UN CAMINO DE SANTIAGO DIFERENTE: *LA WEBQUEST* Y SUS APLICACIONES EN EL AULA DE *ELE*

LUCÍA LÓPEZ VÁZQUEZ Y HERMINDA OTERO DOVAL
UNIVERSIDADE DE VIGO, ESPAÑA

1. INTRODUCCIÓN

Las nuevas tecnologías han contribuido a la dinamización de las actividades didácticas en el aprendizaje de lenguas extranjeras, ya que nos permiten dar un paso más allá del libro de texto y romper con las cuatro paredes del aula. La *webquest* es una de las herramientas que favorece ese paso adelante con respecto a la enseñanza tradicional porque permite diseñar un nuevo tipo de unidades didácticas o tareas basadas en la investigación guiada a través de recursos presentes en Internet.

La idea de *webquest* fue desarrollada por primera vez en 1995 por el profesor Bernie Dodge en la Universidad Estatal de San Diego. Desde un primer momento fue ampliamente acogida en el mundo anglosajón y de forma paulatina se ha ido extendiendo por Europa y Latinoamérica.

Podemos definir la *webquest* como «una actividad práctica de aprendizaje significativo, en la que el ordenador tiene un rol de herramienta y el alumno construye su propio conocimiento a partir de la investigación que realiza y de la transformación de la información encontrada; todo ello utilizando recursos auténticos de la WWW y ayudado por el «andamiaje» que facilita el profesor, con el objetivo de cumplir una tarea final. Este proceso de aprendizaje requiere una participación activa e interactiva del alumno que, además, normalmente trabaja en grupo y adopta roles diferentes, por lo que, con la WebQuest se incorporan también las ventajas del aprendizaje cooperativo» (Pérez Torres, 2004: 223-224).

ACTAS XLV (AEPE). Lucía LÓPEZ VÁZQUEZ, Herminda OTERO DOVAL. Un Camino de Santia...
Centro Virtual Cervantes

Son muchos los tipos de actividades basadas en la Web y por eso pueden confundirse con la *webquest*, pero el rasgo diferenciador de esta herramienta es el desarrollo de los procesos cognitivos de nivel superior. Esto es, no se trata de copiar y pegar datos de manera mecánica, sino de dar un paso más y transformar la información proporcionada por Internet mediante procesos de análisis, síntesis y evaluación.

March (2003: 43) considera que el rasgo más característico de una *webquest* es el hecho de que posibilita y favorece la transformación de información.

Por su parte, Dodge pone en duda la utilidad de la Web como recurso educativo siempre y cuando se use sin una guía que ayude al aprendiente a utilizar su tiempo de una manera eficaz y evite la dispersión. A partir de la duración temporal de las actividades llevadas a cabo, Dodge (1995a) establece la clasificación de las *webquests* en dos tipos:

- *Webquest* de corta duración (*short term webquest*): su objetivo es la adquisición y la integración del conocimiento y dura entre 1 y 3 sesiones de clase.
- *Webquest* de larga duración (*long term webquest*): su objetivo es extender y refinar el conocimiento y dura varias semanas.

Alguno autores, como Barba, consideran la *webquest* como «una de las metodologías más eficaces para incorporar Internet como herramienta educativa para todos los niveles y para todas las materias» (Barba, 2002: 1).

Dodge (1995a) establece los siguientes atributos no críticos de las *webquests*:

- Son actividades en grupo, aunque de forma excepcional, por ejemplo en la educación a distancia, se pueden realizar individualmente.
- Deben tener elementos motivadores, que se consiguen, por ejemplos, con juegos de rol en los que los aprendientes cambian de papel y, de este modo, se promueve la interacción real o simulada con personajes del escenario en el cual se desarrolla la tarea.
- Permiten la interdisciplinariedad, a pesar de que hasta que se domine la creación y diseño de esta herramienta es aconsejable centrarse en una única área.

En cuanto a la forma, los apartados que conforman una *webquest* son los siguientes:

1. Introducción: en ella se enmarca la actividad que se va a realizar y aporta alguna información previa acerca del tema de la *webquest*.
2. Tarea: es la parte más relevante de la *webquest* porque es el trabajo final que los aprendientes deben realizar para cumplir con los objetivos de la actividad.

ACTAS XLV (AEPE). Lucía LÓPEZ VÁZQUEZ, Herminda OTERO DOVAL. Un Camino de Santia...
Centro Virtual Cervantes

3. Recursos: selección de enlaces que conducen a los aprendientes hacia la información necesaria para resolver la tarea, pero no sólo documentos de la Web, sino también libros, revistas, etc.
4. Proceso: descripción detallada de los pasos que llevan a la resolución de la tarea. Aquí tiene lugar el "andamiaje" (*scaffolding*), es decir, la guía que conduce al aprendiente por los pasos del proceso.
5. Evaluación: criterios y valores que se tendrán en cuenta en la tarea final que presenten los aprendientes. Debe ser clara.
6. Conclusión: recuerda lo aprendido y anima al aprendiente a continuar con el aprendizaje.

