

MEMORIA DEL MASTER  
"FORMACIÓN DE PROFESORES DE ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA"

UNIVERSIDAD DE LEÓN

En colaboración con la Fundación Universitaria Iberoamericana (FUNIBER)

**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

Autor: Javier Alcántara  
Director: Jesús Arzamendi  
Múnich, julio de 2007

*El único error de Dios fue  
no haber dotado al hombre  
de dos vidas: una para ensayar  
y otra para actuar.*

**Vittorio Gassman**  
**(Actor y director italiano)**

# **DISEÑO DE UNA WEBQUEST PARA LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DEL ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA**

1. INTRODUCCIÓN	4
2. ESTADO DE LA CUESTIÓN	6
2.1 LA WEBQUEST	6
2.1.1 ORIGEN DE LA WEBQUEST	6
2.1.2 DEFINICIÓN DE WEBQUEST	7
2.1.2.1 Definición de Bernie Dodge	7
2.1.2.2 Definición de Tom March	8
2.1.3 CRITERIOS PARA ELABORAR Y EVALUAR UNA WEBQUEST	9
2.1.3.1 Las 3 Rs: la perspectiva de Tom March	9
2.1.3.2 FOCUS: la perspectiva de Bernie Dodge	10
2.1.3.3 El alma de las WebQuests	12
2.1.4 APARTADOS DE LA WEBQUEST	12
2.1.4.1 La introducción	13
2.1.4.2 La Tarea	14
2.1.4.3 El Proceso	17
2.1.4.4 Evaluación	20
2.1.4.5 Conclusión	22
2.1.4.6 Los Créditos y la página del profesor	22
2.1.5 APRENDIZAJE COOPERATIVO Y WEBQUEST	23
2.1.6 MOTIVACIÓN Y WEBQUEST	24
2.1.7 DIFUSIÓN DEL MODELO WEBQUEST	24
2.1.8 INVESTIGACIÓN EN TORNO A LA WEBQUEST	25
2.2 LA WEBQUEST Y LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE UNA LENGUA EXTRANJERA	25
2.2.1 LA ENSEÑANZA MEDIANTE TAREAS	26
2.2.2 OBSTÁCULOS Y POSIBLES SOLUCIONES PARA LA APLICACIÓN DEL MODELO WEBQUEST A LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE LENGUAS EXTRANJERAS	29
2.2.3 DOCUMENTACIÓN E INVESTIGACIÓN SOBRE WEBQUEST Y LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE UNA LENGUA EXTRANJERA	30
2.2.4 LA WEBQUEST Y LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE ELE	32

3.OBJETIVOS DEL ESTUDIO	33
4. METODOLOGÍA	35
4.1 PARADIGMA DE INVESTIGACIÓN	35
4.2 CONTEXTO DE INVESTIGACIÓN	36
4.3 MATERIAL	37
4.4 PROCEDIMIENTO	37
4.5 INSTRUMENTOS DE RECOGIDA DE DATOS	37
4.6 ANÁLISIS DE LOS DATOS	38
5. RESULTADOS	39
6. CONCLUSIONES	56
7. LIMITACIONES DEL ESTUDIO Y SUGERENCIAS PARA FUTURAS INVESTIGACIONES	57
8. REFLEXIÓN FINAL	58
9. BIBLIOGRAFÍA Y WEBOGRAFÍA	59

## 1. INTRODUCCIÓN

Las **Nuevas Tecnologías** se posicionan en nuestra vida cotidiana a una velocidad vertiginosa. Avances como Internet o la telefonía móvil eran, hace apenas una década, patrimonio solo de unos pocos. Hoy día son usados de forma masiva. Para los adolescentes, que actualmente visitan nuestras escuelas, estos medios pueden resultar tan familiares como los propios libros; no en vano les han acompañado durante la mayor parte de sus vidas. Muchos profesores no están tan familiarizados con las Nuevas Tecnologías como pueden estarlo sus propios alumnos. Los profesionales que no dominan estos medios son lógicamente los más reacios a asimilar el cambio; sin embargo se trata de un proceso irreversible que conviene aceptar más que rechazar por miedo a lo desconocido.

**Internet** constituye una herramienta poderosísima a nuestro alcance como medio de comunicación y como fuente de informaciones diversas. Lograr una determinada información suponía anteriormente una larga búsqueda en los archivos de las bibliotecas o emerotecas. Hoy día, mediante una eficaz búsqueda en Internet, podemos acceder a esa información en cuestión de segundos. Sin embargo, uno de los grandes inconvenientes que tiene Internet como recurso pedagógico, se deriva del cúmulo de informaciones existentes a nuestra disposición, que puede hacer que encontrar aquello que realmente nos interesa sea en determinados casos una carrera de obstáculos. Otro inconveniente consiste en la dificultad para distinguir la “buena” de la “mala” información; es decir cómo distinguir o discriminar entre la información de calidad y la poco seria.

La tradicional manera de utilizar Internet en el aula, consistente en decir a los alumnos: “busquen en Internet”, se ha mostrado ineficaz e insuficiente. Existe una estrategia educativa denominada **WebQuest** que permite superar los inconvenientes mencionados con anterioridad. La WebQuest es una actividad estructurada según un modelo fijo que se desarrolla en la Web y en la que es el propio docente el encargado de seleccionar las fuentes de información con las que trabajarán los alumnos. Constituye una estrategia orientada a la investigación en la Red, que permite que los alumnos empleen su tiempo de forma eficaz, usando y transformando la información, en lugar de buscándola. La WebQuest se desarrolla en el marco de una situación auténtica, en la que los alumnos actúan adoptando unos roles predeterminados. Existe una tarea final que los alumnos deben realizar y en torno a la cual se arma todo el proceso de la actividad. Para realizar la tarea, los alumnos deben consultar las fuentes de Internet seleccionadas y es preciso además que cooperen con sus compañeros.

La estrategia WebQuest fue ideada por un profesor de Tecnología Educativa de la Universidad de San Diego llamado Bernie Dodge, que posteriormente desarrolló el modelo junto con su colaborador Tom March. Aunque la idea surgió casi de forma espontánea durante la celebración de un seminario, se reveló como enormemente enriquecedora ya desde el inicio. Hoy día constituye la estrategia educativa más extendida en Internet.

No resulta demasiado difícil establecer un paralelismo entre el modelo WebQuest y el enfoque de **Enseñanza mediante Tareas**, actualmente el predominante en la didáctica de segundas lenguas. Según este enfoque, favorecen la adquisición de la lengua aquellas actividades en las que los aprendientes se centran en la resolución de una tarea para la que se precisa la comprensión, manipulación, producción o interacción en la L2, mientras su atención se halla concentrada prioritariamente en el significado más que en la forma.

La WebQuest se revela como un modelo idóneo para integrar el enfoque basado en tareas y el uso de Internet en el aula; pero sin embargo, y a pesar de la gran repercusión que posee en otras materias, son muy pocas las WebQuests existentes para segundas lenguas y muchas menos las disponibles para Español como Lengua Extranjera. Existen algunos ejemplos muy meritorios, pero muchas de las existentes apenas cumplen los requisitos necesarios para ser consideradas una WebQuest. Con este comentario no pretendo adoptar

una postura crítica. Tal y como afirma uno de los ideadores de la WebQuest, T. March (2000): “el viaje de mil millas empieza con un paso ... Por lo tanto miremos con ojos dispuestos a aprender y a valorar las contribuciones de nuestros colegas.”

En efecto, muchas de las WebQuests existentes de ELE fueron realizadas cuando yo no tenía ni siquiera idea de la existencia del modelo. Todas ellas son sin duda contribuciones valiosas. Sin embargo son necesarias nuevas aportaciones que traten de sacar el mayor partido posible a las aplicaciones que la WebQuest puede tener para nuestra disciplina, y esta es la razón por la que se lleva a cabo este estudio.

La presente investigación es por un lado de naturaleza **teórico - descriptiva**: se realiza un análisis del estado de la cuestión sobre la temática de las Webquests en general, y sobre la aplicación del modelo a la enseñanza- aprendizaje de lenguas extranjeras.

Por otra parte, el estudio tiene naturaleza **empírica**: partiendo de la teoría existente se ha tratado de diseñar una Webquest acorde a estos principios y que además demuestre su eficacia al ser llevada al aula.

En el marco de la investigación se ha diseñado una WebQuest denominada “**Organizar una Estancia en España**” ([www.webquest-ele.net](http://www.webquest-ele.net)). Dicha WebQuest constituye el elemento central del estudio y la principal aportación del mismo. La actividad propuesta trata de aunar los criterios teóricos existentes en cuanto a la WebQuest y la Enseñanza – Aprendizaje de una L2 y adecuarse también al contexto para el que ha sido diseñada: un grupo de alumnos de español de la especialidad de Asistente de Turismo en una escuela de Múnich. La actividad ha sido llevada a la práctica durante dos sesiones. A lo largo de las mismas se ha tratado de observar mediante diferentes medios si la Web diseñada es fiel a los principios conforme a los que fue creada y también si muestra una eficacia real, al ser llevada a la práctica. Al término de su participación en la actividad, los alumnos han sido también preguntados al respecto.

La investigación persigue también confirmar algunas de las conclusiones obtenidas en anteriores estudios acerca del relevante papel de la WebQuest en los aspectos de **motivación y trabajo cooperativo**. Ofrece además algunas conclusiones novedosas en cuanto a la **comunicación significativa** que se realiza en el marco de la WebQuest.

El objetivo principal que he perseguido al realizar esta investigación ha sido **mejorar mi propia práctica docente**, pero considero que el estudio puede también **generalizarse a otros contextos**. Otros profesores pueden beneficiarse del uso de la WebQuest creada o pueden basarse en esta investigación para diseñar sus propias WebQuests. Con este fin, se aporta una **plantilla que sirve de guía para la creación de WebQuests para segundas lenguas** y que puede también utilizarse para evaluar aquellas que ya han sido diseñadas.

La investigación presenta las limitaciones propias del estudio de un caso único. Por esta razón, otra de las finalidades que persigue consiste en detectar posibles aspectos referentes a la WebQuest y a la Enseñanza – Aprendizaje de Lenguas Extranjeras, que podrían resultar de interés para futuras investigaciones realizadas con muestras más representativas.

## 2. ESTADO DE LA CUESTIÓN

### 2.1 LA WEBQUEST

#### 2.1.1 ORIGEN DE LA WEBQUEST

Bernie Dodge, el creador del modelo WebQuest, cuenta en una entrevista con Linda Starr (2002:1) cómo y por qué se desarrolló la idea. Dodge debía impartir un curso de educación para maestros a los que quería mostrarles un software denominado "Arquetipo", pero no contaba con ninguna copia del software, por eso decidió armar una experiencia en la que los alumnos trabajaran en grupos, revisando numerosas fuentes informativas relacionadas con dicho programa. Entre los recursos, se encontraban textos impresos y páginas de Internet. También completaban las fuentes suministradas, una videoconferencia con un profesor que ya había utilizado el programa y un chat con uno de los creadores del programa que en ese momento se encontraba en Nueva York. La tarea consistió en integrar la información y decidir si el programa arquetipo podría usarse, y de qué manera en el centro donde ellos estaban enseñando. La experiencia resultó enormemente gratificante. Al respecto Dodge declara lo siguiente:

*¡Fue fantástica! Como había adelantado mi parte organizando los recursos, no tuve que hablar mucho durante las dos horas que estuvieron trabajando ellos. Disfruté caminando por el salón y ayudando donde era necesario, escuchando el zumbido de las conversaciones a medida que los estudiantes recolectaban sus anotaciones y trataban de tomar una decisión. Jamás los había escuchado hablar sobre los temas de manera tan profunda y multifacética. Esa noche me di cuenta que ésta era una forma diferente de enseñar y me encantó!*

(Bernie Dodge en L. Starr, 2002:1)

Entusiasmado con la idea, a Dodge no le llevó demasiado tiempo desarrollar el formato de la WebQuest. Unas cuantas semanas después, elaboró una matriz organizada de la misma forma en que había llevado a cabo la lección de "Arquetipo": presentar la situación, enumerar algunas fuentes de información, darles una tarea para la que tenían que forcejear con la información, plantear los pasos de lo que debían hacer y luego llegar a una conclusión. Utilizó un motor de búsqueda con el que trató de localizar algunos nombres para denominar esta forma de enseñanza y pronto se decidió por "WebQuest". En ese momento (febrero de 1995) no existían páginas en las que se encontrara esa palabra. Poco tiempo después, Tom March, colaborador de Bernie Dodge, utilizó la estructura para desarrollar la primera WebQuest destacable de acuerdo al modelo: *Searching for China* (Búsqueda de la China) y Dodge (1995) describía el modelo para un boletín de educación a distancia en un artículo denominado "Algunos Pensamientos sobre WebQuest". La idea comenzaba a prosperar.

A pesar del entusiasmo inicial, no podía todavía ni siquiera intuirse que la idea fuera a tener tanto recorrido y que llegara a convertirse en la estrategia educativa más extendida en la Web. En Novelino Barato (2004:1) se hace referencia a como Bernie Dodge acostumbra a decir que sus inventos en tecnología educativa tienen una vida de un máximo de cinco años, ya que sus múltiples intereses y su mente inquieta acostumbran a llevarle siempre por nuevos caminos. Sin embargo las WebQuest sorprendieron a su creador y el modelo parece cada vez más interesante y prometedor.

## 2.1.2 DEFINICIÓN DE WEBQUEST

A continuación se aporta la definición de WebQuest según los dos creadores e impulsores del modelo: Dodge y March. Para aclarar el concepto de WebQuest será preciso señalar los atributos que se consideran fundamentales de la misma y precisar de qué modo se diferencia de otras actividades en la Web, con las que a menudo se confunde.

### 2.1.2.1 Definición de Bernie Dodge

En la sección de Generalidades de la página Web de Bernie Dodge "The WebQuest Page", Dodge define una WebQuest como: "una actividad orientada hacia la indagación/investigación en la que parte o toda la información con la cual interactúan los aprendices proviene de fuentes de Internet"

Si nos atenemos a esta definición, muchas otras actividades educativas en línea podrían ser consideradas como WebQuests. En la entrevista con Linda Starr (2002:2), Dodge señala la diferencia entre una WebQuest y otras actividades basadas en la red :

*La idea clave es la siguiente: Una WebQuest está elaborada alrededor de una tarea atractiva y posible de realizar que promueve pensamiento de orden superior de algún tipo. Tiene que ver con hacer algo con la información. El pensamiento puede ser creativo o crítico y comprende solución de problemas, juicio, análisis o síntesis. La tarea debe ser algo más que simplemente contestar preguntas o repetir mecánicamente lo que se ve en la pantalla. Idealmente, la tarea es una versión en menor escala de lo que los adultos hacen en el trabajo, fuera de las murallas de la escuela.*

Según esta aclaración para que exista una WebQuest debe darse pensamiento de orden superior de algún tipo. Está parece ser la característica fundamental que distingue a la WebQuest de otras actividades en la red denominadas "Treasure Hunts" (Cazas de Tesoros) y "Subject Samplers" (Muestreo de Temas), con las que a menudo se confunde y de las que Dodge no se muestra demasiado partidario:

*Debo decir que no soy gran fanático de la Búsqueda de Tesoros o del Muestreo de Temas, porque algunas veces me pongo en los zapatos de algún miembro cascarrabias de la junta escolar que mire a hurtadillas dentro de un laboratorio para observar lo que está sucediendo ahí. No es fácil justificar el gasto en todo ese hardware, entrenamiento e infraestructura, cuando lo que principalmente hacen los muchachos es leer páginas en una pantalla y contestar preguntas sencillas sobre ellas.*

(Bernie Dodge en L. Starr, 2002:2)

En el artículo denominado "Cinco Reglas para Escribir una Fabulosa WebQuest", Dodge (2002) aporta una definición de WebQuest mucho más precisa y que distingue claramente el modelo de otras posibles actividades educativas en Internet:

*Una WebQuest es una actividad de indagación/investigación enfocada a que los estudiantes obtengan toda o la mayor parte de la información que van a utilizar de recursos existentes en Internet. Las WebQuests han sido ideadas para que los estudiantes hagan buen uso del tiempo, se enfoquen en utilizar información más que en buscarla, y en apoyar el desarrollo de su pensamiento en los niveles de análisis, síntesis y evaluación.*



### 2.1.2.2 Definición de Tom March

Tom March colaboró con Bernie Dodge desde los orígenes del modelo WebQuest y se le considera la otra autoridad en la materia. Ha sido March quien más se ha esforzado, a través de numerosas publicaciones, en establecer qué es y qué no es una WebQuest. Sus aportaciones al respecto se resumen de forma muy completa en Pérez Torres (2006:231-235).

En opinión de March antes de diseñar una WebQuest hay que decidir cuál es el objetivo instructivo en cada caso y comprobar qué tipo de actividad sería el más apropiado. March no parece mostrarse tan pesimista acerca de otras actividades en la red como las “Treasure Hunts” o “Subject Samplers”. Estas actividades, menos complejas que las WebQuests, pueden tener fin en sí mismas sin necesidad de continuidad o podrían prepararse como preliminares a las WebQuests.

Las “Treasure Hunts” se utilizan para adquirir conocimiento de un tema en cuestión, para ello, el profesor debe seleccionar una serie de recursos de la Web que contienen información relevante sobre un tema y lanzar una serie de preguntas que deben ser contestadas utilizando dichos recursos.

Las “Subject Samplers” se utilizan para implicar a los alumnos en actividades que, desde su propia perspectiva, pueden encontrar interesantes; el objetivo final que se pretende es que los alumnos desarrollen actitudes positivas y se relacionen con el tema.

La WebQuest, a diferencia de las dos estrategias anteriores, no invita tan solo a la adquisición de conocimiento o la implicación afectiva. Se trata de una actividad constructiva en la que los alumnos deben construir el conocimiento a través de la investigación y la toma de decisiones en colaboración. La idea clave es hacer algo con la información, es decir, **transformar la información** en otra cosa. En caso de que sea esto lo que se quiera conseguir, la WebQuest es la respuesta. De acuerdo con lo expuesto, el atributo crítico más importante de una WebQuest es hacer posible y facilitar dicha transformación.

Teniendo en cuenta lo expuesto March ha revisado la definición de WebQuest expresándola del siguiente modo:

*Una WebQuest es una estructura de aprendizaje guiada que utiliza enlaces a recursos esenciales en la Web y una tarea auténtica para motivar la investigación por parte de los alumnos de: una pregunta central, con un final abierto; el desarrollo de su conocimiento individual y la participación en un proceso final en grupo con la intención de transformar la información recién adquirida en un conocimiento más sofisticado. las mejores WebQuests hacen esto de una forma que inspira a los alumnos a ver relaciones temáticas más enriquecedoras, facilitan la contribución al mundo real del aprendizaje y reflexionan en sus propios procesos metacognitivos.*

(March, 2003 en Pérez Torres, 2006:234)

### 2.1.3 CRITERIOS PARA ELABORAR Y EVALUAR UNA WEBQUEST

Este apartado se ocupa de los criterios que deben ser tenidos en cuenta durante la fase de elaboración de una WebQuest. De nuevo March y Dodge, creadores del modelo, nos dan las claves al respecto. Mediante estos criterios deberá constatar que aquello que se está creando es efectivamente una WebQuest, y además, que se trata de una WebQuest de calidad. Los mismos criterios son los que deben considerarse cuando se trata de evaluar WebQuests que ya han sido creadas.

Este apartado posee gran importancia para la presente investigación, ya que uno de los objetivos de la misma es crear una WebQuest que sea acorde a dichos criterios. Además también se pretende aportar una plantilla que sirva, tanto para evaluar WebQuests ya creadas, como para guiar a los docentes durante el diseño de las mismas. Sin duda los criterios que a continuación se enumeran servirán de base para la elaboración de dicha plantilla.

### **2.1.3.1 Las 3 Rs: la perspectiva de Tom March**

Tom March (2000) hace referencia a Hemingway y recuerda como el autor americano afirmaba poseer aquello que todo escritor verdadero necesita: “un detector de majaderías”. También March afirma haber identificado ese talento en muchos estudiantes, que detectan los falsos retos y el trabajo improvisado. Para evitar que una WebQuest se convierta en un “juego de niños”, March afirma aplicar “la teoría de las 3 Rs”: si una WebQuest no es Real, Rica y Relevante, trabaja duro para que lo sea.

#### **Real**

En la introducción y la tarea es donde se ve si una WebQuest hace referencia al mundo real. Para comprobarlo deberemos plantearnos algunos interrogantes: ¿Están los estudiantes delante de un asunto o tema que importa a la gente en el mundo real? ¿Se les pide que consideren el asunto en toda su complejidad o que descubran tan solo “la respuesta correcta”? ¿Es la tarea que los estudiantes tienen que completar algo que la gente hace realmente en sus trabajos y carreras o es una actividad artificial que solo tiene sentido dentro de la clase?

La esencia de una WebQuest no es transmitir el conocimiento codificado, sino que los estudiantes investiguen críticamente un asunto desde distintos puntos de vista.

#### **Rica**

El objetivo de cualquier WebQuest debería ser el de introducir el interés por las relaciones temáticas y las yuxtaposiciones que crean riqueza y complejidad. Internet hace posible que un mismo tema se aborde desde una perspectiva múltiple, mostrando la complejidad de la realidad y la interdisciplinariedad entre los temas. Deben aprovecharse las ventajas que Internet nos ofrece para lograr que la experiencia sea lo más enriquecedora posible. Al respecto March (2000:2) afirma que Internet proporciona perspectivas inusuales y un contexto desafiante, pero que si estos aspectos no se utilizan para hacer la experiencia de los estudiantes más rica, estamos realmente usando la red como un medio de publicar instrucciones, no de influenciar el aprendizaje.

#### **Relevante**

March (2000:3) revisa críticamente su alabada y pionera WebQuest “Searching for China”. Según su opinión la WebQuest flaquea por la escasa relevancia que el tema posee para los alumnos a los que iba dirigida:

*Aunque mucha gente opinó sobre ella como una WebQuest de éxito, crear relevancia en los estudiantes se consigue si el profesor facilita la WebQuest. Aunque a mi me gustaría que fuera de otra manera, los estudiantes de secundaria no están interesados de forma inherente en resolver el enigma de las relaciones internacionales entre EEUU y China.*

Con el propósito de captar el interés de los alumnos March (2000:4) recomienda utilizar otras actividades para “Romper el hielo” antes de comenzar una WebQuest y afirma que los

buenos profesores siempre han utilizado introducciones motivadoras para empezar sus unidades. Una WebQuest tendrá éxito si los alumnos sienten que el tema les afecta o tiene alguna conexión con sus intereses. Internet permite acercarse a los temas de manera global, pero conviene que posteriormente se acerque el tema a la situación local de los alumnos para que éstos se impliquen en mayor medida. utilizar la riqueza de los recursos de la red para “aprender globalmente”, pero pedir a los estudiantes que “decidan localmente” cuando llegan al tema.

