CREACIÓN DE TAREAS INTEGRADAS PARA JÓVENES Y ADULTOS USANDO WEBQUEST

Carolina Castro Huércano
Universidad Pablo de Olavide

RESUMEN: Debido a la creciente penetración de las TIC en la sociedad y por lo tanto la enseñanza, este estudio nos conduce hacia una de sus aplicaciones en el aula más motivadoras, la WebQuest. Este modelo pedagógico que usa los recursos de Internet de forma dirigida, es más que una plantilla de diseño instructivo, promueve el pensamiento de orden superior, usa dinámicas de aprendizaje cooperativo y andamiaje. Tras una introducción sobre sus conceptos esenciales con la aportación de ideas para su transición a la Web 2.0., analizaremos la conveniencia de interacción del modelo WebQuest con el enfoque CLIL aplicado a la enseñanza/aprendizaje de ELE y haremos una propuesta concreta que tendrá dos ramas temáticas, el arte y la lengua española.

Introducción

Estamos experimentando una escalada vertiginosa de cambio en el mundo a causa de las innovaciones tecnológicas, especialmente desde la aparición de Internet. Es el momento de la historia en el que hay mayor número de personas interconectadas, alrededor de dos billones de usuarios de Internet hasta marzo de 2011, y creciendo, según la consultoría privada de internetworldstats.com. La aparición y rápida expansión de la *World Wide Web*, la Red, en los años 90 y fenómenos recientes como *Facebook*, han favorecido esta nueva forma de comunicación y de entender el mundo.

En consecuencia, en el área de la enseñanza, y especialmente la de lenguas extranjeras, ha cobrado vital importancia la ELAO (Enseñanza de Lenguas Asistida por Ordenador). De entre todas las aplicaciones posibles de las TIC a la enseñanza de español como L2, nos parece especialmente auténtico y motivador el uso de los recursos ya existentes en la Red.

Durante varios años como docente hemos usado distintos formatos de actividades que usan los recursos de Internet y nuestras conclusiones son las siguientes: (1) Las actividades que usan Internet como base son muy motivadoras y favorecen la integración de todas las destrezas, ya que podemos encontrar textos orales y escritos con los que practicar la comprensión y expresión, (2) En comparación con otras herramientas informáticas diseñadas específicamente para fines educativos, el uso de recursos ya existentes en Internet tiene una mayor carga de autenticidad y los alumnos están más familiarizados con él, ya que está muy presente en su vida cotidiana, (3) Si se diseña una actividad de simple recopilación de datos en páginas web, resulta tediosa para el

alumno, (4) Este tipo de actividades constituye una de las herramientas que tiene el docente para dinamizar la clase y promover el aprendizaje del alumno, pero no debe ser la única.

Una de los mejores modelos didácticos que hemos usado es el llamado WebQuest, que viene del inglés *Web* (la Red de Internet) y *Quest* (búsqueda), es decir, podríamos pensar que se trata de una simple búsqueda en Internet. Sin embargo, el modelo propuesto por el profesor Bernie Dodge en 1995 va mucho más allá como veremos a continuación.

La WebQuest

Definición

Dodge las define como «una actividad basada en el aprendizaje por indagación en la que la información con la que interactúan los alumnos proviene total o parcialmente de recursos de la Internet» (Dodge, 1995). En una definición posterior Yoder (1999) dice que es «un tipo de unidad didáctica que incorpora vínculos a la World Wide Web. A los alumnos se les presenta un escenario y una tarea, normalmente un problema para resolver o un proyecto para realizar. Los alumnos disponen de recursos Internet y se les pide que analicen y sinteticen la información y lleguen a sus propias soluciones creativas». Además, los alumnos resuelven la WebQuest formando grupos de trabajo y adoptando cada uno una perspectiva o papel determinado, para el que disponen de información específica (Adell, 2004) muy relacionados con el aprendizaje cooperativo.

