LA ELEQUEST COMO HERRAMIENTA PARA FOMENTAR EL APRENDIZAJE AUTÓNOMO Y SIGNIFICATIVO DEL ALUMNO

Victoria Chauvell
María Hernández
Ignacio Laborda
Universidad Antonio de Nebrija

RESUMEN: Desde su aparición, las TIC han ampliado el abanico de posibilidades docentes tanto en el aula como fuera de ella. La Web 2.0 ofrece cada día más herramientas a disposición de profesores y alumnos para la elaboración de actividades. Sin embargo, la multitud de recursos en línea convierte en una tarea compleja la selección de los materiales adecuados para la actividad docente. En este trabajo, planteamos la elaboración de una ELEquest como medio de integración de diversas aplicaciones digitales, y como actividad para fomentar el aprendizaje autónomo, significativo y cooperativo del alumno.

Las TICS en la educación

La revolución informática de las últimas décadas ha tenido un efecto notable en el ámbito de la docencia. Las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) han favorecido la creación de numerosas herramientas a disposición de profesores y alumnos con el fin de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y potenciar la aplicación de los enfoques metodológicos más recientes.

El uso de las TIC aplicadas a la enseñanza abre un nuevo canal de comunicación y de información, funciona como instrumento cognitivo y ofrece recursos interactivos para el aprendizaje así como un medio de expresión y creación (Marquès Graells, 2000).

El impacto que han supuesto las TIC en la enseñanza no habría sido posible sin la llegada de la Web 2.0 (O'Reilly, 2005). Una red que se define por la interactividad entre usuarios así como por la aparición de entornos virtuales que dinamizan dicho proceso. Esta red fomenta el trabajo colaborativo y participativo, a diferencia de la Web 1.0 que no permite el intercambio de información.

En estos entornos virtuales se integran aplicaciones como wikis, blogs, podcasts y redes sociales. Este conjunto de herramientas digitales colaborativas tienen cabida en el enfoque orientado a la acción que propugna el MCERL.

Las TICS en la enseñanza de lenguas

Las herramientas citadas anteriormente son un instrumento apropiado para el trabajo por tareas en el aula de lenguas. Según Rod Ellis (2003), las tareas deben basarse

en un plan de trabajo que ofrezca un producto final comunicativo en el que el uso de la lengua sea real y significativo. Asimismo, debe integrar destrezas y activar procesos cognitivos.

Las características de los espacios virtuales permiten fomentar la autonomía del alumno y presentar los contenidos de forma contextualizada (Marta Higueras García, 2004) haciendo su aprendizaje significativo y colaborativo. Consideramos éste el tipo de aprendizaje que debe darse en el aula de lenguas.

¿Qué es una Webquest?

El modelo de Webquest fue desarrollado por Bernie Dodge en 1995. El autor lo define como «...an inquiry-orientated activity in which some or all the information that learners interact with come from resources on the internet, optionally supplemented with videoconferencing» (Dodge, 1995:1). Además, la tarea realizada implica la resolución de problemas que idealmente se producen en la vida cotidiana.

La estructura de la Webquest es constructivista y por tanto fuerza a los alumnos a transformar la información nueva y entenderla de forma que la integra en la ya conocida. En este contexto, las posibilidades que ofrece la Webquest para integrar las aplicaciones digitales de la Web 2.0 y el enfoque por tareas resultan óptimas para la creación de actividades significativas y comunicativas en el aula.

ELEquest

Definiremos ELEquest como una Webquest específica para ELE. Como tal, es necesario que contenga las características distintivas del enfoque por tareas. Según Hamman, y de la Peña (2007) una correcta ELEquest:

- Especifica actos cuya realización exige el empleo de lenguaje verbal
- Incluye tanto minitareas de comunicación como de apoyo lingüístico, además de otros recursos lingüísticos (diccionarios y léxicos *online*, ejercicios cerrados de gramática, etc.).
- Contiene accesos a páginas web cuyo nivel lingüístico armoniza con el nivel del grupo meta.
- Integra los procesos con los recursos para evitar una navegación poco orientada.
- Sin dejar de proponer una investigación orientada, enfatiza en el tratamiento del texto (escrito u oral) más que en la búsqueda de la información.

