

## **WebQuest para gestionar la información en la clase de lengua extranjera**

Magister Adriana Martín  
Departamento de Informática  
Facultad de Cs. Exactas, Físicas y Naturales  
Universidad Nacional de San Juan.  
e-mail: [adrianamartin1@gmail.com](mailto:adrianamartin1@gmail.com)

### **Resumen**

En este trabajo se presenta una experiencia educativa -en la modalidad no presencial- con alumnos universitarios, utilizando la WebQuest como herramienta pedagógica para gestionar la información y construir conocimientos.

La implementación de la WebQuest tenía como objetivos que los alumnos desarrollaran estrategias para el manejo de los nuevos recursos tecnológicos ofrecidos por la Web 2.0., y que vivenciaran dichos medios como herramientas que favorecen aprendizajes autónomos significativos, y promueven -a la vez- la construcción social del conocimiento.

Participaron estudiantes de 3er año, pertenecientes a las carreras de Informática de

la Facultad de Ciencias Exactas, Físicas y Naturales de la Universidad Nacional de San Juan.

La tarea sustanciada mediante esta WebQuest consistió en evaluar críticamente la calidad que brindan algunos traductores automáticos disponibles online, en la traducción de textos de su especialidad.

La resolución de la tarea les permitió a los estudiantes adquirir un conocimiento más acabado de los traductores analizados, y valorar el grado de confiabilidad y funcionalidad que ofrecen en la traducción de bibliografía específica en inglés.

Así mismo, los alumnos manifestaron su disposición y alta motivación para seguir participando en este tipo de actividades, que propician instancias de acercamiento, comunicación y generan espacios dinámicos para el aprendizaje colaborativo.

### **Palabras claves**

WebQuests - autogestión - constructivismo - aprendizaje colaborativo

### **1. Introducción**

Con la llegada de la Web 2.0 y las redes sociales se han instaurado espacios virtuales que concentran un tiempo muy importante en que permanecen las nuevas comunidades de alumnos-usuarios –la denominada generación NET- consumiendo y produciendo contenidos e información en la Red.

En el escenario virtual actual, existen abundantes recursos, materiales y servicios a los que los docentes podemos recurrir para asistir a los estudiantes en sus procesos de autogestión del aprendizaje y construcción del conocimiento.

El avance de la revolución digital exige considerar y asumir el rol preponderante que tienen las NTICs, como herramientas para optimizar nuestras prácticas educativas y facilitar el acompañamiento y seguimiento pedagógico de nuestros alumnos.

Se imponen nuevas formas de aprendizaje y enseñanza que incluyen la alfabetización informática, la adquisición de habilidades tecnológicas y comunicacionales, y la incorporación de recursos tecnológicos para favorecer procesos cognitivos de alto nivel.

Por otra parte, la sociedad del conocimiento y el nuevo paradigma multimedial, nos imponen que los profesores enseñemos a nuestros alumnos a desarrollar competencias para

gestionar la información en la Web, de manera que se materialicen verdaderos procesos de aprendizaje.

Trabajar con la información de la Web requiere competencias específicas. Saber utilizar herramientas de búsqueda, identificar fuentes confiables de información, seleccionar enlaces disponibles y a tiempo, constituyen, entre otras, algunas de esas competencias esenciales.

La Web se nos presenta como un entorno de gran potencial para el aprendizaje constructivista, lo que implica que necesitamos adoptar un nuevo perfil docente y una actitud proactiva si queremos aprovechar dicho medio de la mejor manera posible.

Afortunadamente, los servicios y aplicaciones que brinda la Web 2.0 -de naturaleza más social que su antecesora- invitan a que los usuarios compartan lo que encuentran, lo que hacen y lo que aprenden en una variedad de contextos.

## **2. Metodología de las Webquests**

La Web 2.0 constituye un dinámico espacio de información donde día a día aparecen nuevos sitios y páginas; se actualizan los ya existentes con novedades, datos o enlaces a innumerables publicaciones; y, desafortunadamente, otros

documentos pierden vigencia o rompen sus enlaces originales.

Este universo multimedial, compuesto de imágenes, fotografías, textos, vídeos, sonidos, animaciones, etc., ofrece a docentes y estudiantes -por igual- un enorme y potente repositorio de aplicaciones, recursos y contenidos digitales auténticos, que sirven para la enseñanza y el aprendizaje.