March (2003) en I. Pérez Torres (2006) se ocupa también de los **interrogantes que debe plantearse el docente durante el diseño de una WebQuest**. La primera cuestión que debería plantearse todo aquel que pretende crear una WebQuest es si podría aprenderse lo mismo sin utilizar Internet. En caso de responder afirmativamente, no tendría sentido continuar con el diseño de la WebQuest. En caso de responder negativamente deberíamos plantearnos el interrogante de si es necesaria una WebQuest para lograr nuestras metas o bastaría con otra actividad en la red menos ambiciosa como las ya citadas: “Treasure Hunts” o “Subjects Samplers”. Tal y como ya se ha indicado, necesitaríamos una WebQuest cuando para lograr nuestros objetivos **se precisa algún tipo de transformación significativa**. March propone una serie de interrogantes que al respecto el diseñador de la WebQuest debe plantearse:

¿La respuesta puede ser contestada copiando y pegando? ¿Qué tipo de actividad cognitiva deben realizar los alumnos para contestar la pregunta? ¿Implica solo adquisición de conocimiento o algo más? ¿Requiere que los alumnos hagan algo nuevo con lo que han aprendido? ¿Es algo realmente nuevo o es solo recopilar datos de otra forma, sin ningún tipo de procesamiento?

El diseñador de una WebQuest puede, atendiendo a las cuestiones anteriores, en primer lugar asegurarse de que la WebQuest es la actividad que necesita plantear para lograr sus metas, y en segundo lugar comprobar que aquello que está diseñando es efectivamente una WebQuest.

### **2.1.3.2 FOCUS: la perspectiva de Bernie Dodge**

El pionero de las Webquest, Bernie Dodge (2002), en su artículo “Cinco Reglas para Escribir una Fabulosa WebQuest”, plantea cinco sugerencias fundamentales para la creación de las mismas. El autor resume los cinco principios en la palabra inglesa FOCUS:

*Find great sites. (Localice sitios fabulosos)*

*Orchestrate your learners and resources. (Administre aprendices y recursos)*

*Challenge your learners to think. (Motive sus aprendices a pensar)*

*Use the medium. (Utilice el medio)*

*Scaffold high expectations. (Edifique un andamiaje para lograr expectativas elevadas)*

A continuación se expone brevemente en qué consisten las cinco sugerencias de Bernie Dodge:

#### **Localice sitios fabulosos**

Lo que distingue una buena Webquest de una que es estupenda, es la calidad de los sitios de la red utilizados. ¿Qué hace que un sitio sea estupendo? La respuesta varía de acuerdo con las edades de los aprendices, el tema de la Webquest, y el aprendizaje específico que se espera obtener. Sin embargo, por lo general se deben localizar sitios que valga la pena leer, que sean de interés para los alumnos, que estén actualizados y sean precisos; y que se refieran a fuentes que ordinariamente no encuentren los estudiantes en la escuela.

## **Administre aprendices y recursos**

**Recursos:** los profesores que perseveran en su actividad después de los primeros años de trabajo, dominan la organización de niños y recursos. La experiencia de no tener suficientes libros, globos o ranas para los estudiantes, enseña rápidamente a coordinar las actividades para compartir recursos. La misma habilidad puede aplicarse a los problemas de acceso insuficiente a los ordenadores. Una gran Webquest es aquella en la que cada computadora se está utilizando bien, y en la que cada cual está haciendo algo significativo en cada momento.

**Personas:** el diseño de una gran Webquest también incluye la cuestión de cómo organizar a los estudiantes. En la práctica lo más frecuente es que el trabajo se realice en grupo. Disponer de conocimiento previo en estrategias de aprendizaje colaborativo, ha probado ser muy útil para los diseñadores de WebQuests.

## **Motive a sus aprendices a pensar**

Los adultos del mañana necesitarán analizar y sintetizar información para tener éxito en la mayoría de las profesiones y para ejercer plenamente su participación como ciudadanos. En una época anterior en la que el contenido era más estable, pudo haber sido suficiente el manejo de la información basada en hechos. En las salas de clase actuales recientemente interconectadas, el primer impulso de muchos profesores es tratar la Red como una simple extensión de la biblioteca escolar y asignarle a sus estudiantes el mismo tipo de informes de investigación.

Incluso si el informe final se hace mediante una presentación en Microsoft PowerPoint, el pensamiento típico que subyace en una actividad de este tipo es simplemente la paráfrasis y el resumen. Se desaprovecha la utilización de las funciones más avanzadas del cerebro.

## **Utilice el medio**

En este punto Bernie Dodge sugiere el aprovechamiento de algunas ventajas que nos ofrece la red: la posibilidad de poner en contacto a nuestros alumnos con expertos, con otros usuarios de internet; el beneficiarse de algunos avances como el audio, vídeo e imagen.

## **Edifique un andamiaje para lograr expectativas elevadas.**

Una gran WebQuest pide a los estudiantes que hagan cosas que ordinariamente no esperarían hacer. Los estudiantes pueden sorprendernos cuando se les proporciona la ayuda requerida. Un andamiaje es una estructura temporal que se usa para ayudar a que los principiantes actúen con mayor destreza de la que realmente poseen. Una gran WebQuest construye el andamiaje en el proceso, de acuerdo con la necesidad de ir subiendo las expectativas de lo que los estudiantes pueden producir.

### **2.1.3.3 El alma de las WebQuests**

Una visión peculiar, acerca de cómo debe ser una WebQuest, la aporta Novelino Barato (2004) cuando habla del alma de las WebQuests. En realidad fue el propio Bernie Dodge el que utilizó esta expresión durante un encuentro informal con el autor. Este le había pedido que analizara un conjunto de WebQuests que le parecían insatisfactorias sin saber exactamente cómo describir la razón de este parecer. Al ser preguntado al respecto, Bernie Dodge afirmó lo siguiente: "aquellas WebQuests no tenían alma". Esta afirmación le pareció a Novelino Barato bastante inusitada teniendo en cuenta que venía de un profesor de Tecnología Educativa, pero sin embargo parecía resumir a la perfección la impresión que aquellas WebQuests le habían causado.

En su artículo “El Alma de las Webquests”, Novelino Barato (2004) se esfuerza en la difícil labor de aclarar en qué consiste ese alma. Para ello trata de aportar una serie de indicadores de la presencia o ausencia de alma en las mismas. Según el autor carecen de alma aquellas WebQuests cuyas tareas son ejercicios meramente escolares: consisten en responder un cuestionario, coleccionar informaciones ya preparadas, identificar informaciones existentes en Internet o en otras fuentes, etc. Son propuestas de tareas que constituyen una práctica escolar inauténtica y artificial. En tales situaciones el autor considera que las WebQuests nacen muertas.

Tampoco tienen alma las WebQuests que no logran que se dé un aprendizaje verdaderamente cooperativo: no basta plantear actividades en grupo para que surja el trabajo en colaboración.

Por el contrario están dotadas de alma las WebQuest creativas, conectadas con la vida real, portadoras de tareas auténticas y que posean un lenguaje que conquiste al lector. Las buenas WebQuests deben ser armónicas y elegantes.

#### **2.1.4 APARTADOS DE LA WEBQUEST**

A la hora de definir el modelo WebQuest, Dodge (1995) en Pérez Torres (2006:229), considera que las partes que componen la misma son un atributo crítico, es decir los diferentes apartados deben estar presentes para que la actividad pueda considerarse una WebQuest. Las partes citadas por Dodge al definir el modelo fueron las siguientes:

- Introducción
- Tarea
- Recursos
- Proceso
- Evaluación
- Conclusión

Los elementos continúan siendo los mismos en la actualidad, pero se han reorganizado y también se han introducido nuevos apartados. Los recursos se incluyen en la actualidad en el apartado del proceso y se ha añadido un apartado que se ocupa de la evaluación. Además se ha incorporado un nuevo apartado destinado a los docentes: la página del profesor; y una parte que contiene los créditos de la WebQuest.

Recapitulando podríamos resumir en la siguiente lista los apartados que una WebQuest debería contener:

- Introducción
- Tarea
- Proceso
- Evaluación
- conclusión
- Página del profesor
- Créditos

A continuación se analizarán con detalle los diferentes apartados y se expondrán una serie de sugerencias que deberían ser tenidas en cuenta durante el diseño de los mismos. Este punto también posee gran relevancia para nuestra investigación, ya que para el diseño de la WebQuest que se propone habrá que asegurarse de que en ésta consten de todos los apartados y de que estos hayan sido elaborados siguiendo las sugerencias propuestas.

### 2.1.4.1 La introducción

*La introducción es la sección inicial de una WebQuest. Consiste en un texto corto cuya función es proveer al estudiante información básica sobre el tema, el objetivo y el contenido de la actividad que se va a desarrollar, de manera que lo contextualice, lo oriente, y lo estimule a leer las demás secciones. Esta es la puerta de entrada a la WebQuest y, por esta razón, su contenido debe ofrecer información suficientemente sencilla, clara, llamativa y motivadora, para enganchar el interés del estudiante durante el transcurso de la actividad. La Introducción debe darle la bienvenida con un tema o problema importante que sea de su interés, frente al cual deberá desempeñar un papel central y desarrollar una actividad interesante.*

Eduteka (2005:1)

Según Dodge (1998) en Pérez Torres (2006:244) el propósito de la introducción de la WebQuest es doble: **prepara y engancha al lector.**

En primer lugar se utiliza para mostrar el **escenario y la situación** que sirve de fondo para la realización de la WebQuest: puede incluir una descripción o una imagen. Si la actividad implica la adopción de determinados **roles** es preciso que estos se establezcan ya en la introducción.

En segundo lugar la introducción debe **atraer la atención del alumno** desde el primer momento. Tal y como afirma Novelino Barato (2004:3): “El texto introductorio debe ser una pieza de comunicación que busque relacionar los probables intereses de los alumnos con el tema de estudio”.

Novelino Barato (2004:3) se lamenta además de que en su experiencia como orientador de creación de WebQuests encuentra con frecuencia introducciones marcadas por el academicismo, centradas en el asunto y no en el lector. Según Novelino Barato (2004) en Pérez Torres (2006:245) se puede conseguir el propósito de redactar una introducción motivadora siguiendo las siguientes pautas:

- Dirigirse directamente al lector utilizando la segunda persona.
- Plantear simulaciones de todo tipo: viajes, traslados en el tiempo, relaciones personales y laborales etc.
- Utilizar metáforas o anécdotas que atraigan la atención de los alumnos.
- Presentar situaciones en las que los alumnos asuman la responsabilidad.
- Hacer preguntas directas al alumno que lo impliquen en la situación.

En Eduteka (2005:4) se aportan otras sugerencias acerca de cómo elaborar una introducción efectiva que se resumen a continuación:

- Plantear el tema o la problemática que se va a tratar utilizando un lenguaje sencillo, creativo y familiar para el estudiante.
- Verificar que se exprese lo estrictamente necesario, de manera clara y comprensible. Los párrafos muy extensos y complejos hacen que el estudiante rápidamente pierda el interés.
- Involucrar al estudiante en el tema y presentárselo desde una perspectiva que resalte por qué es importante para él y cómo lo afecta directa o indirectamente.
- Comunicar al estudiante los objetivos de aprendizaje que se quieren alcanzar con la WebQuest, de manera que pueda saber hacia dónde debe dirigirse y qué se espera que aprenda, haga o desarrolle al realizar la actividad que se plantea.
- Al leer la Introducción, el estudiante debe obtener una idea general, tanto de la actividad que va a realizar, como del producto final que debe presentar; sin

embargo, este aspecto no debe detallarse en la Introducción ya que esto se atiende en las secciones “Tarea” y “Proceso”, que se tratarán más adelante.

- Si el tema es muy complejo, suministrar las definiciones de los conceptos básicos que requiere el estudiante para comprenderlo.

#### 2.1.4.2 La Tarea

El apartado de la tarea merece un especial interés. El propio Dodge (2002) en Pérez Torres (2006:246) considera la tarea como el apartado más importante de una WebQuest.

*La Tarea consiste en una actividad diseñada especialmente para que el estudiante utilice y sintetice la información que ofrecen los Recursos de Internet seleccionados por el docente para desarrollar la WebQuest. Utilizar y sintetizar la información implica saber clasificarla, organizarla, analizarla y transformarla, con el fin de resolver una situación problemática o responder interrogante(s) planteado(s) al estudiante con la Tarea; por ejemplo, determinar cuáles son las principales diferencias entre una cultura y otra, asumir una posición crítica frente a una situación determinada, analizar las ventajas y desventajas de llevar a cabo un proyecto, etc. Estas situaciones problemáticas o interrogantes exigen al estudiante ir más allá de la simple repetición de la información proveniente de los Recursos, de manera que tenga que darle un manejo más profundo (hacer una reflexión, sacar una conclusión, expresar una opinión).*

Eduteka (2005:5)

Diseñar una tarea implica dos actuaciones fundamentales :

En primer lugar se debe especificar el **producto final** de la WebQuest: un mural, una presentación en power point, una página web etc.

En segundo lugar deberá analizarse el **tipo de transformación de la información** que será necesario para realizar dicha tarea. El docente debe asegurarse de que la pregunta o el problema en que se basa la actividad constituya un reto y exija al estudiante ir más allá de la simple repetición de información: debe producir algo nuevo con la información que consultó.

Según Novelino Barato (2004:3) la tarea es el corazón de la WebQuest y los productos que esta sugiere deben ser similares o idénticos a los que forman parte del día a día del mundo. El concepto central es **la autenticidad**. La tarea ha de superar el artificialismo de los contenidos escolares. A continuación el autor comparte con Larsen (1998) su pesar acerca de que muchos de los problemas que los alumnos están intentando resolver en el ámbito escolar sean de carácter abstracto y artificial.

Además de diseñar la Tarea es importante que el docente la comunique al estudiante de manera clara y comprensible. Es preciso que se incluya una descripción detallada de la actividad que incluya una definición clara y minuciosa de la pregunta o problema que el estudiante debe resolver. Todavía no es necesario describir los pasos que debe seguir el estudiante para resolver la Tarea. Esta información se suministra en la parte correspondiente al Proceso, que se tratará más adelante. En la sección Tarea, solo es necesario describir en qué consiste la actividad, de forma tan detallada como sea posible, para facilitar su comprensión, así como una descripción del producto final que se debe elaborar y de la manera como debe ser presentado.

## Taxonomía de tareas

Bernie Dodge (2002) se ocupa en profundidad del apartado que considera más importante en una WebQuest: la tarea. En el imprescindible documento: "Tareotomía del WebQuest: una Taxonomía de Tareas", aporta una clasificación de 12 maneras diferentes de plantear tareas. La clasificación no se ha realizado siguiendo ningún orden determinado, pero las llamadas tareas de repetición se han colocado en primer lugar, porque por su simplicidad se encuentran en el límite de lo que se considera básico para una WebQuest. El propio Dodge (2002) anima a acometer tareas de mayor calado: "¡Ya es hora de ir más allá de los simples recuentos!".

En la siguiente lista se resume la taxonomía de Tareas según Bernie Dodge (2002)

1. **Tareas de repetición:** realizar un trabajo o informe sobre lo que se ha aprendido.
2. **recopilación:** Tomar la información de distintas fuentes y ponerlas en un formato común.
3. **Misterio:** presentar la tarea como un misterio a resolver
4. **Periodísticas:** actuar como periodista que cubre un acontecimiento, recolectando hechos y organizándolos de nuevo en un reportaje.
5. **Diseño:** Crear un producto o un plan de acción para conseguir un objetivo predeterminado bajo unas restricciones establecidas.
6. **Productos creativos:** Producir algún producto con un determinado formato (pintura, cartel, diario, etc.).
7. **Construcción de consenso:** articular, considerar y acomodar distintos puntos de vista, alcanzando un consenso entre las partes.
8. **Persuasión:** desarrollar una argumentación convincente para persuadir a una audiencia determinada.
9. **Autoconocimiento:** lograr, a partir de la exploración de los recursos, un mayor conocimiento de uno mismo.
10. **Analíticas:** Observar cuidadosamente una o varias cosas para encontrar semejanzas o diferencias.
11. **Emisión de un juicio:** emitir un juicio sobre una serie de artículos o temas que son presentados al alumno, después de haber sido valorados y clasificados según varios criterios.
12. **Científicas:** comprender como funciona la ciencia, elaborando y probando hipótesis.

## Las tareas de diseño

Se hace necesario un análisis más detallado de las tareas que Dodge llama de diseño, ya que la la tarea de la WebQuest ideada para esta investigación puede encuadrarse dentro de ese tipo de actividad. Una tarea de diseño, según Dodge (2002:5) requiere que los estudiantes creen un producto que cumpla una meta predeterminada y funcione dentro de restricciones preestablecidas. Un ejemplo clásico de este tipo lo encontramos en la WebQuest denominada: "Design a Canadian Vacation" (Diseño de unas vacaciones en Canadá). Para completar la tarea de esta WebQuest los estudiantes deben crear un itinerario que cumpla con los distintos intereses de una familia determinada.

Según Dodge (2002:6) el elemento clave en una tarea de diseño es que esta tenga **limitaciones auténticas**. Los estudiantes deben actuar conforme a un presupuesto o ajustándose a un marco de restricciones legales o de otro tipo. De lo contrario se estará promoviendo una actitud ilusoria que no encaja dentro del mundo real. Las limitaciones no deben diferenciarse mucho de aquellas a las que se enfrentan los diseñadores reales de esos productos. Sin embargo, a pesar de las restricciones, debe dejarse espacio para la **creatividad** y promoverla dentro de esas limitaciones. Para que esté bien elaborada, una



tarea de diseño requiere además que el producto que se elabore sea **necesitado por alguien en algún sitio**.

### **Sugerencias para elaborar tareas**

En Eduteka (2005:7) se recoge un amplio listado de sugerencias que deben ser tenidas en cuenta al elaborar las tareas. A continuación se recoge una selección y resumen de las que se consideran más significativas para esta investigación:

### **Diseño y contenido de las tareas**

- Establecer objetivos de aprendizaje claros y concretos.
- Pensar en una actividad con la que se puedan alcanzar los objetivos de aprendizaje planteados, poniéndose en el lugar del estudiante e imaginando todos los pasos que este debe seguir para resolverla.
- Pensar en una Tarea que exija al estudiante construir conocimiento nuevo a partir del que ya tiene agregando la información que se le va a dar.
- Verificar que la Tarea se ajuste al tiempo y a los recursos disponibles.
- No proponer una actividad que pida a los estudiantes elaborar más de dos productos. Es preferible que elaboren uno solo concreto y con objetivos bien definidos, que muchos sin una razón lógica.
- Tener en cuenta que una Tarea debe ser interesante, clara, comprensible y significativa para el estudiante.
- Es deseable que la Tarea favorezca la interacción grupal.
- La actividad debe estimular la creatividad del estudiante y permitir varias posibilidades de solución, sin salirse de los lineamientos y objetivos propios de la Tarea.
- Si el tema es muy amplio y complejo, y requiere abordarse desde diferentes perspectivas, es preferible establecer roles y repartirlos entre los estudiantes, de manera que cada uno se encargue de un punto de vista o enfoque y no de todos (posteriormente estos puntos de vista se pueden compartir).

### **Descripción y Comunicación de Tareas:**

- Al describir la Tarea, se debe tratar de dar al estudiante todos los detalles posibles y no omitir información aunque parezca obvia o poco significativa. Las cosas que se “sobreenfocan” suelen malinterpretarse o causar confusión en los alumnos.
- Describir claramente la pregunta o problema que el estudiante debe resolver y anticiparse a las posibles dudas que los estudiantes puedan tener al respecto.
- Especificar las herramientas informáticas que se deben utilizar y describir detalladamente el producto final que el estudiante debe elaborar.
- Especificar la cantidad de tiempo que se requiere para resolver la Tarea. Este dato ayuda a los estudiantes a organizar su tiempo y es muy útil para los docentes que desean replicar la WebQuest.

#### **2.1.4.3 El Proceso**

En el apartado del proceso se describen los **pasos** que deben dar los alumnos para cumplir la tarea final, presentándolos de forma ordenada en relación con cada uno de los roles y también con todo el grupo. Al diseñar el proceso el docente debe tener siempre en mente la tarea final y analizarla y descomponerla para conocer cuáles son las subtareas que se deben ejecutar.

En el proceso también se incluyen los **recursos**: direcciones Web que los alumnos visitan durante la realización de la WebQuest; y el **andamiaje** o ayudas que le van a permitir realizar satisfactoriamente la tarea.

*El Proceso es la secuencia de pasos o subtareas que el estudiante debe seguir para resolver la Tarea de una WebQuest. Todas las Tareas están compuestas por subtareas que el estudiante debe ejecutar de manera lógica y ordenada para alcanzar el objetivo final. Cada subtarea supone un reto para el estudiante, y le exige utilizar diferentes competencias y habilidades.*

EduTEKA (2005:8)

En general el proceso consta de tres momentos:

**Instrucciones para todos los participantes:** información previa que deberá ser seguida por todos aquellos que participan en la WebQuest.

**Instrucciones para cada uno de los roles:** informaciones, recursos y ayudas destinados exclusivamente a cada uno de los roles existentes en la WebQuest.

**Instrucciones para el grupo:** una vez que cada integrante del grupo ha resuelto su tarea. La realización de la tarea final suele implicar a todo el grupo.

Novelino Barato (2004:4) se lamenta acerca de que el proceso de muchas WebQuest no es siempre lo que debería ser, ya que en muchos casos, los procesos propuestos son instrucciones genéricas y poco estructuradas que en lugar de ayudar a los alumnos los encarcelan. Este componente del modelo creado por Dodge exige de los autores una pericia en la elaboración de instrucciones claras, bien estructuradas, adecuadas a las necesidades cognitivas de los alumnos. Redactar procesos es un desafío para los profesores/autores de WebQuest.