Según el mismo autor, existen tres tipos de ELEquest, a saber, de larga duración, de corta duración y miniquest. Una ELEquest de larga duración tiene por objetivo el procesamiento del conocimiento activando procesos de deducción, inducción, clasificación y abstracción. Puede ocupar entre una semana y un mes de clase. La ELEquest de corta duración, objeto de este trabajo, tiene como objetivo la adquisición y organización del conocimiento mediante procesos de de observación, análisis y síntesis. Su duración es de una a tres sesiones. Por último, la miniquest se reduce a tres pasos (escenario, tarea y producto) y se realizan en el transcurso de una sola sesión.

Pasos previos a la elaboración de una ELEquest

Antes de adentrarnos en la tarea de la elaboración de una ELEquest, conviene tener en mente que ésta es una unidad didáctica y, por tanto, debemos planificarla teniendo en cuenta aspectos fundamentales didácticos tales como las características del grupo meta al que se dirige, la elección del tema, la especificación de objetivos de comunicación y los criterios para su evaluación y autoevaluación. Asimismo, se recogerán de los componentes temáticos y de lengua, y la planificación del proceso.

Una vez planificada la unidad didáctica, pasaremos a elaborar nuestra ELEquest teniendo en cuenta todos los aspectos anteriormente citados y las secciones que ésta debe contener.

A continuación, expondremos cada una de las secciones que forman una ELEquest siguiendo un orden de presentación coherente para la elaboración de la misma. Para ello, utilizaremos la ELEquest objeto de este trabajo.

La actividad que presentamos en forma de ELEquest puede ser aplicada en el aula con un grupo de entre diez y doce estudiantes, preferiblemente en contexto de inmersión.

Por la naturaleza de la tarea y el diseño del contenido, los estudiantes a los que está dirigida esta actividad pueden proceder de diversas nacionalidades y tener edades comprendidas entre los 18 y los 30 años. Esto no excluye a estudiantes con un perfil distinto. El requisito fundamental es estar familiarizados con las redes sociales y tener conocimientos informáticos intermedios.

Esta tarea podría trabajarse dentro de un curso de E/LE de carácter general. El tiempo estimado para realizar esta Webquest son seis horas repartidas en dos clases de tres horas cada una.

Las habilidades comunicativas de la lengua que se refuerzan según el MCERL son la comprensión auditiva y la expresión escrita, si bien la comprensión lectora y la interacción oral son destrezas integradas en el proceso. Los conocimientos lingüísticos previos que deben tener los alumnos son los adjetivos comparativos y superlativos, así como la descripción de personas y lugares. Así pues, sería recomendable utilizar esta actividad como un ejercicio de repaso y de fijación de contenidos gramaticales y léxicos previamente estudiados.

Introducción

Es el primer contacto del alumno con la ELEquest. Su objetivo es contextualizar la tarea que se va a realizar y captar la atención del alumno. Por tanto, ésta debe ser atractiva, sencilla y concisa. Como se puede observar en la figura 1, planteamos una pregunta inicial para introducir al alumno en la situación: alguien tiene un problema y le pide



Fig. 1. *Introducción*

ayuda. A continuación, se expone el problema y lo que se pide que el alumno haga para resolverlo.

Tarea

Es importante que esta sección sea especialmente clara y concreta, puesto que en ella se especifican las instrucciones de la ELEquest. El alumno ha de entender perfectamente qué se espera de él, es decir, cuál es el objetivo de la tarea final, que siempre debe ser comunicativo. Para llevar a cabo la tarea, el alumno deberá realizar una serie de *minitareas* a lo largo de la ELEquest que culminarán en la tarea final. Estas *minitareas* deben ser reales y comunicativas. Representan los pasos necesarios para llegar al producto final. Como tales, requieren de creación y uso de la lengua, plantean vacíos de información, negociación de significado, profesor como por los aprendientes. Como se observa en la figura 2, se indica al alumno de manera sencilla y precisa qué se espera de él, así como los pasos (*minitareas*) que debe dar para realizarlo: encontrar un compañero de piso, y, para ello, publicar un anuncio en Internet, seleccionar un candidato y comunicar a su compañera de piso su decisión mediante otro correo electrónico.