Por su parte, Pérez Torres (2004: 238) establece una serie de preguntas que ayudan al diseñador de una *webquest* a elaborar y evaluar su actividad para alcanzar la calidad. La autora agrupa estas preguntas atendiendo al momento del diseño en el cual se deben realizar:

1. Antes de iniciar el diseño
   a. ¿Podría aprenderse lo mismo sin utilizar la Web?
   b. ¿Es el uso de la Web esencial para que se lleve a cabo este aprendizaje?
2. Una vez diseñada (acerca de la pregunta)
   a. ¿La respuesta podría ser contestada copiando y pegando?
   b. ¿Qué tipo de actividad cognitiva deben realizar los alumnos cuando contestan la pregunta?
   c. ¿Implica sólo adquisición de conocimientos o algo más?
3. Una vez diseñada (acerca de la tarea)
   a. ¿Requiere la tarea que los alumnos hagan algo "nuevo" con lo que han aprendido?
   b. ¿Es algo realmente nuevo o es sólo recopilar datos de otra forma sin ningún tipo de procesamiento?

El uso de la *webquest* dinamiza el trabajo en el aula porque permite que los alumnos desarrollen sus tareas en parejas o grupos. De este modo, «los alumnos encuentran más posibilidades de manifestar las distintas habilidades que poseen, y no sólo las lingüísticas, sino también las habilidades sociales que desarrollan en el trabajo en común» (Pérez Torres, 2004: 271). Además, el planteamiento de la tarea propuesta en roles convierte a cada uno de los miembros del grupo en un elemento imprescindible para conseguir el éxito de la tarea grupal y, por tanto, la responsabilidad y la interdependencia de los aprendientes aumenta. Este contexto de interacción social y de trabajo en colaboración en el que tiene lugar la realización de la *webquest* conecta esta herramienta educativa directamente con las teorías y el modelo constructivista de Vigotsky (1978).

ACTAS XLV (AEPE). Lucía LÓPEZ VÁZQUEZ, Herminda OTERO DOVAL. Un Camino de Santia...
Centro Virtual Cervantes

A pesar de que el uso de la *webquest* supone grandes ventajas para los procesos de aprendizaje-enseñanza de segundas lenguas (permite acceder a material auténtico en la lengua meta, facilita el desarrollo integrado de destrezas, favorece el trabajo cooperativo, etc.), lo cierto es que, a día de hoy, la investigación en este ámbito sigue siendo escasa.

2. EL CAMINO DE SANTIAGO: UN VIAJE A TRAVÉS DE LA WEB

Teniendo en cuenta todas las posibilidades de aprendizaje que ofrece la *webquest* en la enseñanza de segundas lenguas, en este caso del español para extranjeros, proponemos un ejemplo sobre el Camino de Santiago que tiene como objetivo, además del desarrollo integrado de las diferentes destrezas, que los aprendientes se familiaricen con esta vía, de gran interés no solo a nivel religioso, sino también artístico, turístico y económico.

Son muchos los sitios de Internet que permiten crear y albergar *webquest*, guiándonos, además, en la elaboración de las mismas; sin embrago, por motivos de espacio, en este trabajo mostraremos a continuación, y por escrito, aquella parte que suele mostrarse en pantalla.

EL CAMINO DE SANTIAGO: UN VIAJE A TRAVÉS DE LA WEB

1. INTRODUCCIÓN

Muchos de los turistas que vienen a España creen que todo es sol, playa, toros, paella, sangría y olé, pero tú sabes que no es así. Aquí hay muchas más cosas que ver y hacer, y como este año es especial porque es año Jacobeo y no se repetirá hasta dentro de once años, vamos a hacer el Camino de Santiago de forma virtual. ¿Preparado para la caminata?

2. TAREA

Los motivos para hacer el Camino de Santiago no son solo religiosos, sino que cada vez hay más personas que deciden realizarlo para estar en contacto con la naturaleza y vivir una experiencia nueva con sus amigos, a la vez que entran en contacto con diferentes personas y culturas. Vosotros vais a hacer este camino en parejas a través de la web y tendréis que estar en Santiago de Compostela el 25 de julio, día de Santiago Apóstol y también día de Galicia.

ACTAS XLV (AEPE). Lucía LÓPEZ VÁZQUEZ, Herminda OTERO DOVAL. Un Camino de Santia...
Centro Virtual Cervantes

Para realizar la actividad con éxito y conseguir la codiciada *Compostelana* (credencial que reciben todos los peregrinos que han realizado más de 100 km de Camino para llegar a Santiago de Compostela) tendréis que explicarles a vuestros compañeros el camino que habéis planificado y cómo lo habéis hecho.