Entre las herramientas ofrecidas por la Web 2.0, la WebQuest se muestra como una actividad didáctica que resulta atractiva para los estudiantes, puesto que les propone un proceso de investigación a través de recursos disponibles online.

Una WebQuest constituye una estrategia de aprendizaje constructivista en la que, contando con el andamiaje adecuado, los alumnos pueden aprender mucho más que en las tradicionales situaciones de enseñanza cara-a-cara.

La metodología de las WebQuests se sustenta en el principio de que los alumnos “aprendan haciendo” mientras están inmersos en un entorno tecnológico no convencional: la Red.

Aunque toda la información con la que interactúan los alumnos proviene –

mayoritariamente- de Internet, también pueden usarse otros recursos.

Las Webquests plantean que los alumnos investiguen un tema de interés delimitado por el profesor, mediante un conjunto de actividades tendientes a que recuperen y apliquen sus saberes previos, construyan nuevos conocimientos significativos, y autoreflexionen sobre sus producciones y el propio aprendizaje logrado.

La tarea debe involucrar algo más que responder preguntas sobre hechos/conceptos, o simplemente copiar y pegar; por el contrario, debe estar diseñada para que los aprendientes logren desarrollar procesos de pensamiento de alto nivel (Adell:2004), en su interacción con los medios y con otros alumnos.

Resolver la tarea planteada en una WebQuest involucra leer, comprender, analizar/sintetizar, valorar ideas y conceptos, y; finalmente, transformar y acomodar la información para elaborar un producto final creativo.

A través de dicha creación -sea un texto, informe, póster, presentación multimedia, etc.- los alumnos dan muestras, de manera documentada, de que han aprendido.

Así, las WebQuests resultan excelentes recursos destinados a la resolución de

problemas, a promover el pensamiento crítico, y a fomentar la dinámica de grupos.

<b>Introducción</b>	Establece el marco y aporta alguna información antecedente
<b>Tarea</b>	El resultado final de la actividad que los alumnos van a llevar a cabo
<b>Proceso</b>	Descripción de los pasos a seguir para llevar a cabo las tareas. Incluye los recursos y el andamiaje ( <i>scaffolding</i> )
<b>Recursos</b>	Selección de enlaces a los sitios de interés para encontrar la información relevante. Este elemento forma parte del apartado del proceso.
<b>Evaluación</b>	Explicación de cómo será evaluada la realización de la tarea
<b>Conclusión</b>	Recuerda lo que se ha aprendido y anima a continuar con el aprendizaje

Pérez Torres, I: 2006 (basada en Dodge, 1995a)

La actividad didáctica plasmada en una WebQuest tiene como objetivo que los estudiantes elaboren un producto de calidad, a partir de conocimientos, investigaciones, información y datos de sitios previamente seleccionados y brindados por los docentes, de quienes se requiere un alto grado de dedicación y compromiso.

En efecto, son los docentes quienes debemos facilitar las condiciones y vías para la exitosa realización de la tarea, e invertir mucho tiempo en el diseño, creación y mediación pedagógica de las distintas etapas que componen una WebQuest de calidad, antes de presentarla a nuestros alumnos.

Así, lejos de enviar a nuestros alumnos a navegar ciegamente por la Red -con el consiguiente riesgo de que naufraguen- y de que pierdan valioso tiempo y esfuerzo en la búsqueda, los profesores los alentamos a recorrer un itinerario de sitios criteriosa y laboriosamente pre-seleccionados para ellos.

Se trata, entonces, de una búsqueda orientada que les permite usar la información –en lugar de buscarla- para elaborar su propio conocimiento, y hacer un muy buen uso del tiempo de permanencia en la Web, puesto que llevan a cabo la actividad navegando con una tarea específica en mente.

### 3. Uso educativo de la Web 2.0 en la enseñanza de lenguas extranjeras

En el ámbito de la educación son cada vez más frecuentes las experiencias y planteamientos educativos que sustentan la inclusión y el uso de las NTICs para mediar las prácticas docentes y enriquecer las propuestas de enseñanza-aprendizaje.

Los métodos de enseñanza de lenguas extranjeras no han quedado fuera de la influencia de dichas tecnologías. Las mismas, nos han obligado a los docentes no-informáticos a reconfigurar nuestras prácticas profesionales y a adquirir –paulatinamente– habilidades acordes a su efectiva utilización.