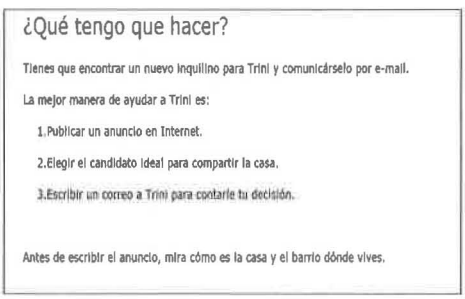


Fig. 2. *Tarea final*



Fig. 3. *Minitarea*

Este ejemplo de tarea final da a conocer los tres bloques en que se divide la ELEquest. Dentro de los mismos, los alumnos han de realizar distintas *minitareas* como la que se presenta en la figura 3. En esta *minitarea* el aprendiente debe realizar una comprensión auditiva para conocer a los posibles candidatos a inquilino.

Procesos y recursos

En esta sección se exponen las instrucciones que requiere el alumno para realizar su trabajo con éxito. Junto a cada actividad, aparecen los recursos con los que trabajará, todos ellos herramientas que ofrece la Web 2.0 (enlaces a páginas web, vídeos, podcasts, mapas, presentaciones, cuestionarios, etc.) los cuáles han sido seleccionados y/o creados por el profesor. No obstante, también es posible agrupar los recursos en un apartado en la barra lateral. La integración de las herramientas digitales ofrece, según

Hamman y De la Peña (2007) dos ventajas: «(...) facilita el intercambio comunicativo, plasman la negociación y permiten a los aprendientes crear conocimiento compartido.» y «(...) facilita la atención hacia diversos estilos de aprendizaje, en la medida en que permite incorporar a la actividad tanto imagen fija como en movimiento y audio». Por otra parte, la selección y delimitación de recursos es necesaria para propiciar que el trabajo del alumno se centre en el análisis de la información y no en la búsqueda en Internet (Hernández Mercedes, 2008). De esta manera, la figura del profesor se convierte en estructurador, organizador y gestor del trabajo en el aula.

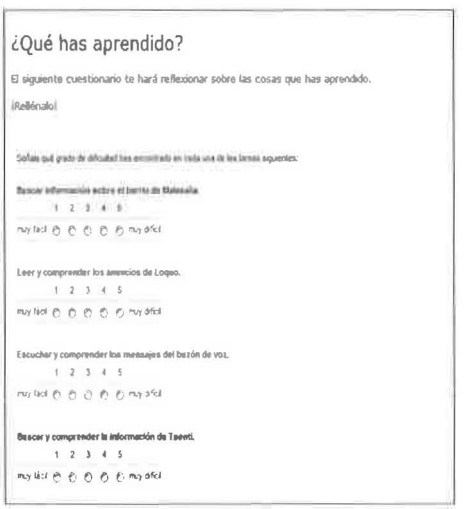
La evaluación

Este apartado contiene los criterios de evaluación y de calificación del alumno. Se evalúan las *minitareas* así como la tarea final. El alumno debe conocer cómo y cuándo va a ser evaluado, por tanto está sección se incluye en la barra lateral, para que pueda consultarla fácilmente cuando lo desee, así como en la sección *Ficha Técnica*, que será tratada más adelante y que va dirigida al docente.

La ELEquest presentada permite llevar a cabo una evaluación continua, final y autoevaluación. Las *minitareas* y la tarea final se realizan y se envían a una dirección electrónica que recibe el docente, quien las evalúa y proporciona al alumno retroalimentación. Asimismo, esta ELEquest está elaborada de tal manera que permite al alumno autoevaluarse y hacerle consciente de sus progresos y aspectos a mejorar. La autoevaluación se incluye en la siguiente sección de la ELEquest.