## Los recursos

Novelino Barato (2004:4) hace referencia a como las primeras WebQuest separaban en distintas partes Procesos y Recursos. A partir de 1998 Dodge y sus colaboradores percibieron que las fuentes de información indicadas para el estudio no pueden estar aparte en una lista de referencias. Los Recursos deben estar integrados en el Proceso y deben ser indicados en el momento en que los alumnos los precisen. De esta exigencia resulta una estructura bastante distinta de aquella en la que los recursos eran una lista sin vinculación explícita con una determinada actividad.

Una WebQuest se caracteriza porque la mayoría de los recursos que se emplean **proceden de la Web** y porque además los recursos utilizados son **proporcionados por el profesor**. El objetivo es que el alumno pase su tiempo usando la información y no buscándola, para de este modo evitar la dispersión y que los alumnos naveguen a la deriva.

La cuestión de que la elección de los recursos es una competencia del profesor está unida a la WebQuest ya desde su origen. En la celebre clase sobre "Arquetipo" que dio lugar al modelo, los alumnos debían trabajar con algunos recursos disponibles en Internet, pero Dodge no acudió a una frase bastante común en la práctica de los docentes: "investiguen en Internet". En lugar de ello Dodge seleccionó cuidadosamente las fuentes que consideraba necesarias para la ocasión.

Novelino Barato (2004:5) reflexiona sobre la importancia decisiva de la intervención del profesor en la selección de los recursos y se lamenta del dominio en los medios educativos de la idea de que los profesores no deben interferir en las investigaciones que los alumnos pueden realizar en Internet:

*Predomina, en algunos casos una visión de que el constructivismo se confunde con un laissez faire que ve con horror cualquier orientación de los docentes. Esta equiparación de constructivismo con espontaneismo impide que los alumnos sean auxiliados por estructuras que difícilmente descubrirán sin la ayuda de agentes culturales más experimentados.*

Según Adell (2004) en Pérez Torres (2006:258), para encontrar buenos recursos en Internet será necesario que el profesor domine dos habilidades: la primera consiste en **buscar información de manera eficaz** y la segunda es **asegurarse de que los recursos seleccionados son válidos**.

Para encontrar la información, el profesor deberá dominar las herramientas de búsqueda avanzada. Se requiere una actitud atenta. Recursos de interés pueden aparecer en ocasiones en las que no se los está buscando explícitamente. Deberá también evitarse perder aquello que se encuentra para poder recuperarlo en caso necesario.

En Eduteka (205:12) se ofrecen algunas sugerencias que permitirán ofrecer Recursos válidos y pertinentes:

- Verificar que la información de cada uno de los Recursos sea válida y pertinente para el tema de la WebQuest, y que se adecue al grado escolar y a la capacidad cognitiva de los estudiantes.
- Verificar que la información provenga de sitios válidos y confiables, y evaluar críticamente cada una de la páginas Web encontradas.
- Tener siempre en cuenta quién escribe o publica la información.
- Ofrecer al estudiante varias páginas Web sobre un mismo tema. Esto le exige validar, contrastar, analizar y sintetizar datos provenientes de diferentes Recursos.
- Proponer Recursos disponibles en periódicos o revistas en línea. Estos dan al estudiante una visión actual de los diferentes problemas y además, elementos para analizarlos desde diferentes perspectivas.
- Buscar Recursos para cada una de las subtareas. De esta manera se puede verificar si el estudiante dispone de toda la información que necesita.
- Verificar que las direcciones Web de los Recursos estén vigentes.

Los enlaces recopilados se incluyen en el apartado del proceso, distribuidos por roles y junto a aquellas tareas para cuya resolución su consulta es necesaria. El número debe ser suficiente, pero no excesivo. La riqueza y dificultad de los mismos debe ser equitativa. También deberán seleccionarse algunos recursos que serán visitados por todos los miembros del grupo.

## **Andamiaje**

Para poder trabajar en un entorno de las características de Internet, los alumnos necesitan que se les proporcione ayuda. Para dar dicho apoyo se recurre a lo que en inglés se conoce como "scaffolding" (andamiaje)

Tal y como se expone en Novelino Barato (2004:4), dentro de la perspectiva constructivista que inspira el modelo WebQuest, el Proceso es visto como un andamiaje que da seguridad a los aprendices para que estos ultrapasen sus propios límites cognitivos y elaboren un conocimiento capaz de resolver el problema propuesto por la tarea.

Adell (2004) en Pérez Torres (2006:261) ofrece una definición del concepto de andamiaje que resalta el aspecto metafórico del término:

*Un andamio cognitivo es una estructura que, como su contraparte arquitectónica, se levanta para sostener el edificio mientras se construye y que, después, cuando este se sostiene por sí mismo y ya no es necesaria, se retira.*

El concepto de andamiaje se relaciona con las teorías de Vigotsky (1988) acerca de la Zona de Desarrollo Próximo.

*La zona proximal de desarrollo es la distancia entre el nivel actual de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz.*

(en del Río Lugo,1999:1)

De acuerdo con esta definición y tal y como se expone en del Río Lugo (1999:1) las experiencias de aprendizaje no deben ser diseñadas exclusivamente sobre el nivel de desarrollo alcanzado por el niño, sino que sería deseable que se incluyeran también aquellas experiencias de enseñanza-aprendizaje "más difíciles" pero resolubles con un poco de ayuda de otros más capaces. De ser una experiencia individual, el aprendizaje se convierte en un proceso social, donde los otros pueden ser agentes de desarrollo.

En el caso de una WebQuest, el andamiaje está constituido por una serie de ayudas preparadas por el profesor que le permiten alcanzar el éxito en el desarrollo de la tarea, yendo más allá de lo que podría haber hecho por sí mismo de no haber contado con este apoyo.

Según Dodge (2000) en Pérez Torres (2006:263), Existen tres momentos en los que se hace preciso el andamiaje:

- En el momento de la **entrada de información (input)**
- En el momento de la **transformación de información**
- En el momento de **materializar lo solicitado en la tarea (output)**

Esto da lugar a la existencia de 3 tipos diferentes de andamiaje:

**Andamiaje de producción:** conjunto de técnicas que se utilizan para asegurar que los alumnos extraigan la información relevante y necesaria cuando están en contacto con los recursos.

**Andamiaje de transformación:** ayudas para facilitar al alumno la labor de transformar la información obtenida en algo nuevo. Se ayuda al alumno en procesos tales como comparar, contrastar, valorar, decidir, etc.

**Andamiaje de producción:** apoyo que se proporciona por lo general en la última parte del proceso en la que el alumno puede necesitar ayuda para completar la tarea.

Las ayudas o andamios que se proporcionan pueden consistir en guías, plantillas, diccionarios, glosarios, tablas, gráficos etc. Por supuesto la interacción, tanto con el profesor como con los compañeros, puede constituir también un andamio de la WebQuest.

#### 2.1.4.4 Evaluación

Según Novelino Barato (2004:5-6) la evaluación tiene por objeto situar los niveles de desempeño que pueden ser alcanzados dentro de cada característica importante del producto elaborado por los aprendices.

Novelino Barato destaca el hecho de que durante los tres primeros años del modelo WebQuest, la sección de evaluación era rara o inexistente y que incluso en las obras clásicas de Tom March ("Tuskegee Tragedy", por ejemplo) no se incluían actividades evaluativas. El componente Evaluación pasó a integrar una estructura Patrón de WebQuest en el año 1998.

#### La evaluación auténtica

Para tener coherencia con la Tarea, la propuesta evaluativa adoptada para el modelo creado por Dodge caminó en la dirección de **la autenticidad**. Wiggins (1990) en Novelino Barato (2006:5) se ocupa en un imprescindible pasaje de especificar cuando nos encontramos ante una evaluación auténtica:

*La evaluación autentica se dirige a la verificación de las capacidades de los alumnos en la producción de respuestas bien acabadas, completas y basadas en buenos argumentos, en una manifestación de buenos desempeños, o en la confección de productos. Los tests tradicionales generalmente solo piden a los alumnos que seleccionen o escriban respuestas correctas. Sin tener en cuenta razonamientos o fundamentos para las respuestas. (Raramente tienen una oportunidad para planear, revisar, comprobar las respuestas en una prueba típica ni en los caso de preguntas abiertas)*

Según Novelino Barato (2004:6) se puede decir que la evaluación autentica en el ámbito de una WebQuest es aquella que tiene como foco principal la cualidad del producto creado por los alumnos. Evalúa por ejemplo, cosas tales como un programa de radio, una obra teatral, una campaña publicitaria, un discurso para la ministra de Medio Ambiente etc.

Una evaluación desarrollada de esta forma reproduce el modo por el cual un producto es evaluado fuera de la escuela. Novelino Barato (2004:6) se lamenta de que la mayoría de sistemas educativos promuevan procesos evaluativos que prefieren verificar los progresos personales de los alumnos sin preocuparse de los patrones que requiere el mundo mas allá de los muros escolares.

En el mismo sentido en Eduteka (2005:12) se hace referencia a como generalmente, los docentes relacionan la Evaluación con la asignación de una nota o calificación. La Evaluación de una WebQuest debe ir mas allá de eso y formar parte de lo que se ha llamado **Evaluación Formativa o Valoración Integral**.

En (Eduteka, 2005:13) se indica que este tipo de valoración se realiza esencialmente con el propósito de obtener información que permita orientar al estudiante para que alcance los objetivos de aprendizaje establecidos. Esto se logra a partir de un seguimiento constante de su proceso de aprendizaje que se enfoca, por una parte, en cada uno de los aspectos o áreas que influyen en el desempeño del estudiante (su esfuerzo e interés, el nivel de comprensión del tema, las estrategias que utiliza para aprender y para solucionar problemas), y por la otra, en aquellos aspectos que el docente debe cambiar o implementar para mejorar el proceso de enseñanza/aprendizaje.

## La matriz de valoración (Rubric)

La Rubric o matriz de valoración es el método más usado para evaluar WebQuests. Este tipo de evaluación puede ser considerada, tal y como se expone en Pérez Torres (2006:265), como una evaluación auténtica: no utiliza pruebas estandarizadas, sino que mide la actuación de los alumnos como cuando se hace una evaluación de cualquier cosa en el mundo real.

Tal y como se indica en Eduteka (2005:13) la matriz de valoración contiene un listado de aspectos específicos y fundamentales que permiten cuantificar, en base a unos criterios de desempeño definidos, el aprendizaje, los conocimientos y las competencias logrados por el estudiante durante el desarrollo de una WebQuest. La Matriz de Valoración permite al docente establecer diferentes niveles de calidad para cada uno de los criterios de desempeño, y describirlos cualitativamente. Los criterios y niveles de una Matriz de Valoración deben ser justos, claros, consistentes y específicos, y deben estar constantemente disponibles para el estudiante, de manera que pueda verificar por sí mismo si su proceso de aprendizaje va por buen camino.

Una matriz de valoración se diseña, tal y como se indica en Eduteka (2002b:1), de manera que el estudiante pueda ser evaluado en forma "objetiva" y consistente. Al mismo tiempo permite al profesor especificar claramente qué espera del estudiante y cuáles son los criterios con los que se va a calificar un objetivo previamente establecido, un trabajo, una presentación o un reporte escrito, de acuerdo con el tipo de actividad que se desarrolle con los alumnos.

Las Matrices de Valoración se utilizan para darle un valor más auténtico o real, a las calificaciones tradicionales expresadas en números o letras.

La realización de las matrices puede facilitarse mediante la utilización de *Rubistar* (<http://rubistar.4teachers.org/index.php>), herramienta de Internet con versión en español, que ayuda a iniciarse en el desarrollo de las matrices y que ofrece matrices típicas para muchos casos en distintas materias y la posibilidad de modificar esa matriz típica para adaptarla a las necesidades propias.

### 2.1.4.5 Conclusión

Es el último apartado de la WebQuest que está dirigido a los alumnos. La conclusión persigue dos fines: por un lado se **resume** lo que los alumnos han realizado y aprendido al completar la actividad. De este modo se refuerza lo que se ha aprendido y se anima a reflexionar sobre los logros alcanzados. Por otro lado se les **anima** y estimula para seguir aprendiendo. Para ello resulta conveniente estimular la reflexión del estudiante acerca de la importancia del tema para su vida cotidiana o para el medio en el que vive.

En Eduteka (2005:15) se afirma que constituye un error el que muchas WebQuests carezcan de conclusión, así como que esta constituya un listado de ideas sueltas sobre la temática, ofreciendo información sobre el tema como un recurso más, en lugar de expresar una idea central que retroalimente al estudiante y que constituya un comentario final sobre el tema o la actividad que se realizó.

### 2.1.4.5 Los Créditos y la página del profesor

Si como sería deseable, nuestra WebQuest va a ser publicada en la Red, resulta conveniente que incluya un apartado destinado a **los créditos**, en el que se recojan las referencias de los recursos que han sido utilizados: direcciones de internet, imágenes y sonidos etc. Puede ser conveniente que las referencias vayan acompañadas de un agradecimiento a los autores

de los recursos utilizados, así como una aclaración del uso educativo que se le pretende dar.

Una de las grandes ventajas que nos ofrece el modelo WebQuest, es que podemos compartir las actividades creadas con otros colegas. Para facilitar la labor de aquellos profesores que quieran utilizar nuestra WebQuest, se debe incluir la llamada **página del profesor**. En ella debe constar toda la información relevante que pueda ayudar a aquellos que pretendan utilizar la página en otros contextos. La página del profesor debería contener los siguientes aspectos:

- Área o áreas en las que se puede trabajar con la WebQuest diseñada.
- Nivel de los alumnos a los que va dirigida.
- Una breve explicación de los objetivos que se persiguen.
- Una breve explicación de los contenidos tratados y su relación con el currículo.
- Temporalización de la actividad.
- Características de los recursos seleccionados.
- Cualquier sugerencia final que el profesor considere de interés para otros profesores.

### 2.1.5 APRENDIZAJE COOPERATIVO Y WEBQUEST

El aprendizaje cooperativo constituye un punto central de la WebQuest. En una entrevista realizada a Dodge en Novelino Barato (2004:4), el creador de la WebQuest aborda el tema de la importancia de aprender en cooperación. El entrevistador le interroga acerca de su opinión acerca de las siguientes palabras del educador Paulo Freire: “Las personas no se educan solas sino en comunidad de esfuerzos”. Dodge reconoce que su pensamiento no ha sido influido por el de Freire, pero expresa también su convicción de que somos criaturas sociales y aprendemos socialmente. Conviene citar textualmente el siguiente fragmento de la entrevista, porque constituye una valiosa reflexión sobre el papel de la cooperación en el trabajo actual y cómo esta debe integrarse también en los medios educativos y por tanto en la WebQuest:

*Si miramos la fuerza del trabajo actual...el conocimiento está dividido entre los individuos ... en cualquier trabajo. Nadie sabe todo lo que necesita saber. Las cosas se realizan cuando alguien sabe manejar una cámara y otra persona sabe escribir el guión.*

*Colectivamente, evolucionamos y aumentamos el conocimiento ... porque el conocimiento esta distribuido. Es muy lógico enseñar de esta manera*

Bernie Dodge en Novelino Barato (2004:4)

El papel central que se atribuye al trabajo cooperativo en la WebQuest la relaciona de nuevo con las teorías de Vigotsky (1978) en Pérez Torres (2006: 261 y 271). La teoría del desarrollo social de Vigotsky mantiene que el desarrollo cognitivo y el aprendizaje de los niños se beneficia de las interacciones socioculturales, es decir el aprendizaje se favorece si se produce en condiciones de interacción social.

Según Brucklacher y Gembert (1999) en Pérez Torres (2006:272) la Webquest constituye una buena estrategia de colaboración para que se dé el trabajo cooperativo; sin embargo los autores recuerdan que el trabajo en grupo con el ordenador no significa que automáticamente se esté promoviendo la cooperación.

En el mismo sentido se expresa Novelino Barato (2004:4), según el autor no basta decir que la tarea será un trabajo de grupo y que los miembros de cada equipo deberán asumir

diversas responsabilidades en el trabajo. En los ambientes laborales, el aprendizaje cooperativo fluye sin planteamiento, sin embargo el ambiente educativo exige invenciones que puedan atrapar a los alumnos en actividades socio-cognitivas atrayentes. El Proceso de una WebQuest debe suponer una trama que envuelva al alumno en papeles de especialistas cooperando para resolver un problema de interés común. Esto exige algunas dosis de creatividad, ya que los papeles sugeridos que deberán ser desempeñados por los alumnos han de tener un mínimo de credibilidad.

Según Johnson et al. (1998) en Pérez Torres (2006:271), en un buen entorno de trabajo cooperativo se dan las siguientes condiciones :

**Interdependencia positiva:** los miembros del grupo perciben que el éxito depende de todos ellos.

**Promoción de la interacción:** los alumnos colaboran unos con otros, aplaudiéndose y ayudándose a lo largo de la tarea.

**Responsabilidad a nivel individual y grupal.**

**Desarrollo de destrezas interpersonales en grupos pequeños:** La mayoría de los alumnos necesitan aprender cómo se trabaja en colaboración.

**Tratamiento del grupo:** implica que a lo largo del proceso se debe discutir cómo mejorar la eficacia del grupo.

## 2.1.6 MOTIVACIÓN Y WEBQUEST

Un aspecto, que destacan la mayoría de docentes que han puesto en práctica el modelo WebQuest, es que es una actividad muy motivadora para los participantes (Spanfelner, 2000; Kelly, 2000; Blanco Suárez, 2001 en Pérez Torres, 2006:272)

Keller (1983, 1987, 1999) en Pérez Torres (2006:273) identifica cuatro estrategias para lograr que una actividad instructiva sea motivadora: estrategias de **atención, relevancia, confianza y satisfacción**. March (2003) en Pérez Torres (2006:273) considera que la motivación puede ser también un filtro para distinguir una WebQuest auténtica de la que no lo es. March analiza el aspecto motivacional de la WebQuest tomando como referencia las estrategias definidas por Keller.

Según March la mejor forma de lograr **la atención y la relevancia** en una WebQuest consiste en elegir un aspecto del tema que resulte atractivo para los alumnos y sobre él elaborar una tarea de aprendizaje auténtica, en la que el alumno se involucre para comprender o resolver un problema real. La pregunta esencial constituye un elemento motivador, por el simple hecho de que el alumno necesita una respuesta. **La confianza** se logra mediante un andamiaje sólido que impulse y estimule a los alumnos en los momentos críticos del proceso. La división de los alumnos en roles aumenta la responsabilidad personal de los mismos lo que repercutirá también en la confianza. **La satisfacción** se relaciona también con el uso de recursos auténticos de la Web y con el contacto con el mundo real.

## 2.1.7 DIFUSIÓN DEL MODELO WEBQUEST

Desde la aparición de Internet, la WebQuest se ha convertido en el modelo de instrucción más extendido en la Red. Cuando en 1995 el nombre de WebQuest fue elegido por Bernie Dodge no aparecía en ningún buscador. Al escribir WebQuest en el motor de búsqueda google a 21 de junio de 2007 nos encontramos con 2.990.000 resultados que contienen el término. Dichos datos muestran sin duda la enorme expansión que ha experimentado el modelo. La página de Bernie Dodge ([www.webquest.org](http://www.webquest.org)) es la que aparece en primer lugar.



En una búsqueda en la misma fecha en google de páginas en español en las que aparezca el término WebQuest, nos encontramos con la cifra de 652.000. La página de Isabel Pérez Torres (<http://www.isabelperez.com/webquest/index.htm>) es la que ocupa el primer lugar del buscador:

Según Pérez Torres (2006:287) son dos los motivos fundamentales que han favorecido la propagación de la WebQuest. En primer lugar la importancia que Internet ha cobrado en el mundo educativo y en segundo lugar el hecho de que Dodge ha seguido siempre el siguiente principio: para que una innovación se institucionalice es necesario que los creadores del proyecto la compartan deliberadamente. Esa ha sido la actitud que tanto Dodge como March han tenido desde el principio, compartiendo materiales a través de la Web y desarrollando y difundiendo el modelo a través de talleres y cursos para profesores. Sorprendentemente ninguno de los dos ha escrito ningún libro sobre WebQuest ni publicado ninguna investigación de carácter académico.

### 2.1.8 INVESTIGACIÓN EN TORNO A LA WEBQUEST

La investigación en torno al modelo WebQuest no es demasiado abundante. Bernie Dodge (chat 2003) en Pérez Torres (2006:304) afirma que que los posibles investigadores le han comentado en numerosas ocasiones a través del correo electrónico, que sus directores de tesis opinan que la WebQuest no es buen tema a investigar por la falta de documentación al respecto. Dodge no considera que la falta de documentación pueda esgrimirse como justificación para no recomendar la investigación sobre la WebQuest. Al respecto comenta irónicamente que la WebQuest no es un modelo que ha caído del cielo desde el planeta "Krypton". Es un modelo directamente relacionado con conceptos como el andamiaje, el aprendizaje cooperativo, el aprendizaje basado en problemas y sobre esos temas existe una amplia literatura sobre la que se puede basar una investigación.

De los trabajos existentes habría que referirse en primer lugar a una serie de ellos que se ocupan de describir la experiencia de poner en práctica una WebQuest desde la observación del profesor, pero sin ofrecer resultados o datos concretos al respecto.

**Spanfelner (2000) y Wetzel (2001)** en Pérez Torres (2006:297 y 298) destacan el entusiasmo y satisfacción que se ha observado en los participantes en la actividad. **Dutt Doner et al. (2000)** destacan la utilidad de la Webquest cuando se desea que los alumnos hagan buen uso del tiempo. **Kelly (2000)** en Pérez Torres (2006:298) afirma que los alumnos reconocen haber comprendido mejor el tema y haber disfrutado con la actividad.

En cuanto a los trabajos en los que se lleva a cabo una investigación sobre la WebQuest en la que se miden datos cualitativos y cuantitativos habría que destacar los siguientes:

**Blanco Suárez (2001)** en Pérez Torres (2006:301) investiga utilizando un grupo experimental y otro de control y llega a la conclusión de que la WebQuest influye positivamente la disposición al trabajo en grupo, el grado de cooperación entre iguales y el aprendizaje significativo.

**Castronova (2002)** en Pérez Torres (2006:301) comparó en un estudio con 4 profesores y 87 alumnos, la forma de enseñanza tradicional con el modelo WebQuest. Los resultados no mostraron diferencias en los conocimientos adquiridos, pero si que la WebQuest se mostró mucho más eficaz en los aspectos de la implicación, las interacciones y el trabajo en grupo. Castronova concluye que una solución inteligente sería la de combinar WebQuest y metodología tradicional.

