

Webquests

Proyectos virtuales aplicados a la enseñanza de lenguas

Prof. Marcela Jalo marcelajalo@gmail.com
Prof. Liliana Simón lilianasimon@gmail.com

El presente trabajo tiene por finalidad presentar los conceptos básicos de una webquest, su diseño y aplicación en las clases de inglés de adultos. El propósito fundamental de la implementación de webquests en estos cursos es brindar al alumno un marco organizativo en el desarrollo de las presentaciones orales, actividades que se vienen desarrollando en la Escuela de Lenguas con el fin de mejorar las destrezas orales. Como complemento a la incorporación de las nuevas tecnologías en la enseñanza de lenguas presentaremos las diferentes maneras de poder localizar, procesar y almacenar información en los sitios virtuales que ofrece la web 2.0 tales como las herramientas colaborativas que ya se están implementando: blogs y wikis.

Introducción

La utilización de la WebQuest, como estrategia didáctica innovadora para enseñar inglés como Lengua Extranjera, se caracteriza por hacer uso de los recursos de la Web de una forma constructiva y eficaz con el objetivo de que el alumno realice una labor de investigación que debe concluir con una tarea final. La WebQuest es una actividad pedagógica de naturaleza constructivista, basada en la realización de tareas y en el aprendizaje de contenidos que propicia la interdisciplinariedad. Esta metodología de aprendizaje se basa fundamentalmente en los recursos que proporciona internet que motivan a los alumnos a investigar, potencian el pensamiento crítico, la creatividad y la toma de decisiones y contribuye a desarrollar diferentes capacidades llevando así a los alumnos a transformar los conocimientos adquiridos.

La finalidad del presente trabajo es la de compartir los fundamentos teóricos y una experiencia didáctica en la que hacemos uso de la WebQuest para enseñar Inglés como Lengua Extranjera en las clases de adultos de la Escuela de Lenguas, básicamente para ayudar a nuestros alumnos en la adquisición de vocabulario y estrategias de lectura comprensiva.

Marco Teórico

Bernie Dodge, (Dodge, 1995) diseñó una estrategia pedagógica que denominó WebQuest y que la podemos definir del siguiente modo: una WebQuest es una exploración dirigida que se basa en presupuestos constructivistas, en técnicas de trabajo en grupo por proyectos y en la investigación como actividades básicas de aprendizaje.

Según explica Pérez Torres (Pérez Torres, 2006) en su tesis doctoral, se caracteriza por "hacer uso de los recursos de la Web de una forma constructiva y eficaz con el objetivo de que el alumno realice una labor investigadora que debe concluir con una tarea final".

En suma, se puede afirmar que una WebQuest, según lo expuesto por Pérez Torres, constituye una actividad práctica que contribuye al aprendizaje significativo en la que el conocimiento es construido por el alumno a través de la investigación y transformación de la información con la ayuda del andamiaje que es facilitado por el docente. Además, los alumnos normalmente trabajan en grupos, por lo cual contribuye al aprendizaje colaborativo y cooperativo.

Elementos de una WebQuest

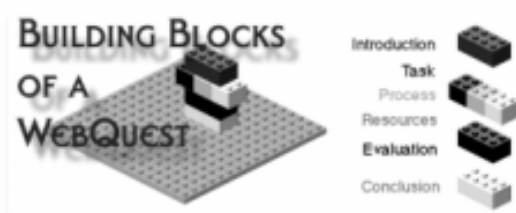


Imagen tomada de Brown Yoder, Maureen. (1999) The Student WebQuest. In *Learning & Leading With Technology*. <http://www.lesley.edu/faculty/myoder/webquest.pdf>.

La WebQuest tiene una estructura bien definida, está formada por seis pasos:

introducción – tarea – proceso – recursos – evaluación- conclusión.