Conclusiones

Esta sección cumple la función de hacer reflexionar al alumno sobre los objetivos alcanzados y los aspectos que necesita mejorar. Se trata de una autoevaluación, anteriormente mencionada, que, asimismo, contribuye a la evaluación de la ELEquest en sí, permitiendo identificar los aspectos que funcionaron adecuadamente y los que necesitan ser revisados. Esta sección invita, además, al alumno a continuar con su aprendizaje, a mejorar los aspectos más débiles y a adentrarse en tareas de mayor dificultad de una manera autónoma. Por tanto, esta sección resulta una herramienta adecuada para el fomento del aprendizaje autónomo.


¿Qué has aprendido?

El siguiente cuestionario te hará reflexionar sobre las cosas que has aprendido.

¡Rellénalo!

Señala qué grado de dificultad has encontrado en cada una de las tareas siguientes:

Buscar información sobre el barrio de Malasaña.

1 2 3 4 5

muy fácil ○ ○ ○ ○ ○ muy difícil

Leer y comprender los anuncios de Loqao.

1 2 3 4 5

muy fácil ○ ○ ○ ○ ○ muy difícil

Escuchar y comprender los mensajes del buzón de voz.

1 2 3 4 5

muy fácil ○ ○ ○ ○ ○ muy difícil

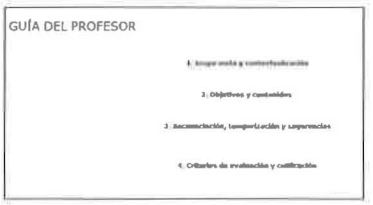
Buscar y comprender la información de Taoveti.

1 2 3 4 5

muy fácil ○ ○ ○ ○ ○ muy difícil

Guía del profesor

Esta sección, así como la siguiente, está dirigida al docente. Dependiendo de la ELEquest, la podemos encontrar como «Ficha Técnica» o «Guía didáctica».



Aquí, el profesor encuentra aspectos didácticos tales como características del grupo meta, contextualización, objetivos, contenidos, secuenciación de las actividades y temporización. Esta guía debe ser lo más detallada posible pues este hecho permitirá al docente adaptar la ELEquest a un grupo meta determinado y emplearla de manera eficiente.

Como se puede observar en la propuesta presentada, tanto esta sección como la siguiente no están incluidas en la barra lateral dirigida a los alumnos sino en la parte inferior de la página. La intención de este diseño es la separación entre las secciones dirigidas al docente y las que debe usar el aprendiente. No obstante, también se puede encontrar esta sección en la barra lateral, junto a las páginas dirigidas al alumno. Esta opción dependerá de las personas encargadas del diseño de la ELEquest.

Créditos y autores

En esta sección se presenta a los autores de la ELEquest así como la manera de comunicarse con ellos.

ELEQUEST COMO HERRAMIENTA DE FOMENTO DEL APRENDIZAJE AUTÓNOMO Y SIGNIFICATIVO

Una de las aportaciones de la Webquest en el ámbito de la enseñanza de idiomas es el impulso de la autonomía en el aprendizaje. Mercedes Hernández (2008) propone las siguientes características de una Webquest:

- Presenta una estructura clara, orientada a la consecución de una tarea (concreta y con sentido lógico). El alumno sabe en todo momento qué tiene que hacer y qué se espera de él.
- Favorece el aprendizaje autónomo, la reflexión, las dinámicas positivas y el desarrollo de capacidades estratégicas.
- Posibilita trabajo cooperativo, creando interdependencia entre todos los miembros del grupo (principio de intervención) y, a su vez, fomentando la responsabilidad individual en el desarrollo del proceso y en el logro de la meta final, etc.
- Permite «Aprender a aprender» y amplía la autonomía de trabajo del estudiante.
- Es estimulante y motivadora no sólo para el alumno, sino también para el profesor.
- Permite optimizar el uso de Internet en el aula.
- Acerca efectivamente al alumno a la realidad que está estudiando (información directa y materiales auténticos), permitiéndole el acceso a los mejores recursos de Internet, en cuanto a calidad, adecuación y pertinencia.
- Se produce un aprendizaje «técnico» en situaciones de uso real (y esto vale tanto para los alumnos como para el profesor), contribuyendo a la alfabetización tecnológica o al adiestramiento en esa habilidad, aunque no sea su fin último.
- Tiene naturaleza interdisciplinar. Se revelan especialmente interesantes en la enseñanza de idiomas a la hora de trabajar con elementos pertenecientes a campos de varias materias, ya sea con fines específicos o ya con temas transversales.

