños, que de acuerdo con (Jane. Mills, Melanie Birks, 2014) sirven para evaluar el proceso y desarrollo de cada clase.

Los resultados de este estudio, corroboran que el uso adecuado de las Webquest dentro de un ámbito de enseñanza es pertinente para el proceso educativo, además permite al docente innovar en sus clases, logrando que los estudiantes participen significativamente, dentro de la misma.

**PALABRAS CLAVE:** WebQuest, tecnologías de la educación, pedagogía, enseñanza.

## ABSTRACT

The implementation of technological tools within the classroom for the development of activities is used by the teacher to promote participation, cooperative learning and creativity in students. This text sets out the implications of the use of Webquest, in a group of children from second grade to a public school on account of a pre-service teacher of English giving evidence of the effects of the implementation of technological resources in the process of teaching English this experience can be used in any other educational environment.

As a method of study was applied qualitative research and data collection, two instruments were used: a semi structured interview according to (Torres, 2006), for its construction and some field journals completed by pre service teacher along a pedagogical experience English teacher with children, that in accordance with (Jane. Mills, Melanie Birks, 2014) are used to evaluate the process and development of each class.

The results of this study corroborate that the correct use of the Webquest in a field of education is relevant to the educational process, it also

allows the teacher to innovate in their classes, achieving students to participate significantly, within the same.

**KEYWORDS:** Webquest, education technologies, pedagogy, teaching

## INTRODUCCION

Este artículo surge de una experiencia adelantada con estudiantes de segundo grado de la Institución Heladia Mejía, durante la Asignatura Pedagogical Experience I, dónde se implementó el uso de una **Webquest** (WQ) como herramienta para la enseñanza de los aspectos gramaticales correspondientes a la lengua inglesa, en la cual los estudiantes debían ejecutar en primera instancia, una serie de actividades dirigidas por el docente, posteriormente, cada grupo debía crear una tarea para que sus compañeros la desarrollaran y para finalizar la actividad cada grupo debía intercambiar sus WQ, evaluar el primer proceso y desarrollar la tarea creada por cada grupo.

La WQ es una plataforma interactiva de fácil acceso que permite afianzar conocimientos sobre un tema específico, esta herramienta es comúnmente utilizada por personas en proceso de aprendizaje de cualquier área saber.

El término WQ, fue utilizado por primera vez en 1995 por Bernie Dodge<sup>3</sup>, quien lo definió como una de las técnicas principales de uso integrado de Internet en la escuela.

El uso de las WQ se enfoca en temas y tareas del mundo real para motivar a los estudiantes. Está basada en una estructura constructivista<sup>4</sup> y permite a las personas entender la información y encontrar su uso práctico, es ideal para

1 Ingeniero y pedagogo egresado del Instituto Politécnico de Worcester y profesor de tecnología educativa de la Universidad estatal de San Diego

2 Entendemos estructura constructivista como las bases pre conceptuales en un individuo para utilizar diferentes herramientas tecnológicas en la cotidianidad.

los docentes en el aula, contribuye al trabajo cooperativo, pues permite realizar trabajos en equipo donde cada estudiante tiene una función específica y al desarrollar las actividades se logra el objetivo final.

Una WQ se desarrolla en torno a temas de interés común, facilita la apropiación de un concepto y permite al estudiante avanzar en un tema específico, no se limita a una búsqueda común y permite desarrollar el pensamiento crítico contribuyendo a la solución de problemas.

Se considera una actividad de indagación/investigación orientada a que los estudiantes hagan buen uso del tiempo libre, y que la mayor parte de la información utilizada para la creación de cada WQ sea obtenida a través de internet. Este tipo de herramientas organizan y orientan el trabajo de estudiantes y profesores.

La WQ como instrumento de enseñanza y aprendizaje de una lengua extranjera se basa en tareas y contenidos, lo que permite que el estudiante y el docente profundicen en todas las habilidades comunicativas del inglés.

Las aulas de clase necesitan de un ambiente creativo, además el profesor denominado como agente mediador de los procesos que conducen a la construcción del conocimiento y a la adquisición de capacidades (Carneiro, R., Toscano, J. Díaz T, s. f. ) al implementar las TIC pueden dar solución a diferentes inconvenientes que se presentan dentro del aula de clase, estas herramientas permiten la construcción de redes de comunicación y tienen un potencial para la construcción de un conocimiento óptimo y el desarrollo de habilidades y competencias para así mismo aprender de forma autónoma.