### 3.2 LA WEBQUEST Y LA ENSEÑANZA–APRENDIZAJE DE UNA LENGUA EXTRANJERA

Hemos visto la enorme difusión que está alcanzando el modelo WebQuest; sin embargo, en opinión del propio Dodge (2003) en Pérez Torres (2006:295) no existen tantos ni tan apropiados ejemplos de WebQuests destinadas a las lenguas extranjeras como en otras áreas.

Las razón de esta escasez puede encontrarse en que el diseño de una buena WebQuest para L2 es por lo general mucho más complejo que cuando se hace para una materia que se imparte en la lengua materna.

A pesar de las dificultades, son también muchos los beneficios que pueden derivarse de su aplicación. La WebQuest puede constituir una herramienta de enorme valor para usar Internet en el aula de ELE de un modo estructurado, atrayente y eficaz. Dos de los aspectos considerados en la actualidad como fundamentales por los estudiosos de la enseñanza y aprendizaje de las lenguas extranjeras: **la motivación y el trabajo cooperativo**, son a su vez, como ya se ha señalado al describir los aspectos generales del modelo, atributos de gran importancia de la WebQuest; aunque el aspecto que más puede llamar la atención de la WebQuest, desde el punto de vista de la enseñanza y aprendizaje de lenguas, es la relación directa que se puede establecer entre este modelo y el enfoque predominante en la actualidad en la didáctica de lenguas extranjeras: **la Enseñanza mediante Tareas**. Conviene, por tanto, realizar una revisión pormenorizada de este enfoque y de su relación con el modelo WebQuest.

#### 3.2.1 LA ENSEÑANZA MEDIANTE TAREAS

La Enseñanza de la Lengua mediante Tareas constituye actualmente el enfoque predominante en la didáctica de las lenguas extranjeras. Desde este enfoque, se entiende por **tarea** aquella actividad lingüística en la que predomina el significado sobre la forma. Para los partidarios de este modo de enseñar, el uso de las tareas en el aula no debería ser un ocasional complemento de otros contenidos: ocuparían un papel central, como bloques de construcción del programa. Una concepción de este tipo supone una ruptura con el enfoque tradicional, para el que la forma lingüística es el principal principio organizativo.

J. Zanón (1999) en J. Arzamendi *et al.* (2003:107), uno de los autores que más se ha ocupado de describir el enfoque, afirma que la enseñanza mediante tareas no es un método. Es una propuesta evolucionada dentro del enfoque comunicativo. La base de la Enseñanza Mediante Tareas radica en un concepto avanzado del lenguaje y de su aprendizaje: la organización de las tareas de una unidad de trabajo atiende al carácter instrumental del lenguaje. Es decir, se plantea un objetivo final o producto final para la unidad que actúa de motor de todo el trabajo.

D. Nunán (1989) en J. Zanón (1995:1) define tarea como: "(...) una unidad de trabajo en el aula, que implique a los aprendices en la comprensión, manipulación, producción o interacción en la L2, mientras su atención se halla concentrada prioritariamente en el significado más que en la forma".

Uno de los pioneros de la enseñanza de la lengua mediante tareas es N.S Prabhu. En J. Arzamendi *et al.* (2003:109) se resume el pensamiento al respecto del autor. N. S Prabhu considera que la lengua, tanto en su competencia comunicativa como lingüística, se adquiere como resultado de tratar con el significado y no de centrar la atención en la estructura. El acto mental de razonar es lo que pone en movimiento el proceso de adquisición, y en la clase de lengua las tareas se conciben como el mejor medio para hacerlo. Los alumnos se centran en la tarea, no en la lengua y en caso de que se centren en esta, es únicamente para completar la tarea.

Resulta casi imposible no encontrar **puntos en común entre la enseñanza de la lengua mediante tareas y el modelo WebQuest**, de tal forma que podría llegar a afirmarse como lo hace M.P Hernández Mercedes (2007) que la WebQuest no es más que una aplicación diferente de tal enfoque:

*Como podemos observar, esta división de las WQ recuerda mucho al modelo del Enfoque por Tareas con algunas variantes. En realidad, no se trata más que de una aplicación diferente de tal enfoque; una aplicación en la que pasamos del aula presencial, como espacio natural, al aula multimedia, o al aula presencial dotada de ordenadores, que se sirve fundamentalmente de recursos web preseleccionados y en la que “la práctica informática” adquiere relieve.*

En el mismo sentido, Pérez Torres (2006:311) comenta que la WebQuest es otra manera de instruir desde este enfoque metodológico y recuerda como el propio Dodge (2002, 1998) considera a la tarea como la parte más importante de una WebQuest, ya que esta representa la actuación en que culminan todas las actividades del aprendizaje.

E. Martín Peris y N. Sans (2000) en I.Martín (2003:132) - autores del primer manual de español como lengua extranjera, que adopta los principios generales del enfoque mediante tareas – resumen algunos de los aspectos fundamentales en los que se basa este modo de enseñar. Los autores afirman que los alumnos deben servirse de la lengua para llevar a cabo una **actividad comparable a las actuaciones lingüísticas externas**. Las actuaciones de los alumnos están ligadas a una intención extralingüística, es decir, los alumnos se sirven de la lengua para lograr un fin. Las tareas se mueven además en unidades lingüísticas de rango superior (texto y discurso). Existe una **tarea final**, que constituye el motor de todo el proceso. Las tareas deben constituir además una **cadena auténtica**, de tal modo que, la realización de una incida en las siguientes.

Una WebQuest bien planteada, según los principios que se han expuesto al ocuparnos de los aspectos generales del modelo, debería satisfacer las observaciones de estos dos autores acerca de la enseñanza por tareas:

La WebQuest envuelve a los alumnos en tareas reales: similares a las que se realizan fuera del aula. Este aspecto se favorece mediante la asignación de roles que sean capaces de llevar a los alumnos más allá de los muros de la escuela.

La tarea final, es considerada como el elemento fundamental de la WebQuest y en torno a esta se organiza toda la actividad.

Para lograr la tarea final se establecen una serie de subtarear que conducen a la realización de esta. La disposición de las mismas se establece del mismo modo en el que se haría si se persiguiera un objetivo similar fuera del aula.

### **Integración de las destrezas**

Otro aspecto a destacar de la enseñanza por tareas, que también encuentra fácil acomodo en el modelo WebQuest, es el hecho de que según este enfoque las diferentes destrezas lingüísticas no se tratan de forma aislada, sino integrada. Este hecho esta relacionado con la autenticidad de la tarea.

En las actividades que realizamos en la vida real no solo leemos, hablamos, escribimos o escuchamos. En la mayoría de las ocasiones estas destrezas se simultanean o alternan de forma lógica. Paradojicamente, en la enseñanza tradicional de lenguas extranjeras, las destrezas se trataban de forma aislada, distribuidas en actividades sueltas y sin continuidad.

Mediante el modelo WebQuest resulta evidente la posibilidad de integrar las destrezas de la lectura y escritura; pero cada vez es más frecuente utilizar recursos sonoros y visuales que permitirían también desarrollar la destreza de la comprensión oral. Además no resulta ni mucho menos necesario que toda la interacción que se desarrolle durante la puesta en práctica de una WebQuest se realice a través de la Web: una forma habitual de favorecer la expresión oral es la de proponer una tarea final que consista en realizar algún tipo de presentación oral a los compañeros. Esta presentación se realizaría en la lengua meta y constituye también una oportunidad para que la audiencia pueda a su vez practicar la comprensión oral.

Durante el desarrollo de una WebQuest, se favorece no solo que las destrezas se integren, sino también que la **integración se haga de forma natural**, es decir, las destrezas se distribuyen y alternan siguiendo una secuencia lógica que sería la misma en la que las utilizamos cuando lo hacemos para realizar una tarea en nuestra lengua materna.

### Los materiales auténticos

Otro aspecto que acerca las WebQuests a la enseñanza por tareas, es el hecho de que mediante estas se facilita la exposición a materiales auténticos. En la actualidad predomina la idea de que la adquisición de la lengua se ve favorecida al manipular materiales auténticos, por lo que se consideran poco adecuados aquellos materiales tradicionales que consistían en la acumulación exagerada de estructuras lingüísticas.

Parece evidente que la Web pone a disposición de los aprendientes de una L2 un universo inagotable de materiales auténticos. El baño de inmersión en la lengua meta (Oller, 1996) a través de materiales auténticos (Little, et al., 1989) es uno de los aspectos que se mencionan en J. Pujolà (2004:65) acerca de la pertinencia del uso de Internet en las aulas de idiomas.

La WebQuest resulta un modo valioso de manejar todo ese caudal de recursos auténticos a nuestra disposición. Ya se señaló al comentar el apartado de los recursos de la WebQuest, que es el profesor el encargado de seleccionar los recursos, contrariamente a la forma tradicional de utilizar internet en el aula de idiomas que consistía en la transmisión de la orden "investiguen en Internet". Resulta algo ingenuo considerar que la adquisición de la lengua se va a producir al estar expuesto a una avalancha de material, no necesariamente adecuado ni a nuestro propósito ni al nivel de los alumnos.

A este respecto resulta de interés recordar la **Hipótesis del Input Comprensible** (en inglés, *Comprehensible Input Hypothesis*) de S. Krashen en Hockly (2003:23), según la cual, los alumnos únicamente pueden avanzar en la apropiación de una L2 cuando están expuestos a una lengua que, además de resultarles comprensible, presenta una complejidad gramatical un nivel por encima de su competencia actual en la segunda lengua (i+1).

La Hipótesis de S. Krashen puede relacionarse de nuevo con las teorías de Vygotski y su **Zona de Desarrollo Próximo** que ya se comentaron al abordar los aspectos generales de la WebQuest. El método WebQuest permite trabajar con Internet de manera constructiva, ya que el diseñador puede seleccionar aquellos recursos adecuados al objetivo que se persigue, pero también al nivel de adquisición de los alumnos, de manera que en la medida de lo posible consituyan un input comprensible para estos.

El concepto de autenticidad es ampliado por H.G Widdowson en S. Pueyo (2003:38). El autor opina que **la autenticidad del texto radica en la respuesta que el autor aporta al mismo**. Se debe permitir, por tanto, que los alumnos respondan del mismo modo en el que lo harían en la vida real. La tarea que los alumnos deben realizar, resulta tan importante como el texto mismo. En la misma línea de pensamiento L. van Lier (1981) en S. Pueyo (2003:39) habla acerca de que debe existir una **autenticidad de propósito**, ya que el documento y su uso deben ser adecuados al fin que se persigue.

Es en esta concepción de la autenticidad del texto donde la WebQuest adquiere mayor valor si cabe para la enseñanza de una L2. Los participantes en una WebQuest manipulan materiales auténticos y lo hacen siguiendo un propósito igualmente auténtico. Los roles asignados propician que la respuesta que se dé ante los textos sea similar a las que se observan en el mundo real. En este caso los alumnos no deben manipular estructuras ni tan siquiera contestar a las clásicas tareas de comprensión de verdadero o falso. Lo que en este caso se les pide es que se enfrenten al texto de la misma forma en que lo harían en una situación real cuando utilizan su lengua materna.

### **Atención a la forma**

N.S Prabhu podría representar la versión “más dura” de la Enseñanza Mediante Tareas. En la actualidad, y ya desde finales de los noventa se ha incorporado la creencia de que resulta necesario centrar un poco la atención en la forma para aprender eficazmente una lengua. J. Willis (1996) en J.Arzamendi *et al.* (2003:112) ofrece una propuesta basada en tareas en la que existe un estadio en el que claramente se presta atención a la lengua. D. Willis concibe el aprendizaje mediante tareas como una combinación de las mejores ideas de la Enseñanza Comunicativa de la Lengua con una focalización organizada en la forma de la lengua.

En el mismo sentido LM. Long, 1994; S. Estaire y J. Zanón, 1994 en J. Arzamendi et al. (2003:108) hablan de **tareas posibilitadoras** cuando la actividad que realizan los alumnos está centrada en los contenidos lingüísticos (en las formas), mientras que las **tareas comunicativas** serían aquellas en las que el énfasis de la tarea recae sobre la manipulación de la información, estando los alumnos más pendientes del significado que de los aspectos formales.

La atención a la forma constituye un principio perfectamente aplicable al diseño de una WebQuest. Las llamadas tareas posibilitadoras podrían integrarse en el andamiaje de la WebQuest o también durante la fase previa de preparación para la misma. Resulta sin duda un reto para los diseñadores de WebQuest de idiomas, pero tal y como se verá más adelante puede constituir una manera de superar los obstáculos que supone el planteamiento de una WebQuest para L2.

### **2.2.3 OBSTÁCULOS Y POSIBLES SOLUCIONES PARA LA APLICACIÓN DEL MODELO WEBQUEST A LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE LENGUAS EXTRANJERAS.**

Ya se ha destacado la escasa difusión que el modelo WebQuest ha tenido en la enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera. Esta circunstancia puede deberse a las dificultades que pueden presentarse, tanto durante el diseño, como en la puesta en práctica con los alumnos. Estas dificultades, aunque importantes, no son en absoluto insalvables. El principal obstáculo que nos vamos a encontrar es el de diseñar una WebQuest que sea adecuada al nivel lingüístico de nuestros alumnos.

#### **El nivel de los alumnos**

La exposición a materiales auténticos resulta fácil de asegurar, pero mucho más complicado resulta seleccionar materiales que sean adecuados al nivel de conocimiento de lengua de los alumnos, así como que el alumno tenga la competencia necesaria para resolver la tarea haciendo uso de la lengua meta.

La situación de un alumno frente a una WebQuest de segundas lenguas es muy diferente a la que puede tener frente a una de cualquier otra materia cursada en su lengua materna. En este caso el alumno puede adquirir los contenidos ayudándose con facilidad de la lectura y otros recursos. Además la transformación y producción de la tarea será mucho más sencilla.

Lo contrario ocurre durante la realización de una WebQuest para L2. El alumno no domina el lenguaje y por tanto la lengua puede convertirse en un obstáculo que dificulte la realización de la tarea. En primer lugar, el alumno debe comprender el proceso, que está explicado en una lengua que no es la suya. Además deberá comprender la información que los recursos le proporcionan y transformarla utilizando también una lengua que no domina. Si el alumno se siente incapacitado para realizar la tarea, la motivación decrecerá.

Tal y como se expone en Pérez Torres (2006:315) los procesos cognitivos que el alumno lleva a cabo cuando lee en una primera lengua no son los mismos que cuando lo hace en una segunda lengua. Cuando se lee en una segunda lengua los procesos suelen ser de abajo arriba: comprender primero las palabras y las relaciones sintácticas del texto, algo que en un lector de primera lengua es automático. El lector de segunda lengua utiliza además mucho menos su conocimiento previo.

Evidentemente resulta mucho más problemática la aplicación de la WebQuest cuando se trata de alumnos de nivel elemental o intermedio. A niveles avanzados se pueden plantear tareas de mayor complejidad.

Los problemas comentados no son insuperables. En Pérez Torres (2006:316) se resumen algunas de las posibles soluciones:

- Proporcionar más información previa sobre el tema y la tarea en sí
- Aportar un andamiaje más abundante y consistente.
- Integrar la WebQuest dentro de una unidad mayor que comienza antes de la WebQuest y que puede continuar después de ella.
- Adaptar la complejidad de la tarea al nivel de los alumnos: se trata de ser realistas y no plantear tareas que superen el nivel de los alumnos. Esto puede suponer que en ocasiones se roce el nivel de lo que se considera una WebQuest, pero en ocasiones tal vez esto sea preferible.

El seguir estas recomendaciones no significa ni mucho menos que nos estemos apartando del modelo, ya que estas propuestas no son en absoluto ajenas a la WebQuest:

En primer lugar, el andamiaje constituye un elemento básico para el diseño de una WebQuest, ya que este proporciona la ayuda y la confianza necesaria para que el alumno pueda realizar una tarea, que no podría realizar por sí solo. El andamiaje deberá en este caso adaptarse a las necesidades de un aprendiente de lenguas extranjeras, tratándose de minimizar los obstáculos que el nivel lingüístico del alumno puede ocasionar.

En cuanto al conocimiento previo, March (2000) en Pérez Torres (2006:317) considera que una WebQuest debe incluir una fase destinada al mismo. March considera fundamental conectar la WebQuest con las actividades previas y posteriores a su realización para conseguir un aprendizaje más eficaz.

### **2.2.3 DOCUMENTACIÓN E INVESTIGACIÓN SOBRE WEBQUEST Y LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE UNA LENGUA EXTRANJERA**

Si ya se comentó que la documentación e investigación sobre el modelo WebQuest era escasa, aquella en torno a la WebQuest y la enseñanza de una L2 lo es mucho más. Pérez Torres (2006:297) ha analizado la documentación existente y ha llegado a la conclusión de que tan solo en contados casos se ocupa realmente de analizar el modelo desde el punto de vista del aprendizaje de una L2. En la mayoría de las ocasiones el análisis se limita a definir las partes y atributos de una WebQuest, sin que existan muchas diferencias con respecto a las demás áreas y sin aportar conclusiones novedosas en relación al aprendizaje de una lengua extranjera.

En cuanto a la investigación sobre WebQuest y aprendizaje de idiomas Pérez Torres (2006:303) declara no haber podido encontrar ninguna referencia al respecto. Tan solo constata la existencia de numerosas personas que están interesadas en la temática y han trabajado con la WebQuest en el área de segundas lenguas.

La investigación realizada por la propia **Pérez Torres (2006)** se convierte, por tanto, en la única referencia disponible al respecto. Pérez Torres realiza su tesis doctoral en torno al tema: *“Diseño de WebQuest para la Enseñanza – Aprendizaje del Inglés como Lengua Extranjera: aplicaciones en la adquisición del vocabulario y la destreza lectora.”*

La investigación contiene una extensa base teórica, que revisa pormenorizadamente el modelo WebQuest y sus aplicaciones en el campo de la Enseñanza – Aprendizaje de Lenguas Extranjeras.

Pérez Torres (2006:320) aporta también una definición de WebQuest para L2

*Una WebQuest para la enseñanza – aprendizaje de una L2 es una actividad orientada a la investigación en un contexto temático relevante, utilizando recursos de la Web, en la que el desarrollo de la tarea que culmina la actividad impulsa procesos cognitivos de orden superior y coadyuva a que el alumno ponga en práctica las destrezas lingüísticas, apoyado en un conjunto de andamios lingüísticos y procedimentales y en un entorno de cooperación.*

En el marco de la investigación se crea una WebQuest (“Today’s News”: [http://www.ugr.es/~inped/module4\\_4/m4\\_2.html](http://www.ugr.es/~inped/module4_4/m4_2.html)) que tiene como tema la prensa inglesa. Se pretende demostrar como la participación en dicha WebQuest incide positivamente en la adquisición de vocabulario y en la mejora de la destreza lectora. Además se pretende encontrar respuesta a una serie de interrogantes del modelo WebQuest.

Los resultados obtenidos por Pérez Torres (2006:511) confirman que la WebQuest es una estrategia altamente eficaz para la **adquisición del vocabulario y la mejora de la destreza lectora**. Se concluye que la WebQuest ofrece la extraordinaria oportunidad de trabajar diferentes campos léxicos y es sobre todo adecuada para tratar temas conectados con el mundo real y actual. La práctica de la lectura mediante la WebQuest es un excelente medio para incrementar la comprensión lectora, la velocidad lectora y la aplicación de las estrategias de lectura.

La investigación confirma también que la WebQuest resulta ser una **actividad altamente motivadora**, debido en gran parte al fomento de la autonomía del aprendizaje que propicia y al uso de materiales auténticos relacionados con el mundo real.

Pérez Torres (2006:320) aporta además una serie de principios para el diseño de una WebQuest para lenguas extranjeras:

- La WebQuest debe fomentar el uso significativo de la segunda lengua, utilizando materiales auténticos de la Web.
- El nivel de conocimiento lingüístico de los alumnos será decisivo para el diseño tanto de la tarea como del proceso. A menor nivel, debe corresponder una tarea menos compleja o un mayor apoyo en la parte del andamiaje lingüístico.
- Se deben establecer los objetivos lingüísticos y no lingüísticos que se quieren alcanzar.
- La tarea debe estar orientada a la consecución de dichos objetivos.
- El resultado de la tarea será un producto que implique el uso significativo y comunicativo de la lengua y no una simple actividad lingüística no comunicativa.
- El proceso estará apoyado por un andamiaje abundante y adecuado a las necesidades de los alumnos que incluirá:

- Una fase de activación del conocimiento previo.
- Actividades que ayuden a superar los aspectos léxicos y sintácticos que puedan presentar dificultades.
- Todo tipo de guías y ayudas necesarias para que el alumno pueda completar la tarea y cumplir con los objetivos previstos.
  - La WebQuest debe estar integrada en el currículo como continuidad a otra actividad que la incluya.
  - La WebQuest debe orientarse a las destrezas que se quieren promover, pudiendo integrar varias a lo largo del desarrollo de la misma.

#### **2.2.4 LA WEBQUEST Y LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE ELE**

Ya se ha puesto de manifiesto la escasez de WebQuest dedicadas a la enseñanza – aprendizaje de segundas lenguas. En el campo de ELE esta carencia se acrecienta mucho más, posiblemente porque el modelo no haya sido todavía suficientemente difundido entre los profesores del área y existan todavía muchos que ni siquiera conozcan su existencia.

Hernández Mercedes ha compilado para la revista digital de didáctica de ELE Marcoele (<http://www.marcoele.com/index.html>) una serie de WebQuest dedicadas a la enseñanza del español como lengua extranjera. El objetivo que se persigue es el de reseñar y enlazar WebQuests para ELE existentes en la red.

El directorio contiene 24 WebQuest ( a 30 de junio de 2007):

- 1 para el nivel A1 del Marco de Referencia Europeo.
- 6 para el nivel A2.
- 11 para el nivel B1.
- 3 para el nivel B2.
- 2 para el nivel C1.
- 1 para el nivel C2.

24 WebQuest no parecen demasiadas si se tiene en cuenta que el directorio recoge las aportaciones de profesionales repartidos por todo el mundo.

Además de la realización de este directorio, Hernández Mercedes es la única referencia encontrada que se ha ocupado de la temática de la WebQuest aplicada a la enseñanza – aprendizaje de ELE. En su aportación a la revista digital Marcoele, Hernández Mercedes (2007) no pretende presentar conclusiones novedosas en cuanto a la temática, sino más bien contribuir a presentar y difundir el modelo entre otros profesores:

*Personalmente creo que esta metodología es perfectamente aplicable a este ámbito y que ha llegado el momento de que los profesores despertemos a esta nueva realidad.*

En su aportación se ocupa, por tanto, de la WebQuest desde un punto de vista general: define el modelo y presenta sus partes. También se destaca la relación existente entre la WebQuest y el enfoque por tareas. Se pretende que cada vez más profesionales se interesen por este tipo de actividad: utilicen en sus clases las ya existentes y diseñen otras nuevas.