La abundancia de materiales y recursos de calidad disponibles en soporte electrónico, hace que nos familiaricemos con el uso de algunas TICs y las incorporemos a nuestras tradicionales intervenciones didácticas, o las utilicemos para reformular propuestas pedagógicas en el modelo de aprendizaje mixto.

En este contexto, la Web 2.0 aparece como un entorno inherentemente colaborativo que permite a varias personas trabajar de forma simultánea en un mismo documento, publicar contenidos, intercambiar materiales didácticos,

y difundir y compartir experiencias educativas implementadas en cualquier lugar del mundo.

Además, la disponibilidad de plataformas educativas virtuales y el fácil acceso a la diversidad de software y herramientas más amigables al usuario, aportan un elemento innovador para integrarlos al aprendizaje de lenguas, que pueden impactar de forma positiva en el mismo.

Si bien en los entornos educativos actuales coexisten espacios de formación tradicionales con espacios digitales, ha surgido un nuevo espacio mixto (b- learning) que al incorporar el componente tecnológico, se ha vuelto más flexible, adaptable, y propicio para la participación de los estudiantes en actividades de tipo colaborativo, de gran importancia pedagógica.

Creemos que el aprendizaje mixto, donde se conjugan libremente variables de la enseñanza presencial con recursos de la tecnología no-presencial, nos beneficia a docentes y a estudiantes por igual.

Por ejemplo, el contacto y la afectividad de las relaciones interpersonales, el cambio de los alumnos desde un rol pasivo a otro activo y protagónico, el estímulo a trabajar en equipo y a aprender *de* los otros y *con* los otros, etc.

Se trata entonces de adoptar lo mejor de ambas modalidades y llevarlas a la práctica: idear estrategias pedagógicas eficaces, reconfigurar los medios tecnológicos existentes que resulten apropiados para nuestras particularidades disciplinares, y poner dichos medios al servicio de nuestra -cada vez mayor- digitalizada comunidad de estudiantes.

#### 4. Contextualización del trabajo

Este trabajo surgió a partir de una actividad realizada en el marco del Curso de Postgrado: **“Diseño de Prácticas Pedagógicas con Tecnología Web 2.0 para Educación a Distancia”**, dictado a través de la plataforma educativa “MOODLE” en la Facultad de Ciencias Exactas, Físicas y Naturales de la Universidad Nacional de San Juan, durante el segundo semestre de 2008,.

Un objetivo del trabajo apuntaba a fomentar el aprendizaje colaborativo y de cooperación entre pares. Al respecto, sostenemos que la interacción conjunta para resolver una tarea se materializa en la apropiación y construcción conjunta de nuevos conocimientos

La Webquest que se presenta, se implementó como un Trabajo Práctico dirigido a los alumnos que cursaban la asignatura Inglés II de las carreras Lic. en Ciencias de la Computación y Lic. en Sistemas de

Información, pertenecientes al Departamento de Informática de la Facultad de Ciencias Exactas, Físicas y Naturales de la UNSJ.

Participaron de la experiencia veinticuatro alumnos, distribuidos en seis grupos. Cada grupo debía analizar críticamente la funcionalidad de un traductor automático, previamente seleccionado en clase y de manera aleatoria. El tiempo asignado a la realización de la tarea fue de una semana.

Para concretar la actividad recurrimos a la Web que, desde sus comienzos, ha ofrecido y puesto a disposición de los usuarios innumerables herramientas online de apoyo a la enseñanza de lenguas.

Entre la diversidad de productos ofrecidos, los “navegantes” de la Web pueden acceder a diccionarios bilingües, de fonética, especializados, glosarios terminológicos, tesauros, traductores, etc., algunos de los cuales son promocionados como la panacea para aprender un idioma “de manera rápida, fácil y divertida”.

Ante esta situación, cabe preguntarnos a los profesores que enseñamos una lengua extranjera, si podemos recomendar tales productos a nuestros alumnos, como recursos realmente eficaces y confiables para el aprendizaje.

Con esta inquietud, decidimos que fueran los propios estudiantes quienes pudieran vivenciar dicha situación y sacar sus conclusiones –o corregir sus creencias- al tener que calificar y valorar, por sí mismos, la confiabilidad y eficacia de algunos de los traductores automáticos más populares disponibles en la Red.