El uso de herramientas tecnológicas no solamente se basa en proporcionar computadoras ni desarrollar capacidades para el uso instrumental de los recursos (Urribarí, 2002), es preciso tener claro los objetivos en cuanto al

uso que se le va a dar a dichos elementos para que sean incorporados en el proceso educativo.

En la opinión de Camacho (2000) esto se denomina apropiación, la cual se produce cuando se utilizan los elementos tecnológicos como una herramienta para la solución de problemas concretos, donde lo trascendental es tener en claro cuál es el objetivo final y que desea realizarse con dichas herramientas.

En este sentido, el uso de las WQ dentro del aula de clase facilita el desarrollo de diferentes temas, y permite a los estudiantes interactuar con sus compañeros para realizar un trabajo cooperativo, el internet es una potente herramienta de ayuda pedagógica, pues permite acceder de manera breve a la información, además es un medio de comunicación y también es una excelente herramienta didáctica de aprendizaje.

La investigación sobre las herramientas utilizadas dentro del aula es una preocupación constante en lo referente a la búsqueda de opciones asertivas que permitan el desarrollo de las clases de una manera eficiente y creativa, por lo anterior el uso de las WQ ha sido de gran ayuda tanto para los docentes como para los estudiantes, pues es una clave fundamental para lograr un trabajo eficaz, autónomo y cooperativo.

A propósito de esta clave, Jhonson, D.W., Jhonson R.T., & Stanee, M.B. (2002) afirman que el trabajo cooperativo se logra cuando los estudiantes trabajan de manera conjunta para lograr metas de aprendizaje compartidas, este hace referencia a múltiples métodos utilizados para organizar y realizar diferentes actividades propuestas dentro de un entorno escolar. El uso de la WQ como herramienta de enseñanza promueve el aprendizaje y trabajo cooperativo al desarrollar cada una de las actividades integradas dentro de esta herramienta.

Abundan los ejemplos sobre estos WQ, sin embargo, durante la práctica docente se pudo evidenciar que los estudiantes participaron activamente cuando se implementaron ayudas tecnológicas dentro del aula de clase, desarrollando el aprendizaje de manera inconsciente y promoviendo el trabajo colaborativo, asimismo los estudiantes disfrutaron de clases lúdicas y aportaron temas de su interés, para crear varias WQ con diverso contenido.

Si de la creación de una WQ se trata, se debe considerar algunos aspectos importantes, a continuación, se muestran los rasgos más relevantes y se presentará un ejemplo de WQ utilizado dentro del aula de clase como herramienta de enseñanza/aprendizaje. Esta WQ fue diseñada con el fin de reforzar temas gramaticales y estructurales en la asignatura de inglés, además abarca conceptos básicos sobre paz y resolución de conflictos, siendo estos contenidos de interés y de controversia, los cuales son pertinentes para el buen desarrollo de una WQ. Está diseñada para 31 estudiantes de grados segundo entre los 6 y los 8 años.

## CARACTERÍSTICAS DE LAS WEBQUEST

Una buena WQ se caracteriza por tener en cuenta los siguientes aspectos:

### BÚSQUEDA DE LA INFORMACIÓN

Se debe realizar una búsqueda exhaustiva sobre el tema a desarrollar, además se debe tener en cuenta qué tipo de información va a ser utilizada, preferiblemente que la información abarque temas de interés y controversias actuales para que los estudiantes se involucren activamente en el desarrollo de la actividad, simultáneamente es significativo estar al tanto que la información que se encuentra en la red no siempre es pertinente, debido a esto es importante organizar y guardar la información necesaria para elaborar una WQ.

## ADMINISTRACIÓN DE RECURSOS

Para lograr una buena WQ es preciso saber administrar las herramientas de trabajo (computadores) y los grupos de trabajo (estudiantes), un buen grupo de trabajo que distribuya de manera eficiente cada una de las actividades logrará un buen producto final.

Conjuntamente, dentro del grupo de estudiantes se deben desarrollar estrategias de aprendizaje colaborativo, algunos atributos críticos de un ambiente exitoso de aprendizaje colaborativo incluyen:

**Interdependencia positiva:** En cada grupo los aprendices perciben que no pueden tener éxito sin sus demás compañeros, debido a que se definen como un grupo colaborativo.