Para facilitar la labor de aquellos docentes no familiarizados con la creación de páginas Webs, se aporta un generador de WebQuests que permite crear una WebQuest utilizando una plantilla predeterminada. La WebQuest creada quedara alojada en el directorio de la



revista. De esta forma cualquier docente que se interese por la temática podrá, con independencia de sus conocimientos técnicos, realizar sus aportaciones.

Hernandez Mercedes realiza una novedosa propuesta: aunque lo ideal según su opinión sería que los docentes contribuyeran creando WebQuests, podría resultar de interés redireccionar las ya existentes para diversas materias, que con las adaptaciones necesarias, pudieran utilizarse en el aula de ELE. Esta propuesta responde, según la opinión de la autora, a un deseo de rentabilizar y darle más sentido a un material de libre disposición.

Las WebQuests existentes, si se realizan las adaptaciones pertinentes y sobre todo aquellas dedicadas a las áreas de humanidades, pueden ser utilizadas en el aula de ELE. Esta aplicación será naturalmente mucho más fácil en los niveles superiores. En los niveles inicial e intermedio la adaptación resulta más complicada, ya que deberán realizarse más cambios.

Con el propósito de dotar a los centros de un buen banco de materiales se propone una plantilla de clasificación de las WebQuests ya existentes. Dicha plantilla contiene los siguientes apartados:

- Título
- Dirección Web
- Etapas (en origen) / Nivel del Marco de Referencia Europeo
- Área (en origen)
- Calificación del grado de aplicabilidad de la misma
- Grado de dificultad de la adaptación
- Notas

Utilizando dicha plantilla en la revista Marcoele se incluye también un directorio de WQ creadas para otras áreas, pero que son de utilidad para ELE. Dicho directorio cuenta a fecha de 26 de junio de 2007 con 28 propuestas.

### **3.OBJETIVOS DEL ESTUDIO**

**Objetivo General:** demostrar que la WebQuest, según el modelo que se propone, es una actividad valiosa para la Enseñanza – Aprendizaje de Lenguas Extranjeras.

#### **Objetivos específicos:**

1. Crear una WebQuest acorde al contexto en el que trabajo y también a los criterios teóricos existentes acerca del modelo WebQuest y la Enseñanza – Aprendizaje de Lenguas Extranjeras.
2. Mostrar como, de la aplicación del modelo WebQuest a la Enseñanza – Aprendizaje de Lenguas Extranjeras, se derivan beneficios en los ámbitos de la motivación, trabajo cooperativo y comunicación significativa en la lengua meta.
3. Proponer una plantilla para el diseño y valoración de WebQuests para lenguas extranjeras.

#### **Preguntas de investigación**

Los objetivos 1 y 2 se concretan en preguntas de investigación. Las preguntas se han elaborado partiendo de los criterios teóricos expuestos en el capítulo destinado al estado de la cuestión. La respuesta a estas preguntas será la base del análisis que se realiza en el apartado que se ocupa de los resultados.

**Objetivo 1** Crear una WebQuest acorde al contexto en el que trabajo y también a los criterios teóricos existentes acerca del modelo WebQuest y la Enseñanza – Aprendizaje de Lenguas Extranjeras.

#### **Aspectos generales de la WebQuest**

1. ¿Es necesario el uso de Internet para lograr los objetivos propuestos?
2. ¿Están los objetivos relacionados con el curriculum?
3. ¿Conecta el tema con los intereses de los alumnos?
4. ¿Es el diseño de la WebQuest atractivo?
5. ¿Resulta fácil navegar por la página?
6. ¿Lo aprendido puede utilizarse fuera del aula?

#### **Aspectos referentes a la introducción de la WebQuest**

1. ¿Prepara al alumno para afrontar la actividad? ¿Se presenta la situación y se establecen los roles?
2. ¿Motiva al alumno?

#### **Aspectos referentes a la tarea de la WebQuest**

1. ¿Se especifica el producto físico que se debe elaborar?
2. ¿Se requiere la utilización de diversas fuentes para la elaboración de la misma?
3. ¿Existe una transformación de la información? ¿Podría contestarse la tarea copiando o pegando?
4. ¿Es la tarea auténtica (similar a las que se realizan fuera de la escuela)?
5. ¿Existen limitaciones o restricciones como las que se dan en el mundo real?

### **Aspectos referentes al proceso de la WebQuest**

1. ¿Están bien establecidos los roles?
2. ¿Resulta el proceso fácil de entender?
3. ¿Es una cadena auténtica que conduce a la tarea?
4. ¿Son los recursos suficientes, útiles, de calidad, fiables y adecuados al nivel de los alumnos?
5. ¿Es el andamiaje suficiente, útil y de calidad?
6. ¿Existe un andamiaje que facilite la recepción, transformación y producción de la información?

### **Aspectos referentes a la evaluación de la WebQuest**

1. ¿La evaluación es auténtica (similar a las que se realizan fuera de la escuela)?
2. ¿Permite comprobar si se cumplieron los objetivos?
3. ¿Se especifican los diferentes grados de consecución mediante una matriz de valoración?
4. ¿Los criterios son claros y justos?

### **Aspectos referentes a la conclusión**

1. ¿Se resume lo aprendido?
2. ¿Se anima y estimula a continuar con el aprendizaje?

### **Aspectos referentes a la WebQuest y a la enseñanza – aprendizaje de lenguas extranjeras.**

1. ¿La WebQuest permite la integración de destrezas de forma auténtica?
2. ¿Está adaptada al nivel lingüístico de los participantes?
3. ¿Existe una fase para integrar el conocimiento previo? ¿Está integrada en unidad mayor de aprendizaje?
4. ¿Existe un andamiaje destinado a superar las dificultades lingüísticas de la tarea?

**Objetivo 2** Mostrar como, de la aplicación del modelo WebQuest a la Enseñanza – Aprendizaje de Lenguas Extranjeras, se derivan beneficios en los ámbitos de la motivación, trabajo cooperativo y comunicación en la lengua meta.

1. ¿Existe una motivación por el aprendizaje que proviene de la tarea en sí?
2. ¿Fomenta el trabajo cooperativo, fácil, provechoso y realmente compartido?
3. ¿Propicia que se dé la comunicación centrada en el significado y no en la forma?

## 4 METODOLOGÍA

### 4.1 Paradigma de investigación

La investigación se sitúa en el **paradigma reflexivo** basado en el contexto de clase. Se aparta radicalmente de la concepción tradicional, según la cual el papel del profesor se reduce a aplicar lo que los teóricos e investigadores piensan que ocurre en el aula. Este paradigma recupera la **tradición interpretativa**, que concibe la Ciencia, no como algo abstracto y aislado del mundo, sino como algo que depende del contexto social, sin el cual no puede comprenderse la conducta humana. Se aparta, por tanto, de la tradición positivista que presenta la realidad como algo simple, tangible, convergente y fragmentable.

Dentro de este tipo de paradigma la línea de investigación seguida es la denominada **Investigación – Acción**: “un tipo de investigación que se realiza en el aula, a iniciativa del profesor y que le permite conocer y mejorar su práctica docente “ (Hockly *et al.* 2003:75)

La presente investigación se encuentra claramente en esta línea. He desarrollado la investigación en el mismo contexto en el que trabajo como profesor de español. Se ha profundizado en un modelo: la WebQuest y se ha tratado de diseñar una actividad que sea acorde a la teoría existente sobre el modelo, pero también adecuada al contexto en el que realizo mi labor docente.

He tratado por tanto de adoptar la actitud de **profesional reflexivo**, que según D.A Schön en Hockly (2003:65) es aquel que “es capaz y está dispuesto a reflexionar sobre su práctica en clase, aprender sobre su experiencia y, en este sentido, a progresar tanto personal como profesionalmente.”

Se trata por tanto de un estudio de caso realizado por un profesor en un contexto determinado. Siendo así, podríamos cuestionarnos acerca de qué utilidad tiene presentar una investigación de este tipo. Según mi punto de vista la investigación puede generalizarse a otros contextos. La WebQuest que aquí se propone puede ser utilizada por otros profesores que trabajen en contextos similares. El hecho de que se trate de un material publicado en la Red posibilita sin duda que pueda ser fácilmente compartido. Las conclusiones extraídas pueden resultar también valiosas a aquellos profesionales que deseen trabajar con la página o que se interesen por el modelo WebQuest. La disponibilidad on line, tanto de la WebQuest, como de algunos de los materiales de recogida de datos también puede facilitar que la investigación pueda ser replicada y se puedan examinar y reinterpretar los datos con una muestra más representativa.

La generalización es por tanto posible, pero no es el objetivo principal que persigue la Investigación – Acción. Es este sentido en Hockly *et al.* (2003: 118 y 119) se afirma que la generalización no es el foco principal cuando se adopta una postura naturalista. En lugar de afirmar que cualquier cosa descubierta debe ser verdadera para la gente en general, un investigador naturalista afirmaría que cualquier conocimiento procedente de la realización de un estudio en profundidad sobre la vida real en el aula, puede arrojar luz sobre temas que preocupan a otras personas. Si seguimos este planteamiento, se pueden considerar los datos de un caso único como válidos y generalizables; eso sí, teniendo en cuenta que la generalización no es el objetivo principal, y que ésta no puede hacerse siguiendo las mismas vías que utiliza la investigación experimental.

La WebQuest y la Enseñanza – Aprendizaje de una L2 es un tema apenas investigado. Por este motivo una de las mayores aportaciones que puede realizar el estudio de un caso como el que nos ocupa es detectar posibles cuestiones que puedan surgir durante la investigación y que sean susceptibles de ser investigadas en proyectos venideros de mayor envergadura. De esta forma se contribuye al acercamiento de teoría y práctica: los temas de los que se ocupan los investigadores no deben ser creaciones abstractas de laboratorio, sino partir de

los problemas detectados por los docentes en la realidad del aula. Esto puede contribuir a una mayor valoración mutua de la labor de docentes e investigadores.

## 4.2 Contexto de la investigación

El proyecto ha sido diseñado para el centro en el que trabajo: Escuela *Sabel* en Múnich (Alemania) para la especialidad de Asistente de Turismo. Para la descripción del contexto, me basaré en las características de los alumnos y del entorno, que a mi juicio son más relevantes, de la lista de elementos contextuales para los programas de enseñanza de lenguas elaborada por J. McDonough y C. Shaw (1993) en I. Martín (2003: 4-7)

**A) Política educativa:** la administración educativa competente cita en el *Lehrplan für die Berufsfahrschule* (Plan de Estudios para las Escuelas Profesionales) las disposiciones que afectan a la enseñanza del español en la especialidad de Asistente de Turismo. En dicho documento se especifica que, al terminar sus estudios, los alumnos deberán haber alcanzado un nivel correspondiente al B1 del *Marco de Referencia Europeo de Lenguas*. Al tratarse de una formación en la que los idiomas están enfocados al mundo del trabajo, los alumnos deberán adquirir una serie de destrezas, que les permitan desenvolverse con solvencia en una serie de situaciones laborales en las que la lengua española es requerida. En el documento, se resumen los objetivos generales que deberán alcanzarse: «Los dos años de formación deberán capacitar a los alumnos para desenvolverse autónomamente oral y por escrito en situaciones de rutina laboral: realizar conversaciones fáciles de teléfono, acompañar invitados, preparar viajes y encuentros de trabajo etc. Los alumnos deberán estar en disposición de ocuparse de la correspondencia diaria y de las cartas de negocios entrantes, así como de producir textos fáciles».

**B) Contexto del centro:** Los estudios en la *Sabel* combinan los conocimientos de Economía y Turismo con el aprendizaje de idiomas. Hasta completar su formación los alumnos deberán recibir 460 horas lectivas (cada hora lectiva equivale a 45 minutos). Los alumnos tienen 5 horas lectivas de español a la semana. La duración de la formación es de dos años.

Los alumnos que al empezar la formación poseen buenos conocimientos de español cursan la materia como segunda lengua. Aquellos que son principiantes cursan la materia como tercera lengua.

### C) Los aprendientes

- **Número de alumnos participantes:** 12 alumnos de segundo curso (español como tercera lengua)
- **Edad:** Los alumnos comienzan la formación habitualmente con 19 años, aunque hay alumnos que lo hacen con más edad. Las edades oscilan entre los 19 y 25 años.
- **Experiencia en la L2:** Al comenzar la formación en la *Sabel* son principiantes en español (alumnos de tercera lengua). Existen sin embargo dos alumnos en el grupo que sí poseen experiencia previa con el español, pero que desearon cursarla como tercera lengua. Todos han estudiado dos lenguas extranjeras durante la Educación Secundaria (inglés y francés o italiano) y por este motivo están familiarizados con el aprendizaje de idiomas. Al finalizar la formación deberán obtener un nivel similar al B1 del Marco de Referencia.
- **Lengua materna:** La lengua materna de los alumnos es el alemán.
- **Actitud:** A alumnos, que se han decantado por una formación de estas características, se les presupone interés por los idiomas. Están además interesados en la aplicación de los conocimientos de idiomas a la vida laboral.
- **Capacidad:** A alumnos que inician una formación con un tan alto contenido en lenguas extranjeras, se les supone un talento especial para esta disciplina. Al ser preguntados al respecto, la mayoría afirma que ha elegido esta especialidad porque «se les dan bien los idiomas». Para iniciar la formación los alumnos han debido finalizar la educación secundaria

alemana (*Gymnasium*) y aprobar el examen de selectividad (*Abitur*). El Sistema de Educación en Alemania es segregado: desde los 10 años los alumnos son separados por niveles e intereses. El *Gymnasium* es el tipo de formación secundaria más alto y el que da acceso a la Universidad. Se debe por tanto considerar que los alumnos deben tener un buen potencial para aprender.

– **Motivos para aprender:** Entre los motivos que los alumnos suelen citar para iniciar la formación se encuentran: obtener una titulación, lograr un trabajo gracias al dominio de idiomas; vivir y trabajar en el extranjero; viajar y conocer gente de otras nacionalidades. Predominan las razones incentivadoras (de carácter económico o cultural) a los motivos de imposición familiar.

– **Estilos de aprendizaje preferidos:** Por lo general los alumnos prefieren el aprendizaje en parejas o en pequeños grupos al individual. Les gusta utilizar la lengua atendiendo al significado, pero reclaman también la atención a la forma.

### 4.3 Material

El material básico para el desarrollo de la investigación lo constituye la WebQuest: “Organizar una Estancia en España” ([www.webquest-ele.net](http://www.webquest-ele.net)).

Se trata de una WebQuest en la que los alumnos participantes asumen el rol de los asistentes de dirección en una empresa internacional española de modas llamada *Sombra*. La directora del departamento en el que trabajan debe viajar a Barcelona para encontrarse con unos diseñadores. Escribe un correo electrónico a sus asistentes para que se encarguen de organizar la estancia. En el correo se exponen una serie de deseos y condiciones referentes al vuelo, alojamiento, actividades de tiempo libre etc. Los asistentes deben buscar la información en una serie de direcciones de Internet propuestas. Deben cooperar con otro asistente y compartir y comparar la información que encuentren. La tarea final consiste en escribir a la directora un informe que contenga las informaciones necesarias para su estancia en España.

### 4.4 Procedimiento

A los informantes se les pidió que participaran en la WebQuest “Organizar una Estancia en España”. Después de la participación en la WebQuest se les pidió que contestaran a un cuestionario sobre algunos aspectos tanto de la actividad en sí como del modelo WebQuest.

### 4.5 Instrumentos para recoger los datos

#### El cuestionario

Tal y como se ha indicado, los alumnos al terminar su participación en la WebQuest completaron un cuestionario. La encuesta contiene tanto preguntas cerradas como abiertas. Una peculiaridad del cuestionario de esta investigación consiste en que, en consonancia con la temática de la misma relacionada con las nuevas tecnologías, se ha realizado on line. Para la realización del cuestionario se ha utilizado una herramienta disponible en la Web llamada *Zoomerang* (<http://info.zoomerang.com/es/home.htm>). Este valioso instrumento permite crear encuestas y acceder a ellas a través de Internet, enlazándolas con una página Web o a través de un link enviado mediante un correo electrónico.

El cuestionario ha sido contestado por los alumnos en su lengua materna: alemán. Los resultados obtenidos han sido traducidos al español. Ambos cuestionarios (español y alemán) están disponibles en el anexo.

## **La comunicación a través del correo electrónico y la tarea final**

Las intervenciones de los alumnos a través del correo electrónico, para compartir y comparar información, han sido registradas, ya que cada uno de los mensajes contenía una copia para el profesor. Dichas intervenciones constituyen documentación de gran importancia para la investigación, al igual que los informes finales que los alumnos deben realizar para completar la tarea final de la WebQuest y que también son analizados.

### **Observación participante**

Durante la puesta en práctica de la WebQuest he tratado de estar atento a todas las incidencias que pudieran ser de interés para la investigación y recoger estas en un cuaderno de notas de campo.

### **4.6 Análisis de los datos**

El análisis se ha realizado respondiendo a las preguntas de investigación planteadas. Las preguntas se responden mediante una reflexión que relaciona las aportaciones teóricas recogidas en el apartado del estado de la cuestión y los datos recogidos durante la investigación. Para dar respuesta a las preguntas se hace a menudo necesario realizar un análisis cualitativo de los datos. Con frecuencia la reflexión se centra en apartados y contenidos de la WebQuest "Organizar una Estancia en España". En estas ocasiones se citan los ejemplos concretos en los que se fundamenta el análisis. También se analizan de forma cualitativa las preguntas abiertas existentes en el cuestionario, las notas de campo, los mensajes enviados a través del correo electrónico y los informes finales de los alumnos.

En ocasiones el análisis de tipo cualitativo puede sustentarse en datos cuantitativos procedentes de las preguntas cerradas del cuestionario.

## 5. RESULTADOS

**Objetivo 1** Crear una WebQuest acorde al contexto en el que trabajo y también a los criterios teóricos existentes acerca del modelo WebQuest y la Enseñanza – Aprendizaje de Lenguas Extranjeras.

### Aspectos generales de la WebQuest

#### 1. ¿Es necesario el uso de Internet para lograr los objetivos propuestos?

Este es el primer interrogante que debe plantearse el diseñador de una WebQuest, de manera que si se respondiera negativamente a la pregunta no tendría sentido continuar con el diseño.

El objetivo general de la WebQuest, según se recoge en el apartado de la *Página del Profesor*, es el siguiente: “Buscar, procesar y transmitir la información necesaria para organizar una estancia en España.”

En la actualidad buscamos en Internet la mayoría de informaciones que necesitamos para organizar una estancia en el extranjero: medios de transporte, alojamiento, tiempo libre, cultura etc. También es la Web el medio más utilizado para realizar consultas y compartir información relativa a estos asuntos. Las reservas a través de la Red son también cada vez más frecuentes. Si pretendemos que nuestros alumnos adquieran las competencias que les permitan desenvolverse en estas situaciones, debemos concluir que el uso de Internet en este caso se hace absolutamente necesario.

#### 2. ¿Están los objetivos relacionados con el curriculum?

Los alumnos estudian la especialidad de “Asistente de Turismo”. En el apartado dedicado al contexto se han expuesto las características fundamentales de esta formación. Resulta lógico pensar que contenidos relacionados con la organización de un viaje están directamente relacionados con el curriculum de una formación de este tipo.

La opinión de los propios alumnos parece clara en este sentido. Al ser preguntados mediante un cuestionario al respecto, nos encontramos con los siguientes resultados:

La web está directamente relacionada con los contenidos de mi formación.		
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
De acuerdo	3	25%
Totalmente de acuerdo	9	75%
<b>Total</b>	<b>12</b>	<b>100%</b>

#### 3. ¿Conecta el tema con los intereses de los alumnos?

A estudiantes que han elegido una formación de estas características se les debe presuponer un interés especial por esta temática. Los resultados del cuestionario no dejan lugar a dudas y de nuevo todas las respuestas están de acuerdo o absolutamente de acuerdo con la afirmación.



El contenido de la Web está relacionado con mis intereses		
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
De acuerdo	4	33%
Totalmente de acuerdo	8	67%
<b>Total</b>	<b>12</b>	<b>100%</b>

#### 4. ¿Es el diseño de la WebQuest atractivo?

Durante la creación de la página se ha invertido bastante tiempo tratando que el diseño de la misma fuera lo más atractivo posible. El esfuerzo parece haber merecido la pena y al preguntar a los alumnos en el cuestionario, muestran estar unánimemente de acuerdo.

El diseño de la web es atractivo.		
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
De acuerdo	5	42%
Totalmente de acuerdo	7	58%
<b>Total</b>	<b>12</b>	<b>100%</b>

Existen sin embargo algunos aspectos técnicos que deben ser resueltos. El formato de la página parece perfecto cuando se observa en el ordenador en el que se creó y utilizando el navegador Internet Explorer. Sin embargo el aspecto de la misma aparece algo deformado en algunos de los monitores de la escuela en la que se realizó la actividad, ya que éstos tienen una resolución diferente. El aspecto también varía cuando se utiliza el navegador *Mozilla Firefox*. Estas deficiencias tienen solución y deberán solventarse antes de trabajar de nuevo con la WebQuest.

#### 5. ¿Resulta fácil navegar por la página?

A este respecto, la Web propuesta se diferencia de muchas de las existentes en que los apartados no están situados en una sola página. En otras WebQuests se accede a los diferentes apartados desplazando el cursor hacia abajo. Sin embargo en esta WebQuest se ha optado por un menú principal y por disponer los apartados en diferentes páginas, a las que se accede haciendo click en los enlaces del menú. De esta forma se ha intentado evitar el exceso de aglomeración de textos y contenidos en una sola página, que puede intimidar a los alumnos, si tenemos en cuenta que no se trata de su lengua materna.

Al ser preguntados al respecto la gran mayoría de ellos está de acuerdo en que la navegación resulta fácil. Tan solo uno de los alumnos muestra su discrepancia al respecto.