#### 4.1. Descripción de la Webquest

Para el diseño de la Webquest implementada, seguimos a Isabel Pérez Torres (op. cit).

En primer lugar, pensamos en un **título** que sirviera como una hipótesis de trabajo que resultara sugerente para los destinatarios y estuviera vinculada con el contexto y actividad cotidiana que realizan los estudiantes de informática.

Con la elección del título: **¿Navegando con amigos?** pretendíamos desmitificar la idea de que, aún cuando la Web ofrece numerosos traductores instantáneos para todos los “internautas” que la recorren, a los fines educativos dichos recursos no siempre resultan tan “amigables a los usuarios” y brindan la utilidad que pregonan.

Luego, redactamos una **introducción** motivadora que lograra atraer la atención de los alumnos y los involucrara, por ser a la vez,

relevante a sus intereses y auténtica al plantearles una situación real con la que deben lidiar a diario en su quehacer académico.

Por tratarse de la primera experiencia educativa de este tipo a la que eran expuestos los estudiantes, se incluyeron enlaces activos destinados a explicar el concepto de *WebQuests*, y de algunas competencias específicas relacionadas con la gestión de la información.

Para la **tarea** propusimos una actividad que resultara entretenida e interesante, puesto que se relaciona con una situación auténtica que experimentan a diario los alumnos universitarios.

Al respecto, se les pedía que evaluaran críticamente –en base a criterios específicos- las fortalezas y debilidades que brindan algunos traductores disponibles online en la traducción de un texto de su especialidad.

El producto resultante de esta actividad cognitiva consistía en elaborar una página Web, presentación en Power Point, o póster, y exponer sus conclusiones en una clase presencial ante el docente y el grupo de pares.

A partir de las exposiciones de los distintos grupos, todos los participantes tenían que comparar los traductores analizados para decidir cuál/es brindaba/n mayores beneficios

y la mejor calidad en la traducción de la bibliografía especializada.

El **proceso** contenía la metodología y enunciaba los pasos a seguir para resolver el problema propuesto, con la inclusión de sitios y enlaces activos en cada uno de los pasos.

Los **recursos** seleccionados para que trabajaran los alumnos fueron los siguientes:

1. **Texto:** “Operating Systems Functions”:

<http://computer.howstuffworks.com/operating-system2.htm>

2. **Traductores online:**

<http://www.freetranslation.com/>

<http://traductor.ya.com/translator.asp>

[http://www.worldlingo.com/en/products\\_services/worldlingo\\_translator.html](http://www.worldlingo.com/en/products_services/worldlingo_translator.html)

[http://espanol.babelfish.yahoo.com/translate\\_text](http://espanol.babelfish.yahoo.com/translate_text)

<http://translation2.paralink.com/>

3. **Enlaces de interés para investigar y saber más sobre la temática:**

- **¿Nos podemos fiar de los traductores automáticos?**

[http://www.urlfan.com/local/nos\\_podemos\\_fiarnos\\_de\\_los\\_traductores\\_automticos/59763216.htm](http://www.urlfan.com/local/nos_podemos_fiarnos_de_los_traductores_automticos/59763216.htm)

- **Hacia un aula virtual plurilingüe y multicultural**

<http://www.um.es/ead/red/15/salomon.pdf>

- **Más allá de la transmisión de Información: Tecnología de la Información para construir conocimiento.**

<http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/801/80130806.pdf>

Para la **evaluación** del producto final elaborado por los alumnos, construimos una matriz que contemplaba siete aspectos e incluía cuatro criterios. Los criterios fueron los siguientes: “Excelente”, “Muy bueno”, “Bueno” y “Requiere mejoras”.

Al establecer dichos criterios, nos basamos en uno de los postulados del aprendizaje constructivista que sostiene que “el proceso es tan importante como el producto”.

Finalmente, en la sección **conclusiones** indicamos lo que esperábamos que los estudiantes hubieran aprendido e incluimos sitios de interés adicionales para alentar a quienes desearan seguir investigando y conocer más sobre la temática.



## Resultados

La resolución de la tarea presentada mediante la WebQuest les permitió a los estudiantes vivenciar el uso de algunos traductores automáticos existentes en la Web, y adquirir un conocimiento más acabado de los mismos, al ser aplicados a textos de su especialidad.