Debéis hacerlo mediante una exposición oral con la ayuda de un PowerPoint que recoja la información y las imágenes de vuestro viaje. Además, tendréis que cubrir una serie de fichas en las que especificaréis las diferentes etapas de vuestra ruta siguiendo la siguiente plantilla:

ETAPA Nº____

- Fecha:
- Lugar de origen
- Lugar de destino
- Kilómetros recorridos
- Lugar para dormir

3. PROCESO

Para poder llegar a la Plaza del Obradoiro el 25 de julio y disfrutar de la fiesta junto con miles de gallegos y peregrinos llegados desde todas partes del mundo no hay un único camino. Vosotros tendréis que:

- Escoger una de las rutas que transcurren por España hasta la ciudad de Santiago de Compostela.
- Decidir cómo realizaréis el camino (a pie, en bicicleta o a caballo) y cuántos kilómetros recorreréis por día.
- Establecer las diferentes etapas de vuestro camino.
- Determinar el tiempo necesario para su realización.
- Elegir los lugares en los que descansaréis por la noche.
- Seleccionar los tres lugares que más os hayan gustado del camino elegido y justificar los motivos de vuestra elección. Podéis enseñarnos las fotos que hayáis hecho, los monumentos más importantes, la comida que más os haya gustado, las fiestas y tradiciones de esos lugares, etc. o todo lo que a vosotros os parezca interesante.

ACTAS XLV (AEPE). Lucía LÓPEZ VÁZQUEZ, Herminda OTERO DOVAL. Un Camino de Santia...
Centro Virtual Cervantes

4. RECURSOS

Para la realización de esta actividad os serán de gran utilidad los siguientes sitios web:

- Información sobre las diferentes rutas: http://www.caminosantiago2010.es/
- Información sobre rutas, etapas, monumentos y albergues: http://caminodesantiago.consumer.es/
- Recurso para calcular kilómetros de cada etapa: http://www.viamichelin.es/
- Información sobre rutas y albergues:
- http://www.caminosantiago.org/
- Información sobre albergues del camino: http://www.redalberguessantiago.com/
- Información sobre arte, historia, museos, etc.: http://www.caminosantiago.com/

5. EVALUACIÓN

	INCOMPLETO	MEDIO	BIEN	EXCELENTE
1. Contenido				
1.1. Realización de todos los pasos propuestos				
1.2. Viabilidad de la propuesta, ¿es factible?				
2. Forma				
2.1. Adecuación de imágenes y texto en el PowerPoint				
2.2. Expresión oral en la exposición				

6. CONCLUSIÓN

Durante este viaje virtual hacia Santiago de Compostela hemos visitado numerosos lugares que se alejan de los tópicos que se han creado en torno a España y hemos descubierto toda una cultura relacionada con el Camino de Santiago. Ahora que habéis planeado un viaje por esta ruta, ¿os atrevéis a hacerlo realidad?

ACTAS XLV (AEPE). Lucía LÓPEZ VÁZQUEZ, Herminda OTERO DOVAL. Un Camino de Santia...
Centro Virtual Cervantes

Por el momento habéis hecho un gran trabajo y, por ese motivo, os merecéis una gran recompensa: la *Compostelana*.

¡*Felicidades*!

BIBLIOGRAFÍA

Área Moreira, Manuel (2003): "Webquest. Una estrategia de aprendizaje por descubrimiento basada en el uso de internet".
http://webpages.ull.es/users/manarea/webquest/webquest.pdf [12/08/2010]

ALCÁNTARA, JAVIER (2007) (memoria de máster): *Diseño de una webquest para la enseñanza-aprendizaje del español como lengua extranjera. Una experiencia de integración del uso de Internet y la enseñanza de ELE basada en tareas.*
http://www.educacion.es/redele/Biblioteca2007/JavierAlcantara.shtml [12/08/2010]

CABERO ALMENARA, JULIO (coord.) (2007): *Nuevas tecnologías aplicadas a la educación*, Madrid, McGraw-Hill.

PÉREZ TORRES, Mª Isabel (2006) (tesis doctoral): *Diseño de webquests para la enseñanza-aprendizaje del inglés como lengua extranjera: Aplicaciones en la Adquisición de Vocabulario y la Destreza lectora.*
http://adrastea.ugr.es/search~S1*spi?/.b1617112/.b1617112/1,1,1,B/l856~b1617112&FF=&1,0,,1,0 [12/08/2010]

ACTAS XLV (AEPE). Lucía LÓPEZ VÁZQUEZ, Herminda OTERO DOVAL. Un Camino de Santia...
Centro Virtual Cervantes

INFORMACIÓN ESPECIAL

ACTAS XLV (AEPE). Lucía LÓPEZ VÁZQUEZ, Herminda OTERO DOVAL. Un Camino de Santia...
Centro Virtual Cervantes