Según sus desarrolladores (Bernie Dodge y Tom March, 1995) se compone de 6 partes esenciales:

o La **introducción** que provee a los alumnos la información y orientaciones necesarias sobre el tema o problema sobre el que tienen que trabajar. La meta de la introducción es hacer la actividad atractiva y divertida para los estudiantes de tal manera que los motive y mantenga este interés a lo largo de la actividad. Los proyectos deben contarse a los alumnos haciendo que los temas sean atractivos, visualmente interesantes y que parezcan relevantes para ellos debido a sus experiencias pasadas o metas futuras.

o La **tarea** es una descripción formal de algo

realizable e interesante que los alumnos deberán haber llevado a cabo al final de la WebQuest. Esto podría ser un producto final como una presentación multimedia, una exposición verbal, un video, construir una página Web o realizar una obra de teatro. Una WebQuest exitosa se puede utilizar varias veces, en clases diferentes o en diferentes años. Cada vez la actividad puede ser modificada o redefinida de tal manera que ofrezca un desafío mayor que las anteriores.

La tarea constituye la parte más importante de una WebQuest. Le ofrece al alumno una meta y una orientación. Una tarea bien proyectada es atractiva, factible y fomenta en los alumnos una clase de pensamiento que trasciende la comprensión mecánica.

Tipos de tareas

<i>de repetición</i>	<i>de persuasión</i>
<i>de compilación</i>	<i>de auto reconocimiento</i>
<i>de misterio</i>	<i>de producción creativa</i>
<i>periodísticas</i>	<i>analíticas</i>
<i>de diseño</i>	<i>de juicio</i>
<i>de construcción de consenso</i>	<i>científicas</i>

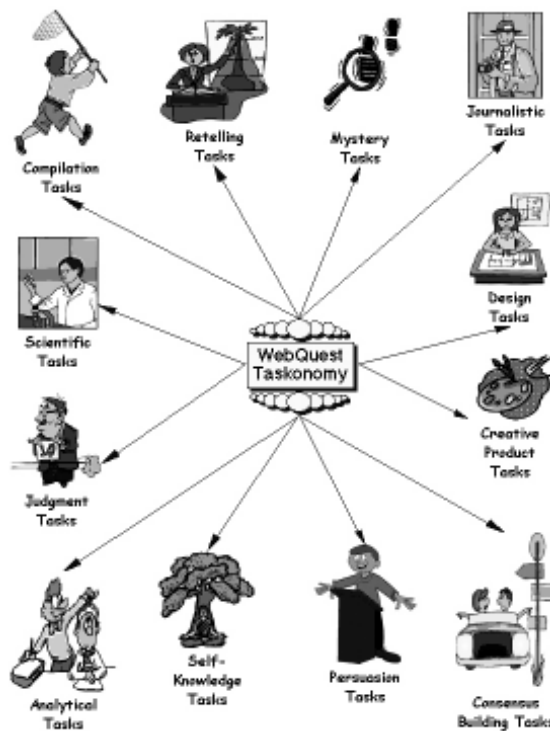


Imagen tomada de *The WebQuest Taskonomy in Pictures* <http://projects.edtech.sandi.net/staffdev/tpss99/tasksimap/>

o El **proceso** describe los pasos que el alumno debe seguir para llevar a cabo la *tarea*, con los enlaces incluidos en cada paso. Esto puede contemplar estrategias para dividir las tareas en subtareas y describir los papeles a ser representados o las perspectivas que debe tomar cada alumno. La descripción del proceso debe ser relativamente corta y clara. Incluye también la forma en que los alumnos presentarán el resultado de la búsqueda (presentación multimedia, una exposición verbal, una cinta de video, construir una página Web o realizar una obra de teatro, etc.)

o **Recursos** consisten en una lista de sitios Web que el profesor ha localizado para ayudarle al alumno a completar la *tarea*. Estos son seleccionados previamente para que el estudiante pueda enfocar su atención en el tema en lugar de navegar a la deriva. No necesariamente todos los *recursos* deben estar en Internet y la mayoría de las WebQuest más recientes incluyen los Recursos en la sección correspondiente al *proceso*. Con frecuencia, tiene sentido dividir el listado de *recursos* para que algunos sean examinados por todo el grupo, mientras que otros *recursos* corresponden a los subgrupos de estudiantes que representarán un papel específico o tomarán una perspectiva en particular.