Como se apunta anteriormente, la ELEquest se presenta como una herramienta que favorece el aprendizaje autónomo y significativo del alumno. Por ello, la finalidad principal de nuestra ELEquest consiste en emplear esta herramienta para fomentar la autonomía del aprendiente de español y el uso de tareas significativas en el aula (en este caso, la tarea consiste en enseñar los procesos y pasos a seguir en España a la hora de publicar un anuncio en internet para buscar un compañero de piso).

Con este objetivo, integramos el uso de Internet en el aula de una forma guiada y controlada por el profesor, pues, como apunta Hernández Mercedes (2008), «es necesario evitar un uso *descontrolado o caótico* de Internet en el aula, que llevaría a los alumnos a situaciones de desmotivación y de sensación de pérdida de tiempo». Por ello, tratamos de recrea los contenidos de páginas web originales, pero adecuadas al nivel y a los objetivos del curso y siempre haciendo uso de materiales reales y auténticos. Asimismo, gracias a esta herramienta, se favorece el aprendizaje colaborativo, pues la web «ofrece materiales auténticos y posee la infraestructura adecuada para posibilitar la construcción de conocimiento en colaboración, es por su propia naturaleza un entorno de aprendizaje constructivista» (Hernández Mercedes).

Por otro lado, el concepto de autonomía en el aprendizaje se define, según Bosch (2009): «como una actitud, como un conjunto de características de determinados aprendientes: aquellos que han aprendido a aprender y que, por lo tanto, tienen capacidad de asumir la responsabilidad del aprendizaje, tanto en situaciones de clase como en aprendizajes independientes».

En este sentido, el profesor desempeña un papel fundamental a la hora de enseñar al aprendiente a utilizar estrategias y facilitar los instrumentos necesarios para que la autonomía sea posible. Para ello, hay que «hacer consciente al aprendiente de lo que es el objeto del aprendizaje (lengua) y del proceso de aprendizaje: es decir del qué y el cómo» (Bosch, 2009). La tarea del profesor consiste, según la autora, en:

- *Ofrecer*, no *imponer*: dar más a quien más puede o quiere asumir y menos a quien no tiene una buena disposición.
- *Ceder pequeñas parcelas de responsabilidad*: no es necesario dejar todas las decisiones en manos de los aprendientes en cualquier circunstancia y de un día para otro.
- *Explicar* qué hacemos y por qué lo hacemos para ganar convenciendo.
- No confundir autonomía / capacidad con autonomía / independencia: no todo el mundo se beneficiará de ser más independiente pero todo el mundo puede beneficiarse de estar más capacitado.

Por aprendizaje significativo entendemos según Rodríguez Palmero (2004):

> «el proceso que se genera en la mente humana cuando subsume nuevas informaciones de manera no arbitraria y sustantiva y que requiere como condiciones: predisposición para aprender y material potencialmente significativo que, a su vez, implica significatividad lógica de dicho material y la presencia de ideas de anclaje en la estructura cognitiva del que aprende»

Esto significa que para lograr que el alumno realice un aprendizaje significativo hay que modificar el equilibrio inicial de sus esquemas respecto al nuevo contenido de aprendizaje. Ante esta situación, la ELEquest se presenta como un soporte que facilita el aprendizaje autónomo y significativo por parte del alumno.