Se puede navegar con facilidad por la Web.		
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	1	8%
De acuerdo	3	25%
Totalmente de acuerdo	8	67%
<b>Total</b>	<b>12</b>	<b>100%</b>

#### 6. ¿Lo aprendido puede utilizarse fuera del aula?

Ya se ha puesto de manifiesto la relación directa que la actividad tiene con las actividades que normalmente realizamos fuera del aula. También se ha destacado la relación con el currículum de la formación a la que está destinada. Parece por tanto lógico que las competencias adquiridas puedan ser aplicadas tanto en la vida privada como en la laboral.

Al ser preguntado, mediante una pregunta abierta del cuestionario, por las posibles ventajas de una WebQuest, uno de los alumnos aporta lo siguiente:

“Se pueden conocer páginas que se pueden utilizar fuera de la escuela para comprar billetes de avión, hoteles ...”

Cuando mediante una pregunta cerrada se pregunta directamente por este asunto, nos encontramos con unanimidad de respuestas positivas al respecto:

Lo aprendido puede utilizarse fuera del aula.		
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	1	8%
De acuerdo	6	50%
Totalmente de acuerdo	6	50%
Total	12	100%

## Aspectos referentes a la introducción de la WebQuest

### 1. ¿Prepara al alumno para afrontar la actividad? ¿Se presenta la situación y se establecen los roles?

En la introducción se describe **la situación** en la que se desarrolla la WebQuest y se presentan **los roles**:

*... trabajas como asistente de dirección en la sede alemana de Sombra, una multinacional española de modas con sede en toda Europa. Eres la persona ideal para el puesto, porque tú, como todos los directivos de Sombra, sabes español.*

*La directora de tu departamento, la señora de Boer, te escribe un correo electrónico, porque dentro de 15 días debe viajar a Barcelona para encontrarse con unos clientes. Te pide que organices su viaje y estancia en España.*

**Las fotos** que se han introducido en este apartado se han cuidado enormemente y tienen según mi opinión gran trascendencia a la hora de sumergir al alumno en la situación. Nos encontramos con una foto de la jefa: Sra. de Boer, el logotipo de la firma *Sombra* y también con una imagen de una asistente tomando notas.

En la introducción se anticipan también algunos pasos del proceso. Se pretende que el alumno tenga una idea aproximada de lo que debe hacer, pero sin dar detalles al respecto:

*La directora desea que todo sea perfecto, por eso ha pedido también a otro asistente que busque la información. Tienes que colaborar con tu compañero para organizar la estancia: debéis compartir la información que encontréis. Durante la búsqueda no estáis en la misma ciudad, por eso debéis comunicar por correo electrónico.*

*Al final tienes que redactar un informe con todas las informaciones y enviarlo con un correo electrónico a la directora.*

## **2. ¿Motiva al alumno?**

La llamada telefónica, que se representa en la primera escena de la introducción, tiene como finalidad motivar al alumno. Se utiliza el recurso de dirigirse a él directamente, tratando que se involucre en la actividad en la mayor medida posible.

También en el primer párrafo de la introducción se pretende motivar al alumno, relacionando la actividad de aprendizaje con su futura vida laboral.

*Posiblemente, si trabajas en el futuro en una empresa internacional, vas a tener que organizar estancias en el extranjero para tus jefes, clientes o para ti mismo. Deberás buscar información sobre vuelos, trenes, alojamientos, restaurantes etc. Hoy en día encontramos la mayoría de esa información en Internet.*

El último párrafo de la introducción constituye una motivación explícita del alumno para realizar la actividad: "¡Vamos a empezar! ¡Ánimo y diviértete mientras aprendes!"

## **Aspectos referentes a la tarea de la WebQuest**

### **1. ¿Se especifica el producto físico que se debe elaborar?**

Existe un pasaje que se ocupa de transmitir explícitamente esta cuestión:

*El informe tiene que ser un texto (no una tabla con datos o informaciones sueltas). Debes enviarlo a tu profesor con un correo electrónico.*

### **2. ¿Se requiere la utilización de diversas fuentes para la elaboración de la tarea?**

Resultaría imposible realizar la actividad sin consultar las diferentes fuentes que se proporcionan en el apartado de los recursos, ya que para realizar el informe se precisan elementos de todas ellas.

### **3. ¿Existe una transformación de la información? ¿Podría contestarse la tarea copiando o pegando?**

Se parte de un correo electrónico que contiene una serie de deseos y condiciones que debe reunir la estancia. A continuación debe buscarse información que satisfaga estos deseos y condiciones. La información debe también ser compartida y comparada. Por último se debe compilar toda la información y plasmarla en un informe, cuyo formato difiere de aquel que presentaba la información en su estado original.

Para hacer frente a esta serie de tareas deben intervenir procesos cognitivos que van más allá de la simple repetición. Se puede concluir por tanto que la transformación de la información existe.

#### 4. ¿Es la tarea auténtica (similar a las que se realizan fuera de la escuela)?

Ya se ha destacado que los alumnos consideran que lo aprendido puede utilizarse fuera del aula. A los alumnos no se les está pidiendo que realicen una actividad o ejercicio meramente escolar. Se ha tratado de que lleven a cabo una tarea similar a las realizadas fuera de la escuela: organizar un estancia en el extranjero y por tanto buscar información y compartirla, visitar páginas Web, leer y escribir correos electrónicos, redactar un informe.

#### 5. ¿Existen limitaciones o restricciones como las que se dan en el mundo real?

Estas limitaciones existen y se relacionan directamente con la autenticidad de la tarea. En la vida real no se puede organizar una estancia con total disponibilidad de tiempo o dinero. Igualmente ocurre en la WebQuest. En el correo electrónico de la directora se exponen una serie de deseos y condiciones que la estancia debe reunir: debe ajustarse a unas fechas concretas y se dispone de un presupuesto limitado.

### Aspectos referentes al proceso de la WebQuest

#### 1. ¿Están las instrucciones bien distribuidas en función de los roles?

El proceso se abre con instrucciones genéricas para todos los participantes en la actividad:

*Vais a trabajar en parejas. Hay 2 roles: asistente A y asistente B. Tu profesor te va a decir cuál es tu rol, quién es tu pareja y te va a dar también su correo electrónico. Si tienes algún problema comunica con tu profesor.*

A continuación aparece un menú en el que los alumnos deben optar por el asistente A o asistente B, según el rol que le haya sido asignado. El resto de instrucciones están expuestas para cada uno de los roles.

#### 2. ¿Resulta el proceso fácil de entender?

Para el diseño de las instrucciones, he tratado de seguir el criterio de la simplicidad. El proceso debía ser asequible, pero al mismo tiempo contener todos los detalles precisos para realizar la actividad con éxito.

Al ser preguntados al respecto los alumnos confirman que se ha alcanzado este propósito:

El proceso resulta fácil de entender. Tengo claro lo que tengo que hacer.		
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
De acuerdo	5	42%
Totalmente de acuerdo	7	58%
Total	12	100%

#### 3. ¿Constituye una cadena auténtica que conduce a la tarea?

Las subtareas que se realizan durante el proceso y que conducen a la consecución de la tarea final, se han dispuesto de la misma forma en la que se realizarían en la vida real cuando se persigue un objetivo similar. Se parte de la lectura del correo electrónico y se recoge la información en el cuaderno de notas (paso 1). Se contacta con el compañero para comunicarle que se va a trabajar en colaboración (paso 2). Se busca la información, se

comparte y se compara, organizando la información en la agenda de viaje (pasos 3 a 10). Por último se redacta un informe acorde a las informaciones manipuladas en los pasos anteriores (tarea final).

#### 4. ¿Son los recursos suficientes, útiles, atractivos y fiables?

El criterio que se ha seguido en cuanto a la cantidad de los recursos ha sido el de no suministrar más de los que fueran necesarios para la realización de la tarea. De esta forma se trata de ahorrar tiempo y de no desbordar a los alumnos con información innecesaria. La utilidad de los mismos para el logro de los objetivos se ha comprobado, antes de su inclusión, realizando varias búsquedas.

Al ser preguntados al respecto, la gran mayoría de los alumnos confirman que la elección de los recursos ha sido acertada:

Las webs visitadas son ...				
	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
... suficientes	0 0%	2 17%	6 50%	4 33%
... útiles	0 0%	0 0%	6 50%	6 50%
... atractivas	0 0%	2 17%	5 42%	5 42%

En cuanto a la fiabilidad, se ha priorizado la inclusión de fuentes que pertenezcan a organizaciones y firmas de larga trayectoria y reconocido prestigio. Entre los recursos se encuentran por ejemplo las compañías aéreas Iberia y Lufthansa; el Instituto Cervantes y la Guía Michelin.

#### 5. ¿Es el andamiaje suficiente y efectivo?

Constituye este un aspecto que se ha cuidado especialmente durante el diseño de la WebQuest. Se ha tratado de que los alumnos dispongan de las ayudas necesarias para poder realizar la tarea con éxito. Al ser preguntados al respecto nos encontramos de nuevo con que la mayoría se muestra de acuerdo con la opción planteada.

La ayuda disponible (diccionarios, plantillas, explicaciones del profesor ...) es suficiente y efectiva.		
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	1	8%
De acuerdo	7	58%
Totalmente de acuerdo	4	33%
<b>Total</b>	<b>12</b>	<b>100%</b>

#### 6. ¿Existe un andamiaje que facilite la recepción, transformación y producción de la información?

En la WebQuest nos encontramos con ejemplos de los tres tipos de andamiaje:

**Recepción:** El cuaderno de notas, la agenda de viaje y el diccionario.

**Transformación:** El calendario y la calculadora.

**Producción:** las plantillas que se proporcionan en los iconos “necesitas ayuda”, “el compjugador”. La agenda de viaje y el diccionario, además de constituir un andamiaje de producción, también intervienen en los procesos de producción.

## **Aspectos referentes a la evaluación de la WebQuest**

### **1. ¿La evaluación es auténtica (similar a las que se realizan fuera de la escuela)?**

La evaluación no se basa en la tradicional calificación escolar de respuestas correctas e incorrectas. Trata de valorar, tanto el proceso como el producto, de igual manera que se haría en el mundo real. Se trata de una evaluación similar a la que realizaría la directora del departamento de la empresa *Sombra* en la que se desarrolla la situación de la WebQuest. Se ha encargado la organización de una estancia en Barcelona y se trata de valorar si la organización fue buena, si el producto presentado (informe) constituye una buena propuesta. También resulta interesante para la empresa comprobar que el proceso ha sido satisfactorio: se han seguido los pasos indicados y la cooperación con el compañero ha sido satisfactoria.

### **2. ¿Se especifican los diferentes grados de consecución mediante una matriz de valoración?**

Se ha realizado una matriz de valoración muy detallada. En esta matriz se descomponen los diferentes aspectos que se evaluarán, tanto del proceso como del producto de la WebQuest. Se especifican 4 grados de consecución: excelente, bien, mejorable e insuficiente.

### **3. ¿Permite comprobar si se cumplieron los objetivos?**

Los criterios de evaluación con los que se ha construido la matriz se basan en los objetivos que se exponen en el apartado de la “Página del Profesor” y tratan de verificar si estos se han alcanzado o no.

Al respecto de esta cuestión, debo comentar que el uso de la matriz de valoración constituía para mí una experiencia novedosa en mi labor docente. La valoración sumativa de la realización de ejercicios en los que existe una respuesta falsa y otra correcta resulta siempre fácil para el evaluador. La complicación se presenta cuando debemos evaluar un proceso de aprendizaje o un producto (una redacción escrita, una exposición oral etc.). En estas ocasiones siempre he experimentado cierto sentimiento de insatisfacción con la evaluación realizada. Me parecía que se basaba en criterios demasiado subjetivos, o bien tenía la impresión de estar evaluando tan solo la corrección ortográfica o gramatical de las intervenciones, y no los aspectos comunicativos, a los que en principio deseaba dar más importancia.

El uso de la matriz de valoración ha resultado enormemente satisfactorio, ya que ha desaparecido el sentimiento de subjetividad: la matriz de valoración permite tener una idea clara de por qué se toman cada una de las decisiones. La evaluación de la corrección lingüística constituye de este modo tan solo uno de los aspectos a valorar. He dispuesto además de muchos más datos objetivos para comentar la realización de la actividad con los propios alumnos y para realizar la retroalimentación necesaria.

#### 4. ¿ Están los criterios claros?

A pesar de las bondades de la matriz de valoración que se han comentado anteriormente, resulta una cuestión muy diferente, cuando se trata de una WebQuest para lenguas extranjeras, que la matriz proporcionada sea comprensible para los alumnos. Una matriz tan pormenorizada resulta un instrumento muy útil para el docente, pero puede ser demasiado extensa y difícil de entender para alumnos de niveles iniciales e intermedios.

Pude comprobar durante la observación de las sesiones como los alumnos apenas consultaron este apartado. Esta circunstancia no debe de extrañar, porque como ya se ha indicado, una matriz tan detallada resulta demasiado extensa e incomprensible para ellos y puede incluso atemorizarlos. Al ser preguntados en el cuestionario por la evaluación, nos encontramos con que efectivamente no se muestran tan entusiastas como en los aspectos anteriores.

Los criterios de evaluación son ...				
	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
... claros	0 0%	4 33%	6 50%	2 17%

Un 33 % de alumnos se muestra en desacuerdo con la claridad de los criterios. Aunque la mayoría de ellos cree que está claro, considero que se debe sobre todo a la exposición en clase que yo realicé al respecto, en la que les suministré muchos de los detalles sobre la evaluación en su lengua materna y no a la claridad de la matriz en sí, disponible en la Web.

Considero que la presencia de una matriz detallada en una WebQuest es un elemento muy valioso para el docente y por tanto al que no se debe renunciar. Me parece que podrían tomarse diferentes medidas para encontrar una solución al problema:

- **Presentar una matriz de evaluación traducida a la lengua materna de los alumnos:** Presenta sobre todo la complicación de que no siempre vamos a crear una WebQuest para un contexto en el que los alumnos comparten una primera lengua. Además si queremos compartir nuestra WebQuest con otros profesionales, esta traducción no va a resultar útil en todos los contextos.
- **Realizar conjuntamente la matriz de evaluación con los alumnos:** Presenta la ventaja de implicarlos en mayor medida en la evaluación, pero la desventaja de que aumentaría el tiempo de realización de la WebQuest.
- **Presentar una matriz adaptada para los alumnos:** Me parece la opción más conveniente. Se puede diseñar una matriz adaptada para los alumnos, que resuma brevemente los aspectos que se valorarán. Esta matriz debe incluirse en la WebQuest destinada al alumno. Por otro lado la matriz pormenorizada, en la que se analizan con detalle los diferentes grados de consecución, puede incluirse en un enlace accesible desde la página del profesor. De esta forma conseguiremos que los alumnos tengan una idea más clara acerca de que cómo van a ser evaluados y al mismo tiempo los profesores pueden disponer de la matriz de valoración y beneficiarse de los aspectos positivos que se comentaron con anterioridad.

## Aspectos referentes a la conclusión

### 1. ¿Se resume lo aprendido?

El primer pasaje de la introducción persigue este objetivo: “Ahora ya sabes cómo organizar una estancia en una ciudad española. Has aprendido a buscar información, a compartirla y a elaborar con ella un informe.”

La llamada telefónica de la directora para felicitar al asistente por el trabajo realizado y la foto que la acompaña, contribuye a dar al alumno una retroalimentación positiva y además sirve para continuar dotando a la actividad de autenticidad.

### 2. ¿Se anima y estimula a continuar con el aprendizaje?

Este objetivo se persigue con el último pasaje de la conclusión:

*No olvides la dirección de esta Web. Quizá muy pronto debas organizar una estancia en España. ¿A lo mejor tu propia estancia? ¿No te han dado ganas de visitar Barcelona? ¡Ánimo y a seguir aprendiendo español!*

## Aspectos referentes a la WebQuest y a la Enseñanza – Aprendizaje de Lenguas Extranjeras.

### 1. ¿La WebQuest permite la integración de destrezas de forma auténtica?

Durante el desarrollo de la WebQuest se ejercitan las destrezas de comprensión lectora, expresión escrita y comunicación. La integración de las destrezas no se ha realizado de forma arbitraria. Ya se ha puesto varias veces de manifiesto como las tareas se han dispuesto formando una cadena auténtica. Esta circunstancia posibilita la integración auténtica de las destrezas. Se comunica en función de lo que se lee, y se escribe un informe en función de lo que se ha leído y se ha comunicado. La integración de las destrezas es por tanto similar a la que se daría en la misma situación en la vida real.

### 2. ¿Está adaptada al nivel lingüístico de los participantes?

Ya se ha puesto de manifiesto como las instrucciones se han redactado de forma comprensible para los alumnos y así lo han ratificado estos al ser preguntados. La tarea también resulta accesible para alumnos del nivel A2 a los que va dirigida la actividad, ya que previamente, en las sesiones convencionales en el aula de idiomas, han debido adquirir los conocimientos gramaticales y léxicos necesarios para desenvolverse en una actividad de estas características. La actividad persigue aplicar estos conocimientos a una situación comunicativa.

Al ser preguntados al respecto los alumnos consideran unánimemente que la actividad es adecuada a su nivel:

La dificultad es adecuada a mi nivel.		
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
De acuerdo	6	50%
Totalmente de acuerdo	6	50%
Total	12	100%



En cuanto a la dificultad de las páginas Web que se proporcionan en el apartado de los recursos, se ha tratado de que estas se adecuen al nivel lingüístico de los alumnos. Algunos recursos que por su calidad eran interesantes, se han descartado por la excesiva complicación que pueden acarrear para ser manipulados por alumnos cuya lengua materna no es el español, y se ha optado por otros cuya característica era la sencillez. Posiblemente si no se tratara de una WebQuest para L2 la elección hubiera sido diferente.

Al ser preguntados por la dificultad de los recursos, los alumnos se muestran mayoritariamente de acuerdo en que resultan fáciles de entender.

Las Webs visitadas son ...				
	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
... fáciles de entender	0 0%	1 8%	5 42%	6 50%

En cuanto a la dificultad de los diferentes aspectos implicados en la WebQuest, los alumnos opinan de la siguiente manera:

¿Cuál de los siguientes aspectos te resulta más problemático?				
	Muy problemático	Problemático	Algo problemático	No problemático
Falta de tiempo	0 0%	1 8%	7 58%	4 33%
Dificultad para comprender las webs visitadas	0 0%	0 0%	6 50%	6 50%
Dificultad para trabajar con la pareja	0 0%	0 0%	8 67%	4 33%
Dificultad para entender el proceso	0 0%	1 8%	5 42%	6 50%

Ningún aspecto ha sido considerado como muy problemático. Solo dos alumnos consideran la falta de tiempo y la dificultad para entender el proceso como problemático. La cantidad de alumnos que consideran los diferentes aspectos como algo problemático resulta significativa, pero no considero que constituya un dato alarmante, ya que cierto grado de dificultad es sin duda necesario en cada proceso de aprendizaje.

### 3. ¿Existe una fase destinada a proporcionar el contenido lingüístico previo? ¿Está integrada en una unidad mayor de aprendizaje?

Las preguntas hacen referencia a las dos posibilidades existentes para atenuar la dificultad que implica participar en una Webquest de lenguas. De las dos opciones se ha optado por la segunda. La WebQuest se realiza cuando los alumnos han participado en una serie de sesiones convencionales de español sin el uso del ordenador y en las que ya se han abordado los contenidos necesarios para desenvolverse en la WebQuest. En el caso concreto del contexto para el que se ha elaborado la WebQuest, esta se ha implementado después de que los alumnos hayan trabajado con el material de español Caminos 1 y Caminos 2 (Klett). En estos dos libros se afrontan sobradamente las cuestiones gramaticales y de léxico que se precisan para la WebQuest. También se han desarrollado otras competencias como escribir correos electrónicos e informes. También existe una sección que se ocupa del vocabulario relacionado con el uso del ordenador y de Internet que también resultan necesarios para la actividad.

Esta circunstancia se advierte en el apartado *Página del Profesor* en el que se llama la atención sobre el peligro que supone llevar a cabo la WebQuest sin integrarla en una unidad de trabajo mayor, ya que puede conducir al fracaso de la actividad:

*La WebQuest Organizar una Estancia en España no constituye una actividad en la que se trabajen de forma específica contenidos gramaticales o de léxico. Para trabajar con la WebQuest se hace necesario integrarla en una unidad de trabajo mayor; o bien realizar antes de la actividad una fase destinada a proporcionar el conocimiento previo necesario ...*

*... Una posibilidad interesante puede ser la realización de la actividad inmediatamente después de haber abordado en clase alguna de las lecciones del libro de texto que se ocupen de forma directa de los contenidos que se tratan en la WebQuest... El propio profesor podría también armar a su manera una actividad que cumpla con este propósito.*

*... Corresponde al docente, después de haber examinado con detenimiento el contenido de la WebQuest, considerar si esta resulta idónea para ser llevada a la práctica con sus alumnos. Si estos no poseen los conocimientos y competencias mínimos, la experiencia no será satisfactoria.*

#### **4. ¿Existe un andamiaje destinado a superar las dificultades lingüísticas de la tarea?**

Con este fin se ha incluido un diccionario y un conjugador on line. También constituye andamiaje de este tipo las plantillas de producción que se incluyen en los iconos de “ayuda”. Estas plantillas incluyen modelos de producción de lengua que adoptan un formato similar al que poseen las muestras existentes en las actividades comunicativas de los materiales de idiomas que siguen un enfoque comunicativo. Estas plantillas, además de facilitar la producción constituyen una ayuda para que el alumno sepa exactamente que se espera que haga en cada paso concreto.

Un posible reto para la presente WebQuest consistiría en la inclusión en la misma de las actividades conocidas como **posibilitadoras**. Actividades centradas en la lengua, que se realizarían antes o entre medias de las actividades comunicativas. De esta forma el diseño de la página se acercaría al enfoque conocido como **Enseñanza mediante Tareas con Atención a la Forma**. El principal reto de una medida de este tipo consistiría en lograr insertar este tipo de actividades sin que se resienta la autenticidad de la actividad.

**Objetivo 2** Mostrar como, de la aplicación del modelo WebQuest a la Enseñanza – Aprendizaje de Lenguas Extranjeras, se derivan beneficios en los ámbitos de la motivación, trabajo cooperativo y comunicación significativa en la lengua meta.

#### **1. ¿Existe una motivación por el aprendizaje que proviene de la tarea en sí?**

La motivación se considera en la actualidad un factor decisivo en el aprendizaje de segundas lenguas. Si no existe un grado suficiente de motivación, difícilmente se producirá la adquisición.

Durante la puesta en práctica de la WebQuest, tuve ocasión de observar en multitud de ocasiones el alto grado de entusiasmo con el que fue acogida.