**Promover la interacción:** Al promover el trabajo colaborativo se ayudan y enseñan unos a otros estimulándose y esforzándose al realizar un buen trabajo.

**Responsabilidad individual:** Se desarrolla cuando el grupo de trabajo se hace responsable de completar la tarea asignada y cada integrante del grupo asume un compromiso al crear y cumplir con la parte del trabajo que a cada uno le corresponde.

**Proceso del grupo:** Se enfoca en el mejoramiento de la eficacia del grupo, igualmente se construye deliberadamente durante el proceso. El desarrollo de WQ permite que los estudiantes aprendan cuando ellos interactúan con sus pares, discuten y resuelven problemas conjuntamente.

## METODOLOGIA

De la Torre citado por Villagrán, T., Paul, R. & Harris, D. (2009) define el método como el procedimiento seguido en la ciencia para hallar la verdad y demostrarla; constituyendo así el diseño de la investigación.

Como metodología de la investigación para la realización de esta investigación se consideró la investigación cualitativa, que de acuerdo con (Cerón, 2006) su enfoque se basa en la observación de objetos codificados, que por lo mismo hay que traducir, de igual forma se evidencia por ejemplo, mediante grupos de conversación, entrevistas, testimonios y en general documentos, este conocimiento es exclusivo de orden social.

Dicho enfoque se caracteriza, por su apertura a la perspectiva del investigado. El conocimiento cualitativo ejecuta como escucha investigadora del habla investigada. La orientación del enfoque cualitativo se centra desde lo primordial hacia lo generativo, es decir, la realidad se ordena desde dentro. Los estudios cualitativos

describen sistemáticamente las características de las variables y fenómenos (Quecedo, Rosario & Castaño. C 2002), de igual manera evita asumir relaciones o construcciones a priori, pretende a la vez confirmar las hipótesis creadas inductivamente. Para el desarrollo de este artículo se trabajó con estudiantes de grado segundo de la institución Heladia Mejía en el segundo semestre del año 2015 mientras se realizaba la práctica docente, el grupo estaba conformado por 17 niñas y 14 niños, sus edades oscilaban entre los 7 y 8 años, la intensidad horaria de cada clase era de cuatro horas a la semana.

A continuación, se indica una figura del trabajo realizado empleando una WQ, durante la clase de inglés.

**Figura 1. Ejemplo WQ implementa durante la clase de inglés.Fuente: propia**

**zunal.com**

**Cartoons for Peace**

WebQuest Description: Improve your English through funny cartoons, enjoy and learn about English.

Grade Level: 3-6

Curriculum: English / Language Arts

Keywords: Cartoons, Peace, English

Published On: 2016-10-30 18:36:02

Last Modified: 2016-10-30 18:36:02

WebQuest URL: <http://zunal.com/webquest.php?w=300113>

**Introduction**

Here, you are going to find interesting information and activities to learn about peace through cartoons!

**Tasks**

Practice different forms of verbs, play and enjoy games!  
For the developer this Web Quest the students need a basic level of English, also if the room where you as teacher is going to apply this does not count with a good system of sound then it will be an impediment, the videos are well illustrated and can be understood without sound.

With the content here students will:  
1. Watch the video of Steven Livorno.  
2. Write the new vocabulary for you.  
3. Think about how you solve the disputes with your friends.  
From this you are going to learn some different ways to solve problems and argue with the people around you.

**Process**

Why do it? Because here you can practice the different forms of the verbs in a funny and interesting way using some websites that can be accessed for kids and adults.  
To answer:  
1. What kind of cartoons do you like?  
2. What is relevant for you, when you are watching cartoons?  
3. From the task you have to find necessarily related with peace and defend them.  
4. Write your own version of the cartoon.  
5. Watch the video of Steven Livorno.  
6. Listen to Steven Livorno.  
7. Write the new vocabulary for you.  
8. Think about how you solve the disputes with your friends.  
9. Watch the video of Steven Livorno.  
10. Listen to Steven Livorno.