No se ha de confundir, por lo tanto, una WebQuest con cualquier actividad que use los recursos de Internet, ya que ésta tiene una estructura muy definida: Introducción, tarea, proceso, recursos, evaluación y conclusión. Sin olvidar, como menciona Starr, que tienen como condición indispensable el uso del pensamiento crítico o creativo, requieren de solución de problemas, juicio de valores, análisis o síntesis.

Su popularidad ha crecido exponencialmente en los últimos años, si buscamos en Google la palabra «WebQuest» obtenemos unos 5.000.000 de resultados. Podemos encontrar fácilmente miles de WebQuests creadas por profesores de todo el mundo sobre casi cualquier tema y en decenas de idiomas diferentes, aunque la mayoría siguen estando en inglés y hay muy pocas dedicadas al aprendizaje de español como lengua extranjera. La mayor parte de las WebQuests son de acceso libre, con lo que cualquier profesor puede hacer uso de ellas para sus clases, y para facilitar su selección existen directorios que las dividen por temas, asignaturas, niveles educativos, y tipologías distintas, entre otros criterios, como el recomendable proyecto educativo de profesores catalanes de secundaria WebQuestcat (http://webquest.xtec.cat/enlla/).

He aquí algunos ejemplos de WebQuests en español que se podrían usar para la enseñanza-aprendizaje de español para extranjeros con el enfoque CLIL:

1. Peregrinos de Santiago: http://wqperegrinosdesantiago.vilabol.uol.com.br/index.htm
2. La Alhambra y Federico García Lorca: http://webquest.xtec.cat/httpdocs/wqalhambra/Alhambra_Lorca_presentacion.html
3. 2008 año de las lenguas: http://www.juntadeandalucia.es/averroes/~21002495/wqyct/wq_plurilinguismo/introduccion.htm

PUNTOS CLAVE

A la hora de crear o evaluar una WebQuest debemos saber que sus elementos esenciales son los siguientes:

1. Contener una tarea que transforme la información a través de procesos de orden superior: Analizar, resolver problemas, evaluar, crear...No solo memorizar o recopilar. Promueve el aprendizaje autónomo.
2. Ser motivadora, factible y aplicable a la realidad.
3. Tener dinámica por equipos en aprendizaje cooperativo, asumiendo distintos roles y perspectivas
4. Usar andamiaje: Proporcionar estructuras temporales al alumno para apoyar su desempeño más allá de sus capacidades
5. Evaluar en forma de matriz asignando valores del 1-4 normalmente, el alumno la debe conocer e incluso autoevaluarse.

ESTRUCTURA

Dodge establece en 1995 una primera estructura de la herramienta: introducción, la tarea, el proceso, los recursos, la evaluación y la conclusión. Esta estructura ha sufrido algunas variaciones o adiciones, así, hoy en día, las WebQuests se componen normalmente de: Introducción, Tarea, Proceso (sub-tareas específica), Evaluación (en forma de matriz y con autoevaluación), Conclusión, Guía didáctica y Créditos (referencias de los recursos visuales usados). El apartado de Recursos de Internet está incluido por la comodidad del alumno en el Proceso.

WEBQUEST 2.0.

Las WebQuests están en proceso de evolución al mundo de la Web 2.0., tanto Tom March como Dodge están investigando formas de integrar las redes sociales al formato original de la WebQuest, y ya hay algunas aportaciones de docentes e investigadores al respecto. Podemos mencionar la transformación del formato original de la WebQuest de (Fernández Fontecha, 2010), que renombra CLILQuest, y entre otras cosas implica el uso de aplicaciones 2.0. integradas en la misma plantilla. O la interesante iniciativa de una mezcla entre WebQuest y Blog de (Aduviri Velasco R., 2009).

Es por esto que consideramos la inclusión de elementos de la Web 2.0. a la WebQuest como algo imprescindible para su evolución hacia la forma de comunicarse y aprender de la sociedad actual y como antídoto para un prematuro obsoletismo.