Este circunstancia se recoge en un comentario en el cuaderno de notas de campo: “la simple noticia de que vamos a cambiar el salón habitual de clase por la sala de ordenadores ya ha sido acogido con satisfacción”. El uso de Internet en sí resulta por tanto ya motivante.

También mostraron su entusiasmo los alumnos cuando al leer la introducción conocieron el rol que les correspondía: “les resulta divertido e interesante el hecho de asumir el rol de un empleado de una empresa internacional de modas española”. El trabajo por roles que implica la WebQuest resulta por tanto también motivante, ya que constituye un “juego” que les permite abandonar momentaneamente su rol escolar para asumir un papel en un interesante empleo que podría ser el que ellos mismos realicen en el futuro.

Un hecho que resulta revelador de la satisfacción producida por la actividad, se repitió al final de las dos sesiones de trabajo. Así fue recogido en el cuaderno de notas:

*Resulta habitual, al llegar la hora de finalizar la clase que los alumnos miren el reloj, se muestren algo impacientes por terminar e incluso comiencen disimuladamente a recoger sus cosas; sin embargo en la sesión de hoy han seguido trabajando hasta el final y he debido ser yo el que les advirtiera que la hora había llegado y que debían abandonar la sala. Algunos han continuado trabajando varios minutos después de esta advertencia.*

Los alumnos, mediante su participación en el cuestionario, también dieron su opinión acerca de la motivación y la WebQuest. Los resultados confirman unánimemente que la WebQuest resulta más motivante que otras actividades similares en las que no se usa el ordenador, pero también que motiva más que otro tipo de actividades en Internet que no son una WebQuest:

<b>La Webquest es una actividad más motivadora que una actividad similar realizada sin el uso de Internet: por ejemplo con textos, prospectos etc.</b>		
<b>Totalmente en desacuerdo</b>	0	0%
<b>En desacuerdo</b>	0	0%
<b>De acuerdo</b>	6	50%
<b>Totalmente de acuerdo</b>	6	50%
<b>Total</b>	<b>12</b>	<b>100%</b>

<b>La Webquest es más motivadora que una actividad realizada en Internet, en la que tu profesor te dice lo que tienes que hacer y escribe en la pizarra las direcciones que debes visitar.</b>		
<b>Totalmente en desacuerdo</b>	0	0%
<b>En desacuerdo</b>	1	8%
<b>De acuerdo</b>	5	42%
<b>Totalmente de acuerdo</b>	6	50%
<b>Total</b>	<b>12</b>	<b>100%</b>

Especialmente revelador me parece el siguiente dato en el que los alumnos muestran su disposición a trabajar con frecuencia con una WebQuest en clase de ELE.

<b>Me gustaría trabajar con una Webquest en la clase de español.</b>		
<b>Nunca</b>	0	0%
<b>Alguna vez</b>	4	33%
<b>A menudo</b>	8	67%
<b>Total</b>	<b>12</b>	<b>100%</b>

## 2. ¿Fomenta el trabajo cooperativo fácil, provechoso y realmente compartido?

En la página del profesor de la WebQuest “Organizar una Estancia en España” se explica de forma detallada la forma en la que se organizan los grupos:

*... para la realización de la actividad se han dispuesto dos roles: asistente A y asistente B que deben trabajar en colaboración. Cada alumno debe conocer cuál es su rol y quién es su colaborador. Cada alumno debe disponer además del correo electrónico de su colaborador. Resulta conveniente que cada alumno trabaje en un ordenador tan alejado como sea posible del de su colaborador. De esta forma se favorece que la comunicación se realice realmente por medio del correo electrónico y se evitará también que hablen entre ellos utilizando su lengua materna.*

*Corresponde al profesor asignar los roles, proporcionar a los alumnos el correo electrónico de contacto e informarles de dónde deben ubicarse para realizar la actividad.*

*Una posibilidad muy recomendable sería la de trabajar en grupo. En este caso serían todos los miembros de un grupo los que asumirían el rol del asistente A o B y deberían trabajar en colaboración con otro grupo. Los miembros del grupo pueden repartirse las diferentes subtareas del proceso y realizar de forma conjunta la tarea final. Esta alternativa puede resultar muy motivadora y permite además obtener un mayor beneficio del trabajo cooperativo que genera la WebQuest. Puede también posibilitar la realización de la misma en contextos en los que no haya un ordenador disponible para cada alumno. En caso de optar por esta alternativa corresponde también al profesor la formación de los grupos y la asignación de un grupo colaborador.*

Al poner en práctica la WebQuest se optó por la segunda posibilidad que se expone: trabajar en grupos. El trabajo cooperativo posee por tanto una doble vertiente:

- Cooperación entre los miembros de un grupo.
- Cooperación de cada grupo con su grupo colaborador.

En lo referente al trabajo en grupo pude observar durante el desarrollo de la actividad como los miembros organizaban por sí mismos el trabajo cooperativo y discutían acerca de como mejorar la eficacia. Se realizó un reparto de tareas: buscar la información, contestar los mensajes, utilizar las ayudas: diccionarios, plantillas etc. Los alumnos fueron alternando las diferentes funciones de modo natural. También se realizó de forma conjunta la tarea, y la participación en la misma fue bastante equitativa.

La cooperación con el grupo colaborador también resultó muy satisfactoria. Se observó una interdependencia positiva: percepción de que el éxito depende de la colaboración. Los alumnos debían compartir la información para tener éxito en la actividad.

Afirmaría que durante la participación en la WebQuest el trabajo cooperativo fluía con una mayor facilidad que en otras ocasiones en las que habíamos trabajado en grupo en las lecciones convencionales. La distribución de responsabilidades se realizó con rapidez y sin conflictos y el trabajo se mostró eficaz y productivo. En algunas ocasiones el trabajo de algún grupo se retardó porque su grupo colaborador se retrasó en suministrar las

informaciones; sin embargo la situación se solucionó siempre sin ocasionar conflictos y el tiempo se utilizó en avanzar en otras subtareas todavía pendientes.

Al preguntar a los alumnos acerca de la WebQuest y el trabajo cooperativo. Nos encontramos de nuevo con resultados positivos:

Participando en una Webquest se puede aprender de la cooperación con los compañeros.		
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
De acuerdo	7	58%
Totalmente de acuerdo	5	42%
Total	12	100%

### 3. ¿Propicia que se dé la comunicación centrada en el significado y no en la forma?

Resulta este un aspecto novedoso de la WebQuest “Organizar una Estancia en España” respecto a las ya existentes. Para tener éxito en la actividad los alumnos deben comunicar entre sí en la lengua meta. La comunicación no se centra en la corrección lingüística sino en el significado. Los pasos del proceso en los que ambos asistentes comparan y comparten información se han planteado de una forma similar a las actividades llamadas de *vacío de información*. En estas actividades los participantes se ven forzados a intercambiar datos entre sí, ya que para lograr sus fines carecen de la información que a su vez posee su compañero y viceversa. Las actividades encuentran también acomodo en aquellas llamadas de *resolución de problemas*. En este tipo de actividades los alumnos deben colaborar para solucionar un problema común.

Si se analizan las muestras de la comunicación realizada por los alumnos a través del correo electrónico, podemos encontrar abundantes ejemplos de como esta se basa en el significado y no en la forma. La siguiente muestra resulta especialmente interesante en este sentido:

*iHola chicas!*

*tenemos un problema: no entendemos porque vosotros habeis buscado un hotel en Munich y no en Barcelona??? Ademas pensamos que la viaje va a estar de 25.05. - 05.06.2007. Silvia ha dicho que ella le gustaria vivir en un alojamiento para los estudiantes y no en un hotel durante el curso de espanol.*

*Es posible corregirlo?*

*Gracias de antemano.*

-----  
*Hola*

*era nuestro error, perdone, claro que sabemos que el hotel tiene que estar en Barcelona...*

*Y hemos olvidado, que Silvia quiere estar en un alojamiento para los estudiantes solamente en los rimeros días en un hotel (durante el*

*reunion*

Tal y como se puede observar la comunicación no prioriza la forma lingüística, sino el significado. Los alumnos se sirven de la lengua para intercambiar la información que

necesitan. Existe una serie de errores lingüísticos que no perturban la comunicación y por tanto resultan indiferentes para el interlocutor, sin embargo al detectarse un error en el contenido se piden de inmediato explicaciones al respecto.

Al preguntar a los alumnos, nos encontramos con que la mayoría tiene una opinión favorable a la influencia positiva de la WebQuest en la comunicación:

<b>Participando en una Webquest para lenguas extranjeras se puede ...</b>				
	<b>Totalmente en desacuerdo</b>	<b>En desacuerdo</b>	<b>De acuerdo</b>	<b>Totalmente de acuerdo</b>
<b>... mejorar la capacidad para comunicar.</b>	0 0%	1 8%	6 50%	5 42%

**Objetivo 3** Proponer una plantilla para el diseño y valoración de WebQuests para lenguas extranjeras.

A continuación, en base a los criterios teóricos que se consideran más significativos, se propone una plantilla que puede servir para auxiliar al docente durante la creación de una WebQuest de L2 y también para valorar WebQuests ya creadas.

<b>DISEÑO DE UNA WEBQUEST PARA SEGUNDAS LENGUAS (MATRIZ DE VALORACIÓN)</b>			
<b>ANTES DE COMENZAR CON EL DISEÑO</b>	Sí	Parcialmente	No
¿Es necesario el uso de Internet para lograr los objetivos propuestos?			
¿Están los objetivos relacionados con el currículum?			
¿Conecta el tema con los intereses de los alumnos?			
<b>ASPECTOS GENERALES DE LA WEBQUEST</b>			
¿Resulta fácil navegar por la página?			
¿Lo aprendido puede utilizarse fuera del aula?			
¿Se dispone de suficiente tiempo para realizar las actividades?			
¿Resulta necesaria la colaboración para que haya éxito en la actividad?			
<b>LA INTRODUCCIÓN</b>			
Prepara al alumno: ¿Se presenta la situación y se establecen los roles?			
¿Motiva al alumno para realizar la actividad?			
<b>LA TAREA</b>			
¿Se especifica el producto físico que se debe elaborar?			
¿Se requiere de la utilización de diversas fuentes para su elaboración?			
Existe una transformación de la información :¿Podría contestarse la tarea copiando o pegando?			
¿Es la tarea auténtica (similar a las que se realizan fuera de la escuela)?			
¿Existen limitaciones o restricciones como las que se dan en el mundo real?			
<b>EL PROCESO</b>			
¿Resulta fácil de entender?			
¿Constituye una cadena auténtica que conduce a la tarea?			
¿Son los recursos suficientes, útiles, atractivos y fiables?			
¿Es el andamiaje suficiente y efectivo?			
¿Existe un andamiaje que facilite la recepción, transformación y producción de la información?			

<b>LA EVALUACIÓN</b>			
¿Es auténtica (similar a las que se realizan fuera de la escuela)?			
¿Permite comprobar si se cumplieron los objetivos?			
¿Están los criterios claros?			
<b>LA CONCLUSIÓN</b>			
¿Se resume lo aprendido?			
¿Se anima y estimula a continuar con el aprendizaje?			
<b>ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE LENGUAS EXTRANJERAS</b>	Sí	Parcialmente	No
¿La WebQuest permite la integración de destrezas de forma auténtica?			
¿Está adaptada al nivel lingüístico de los participantes?			
*El diseño de su WebQuest debería responder positivamente al menos a una de las siguientes preguntas: ¿Existe una fase destinada a proporcionar el contenido lingüístico previo? ¿La WebQuest está integrada en una unidad mayor de aprendizaje? ¿Existen tareas posibilitadoras que se ocupan de cuestiones lingüísticas?			
¿Existe un andamiaje destinado a superar las dificultades lingüísticas de la tarea?			
¿Propicia que se dé la comunicación centrada en el significado y no en la forma?			



## 6. CONCLUSIONES

Después del minucioso análisis realizado en el apartado anterior se puede concluir que los objetivos de la presente investigación han sido alcanzados.

En cuanto al **objetivo 1**, se ha puesto de manifiesto con ejemplos concretos como la WebQuest “Organizar una estancia en España” se ajusta a los criterios existentes acerca del modelo WebQuest y la Enseñanza – Aprendizaje de una L2. Además la observación realizada en el aula ha demostrado que la WebQuest resulta eficaz al ser llevada a la práctica. Esta circunstancia ha sido corroborada mayoritariamente por los alumnos al ser preguntados al respecto por medio del cuestionario.

La investigación ha revelado también, como no podría ser de otra manera, aspectos del diseño que son susceptibles de mejora:

La presencia de una matriz de valoración tan pormenorizada se ha mostrado muy útil para la evaluación realizada por el profesor, pero sin embargo resulta muy difícil de entender para un alumno de nivel inicial o intermedio. La forma de solucionar el problema que se propone consiste en desplazar la actual matriz a la página del profesor y sustituir esta por una matriz resumida y adaptada en el apartado de evaluación al que tiene acceso el alumno.

Existen también otros problemas técnicos referentes a la deficiente visualización de la página con monitores de alta o muy baja resolución o con navegadores distintos a Internet Explorer. Estas deficiencias deben también ser resueltas.

En cuanto al **objetivo 2** se puede concluir que a través de la presente investigación el modelo WebQuest se ha mostrado valioso para la Enseñanza – Aprendizaje de Lenguas Extranjeras. La WebQuest ejerce una influencia beneficiosa en tres aspectos considerados hoy día como fundamentales por la didáctica de segundas lenguas: la motivación, el trabajo cooperativo y la comunicación basada en el significado.

Especialmente significativo me parece lo observado en cuanto a la motivación. En pocas ocasiones he tenido ocasión de presenciar tantas manifestaciones de entusiasmo en mis alumnos. La alta motivación puede ser atribuida a la combinación de varios factores: trabajo cooperativo, uso de Internet y participación en una tarea real en la que se asumen roles y se manejan materiales auténticos.

A pesar del entusiasmo, la aplicación de la WebQuest a la Enseñanza – Aprendizaje de Lenguas Extranjeras no está, en absoluto, exenta de dificultades. El nivel de lengua de los alumnos constituye el principal obstáculo observado. Cuando se participa en una WebQuest que está escrita en la lengua materna del alumno, este puede comprender con facilidad tanto las instrucciones como las ayudas y los recursos visitados, porque estos se encuentran en su lengua primera. Esto no ocurre en una WebQuest para L2, por lo que la redacción de las instrucciones y la selección de ayudas y recursos deberá ser cuidada en extremo.

Podría señalarse que la aplicación de la WebQuest a la clase de L2 posee una característica que no se observa en las WebQuest convencionales. Si logramos proporcionar al alumno recursos auténticos, que a pesar de presentar complicaciones resulten suficientemente comprensibles, estaremos según la teoría del input comprensible de S. Krashen, estimulando la adquisición del lenguaje. Esta circunstancia no se da en las WebQuest

convencionales, ya que el alumno domina la lengua, por lo que se deben perseguir siempre otro tipo de objetivos relacionados con la materia que se esté trabajando. Este aspecto justifica que las WebQuest de segundas lenguas rocen en ocasiones la frontera de lo que se considera una WebQuest, ya que los procesos cognitivos que intervienen no son tan elevados como en una WebQuest para otras materias.

Cumpliendo con el **Objetivo 3** se ha propuesto una plantilla que puede servir de utilidad para asistir a los docentes en la creación de WebQuests para segundas lenguas. Dicha plantilla también puede resultar de utilidad para evaluar WebQuests que ya han sido creadas, de manera que se puedan sugerir mejoras concretas a las mismas.

En cuanto al **alcance la presente investigación** podría comentarse que la aportación de la WebQuest: “Organizar una Estancia en España” puede resultar en sí misma interesante para otros docentes que pueden utilizarla en contextos similares. También podrían basarse en lo expuesto en la investigación para apoyarse a la hora de diseñar nuevas WebQuests. La plantilla aportada puede resultar de gran utilidad en este sentido. La revisión teórica que se realiza en el apartado del estado de la cuestión puede ser también de alcance para docentes de segundas lenguas que se acercan al tema por primera vez. El estudio de este caso confirma lo ya observado en investigaciones previas en cuanto a las enormes posibilidades de la WebQuest en lo que se refiere a la motivación y al trabajo cooperativo. Una novedad puede consistir en los aspectos positivos observados en cuanto a la comunicación que se realiza en el marco de una WebQuest de segundas lenguas. Sin embargo las limitaciones del estudio, de las que se ocupará el apartado siguiente, no permiten extraer conclusiones demasiado significativas.

## **7. LIMITACIONES DEL ESTUDIO Y SUGERENCIAS PARA FUTURAS INVESTIGACIONES**

Las limitaciones de este estudio son las propias de un caso único. La investigación se ha desarrollado en un contexto concreto y por tanto su generalización a otro tipo de situaciones no está garantizada.

Se debe actuar con cautela a la hora de sacar conclusiones que pudieran ser demasiado optimistas. Por ejemplo todo lo señalado en cuanto a la motivación, debe ser analizado teniendo en cuenta el contexto en el que se ha desarrollado la investigación. Posiblemente los resultados serían diferentes si el estudio se hubiera realizado con alumnos de mayor edad y no en el marco de una formación reglada. Podríamos habernos encontrado con sentimientos de tecnofobia o también de resistencia al trabajo grupal o a la asunción de roles.

Por otro lado, el enfoque metodológico adoptado ha sido el de la Investigación – Acción. En este caso, el diseñador y docente de la actividad es también el que realiza la función de investigador. Aunque se ha tratado de adoptar una postura objetiva y aportar datos provenientes de fuentes diversas, no puede negarse que el análisis ha sido predominantemente cualitativo y no está garantizado que esté exento de cierta carga de subjetividad.

Al tratarse de un tema tan poco investigado, el estudio ha tratado de abarcar muchos aspectos y esto puede también constituir una limitación del mismo, ya que no se ha profundizado demasiado en ningún tema en concreto. Esta profundización podría realizarse

mediante la realización de futuras investigaciones más ambiciosas que la presente. Para esas posibles investigaciones podrían sugerirse los siguientes temas:

- ¿Qué peculiaridades, ventajas e inconvenientes presenta la WebQuest con relación a otra actividad basada en el enfoque por tareas realizada sin el uso del ordenador?
- ¿Resulta la WebQuest una actividad mucho más valiosa que otro tipo de actividades no tan estructuradas que se realizan usando Internet?
- ¿Resulta necesaria la inclusión de una fase destinada a activar el conocimiento previo antes de comenzar el trabajo con la WebQuest?
- ¿Pueden las WebQuest provenientes de otras materias y adaptadas para la enseñanza de una L2 ser tan eficaces como las creadas específicamente para segundas lenguas?
- ¿Resulta conveniente incluir ayudas en la lengua materna de los alumnos?
- ¿Cómo podemos transmitir con claridad los criterios de evaluación a alumnos de niveles inicial e intermedio?
- ¿Resulta pertinente incluir tareas lingüísticas posibilitadoras en una WebQuest para L2? ¿Hasta que punto la inclusión de estas tareas puede restar autenticidad a la actividad?
- ¿Qué características tiene la comunicación que se desarrolla en el marco de una WebQuest para L2?

## 8. REFLEXIÓN FINAL

La presente investigación no persigue en absoluto demostrar que el modelo WebQuest constituye el método ideal para la Enseñanza – Aprendizaje de L2. ¿Acaso existe el método ideal? Son tantos los diferentes contextos que nos podemos encontrar, y tan variados los factores individuales que pueden presentar nuestros alumnos, que el eclecticismo constituye para el docente de idiomas no solo una opción, sino casi una obligación.

La WebQuest puede resultar un medio muy valioso para integrar el uso de Internet en el aula de L2, de un modo coherente al enfoque comunicativo basado en tareas imperante en la actualidad. Puede constituir una alternativa a la clase convencional, que por su carácter novedoso puede resultar muy motivadora; pero nunca podrá sustituir a la clase basada en la interacción directa con el profesor y los compañeros. Habría que ser muy ingenuo para pensar algo parecido.

Internet puede acercarnos a personas e información que se encuentran a miles de kilómetros, pero desgraciadamente comprobamos como, cada vez con mayor frecuencia, nos aleja de aquello que tenemos justo al lado. No estaría de más recordar a nuestros alumnos y a nosotros mismos, que el verdadero talento, como por ejemplo aquel que se debe desarrollar para adquirir una lengua extranjera, no puede ser sustituido por ningún artificio por muy sofisticado que sea. En todo caso nos permitirá explotarlo y sacarle el mayor partido posible. Por poner un ejemplo: hoy día todos podríamos en muy poco tiempo componer algo que sonara a música, aprendiendo a manejar un programa de ordenador. Sin embargo, a muchos nos resultaría imposible o nos llevaría muchísimo tiempo lograrlo, tocando una guitarra o un violín; pero la verdadera música, ya sea con el más moderno computador o con un piano de cola, solo puede crearla alguien que haya desarrollado el talento musical.

La WebQuest debería constituir tan solo una propuesta más para incluir en nuestras clases; ahora bien, una propuesta que puede resultar apasionante.

## BIBLIOGRAFÍA

ARZAMENDI, J *et al.* (2003): *Formación de Profesores de Español como Lengua Extranjera, asignatura: Bases Metodológicas*. Funiber

DEL RÌO LUGO, N (1999): *Bordando sobre la zona de desarrollo próximo*, en *Educar*, 9. <[www.jalisco.gob.mx/srias/educacion/consulta/educar/dirrseed.html](http://www.jalisco.gob.mx/srias/educacion/consulta/educar/dirrseed.html)>

DODGE, B (1995): *Some Thoughts about WebQuests*, en *The WebQuest Page*. <[http://webquest.sdsu.edu/about\\_webquests.html](http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html) >

DODGE, B (2002): *Cinco Reglas para Escribir una fabulosa WebQuest*, en *EduTEKA*. <<http://www.eduteka.org/Profesor10.php>>

DODGE, B: *The WebQuest Page* <<http://webquest.sdsu.edu/webquest.html>> (Consulta: junio 2007)

DODGE, B (2002): *Tareotomía del WebQuest: una Taxonomía de Tareas*, en *EduTEKA*. <<http://www.eduteka.org/Tema11.php>>

EDUTEKA (2002a): *Rúbricas – Rubric en inglés*, en *EduTEKA* <<http://www.eduteka.org/MatrizValoracion.php3>>

EDUTEKA (2002b): *Rubistar, Herramienta para Construir Matrices de Valoración*, en *EduTEKA*. <<http://www.eduteka.org/Rubistar.php3>>

EDUTEKA (2002c): *Ejemplos de Matrices de Valoración*, en *EduTEKA*. <<http://www.eduteka.org/MatrizEjemplos.php3>>

EDUTEKA (2005): *Cómo Elaborar una WebQuest de Calidad o Realmente Efectiva*, en *EduTEKA* <<http://www.eduteka.org/WebQuestLineamientos.php>>

HERNÁNDEZ MERCEDES, M. P: *Guía de Elaboración de WQ de ELE*, en *Marcoele*. <<http://www.marcoele.com/materiales/wq/guia/index.html>> (Consulta: junio de 2007)

HOCKLY, N Y PUEYO, S (2003): *Formación de Profesores de Español como Lengua Extranjera, asignatura: Modos de Conducir el Aula*. FUNIBER.