Conclusiones

Las conclusiones que podemos extraer de este trabajo recaen en el uso de la ELEquest así como en el papel del profesor y del alumno. Consideramos que la ELEquest es una herramienta que facilita la integración de las aplicaciones digitales con fines didácticos. Su formato permite el trabajo de todas las destrezas lingüísticas dado que incorpora texto escrito y auditivo, al tiempo que permite la recepción de la producción escrita y oral del aprendiente. Esta herramienta facilita la creación y/o uso de secuencias didácticas digitales aplicables tanto dentro como fuera del aula, convirtiéndose así el docente en un estructurador, organizador y gestor del trabajo del alumno. Por último, consideramos que esta metodología basada en el enfoque por tareas fomenta el aprendizaje autónomo, significativo y cooperativo del alumno: autónomo porque es el alumno quien decide su ritmo de aprendizaje y gestiona su trabajo; significativo porque la tarea que debe realizar es real o lo más parecida posible a la vida cotidiana, y cooperativo ya que la tarea planteada está diseñada para el trabajo en equipo.

Bibliografía

BOSCH, M., 2009. «Desarrollo de la autonomía en el aprendizaje de lenguas». *Didáctica del español como lengua extranjera. Revista MarcoEle, n.º 9.* [En línea] Disponible en: http://www.marcoele.com/descargas/expolingua_1999.bosch.pdf [Fecha de acceso 26 de julio de 2011]

CONSEJO DE EUROPA, 2002. *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación.* [En línea] Disponible en: http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/ [Fecha de acceso 20 de julio de 2011]

DODGE, B., 1995. «Some Thoughts About WebQuests». [En línea] San Diego State University. Disponible en: http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html [Fecha de acceso 20 de julio de 2011]

ELLIS, R., 2003. *Task-based Language Learning and Teaching.* Oxford University Press. USA.

HAMANN, M y DE LA PEÑA, A., 2007. «La enseñanza de ELE con fines específicos mediante el uso de WebQuest: Las dimensiones de la evaluación.» Programas de formación de profesores de ELE en Aula Abierta. WebQuest y ELE. [En línea] Departamento de Lenguas Aplicadas, Universidad Nebrija. Disponible en: http://www.nebrija.es/~mhamann/index_archivos/page0002.htm [Fecha de acceso 20 de julio de 2011]

HERNÁNDEZ MERCEDES, P., 2008. «Tareas significativas y recursos en internet. Webquest». *Didáctica del español como lengua extranjera. Revista MarcoEle, n.º 9.* [En línea]
Disponible en: http://www.marcoele.com/num/6/02e3c09a600997f04/pilarh.pdf [Fecha de acceso 20 de julio de 2011]

HIGUERAS GARCÍA, M., 2004. «Internet en la enseñanza del español». En: J. Sánchez Lobato e I. Santos Gargallo, eds. *Vademécum para la formación de profesores.* Madrid: SGEL.

MARQUÉS GRAELLS, P., 2000. «Impacto TIC en Educación: Funciones y Limitaciones». [En línea] Departamento de Pedagogía Aplicada. Facultad de Educación. UAB. Disponible en: http://www.peremarques.net/siyedu.htm [Fecha de acceso 20 de julio de 2011]

O' REILLY, T., 2004. «Qué es Web 2.0. Patrones del diseño y modelos del negocio para la siguiente generación del software». *Cuadernos de comunicación e innovación.* [En línea] Disponible en: http://sociedadinformacion.fundacion.telefonica.com/DYC/SHI/seccion=1188&idioma=es_ES&id=2009100116300061&activo=4.do?elem=2146 [Fecha de acceso 23 de julio de 2011]

RODRÍGUEZ PALMERO, M.ª L., 2004. «La teoría del aprendizaje significativo». En: A. J. Cañas, J. D. Novak, F. M. González, Eds. *Proc. of the First International Conference on Concept Mapping.* [En línea] Pamplona, 2004. Disponible en: http://cmc.ihmc.us/papers/cmc2004-290.pdf [Fecha de acceso 20 de julio de 2011]