**Conclusion**

Congratulations! You just reached the goals through this WebQuest. Now you can explain what peace is and you can speak about the different ways to solve a problem and the use of tolerance to accept the others. We hope that you enjoy it and can understand it in a better way about peace. Enjoy the last video :)

**Teacher Page**

The main purpose is to help teacher to get closer to the peace environment into the classrooms through cartoons, also teach students to be more sensitive and tolerant with their classmates and their perspectives. This WebQuest can be worked individually or by groups of three people, and the expected time is around an hour.

**Standards**  
This WQ is useful when you're talking about tolerance, you can use this to teach peace to your students or in case that you are facing a bullying situation in your class room. The students can practice vocabulary and learning about peace through cartoons, they can also learn about how to solve disputes with their classmates.

**Credits**  
We thank the teacher for encouraging us in the use and design of multimedia sources to teach Peace in our classes, Making use of English as the main character of the process.

We used these pages to develop the activities:  
Google  
YouTube  
zunal  
Other

Recuso propio Laura del Pilar Moreno Pérez

Como recurso de recolección de datos se utilizaron diferentes diarios de campo, entrevistas y una muestra de la WQ implementada durante el adelanto de una de las clases.

**MÉTODOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

MÉTODOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	TIPO DE DATOS	CUANDO APLIQUÉ
Diarios de campo (Mills, 2017)  Se utiliza para evaluar el desarrollo y proceso de la clase.	Cualitativa	Durante el proceso de la práctica pedagógica
Entrevista  En ella se pueden registrar situaciones desarrolladas dentro de la clase, además de conocer y analizar los gustos y disgustos de los estudiantes sobre la clase. (Torres, 2006)	Cualitativa	Al iniciar el curso y durante el mismo

Tabla 1. Métodos de Recolección de Datos. Fuente; Propia

**Figura 2** *Diario de Campo Referente al Uso de las Tecnologías*

DESCRIPCIÓN DE LA CLASE	COMENTARIOS Y POSIBLES SITUACIONES PROBLEMÁTICAS	POSIBLES CATEGORÍAS
<p>La implementación y el uso de nuevas tecnologías son adecuadas para la realización de clases lúdicas e interesantes, sin embargo se debe estar atento al uso que los estudiantes les dan a estas herramientas, teniendo en cuenta que estos son instrumentos interactivos y cuentan con varias aplicaciones las cuales pueden convertirse como distractores que impiden el desarrollo de la clase.</p> <p>En un mundo tan globalizado e inmerso en la tecnología, los docentes debemos tener claro que el uso de estos medios en el aula de clase, puede ser benéfico para el aprendizaje de los estudiantes y el interés que estos presenten hacia la clase como tal, sin embargo se les debe exigir a los estudiantes el uso netamente académico y observar el proceso de aprendizaje que cada estudiante tiene con estas herramientas.</p> <p>Considero que se debe capacitar a los docentes en el uso de estas herramientas, porque según tengo entendido dichas herramientas llevan bastante tiempo en la institución y son muy pocas las veces que los docentes las utilizan, ellos como profesores</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los estudiantes tendrán la capacidad de interactuar con sus compañeros y las herramientas tecnológicas para comprender mejor los temas vistos en Clase</li> <li>- Estas herramientas pueden convertirse en distractores, debemos también tener en cuenta la edad de los estudiantes para analizar el uso productivo de estas herramientas</li> <li>- El proceso de aprendizaje de los estudiantes será enriquecedor y se realizará de una forma inconsciente lo cual será más fácil y divertido para desarrollar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Innovación</li> <li>- Herramientas tecnológicas</li> <li>- Implementación</li> <li>- Clases interactivas</li> </ul>

Diario de campo N° 9, septiembre 16 de 2018.

**Figura 3** Entrevista Realizada a una Estudiante



D. Carmona (comunicación personal, 24 de Septiembre de 2018)

**INTERPRETACIÓN**

Durante el proceso académico de los estudiantes de la institución Educativa Distrital Heladia Mejía con respecto a la asignatura de inglés en el segundo semestre del año 2015, se logró evidenciar que el uso de nuevas tecnologías dentro del aula de clase motiva a los educandos a realizar labores de forma autónoma que les permitan alcanzar un desempeño óptimo para lograr entender los conceptos y contenidos explicados en clase.

El uso de temas de interés y de controversia actual establece en los aprendices el deseo

de conocer a profundidad sobre conceptos específicos para sí compartir con sus pares los conocimientos y del mismo modo realicen un aprendizaje cooperativo.