o La **evaluación** requiere el empleo de criterios precisos, claros, consistentes y específicos para el conjunto de *tareas*. Una forma de evaluar el trabajo de los estudiantes es mediante una plantilla de evaluación. Este se puede construir tomando como base el «Boceto para evaluar WebQuests» de Bernie Dodge, (Dodge, 1995) que permite a los profesores calificar una WebQuest determinada y ofrece retroalimentación específica y formativa a quien la diseñó. Muchas de las teorías sobre valoración, estándares y constructivismo se aplican a las WebQuests: metas claras, valoración acorde con tareas específicas y participación de los alumnos en el proceso de evaluación.

o La **conclusión** resume la experiencia y estimula la reflexión acerca del *proceso* de tal manera que extienda y generalice lo aprendido. Con esta actividad se pretende que el profesor anime a los alumnos para que sugieran algunas formas diferentes de hacer las cosas con el fin de mejorar la actividad.

Características de la WebQuest que benefician la enseñanza de la LE

- posee una estructura instructiva que optimiza el buen uso del tiempo y de los recursos y también, favorece la organización.
- es una actividad que se desarrolla en grupos promoviendo la cooperación y colaboración entre los alumnos.
- contiene elementos altamente motivadores como: uso de materiales auténticos, resolución de tareas creativas, desarrollo de la autonomía,

satisfacción personal puesto que el trabajo será apreciado y evaluado.

- contiene en sí misma la idea de la interdisciplinariedad pues se trabajan contenidos de otras disciplinas.

- ayuda al desarrollo de procesos cognitivos porque los alumnos tienen que analizar, organizar, comparar, inducir, deducir, etc., para transformar la información y construir algo nuevo.

Enfoque metodológico

Desde el punto de vista metodológico las WebQuest estimulan la apreciación y aplicación de diferentes tipos de enfoques:

1. El aprendizaje basado en tareas (*Task-Based Learning*)
2. El aprendizaje basado en contenidos (*Content-Based Learning*)
3. El aprendizaje basado en proyectos desde la Web.

Una WebQuest apunta a desarrollar las siguientes competencias:

- La lectura y la comprensión de textos (lectura textual e hipertextual);
- la buena gestión de la información (actitud crítica frente a la información obtenida y procesamiento de la misma);
- la escritura y la comunicación a través de textos e hipertextos;
- la creatividad (desarrollo de la inteligencia);
- el aprendizaje en grupos (trabajo colaborativo).

La WebQuest en el Desarrollo de la Comprensión Lectora

El modelo de WebQuest desarrollado por Pérez Torres (Pérez Torres, 2006) contempla el diseño de actividades para distintas fases en el desarrollo de la competencia lectora: pre-lectura, lectura y pos-lectura. Así, volviendo a los elementos de la WebQuest expuestos anteriormente, la fase de pre-lectura se corresponde con la introducción, el planeamiento de la tarea y el comienzo del proceso. En tanto, la fase de lectura se corresponde con la instrucción en las estrategias lectoras en la consulta de los recursos web seleccionados por el docente a fin de obtener la información necesaria para la realización de la tarea final. Finalmente, la fase de pos-lectura se relaciona con la ejecución de la tarea final, al transformar la información y convertirla en algo distinto y además, con la evaluación y conclusión. Por otro lado, cabe agregar, que el modelo propuesto contempla tanto la práctica de la lectura intensiva como de la lectura extensiva.

¿Qué posibilidades brinda una WebQuest teniendo en cuenta aspectos procedimentales?

- Navegar en la Web con un objetivo.
- Emplear el tiempo en forma eficaz.
- Elaborar un producto.
- Evaluar los propios trabajos.

Tipos de WebQuest

Hay tres tipos de WebQuest:

- o a corto plazo: se diseña para ser terminada en muy pocos períodos de clase.

- o a largo plazo: se diseña para ser realizada en una semana o un mes de clase.

- o Miniquest: los alumnos la pueden realizar en una clase o dos.