He aquí algunas propuestas de tareas 2.0. motivadoras que pueden ser usadas en una WebQuest: entrada de un blog con información personal, creación de un perfil lingüístico en una red social para el aprendizaje de idiomas, mensaje de correo electrónico para sugerir un intercambio o tándem lingüístico, participación en una red social de intercambio lingüístico como Palabea.com, audioguía en forma de *podcast,* historia de ficción en sitio web colaborativo, relato en forma de *podcast,* anuncio publicitario / vídeo musical / mini obra de teatro en *Youtube, wiki* sobre el mundo hispano, artículo en una enciclopedia *online* (Wikipedia) (inspirado en las tareas propuestas en las tareas 2.0. anexas al manual *Gente 2* de Difusión)

Ventajas de la WebQuest en ELE

1. Estructura clara
2. Favorece el aprendizaje autónomo, la reflexión, las dinámicas positivas y el desarrollo de capacidades estratégicas
3. Trabajo cooperativo, interdependencia positiva
4. Aprender a aprender
5. Motivadora para alumno y profesor
6. Acerca efectivamente al alumno a la realidad que está estudiando
7. Tiene naturaleza interdisciplinar
8. Acceso y exposición a abundante *input* auténtico y de calidad al ser búsquedas dirigidas por el profesor.
   (Hernández Mercedes, 2008: 6 y Ton Koenraad, 2003)

CLIL + WebQuest

¿Qué es CLIL?

La WebQuest ofrece una estructura basada en tareas o proyectos que puede usarse como herramienta para el uso de metodologías afines como es el caso de este estudio con el enfoque CLIL (Content and Language Integrated Learning o en español Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras), creando un tipo de tarea integrada por su carácter transversal al introducir varias áreas de conocimiento, no solo el español como lengua extranjera. Por ejemplo, podemos enseñar Ciencias Sociales, Matemáticas o Física en español a alumnos que lo tienen como L2. Así lo definen Navés y Muñoz:

> El Aprendizaje Integrado de Lenguas Extranjeras y otros Contenidos Curriculares implica estudiar asignaturas como la historia o las ciencias naturales en una lengua distinta de la propia. CLIL resulta muy beneficioso tanto para el aprendizaje de otras lenguas (francés, inglés,...) como para las asignaturas impartidas en dichas lenguas. El énfasis de CLIL en la «resolución de problemas» y «saber hacer cosas» hace que los estudiantes se sientan motivados al poder resolver problemas y hacer cosas incluso en otras lenguas. (Navés y Muñoz, 2000 en Pérez Torres, 2004)

Ventajas de la convergencia de los dos modelos

1. Se aprende la L2 significativamente a través de otros contenidos no lingüísticos (historia, geografía, arte…)
2. La tarea fomenta el uso de la L2 (instrucciones y enlaces en L2), es real y motivadora
3. Se expone al alumno a input auténtico y rico en L2
4. Proceso de aprendizaje dirigido: herramientas de andamiaje, estrategias.
5. Atención al significado y a la forma (glosarios de apoyo, tareas facilitadoras de la lengua)
6. L2 para la comunicación y creación del producto final
7. Tanto el profesor como el propio alumno evalúan. Tarea simplificada gracias a la matriz de evaluación.

PROPUESTA DE WEBQUEST

HERRAMIENTA DE DISEÑO

Existen muchas aplicaciones y plantillas *online* que sirven para el diseño de WebQuests específicamente, sin embargo, suelen tener un diseño anticuado o/y una interfaz de manejo lento y tedioso. Nosotros hemos utilizado la aplicación *online* de Zunal.com, que nos ofrece una interfaz realmente fácil de usar con unos resultados excelentes. Entre las ventajas cabe destacar:

(1) Interfaz realmente intuitiva, (2) Creación inmediata y rápida de una WebQuest, (3) Más de 100 plantillas a escoger, (4) Permite insertar archivos, vídeos de *Youtube* o de *Google*, sin límite de espacio, (5) Comunidad de actividades clasificadas por materias y niveles accesible para todos, (6) Permite poner en modo privado o público la WebQuest entera o las páginas que queramos, (7) Muy atractiva visualmente, (8) Gratuita.