De esta manera, cada grupo analizó las ventajas y desventajas, centrando su atención en aspectos tales como: nivel de precisiones/imprecisiones de terminología y de estilo en su área disciplinar, grado de concordancia y coherencia, pertinencia en los conceptos traducidos, etc.

Si bien los traductores ofrecen una traducción rápida a nivel de palabras aisladas o de frases muy simples, al momento de procesar mayores segmentos de información resultan inapropiados. En este sentido, presentan falencias cualitativamente significativas en la calidad de la traducción cuando se comparan ambos textos: el texto original, en inglés en nuestro caso en particular, con el texto traducido a la lengua destino: el castellano.

En síntesis, los traductores automáticos disponibles libre y gratuitamente online -con los que conviven las veinticuatro horas del día nuestra generación NET- no siempre resultan

ser tan precisos, confiables y amigables, con respecto a las prestaciones que brindan.

Además de compartir lo que aprendieron sobre su funcionalidad, los alumnos hicieron una reflexión crítica acerca de la conveniencia de incorporar los traductores como complementos que ayuden al aprendizaje y al desarrollo de su competencia lectora en la lengua extranjera.

Por otra parte, los estudiantes manifestaron su disposición y alta motivación para seguir participando en este tipo de actividades, que propician instancias de acercamiento, comunicación y generan espacios dinámicos para el aprendizaje colaborativo.

Al respecto, podemos concluir que la participación y el aporte individual que cada uno de ellos hizo al momento de organizar e interpretar la información, e intercambiar distintos puntos de vista, generó una sinergia que favoreció la construcción social y la consolidación de conocimientos.

Por último, queremos destacar otro aspecto sumamente importante que observamos en los alumnos luego de la participación en esta experiencia, y es que la misma contribuyó positivamente a fortalecer los vínculos afectivos y de amistad entre el grupo de pares.

Para consultar la WebQuest descrita en este

trabajo se puede ingresar en:

[http://phpwebquest.org/wq25/webquest/soporte\\_tabbed\\_w.php?id\\_actividad=71110&id\\_pagina=1](http://phpwebquest.org/wq25/webquest/soporte_tabbed_w.php?id_actividad=71110&id_pagina=1)

## Referencias bibliográficas

Adell, Jordi. (2004) “Internet en el Aula: Las WebQuest” en Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa Núm. 17. Marzo 2004

Armendáriz, Ana María. y C. Ruiz Montani (2005) “El aprendizaje de lenguas extranjeras y las tecnologías de la información. Aprendizaje de próxima generación”. Buenos Aires: Lugar Editorial.

Carestia, N, Adriana Martín (2007) “ALLexis: Software Educativo para la Enseñanza de vocabulario en fuentes de Informática en Inglés” en Revista TE&ET N° 2. UNLP.

Díaz-Barriga Arceo, F. y G Hernández (2003) “Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo. Una Interpretación Constructivista” Méjico: Mc. Graw-Hill.

Dodge, Bernie. (2001) “Five Rules for Writing a Great WebQuest” en *Learning and Leading with Technology*. Volume 28, Number 8.

Dudeney, G y N Hockly (2007) “How to teach English with technology” Ed. Pearson

García Aretio, L. (2005) “WebQuest” en *Editorial del BENED*, octubre de 2005.

Martín, Adriana. (2000) “Estrategias Cognitivas y metacognitivas de comprensión lectora en Inglés como lengua extranjera en alumnos universitarios de Biología”. Facultad de Filosofía y Letras. U.N.Cuyo.

Pérez Torres, Isabel. (2006) “Diseño de WebQuests para la Enseñanza/Aprendizaje del Inglés como Lengua Extranjera: Aplicaciones en la Adquisición del Vocabulario y la Destreza Lectora” Granada: Editorial de la Universidad de Granada.

## Webografía

Dodge, B. (2001). “The WebQuest Page Matrix”. [Online] 11 de septiembre de 2003. <<http://webquest.org/matrix3.php>>.

Dodge, B. (2001b). “A Rubric for Evaluating WebQuests”.[http://webquest.sdsu.edu/webquest\\_rubric.html](http://webquest.sdsu.edu/webquest_rubric.html)

Ribes, Xavier (2007) “La Web 2.0. El valor de los metadatos y de la inteligencia colectiva” en TELOS N° 73. Octubre-Diciembre 2007. <http://www.campusred.net/TELOS/articulos/espectiva.asp?idarticulo=2&rev=73>