Las instituciones educativas deben fomentar el uso de nuevas tecnologías, teniendo en cuenta que tenemos las facilidades para integrar estas tecnologías dentro de las aulas es necesario darles un uso adecuado para que sean eficaces y contribuyan al proceso de enseñanza y aprendizaje.

En cuanto a los docentes en formación, es preciso que se informen y capaciten sobre



el uso de nuevas tecnologías para lograr desarrollar una clase fuera de lo común, que supere las expectativas de los estudiantes y que permita que los educandos aprendan de una manera heterogénea aportando activamente al desarrollo de cada clase, para lo cual se requiere de la ayuda de un diario. (ver figura 2).

Aceptemos pues que los estudiantes contribuyen a realizar trabajos que impulsen su creatividad y participación dentro de un aula de clase, igualmente les satisface el hecho de crear actividades que sus compañeros posteriormente puedan solucionar y evaluar, para que finalmente obtengan un resultado y puedan evidenciar y determinar el proceso de aprendizaje. (ver figura 3).

Hemos dejado para el final, la importancia de la implementación de tecnologías utilizadas dentro del ámbito escolar, es de gran ayuda para el desarrollo eficiente de las clases, además permite a los estudiantes procesar y analizar la información de manera concreta para así lograr un aprendizaje óptimo.

## CONCLUSIONES

Las evidencias muestran que el uso de nuevas tecnologías como herramienta de enseñanza son propicias al ser implementadas de manera correcta y adecuada para que los estudiantes comprendan, analicen e identifiquen conceptos básicos de un tema en específico.

En general, podemos apreciar que los estudiantes disfrutaron de clases interactivas y aprovechan activamente las tecnologías para el desarrollo de cada clase, ellos de igual manera se interesan al implementar temas de interés común y de controversia actual.

Además, podemos observar como el trabajo cooperativo contribuye a la resolución de conflictos y de la misma manera, la enseñanza y aprendizaje se agrupan conjuntamente para establecer soluciones de un tema en específico,

para que así los estudiantes compartan sus conocimientos con sus compañeros.

En este sentido, los estudiantes y docentes al usar alternativas tecnológicas implementan la creatividad y desarrollan las técnicas y aplicaciones necesarias para el progreso eficaz de cada clase.

Finalmente, podemos determinar el uso de las WQ como alternativa pedagógica que además de compartir información y explicar nuevos conceptos, contribuye al trabajo autónomo y cooperativo, realizando diversas actividades y direccionando cada una de estas a un estudiante determinado para lograr finalmente como resultado la creación de un nuevo modelo que se puede implementar en una clase siguiente.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Andrea Villagrán T., Paul R. Harris D. (2009). *Algunas claves para escribir correctamente un artículo científico*. Santiago de Chile.

Carneiro, R., Toscano, J., & Díaz, T. (s.f.). *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo*. Fundación Santillana.

Cerón, M. C. (2006). *Metodologías de investigación social*. Santiago: Colección Ciencias Humanas.

David W. Johnson, Roger T. Johnson, and Mary Beth Stanne. (2000). *ResearchGate*. Obtenido de [https://www.researchgate.net/publication/220040324\\_Cooperative\\_learning\\_methods\\_A\\_meta-analysis](https://www.researchgate.net/publication/220040324_Cooperative_learning_methods_A_meta-analysis)

Dodge, B. (2002). Cinco reglas para escribir una fabulosa Webquest. *Eduteka*.

Jane. Mills, Melanie Birks. (2014). *Qualitative methodology a practical guide*. Londres: Sage publications Ltda.





Moretta, P. Y. (2018). Estilos de pensamiento, enfoques epistemológicos y la generación del conocimiento científico. *Espacios*.

Quecedo, Rosario; Cataño, Carlos. (2002). Introducción a la metodología de investigación cualitativa. *Revista de psicodidáctica*.

Torres, M. (2006). *Métodos de recolección de datos para una investigación*. Obtenido de fgsalazar: [http://fgsalazar.net/LANDIVAR/ING-PRIMERO/boletin03/URL\\_03\\_BAS01.pdf](http://fgsalazar.net/LANDIVAR/ING-PRIMERO/boletin03/URL_03_BAS01.pdf)

Ubarri, R. (2002). Educació y TIC: Nuevas prácticas pedagógicas.