CONTEXTOS DE APLICACIÓN

El arte alternativo en España, http://zunal.com/webquest.php?w=83479, es una WebQuest que en principio fue creada para la integración de estudiantes inmigrantes de secundaria que viven en España y que no tienen como L1 el español, pero posteriormente y tras algunas modificaciones se ha convertido en una herramienta muy flexible que puede usarse en los siguientes contextos:

(1) Como una actividad aislada en una clase de ELE que suele trabajar con otro enfoque (Ej.: comunicativo, por tareas, nocional-funcional) , (2) En secciones educativas de España en el extranjero que usan el enfoque CLIL en la impartición de materias no lingüísticas, (3) En una amplia red de centros educativos de secundaria o de educación superior con programas de inmersión en español, especialmente en EUA y Brasil, (4) Como actividad integradora para alumnos inmigrantes cuya L1 no es español en centros de educación primaria y secundaria de España, (5) Actividad para alumnos cuya L1 es el español en el segundo ciclo de secundaria del área de Educación Plástica y visual (Esta última no compete a la enseñanza/aprendizaje de ELE pero nos parece de interés general mencionarla). La actividad se ha diseñado para estudiantes que tienen el español como L2 con un nivel mínimo de un B2 del MCER.

TEMA

El tema de la actividad, *El arte alternativo en España*, fue escogido por representar un ámbito cultural que apenas se ve reflejado en manuales o actividades ELE, y que por otra parte, puede resultar motivador y de gran interés. La selección de obras sobre las que reflexionar son referentes nacionales e internacionales en su ámbito de actuación, buscando variedad en los medios de expresión y mensajes. Así por ejemplo, tratamos la problemática de la vivienda a través de la creación de contenedores-casa por parte de Santiago Cirugeda, o por medio de los murales de la fachadas de un barrio Sevillano que participa en el proyecto «Arte para Todos» se tocan los Objetivos del Milenio fijados en 2000 por los 192 países de la ONU, como erradicar la pobreza extre-

ma y el hambre, lograr la enseñanza primaria universal, promover la igualdad entre los géneros y la autonomía de la mujer, etc.

Por otra parte, los alumnos, especialmente si son jóvenes, pueden empatizarse fácilmente con este tipo de arte que es de libre acceso para todos y está en la calle. Esta forma de entender el arte está en consonancia con la filosofía de la nueva generación imbuida en las redes sociales, donde es comportamiento de prestigio la apertura, cooperación y compartición. Por lo que el estudio de estas formas de arte y la producción de expresiones afines que después puedan compartir tienen un alto valor motivador y de reconocimiento dentro de su cultura 2.0.

Además, la actividad tiene un marcado carácter transversal, ya que los alumnos adquirirán competencias que conciernen distintas áreas de conocimiento: digital y audiovisual, educación plástica y visual y lengua española.

Objetivos

Los objetivos generales que necesitan alcanzar los alumnos al finalizar la actividad, son los siguientes, basados en los criterios que deben seguir las WebQuests en el contexto CLIL y que se mencionan en el apartado 5 de esta memoria.

- Ser capaz de aprender de manera autónoma
- Usar el pensamiento de orden superior para transformar el *input* recibido en algo nuevo
- Comprender el contenido de la actividad en la L2
- Usar la L2 de manera efectiva
- Saber trabajar cooperando en equipo
- Compartir el producto de la actividad en la Red.

Los objetivos por áreas específicas son los siguientes:

– Educación plástica y visual:

1. Elaborar y participar, activamente, en proyectos de creación visual cooperativos, como producciones audiovisuales o plásticas de gran tamaño, aplicando las estrategias propias y adecuadas del lenguaje visual y plástico.
2. Realizar creaciones plásticas siguiendo el proceso de creación y demostrando valores de iniciativa, creatividad e imaginación.
3. Diferenciar los distintos estilos y tendencias de las artes visuales a través del tiempo y atendiendo a la diversidad cultural.