HOCKLY, N *et al.* (2003): *Formación de Profesores de Español como Lengua Extranjera, asignatura: Observación e Investigación en el Aula*. FUNIBER.

MARCH, T (2000): *Las 3rs de las búsquedas en la red: Reales, Ricas y Relevantes*, en *Quaderns Digitals* <[http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo\\_id=7358](http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo_id=7358)>

MARTÍN, I Y PUEYO, S (2003): *Formación de Profesores de Español como Lengua Extranjera, asignatura: Creación, Adaptación y Evaluación de Materiales y Recursos*. FUNIBER.

NOVELINO BARATO, J (2004): *El Alma de las WebQuests*, en Quaderns Digitals.  
<[http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo\\_id=7360](http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo_id=7360)>

PÉREZ TORRES, I (2006): *Diseño de Webquests para la Enseñanza/Aprendizaje del Inglés como Lengua Extranjera: Aplicaciones en la Adquisición de Vocabulario y la Destreza Lectora*. Granada: Editorial Universidad de Granada.

PUEYO, S (2003): *Formación de Profesores de Español como Lengua Extranjera, asignatura: Desarrollo de las destrezas en el aula*. FUNIBER.

PUJOLÀ, J (2004): *Formación de Profesores de Español como Lengua Extranjera, asignatura: Tecnología Educativa en el Aprendizaje de Lenguas*. FUNIBER.

STAATSMINISTERIUM FÜR KULTUR FREISTAAT SACHSEN (2001): *Lehrplan. Wirtschaftsassistent- Wirtschaftsassistentin. Fachrichtung Fremdsprachen*.

STARR, L. (2002): *Bernie Dodge, Paladín del Aprendizaje Basado en Internet*, en Eduteka  
<<http://www.eduteka.org/reportaje.php3?ReportID=0011>>

ZANÓN, J (1995): *La enseñanza de lenguas extranjeras mediante tareas*, en Signos. Teoría y Práctica de la Educación.

## **ANEXOS**


### **Bloque 1**

1. Ejemplo comunicación a través del correo electrónico
2. Ejemplo cuaderno de notas
3. Ejemplo informe final

### **Bloque 2**



1. WebQuest “Organizar una Estancia en España”  
([www.webquest-ele.net](http://www.webquest-ele.net))
2. Resultados cuestionario
3. Cuestionario (castellano)  
<http://www.zoomerang.com/survey.zgi?p=WEB226NY4LNUT5>
3. Cuestionario (alemán)  
<http://www.zoomerang.com/survey.zgi?p=WEB226FVBECDTK>

## 1. EJEMPLO COMUNICACIÓN A TRAVÉS DEL CORREO ELECTRÓNICO


Fecha: Fri, 11 May 2007 08:52:53 +0200  
De: "L" <l@web.de>  [Añadir a Libreta de direcciones](#)  
Para: c@web.de, deboer\_sombra@yahoo.es  
Asunto: Informe de viaje a Barcelona

Hola chicas,  
aquí viene el informe sobre el viaje de Silvia,  
por favor compara todos los datos,  
gracias besos y abrazos  
c&l

---

Fecha: Fri, 11 May 2007 08:54:59 +0200  
De: "L" <l@web.de>  [Añadir a Libreta de direcciones](#)  
Para: c@web.de, deboer\_sombra@yahoo.es  
Asunto:  FW: Informe de viaje a Barcelona

Perdone! Hemos olvidado el documento!!!  
Aquí viene!

Fecha: Fri, 11 May 2007 09:12:28 +0200  
De: "L" <l@web.de>  [Añadir a Libreta de direcciones](#)  
Para: christine\_wojnar@web.de, deboer\_sombra@yahoo.es  
Asunto: Vuelo de Silvia

Hola,  
hemos encontrado 3 vuelos, uno con Condor, que cuesta 389,-€, uno de  
Spainair de 351,- € y el más barato y nuestro favorito con Iberia,  
cuesta 204,39 € (sale el 25 de Mayo a 09:25 en Munich y llega a 14:10  
en Barcelona, la vuelta: 4 de Junio salida 18:00 en Barcelona, llegada  
20:00 en Munich.  
Como os los parecen?  
c&l

---

Fecha: Fri, 11 May 2007 09:15:13 +0200  
De: "C" <c@web.de>  [Añadir a Libreta de direcciones](#)  
Para: deboer\_sombra@yahoo.es, laura.u@web.de  
Asunto: <kein Betreff>

¡Hola chicas!


tenemos un problema: no entendemos porque vosotros habeis buscado un hotel en Munich  
y no en Barcelona???

Además pensamos que la viaje va a estar de 25.05. - 05.06.2007.

Silvia ha dicho que ella le gustaría vivir en un alojamiento para los estudiantes y no en un  
hotel durante el curso de español.

Es posible corregirlo?

Gracias de antemano.

Fecha: Fri, 11 May 2007 09:27:45 +0200  
De: laura.u@web.de  [Añadir a Libreta de direcciones](#)  
Para: "C" <c@web.de>, deboer\_sombra@yahoo.es  
Asunto: Re: <kein Betreff>

Hola




era nuestro error, perdone, claro que sabemos que el hotel tiene que estar en Barcelona...

Y hemos olvidado, que Silvia quiere estar en un alojamiento para los estudiantes solamente en los primeros días en un hotel (durante el reunion).

Hemos pensado que Silvia quiere esta en este reunion de 26 y 27 (llega un día antes, el 25 de Mayo) y desde el 28 en un curso de espa~nol para (una semana hasta el 3 de Junio = 7 días)??? Ella sale el 4 de Junio a Munich...

Que pensais?

I&c



Fecha: Fri, 25 May 2007 08:52:35 +0200 (CEST)  
 "F" <f@yahoo.>  [Añadir a Libreta de direcciones](#)  
De: Yahoo! DomainKeys ha confirmado que este mensaje fue enviado por yahoo.de.  
[Más](#)  
Asunto:  Cuaderno de notas  
Para: andreas.wehrenpfennig@gmx.de  
CC: deboer\_sombra@yahoo.es

Estimado Asistente A:

aqui las informationes sobre la estancia en Barcelona de Silvia de Boer. Por favor escribian lo más rápido posible que piensan de esta propuesta.

Atentamente,

Asistente B

Fecha: Fri, 25 May 2007 09:04:42 +0200 (CEST)  
 "F" <f@yahoo.de>  [Añadir a Libreta de direcciones](#)  
De: Yahoo! DomainKeys ha confirmado que este mensaje fue enviado por yahoo.de.  
[Más](#)  
Asunto: RE: vuelo  
Para: "a" <@gmx.de>  
CC: deboer\_sombra@yahoo.es

Hola Andi,

hemos encontrado un vuelo más barato:

Múnich - Barcelona: 07h25 - 09h15  
Barcelona - Múnich: 19h20 - 21h10

Ningún escalada; precio: 98,- €  
Salutaciones

Franziskarr



Fecha: Fri, 25 May 2007 09:17:54 +0200 (CEST)

 "" <f> [Añadir a Libreta de direcciones](#)

De: Yahoo! DomainKeys ha confirmado que este mensaje fue enviado por yahoo.de.  
[Más](#)

Asunto: hotel

Para: "a" <a@gmx.de>

CC: deboer\_sombra@yahoo.es

Hola chicos,

cuántos estrellas tiene el hotel??? Y qué servicios hay ahí?

Hasta la vista,

Franziskarr

De: "C" <c@hotmail.de>  [Añadir a Libreta de direcciones](#)

Para: l@hotmail.com

CC: deboer\_sombra@yahoo.es

Fecha: Sun, 10 Jun 2007 18:54:28 +0200

Estimado Asistente B:

yo soy el asistente A de la senora de Boer. En los proximos dias tenemos que trabajar juntos para organizarle un viaje a Barcelona. Adjunto le envio el cuestionario con los datos importantes del viaje. Por favor compruebelos si todo esta correcto o si hay algun error.

En espera de una pronta respuesta se despide

atentamente,

Asistente A

De: "C" <c@hotmail.de>  [Añadir a Libreta de direcciones](#)

Para: L@hotmail.com

CC: deboer\_sombra@yahoo.es

Asunto: Vuelo

Fecha: Sun, 10 Jun 2007 19:11:07 +0200

Estimado Asistente B:

Acerca del vuelo he encontrado una oferta con la compañía Lufthansa. La senora de Boer partiría el 21 de junio a las 13.20 horas y llegaría a Barcelona a las 15.15 horas. La vuelta sería el 30 de junio a las 14.20

horas y la senora de Boer llegaría a Munich a las 16.20 horas. El coste

total sería 399,28 euros. Es un vuelo directo. Si ha encontrado un vuelo más economico que este, por favor aviseme.

Atentamente,

e: "C" <c@hotmail.de>  [Añadir a Libreta de direcciones](#)  
Para: l@hotmail.com  
CC: deboer\_sombra@yahoo.es  
Asunto: Hotel  
Fecha: Mon, 11 Jun 2007 12:26:22 +0200

Hola Asistente B:


Respecto al alojamiento he encontrado un hotel en el centro de Barcelona que se llama Axel. Es elegante, moderno y original. Cuesta 95 euros por noche.  
El precio total por tres noches es 285 euros.

Ya tiene alguna información sobre un buen restaurante en Barcelona? Necesitaría el nombre, la dirección, el precio medio por persona y a lo mejor 2 ejemplos de comida que ofrecen ahí.

Un Saludo,

Asistente A

\_\_\_\_\_

De: "C" <c@hotmail.de>  [Añadir a Libreta de direcciones](#)  
Para: l@hotmail.com  
CC: deboer\_sombra@yahoo.es  
Asunto: Espectáculo  
Fecha: Mon, 11 Jun 2007 12:46:35 +0200

Hola Asistente B:

Para el 22 de junio he encontrado el espectáculo perfecto para senora de Boer. Se llama "Grease, el musical de tu vida" y es uno de los musicales de más éxito de la historia. Este día empieza a las 21.30 horas y cuesta 18 euros por persona.

Ya ha averiguado alguna atracción turística que senora de Boer podría interesar? Me podría mandar la información siguiente al respecto: Que tipo de atracción es y como se llama? Ya sabe como llegar ahí, es decir que medios de transporte hay que tomar? Cuanto cuesta y hay descuentos? Cuando se puede visitarla o está abierto?

Gracias,

Asistente A

De: "C" <c@hotmail.de>  [Añadir a Libreta de direcciones](#)  
Para: l@hotmail.com  
CC: deboer\_sombra@yahoo.es  
Asunto: Bar de copas  
Fecha: Mon, 11 Jun 2007 13:21:54 +0200



Hola Asistente B:

Con respecto al bar de copas he encontrado un buen sitio con el nombre Rubí que queda cerca del hotel Axel. Se caracteriza como bar de copas y platos elaborados a partir de la fusión de culturas culinarias. Ya he reservado una mesa para 4 personas para el 21 de junio.

Como le va en la búsqueda de un curso de idioma? Ya ha encontrado una escuela? Necesitaría el nombre de la escuela, el precio del curso y alojamiento, la situación, el profesorado y el horario de los cursos.

Gracias,

Asistente A


De: "C" <c@hotmail.de>  [Añadir a Libreta de direcciones](#)  
Para: deboer\_sombra@yahoo.es  
CC: l@hotmail.com, SabrinaKlix@web.de  
Asunto:  Informe  
Fecha: Mon, 11 Jun 2007 14:05:03 +0200

Estimada Sra. de Boer:

adjunto le envío mi informe con los detalles del viaje a Barcelona.

Atentamente,

Asistente A

De: "L" <lisaleitner84@hotmail.com>  [Añadir a Libreta de direcciones](#)  
Para: c@hotmail.de  
CC: deboer\_sombra@yahoo.es  
Asunto: RE: Bar de copas  
Fecha: Mon, 11 Jun 2007 15:29:10 +0200

Estimado Asistente A:

Suena muy bien lo que ha encontrado respecto al bar de copas. Creo que estaría bien coger éste.

He encontrado una academia de idiomas que se llama "c2-barcelona". He elegido un curso intensivo de español para una semana que vale 160 € por semana. Son 20 clases por semana de lunes a viernes de 10:00 a 13:30 hs. y son 4 clases de 45 minutos por día. Las clases son llevadas a cabo por

profesores nativos calificados con mucha experiencia en la educación de adultos y español como lengua extranjera.  
La escuela está situada en València, 282, entre Passeig de Gràcia y Pau

Clarís.

Los alumnos se pueden quedar en familias o compartir pisos con otros alumnos. También pueden alojarse en apartamentos y hoteles.  
La habitación individual en un piso compartido cuesta 150 € por semana. Es decir que serían 310 € en total.

Espero que le parezca bien lo que he encontrado.

Un saludo

Asistente B

De: "L" <l@hotmail.com>  [Añadir a Libreta de direcciones](#)  
Para: c@hotmail.de  
CC: deboer\_sombra@yahoo.es  
Asunto: RE: Espectáculo  
Fecha: Mon, 11 Jun 2007 15:57:20 +0200

Estimada Asistente A:

Como atracción turística me parece interesante el "Pueblo Español".  
Esta atracción en Barcelona es un pequeño pueblo español con diferentes partes que hacen una réplica del estilo de casas y arquitectura de las diferentes partes de España.


También hay una gran cantidad de tiendas de manualidades especializadas y talleres donde se puede ver algunos bienes tradicionalmente españoles.

Como llegar: Espanya (Línea Verde, L3) y (Línea Roja, L1)  
aproximadamente 15 minutos caminado desde la estación de metro  
Precio/Descuento: Entrada: 7,50 Euros. Se puede ahorrar un 25% con la Tarjeta Barcelona Card.  
Es posible visitarlo todos los días.

Le parece bien? Tiene otra idea?

Un saludo

Asistente B

De: "L" <l@hotmail.com>  [Añadir a Libreta de direcciones](#)  
Para: c@hotmail.de  
CC: deboer\_sombra@yahoo.es  
Asunto: RE: Vuelo  
Fecha: Mon, 11 Jun 2007 16:08:55 +0200

Estimada Asistente A:

En cuanto al vuelo he encontrado lo siguiente:

La ida para el 21 de junio de 2007:  
Hora de salida 7:25  
Hora de llegada 9:25  
La vuelta para el 30 de 2007:  
Hora de salida 10:30  
Hora de llegada 12:30  
El precio total sería: 155, 00 €  
Se trata de un vuelo con la línea aérea Spanair.

Es decir que el viaje con Spanair sería más económico.

Un saludo

Asistente B

De: "L" <l@hotmail.com>  [Añadir a Libreta de direcciones](#)  
Para: c@hotmail.de  
CC: deboer\_sombra@yahoo.es  
Asunto: RE: Hotel  
Fecha: Mon, 11 Jun 2007 16:28:32 +0200

Estimada Asistente A:


Yo también he encontrado un hotel bastante bueno. Se llama HCC Open y se encuentra también en el centro de BCN. Este cuesta 126 € por noche. Tiene tres estrellas. Pero si el hotel Axel es más económico es mejor coger ese, no?

Respecto al restaurante he localizado lo siguiente:

Se llama Orange. Está abierto de lunes a sábado. El menú cuesta 30 €. También ofrecen menús al mediodía que vale 14,90 €. Se encuentra en el barrio de Tres Torres de BCN en vía Augusta, 281. La comida que ofrecen es una mezcla de la italiana, mediterránea y argentina. Hay pasta y también la típica carne de Argentina. ¿Que le parece?

Un saludo

Asistente B

De: "L" <l@hotmail.com>  [Añadir a Libreta de direcciones](#)  
Para: c@hotmail.de  
CC: deboer\_sombra@yahoo.es  
Asunto: RE: Espectáculo  
Fecha: Wed, 13 Jun 2007 20:03:05 +0200

Estimada Asistente A:

Lo que ha encontrado respecto al espectáculo para la Sra. de Boer puede

gustarle mucho.

Yo también he mirado un poco. Me he enterado de que hay un festival de espectáculos

"El Festival Grec de Barcelona". Habrá mucha música y danza y teatro.



Empieza el 26 de junio.

Así que también podríamos reservar entradas para ese festival.

Que le parece?

Un saludo

Asistente B

e: "L" <l@hotmail.com>  [Añadir a Libreta de direcciones](#)  
Para: deboer\_sombra@yahoo.es  
Asunto:  informe  
Fecha: Tue, 19 Jun 2007 17:37:33 +0200

Estimada Sra. de Boer:

Adjunto le envío el informe con todos los detalles necesarios en cuanto a su

viaje a Barcelona en Junio. Espero que está contenta con mis ideas. Si falta

algo avíseme por favor.

Un cordial saludo

Asistente B

## 2. EJEMPLO CUADERNO DE NOTAS



### VUELO

¿Ciudad de origen?            Munich  
¿Ciudad de destino?        Barcelona  
¿Fecha de ida?                25.05.2007  
¿Fecha de vuelta?          05.06.2007

### HOTEL

¿Día de llegada ?            25.05.2007 viernes  
¿Día de salida ?             29.05.2007 martes  
¿Dónde ?                      en el centro  
¿Tipo de hotel?              elegante, moderno, original  
                                      si posible con buenas vistas  
¿Número de personas?    una persona

### RESTAURANTE

¿Fecha de la cena ? 25.05.2007  
¿Dónde ?                      un restaurante centrico  
¿Tipo de restaurante?      con comida tipica catalana  
¿Para cuántas personas ? 4

### ESPECTÁCULOS

¿Qué tipo de espectáculo ?    teatro, opera, concierto, cine  
¿Cuándo ?                      26.05.2007  
¿Cuántas personas ?         4

### ATRACCIONES TURÍSTICAS

¿Qué tipo de atracciones turísticas?    la arquitectura  
¿Cuándo?                      en esa semana  
¿Cuántas personas ?         1

### CURSO DE IDIOMAS

¿Qué idioma ?                espanol  
¿Qué nivel ?                  avanzado

¿Cuándo? 29.05.2007 – 05.06.2007

¿Tipo de alojamiento ? alojamientos para los estudiantes (habitacion individual)

**BAR DE COPAS**

¿Dónde ? cerca de hotel

¿Tipo de bar? de moda

**EL TIEMPO**

¿Cuándo? ahora

¿Por qué? para saber que ropa tener que llevar

**PRESUPUESTO:** € 1500,-



### 3. EJEMPLO INFORME FINAL

Fecha: 11 de Junio de 2007

De: Asistente A

A: Sra. de Boer

Asunto: Viaje a Barcelona

---

Estimada Sra. de Boer:

Tal como me pidió le escribo para darle los detalles de su viaje a Barcelona.

#### **Vuelo**

Usted va a salir de Munich el día 21 de junio a las 7:25 horas de la mañana y va a llegar el día 30 de junio a las 12:30 horas. La compañía aérea (**aérea**) es Spanair. He elegido este vuelo porque era el más barato y es directo. Además Usted va a llegar temprano a Barcelona y va a tener tiempo para conocer la ciudad, el hotel etc. El pasaje de ida y vuelta cuesta 145 euros.

#### **Hotel**

Su hotel "Axel" de 4 estrellas está en el centro de Barcelona, cerca de la plaza Cataluna. He elegido este hotel porque las habitaciones son de estilo muy elegante, moderno y original y además el hotel tiene las siguientes instalaciones para descansar y disfrutar la estancia en Barcelona: piscina exterior, gimnasio, sauna, business centre, etc. El coste total es 285 euros.

#### **Restaurante**

El primer día Usted y los diseñadores van a cenar en el restaurante "ca l'ísidre" en el centro de Barcelona y cerca del hotel. El restaurante está (**está**) arreglado **de (con un)** estilo elegante y acogedor. Ofrecen la cocina típica catalana basada en una elaboración sencilla, sin filigranas y muy sabrosa. Hice la reservación (**reserva**) para una mesa de cuatros (**para cuatro**) personas a las 20.00 horas. Después (**después**) de cenar he reservado una mesa a las 22.30 horas en un bar de copas famoso que se llama Rubí. Este bar con buen ambiente está situado en el barrio del Born que no queda lejos del hotel. Rubí se caracteriza como bar de copas y platos elaborados a partir de la fusión de culturas culinarias.

#### **Atracción turística**

Como atracción turística le puedo recomendar La Pedrera, una de las obras arquitectónicas más importantes de Barcelona. El precio para el espacio de Gaudí y para el pis es 6,00 €. Las exposiciones el El Pis son gratuitas. La Pedrera es muy bien asequible (**es muy fácilmente accesible/asequible= no caro/accesible= erreichbar**) con los autobuses (líneas 7,16,71,2,24,28,N4). La parada se llama diagonal.

#### **El espectáculo**

Para viernes, el 22 de junio, (**para el viernes 22 de junio**) le he organizado (**reservado**) 4 billetes para el musical "Grease, el musical de tu vida". Es uno de los musicales de más éxito de la historia. La sesión (**sesión**) empieza a las 21.30 horas y cuesta 18 euros por persona.

### **El curso de Español (**en qué escuela?**)**

El curso de español, a (**de**) nivel avanzado, empieza el 25 de junio y termina el 29 de junio. Las clases son de 10:00 a 13:00 horas, entonces va a tener tiempo para disfrutar Barcelona por la tarde. Como alojamiento va a tener una habitación individual en un piso compartido. El precio total es 250 euros.

### **El tiempo**

El tiempo a (**en**) Barcelona será soleado y a veces parcialmente nuboso (**nuboso**). Pero (**pero después de punto?**) la temperatura máxima será 26 o 27 °C y la temperatura mínima será 16 - 18°C. Por eso tiene que llevar solo ropa de verano y quizás pullover (**jersey**) o una chaqueta para la noche.

En caso de falta de alguna información, estaré a su disposición.

Atentamente,

Asistente A