Conclusión

Llevar a cabo una WebQuest implica un proceso que los alumnos deben transitar con el acompañamiento de nuestra guía desde el inicio, con la introducción del tema, hasta la finalización como producto final. La WebQuest los lleva a realizar una aventura en la que los alumnos quedan atrapados por el diseño innovador de las tareas que las mismas proponen. Las WebQuest permiten desarrollar en nuestros alumnos la alfabetización digital a través de la resolución de tareas. Una decisión importante que debemos tomar a la hora de integrar las WebQuest al desarrollo de los contenidos es si diseñamos nuestras propias WebQuest o si adaptamos alguna ya disponible en Internet. En el caso de decidir por la segunda opción, es importante evaluar la WebQuest de modo de determinar su calidad y adecuación a nuestro contexto de enseñanza. Al incorporar la WebQuest, los docentes debemos asegurarnos de brindar suficiente "andamiaje" al mismo tiempo que brindamos oportunidades de exploración y de desarrollo de un aprendizaje autónomo.

La utilización de WebQuest constituye una estrategia didáctica innovadora y el complemento casi indispensable de las presentaciones orales, proyecto que se viene implementando en los cursos de adultos a partir del año 2007.

En el anexo presentamos a modo de ejemplo el desarrollo de una WebQuest tomada de Internet para el nivel adultos 1 como posible proyecto a desarrollar al finalizar la unidad 6 del libro de texto y cuyo título es: "*When a man is tired of London...*"

Bibliografía

Dodge, Bernie. (1995) "*Some thoughts about WebQuests*".

http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html (15 de octubre 2008)

Ikpeze, CH y Boyd, F. (2007) "Web-based inquiry learning: Facilitating thoughtful literacy with WebQuests". En *International Reading Association*

tion (pp. 644–654)

March Tom. (1999) WebQuests: www.ozline.com <http://tommarch.com/learning/> (20 de octubre)

Pérez Torres, M. (2006) Diseño de WebQuest para la Enseñanza-Aprendizaje del Inglés como Lengua Extranjera: Aplicaciones en la Adquisición del Vocabulario y la Destreza Lectora. Editorial de la Universidad de Granada. Granada.

Webquests – Tech-Supported Lesson Plans

http://www.techlearningtools.com/Themes/Outline_WebquestStrategy.htm#C (10 de octubre 2008)



http://phpwebquest.org/wq25/webquest/soporte_tabbed_w.php?id_actividad=41310&id_pagina=1 (8 de octubre 2008)

Anexo

INTRODUCCIÓN TAREAS PROCESO EVALUACIÓN CONCLUSIONES

London, here we come!!!!

INTRODUCCIÓN





As you all know the Official School of Languages is planning a trip to London that will take place in May. We have talked to several travel agencies and they have suggested different possibilities of things to do during the trip.

Nevertheless, we think that since this trip is designed for you, you must have a word on deciding what we can do during the trip.

The aim of this webquest is letting you know more about London and having you express things you would like to do, interesting places to visit, where you would prefer to eat, etc.

So get ready and fasten your seatbelts, London, here we come!!!!




Webquest elaborada por Rosa Benasider con PHPWebquest (Alojado en Fenix)

INTRODUCCIÓN TAREAS PROCESO EVALUACIÓN CONCLUSIONES

London, here we come!!!!

TAREAS



We are flying with click -air on a non stop flight from Seville to London Gatwick. The plane will land on Friday at 10:05, we will return on the 20:30 flight on Sunday.

Your task is to plan those three days for the group. You have to make a presentation in class (maximum 20 minutes) and you have to make your suggestions offering:

- a wide range of activities
- include a list of musts
- justify your choices
- include "how to get there", prices and times
- organize activities in 4 modules
 - morning
 - afternoon
 - evening
 - night out
- suggest what you would buy as souvenirs

You have two weeks to prepare your presentation. In case that you want to use a powerpoint presentation, reproduce CD or DVD, use OHP or any other means that you find useful for your presentation, please, let the teacher know **at least three days in advance**.

Good luck and enjoy the trip!!!!

Webquest elaborada por Rosa Benasider con PHPWebquest (Alojado en Fenix)