– Lengua española:

1. Realizar explicaciones orales sencillas sobre hechos de actualidad social, política o cultural que sean del interés del alumnado, con la ayuda de medios audiovisuales y de las tecnologías de la información y la comunicación.

– Competencia digital y audiovisual:

1. Capturar, editar y montar fragmentos de vídeo con audio.
2. Diseñar y elaborar presentaciones destinadas a apoyar el discurso verbal en la exposición de ideas y proyectos.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

La actividad, cuya tarea final consiste en la creación y grabación de una instalación de arte, para posteriormente compartirla en *Youtube*, se puede encontrar en http://zunal.com/webquest.php?w=83479 junto con guía didáctica para el profesor y una matriz de evaluación.

PLANTILLA PARA CREAR/EVALUAR UNA WEBQUEST CLIL

Hemos diseñado esta plantilla para ayudar al docente en la creación o selección de una WebQuest de calidad óptima, estableciendo unos criterios claros y fáciles de identificar, además hemos autoevaluado nuestra WebQuest como modelo.

PLANTILLA DISEÑO/EVALUACIÓN DE WEBQUESTS CLIL		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	**JUSTIFICACIÓN**	**PUNTOS**
A. Criterios generales	**(Sección, ejemplos)**	**(0 ó 1)**
1. Estructura definida: Introducción, Tarea, Proceso: recursos, Evaluación, Conclusión, Guía didáctica y Créditos	Contiene todos los apartados mencionados.	1
2. Transformar la información a través de procesos de orden superior: Analizar, resolver problemas, evaluar, crear...No solo memorizar o recopilar	La tarea final consiste en crear un producto nuevo a partir de las reflexiones hechas en el proceso, grabarlo en vídeo y colgarlo en *Youtube*	1
3. Promover el aprendizaje autónomo	Los miembros de los equipos tienen tareas individuales de búsqueda de información y creación de contenidos de manera autónoma	1
4. Ser motivadora, factible y aplicable a la realidad	El tema es de actualidad y original, con lo que motiva y la tarea final es totalmente real	1
5. Usar dinámicas por equipos en aprendizaje cooperativo, asumiendo distintos roles y perspectivas, pero con responsabilidades individuales	Se divide a la clase en equipos, y dentro de ellos se asumen distintos roles: glosarista, crítico de arte y artista	1
6. Usar andamiaje: Proporcionar estructuras temporales al alumno para apoyar su desempeño más allá de sus capacidades: plantillas, gráficos de organización de ideas, líneas de tiempo (especialmente interesante en biografías, historia)	Se les proporciona 3 cuadernos de actividades, "cuadernos de arte", con plantillas, sugerencias y en las instrucciones de la actividad se recomiendan diccionarios *online*	1
7. La evaluación se hará en forma de matriz asignando valores del 1-4 normalmente, el alumno la debe conocer e incluso autoevaluarse.	Se aporta una matriz de evaluación para el profesor y otra para la autoevaluación de los alumnos, ambas están disponibles en la web para su consulta	1
B. Criterios específicos CLIL:		
8. Aprender la L2 significativamente a través de otros contenidos no lingüísticos (historia, geografía, arte, física, matemáticas, etc.)	Se aprenden arte y español	1
9. Fomentar a través de la tarea el uso de la L2 (instrucciones y enlaces en L2), es real y motivadora	Todas las instrucciones y materiales están en español	1
10. Exponer al alumno a *input* auténtico y rico en L2	Los alumnos tienen que visionar programas de televisión, entrevistas y leer artículos de periódico	1
11. Proporcionar *input* al alumno con un nivel de competencia lingüística un poco superior al suyo para que se produzca aprendizaje, siguiendo el concepto de Krashen de i +1	Las instrucciones de la actividad están adaptada a un nivel B2 del MCER y los materiales auténticos seleccionados están entre un B2 y un C1	1
12. Atender al significado, énfasis en la adquisición de léxico específico para realizar la actividad, y a la forma, ejercicios centrados en la forma.	La realización de un glosario específico de arte usando textos auténticos y diccionarios *online*	1

13. Usar la L2 para la comunicación dentro del equipo y creación del producto final	Se pondrá énfasis en este aspecto y el profesor procurará que se cumpla	1
14. Incluir el uso de herramientas de la Web 2.0. que fomenten la comunicación oral y/o escrita en la L2, de especial interés si se interactúa con hablantes nativos. Por ejemplo *Wikis* como herramienta colaborativa en el proceso de creación de la tarea, videoconferencias con nativos por ejemplo con *Skype*, productos de tareas que se comparten en *Youtube, Podcasts, Facebook*, foros, *chats*, etc.	Se pueden usar *wikis* o *Googledocs* para la colaboración de equipos si no puede hacerse en clase, y la tarea final se cuelga en *Youtube* para compartirla en la Red	1
TOTAL: (sobre 14 puntos posibles)		**14**

CONCLUSIONES

Nuestra intención al crear esta WebQuest es, por un lado, ejemplificar nuestro modelo, y por otro lado, ofrecer un recurso de libre acceso al docente de ELE, en especial a los que trabajan con inmersión en español, por la escasez de recursos específicos en esta área.

La WebQuest propuesta como modelo, *El arte alternativo en España*, fue colgada en la Red en abril de 2011 y tras 6 meses *online* ya ha tenido más de 4000 visitas y ha sido reseñada en Todoele.net y en Twition.es.

El alcance de la investigación, dado el interés que ha despertado nuestro modelo de Webquest y su aportación al corpus de materiales CLIL en español avalan su relevancia y esperamos sienten las bases para investigaciones y creaciones futuras por parte de otros docentes. No deja de sorprendernos la capacidad de las WebQuests para interconectar a los alumnos tanto con el exterior, derribando los muros físicos del aula, como entre ellos mismos, gracias a las dinámicas de aprendizaje cooperativo. En este sentido es una *rara avis* en el mundo de los ejercicios mecánicos multimedia o las búsquedas de información individualizada tan comunes en las aulas.

BIBLIOGRAFÍA

ADELL, J. (2004): «Internet en el aula: las WebQuest». *Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*. [en línea] Número 17 <http://edutec.rediris.es/Revelec2/Revelec17/adell_16a.htm>

ADUVIRI VELASCO, R. (2009): WebQuest 2.0. [en línea] <http://www.slideshare.net/ ravsirius /webquest-20>

DODGE, B. (1995): «Some Thoughts About WebQuest» [en línea] <http://WebQuest.sdsu.edu/about_WebQuests.html>

FERNÁNDEZ FONTECHA, Almudena (2010): «The CLILQuest: A Type of Language WebQuest for Content and Language Integrated Learning (CLIL) », *CORELL: Computer Resources for Language Learning* 3, 45-64.

HERNÁNDEZ MERCEDES, M.ª del Pilar: «Tareas significativas y recursos en Internet. WebQuest». *MarcoELE*, 2008, número 6. [en línea] <http://www.marcoele.com/num/6/02e3c09a600997f04 /pilarh.pdf ISSN 1885-2211>

KOENRAAD, A.L.M. (2006): «LanguageQuest Design and Telecollaboration», *Teaching English with Technology*, número 6 (3) [en línea] <http://www.tewtjournal.org/VOL%206/ISSUE%203/04_LANGUAGEQUESTDESIGN.pdf>

PÉREZ TORRES, Isabel (2004): «Diseño de WebQuests para la enseñanza-aprendizaje de inglés como lengua extranjera: Aplicaciones en la Adquisición de Vocabulario y la Destreza Lectora», (Tesis doctoral) [en línea] <http:// adrastea.ugr.es/record=b1617112*spi>

YODER, M.B. (1999): «The Student WebQuest». *Learning & Leading with Technology,* vol. 26, número 7 [en línea] http://wikitraining.acsd.wikispaces.net/file/view/5+The+Student+ Web+Quest.pdf