

DISEÑO, DESARROLLO E IMPLEMENTACIÓN DE LA METODOLOGÍA DE LAS *WEBQUESTS* PARA *WEBCT*¹

María Luisa García Bermejo - José M.^a Sordo Juanena

migarber@edu.ucm.es - jmsordoj@edu.ucm.es

Facultad de Educación - UCM

Presentamos el diseño y el desarrollo de un estudio sobre cómo integrar las TIC en el currículo de la formación inicial del profesorado de lengua extranjera (inglés). El proyecto ha girado en torno al uso de las *WebQuests*. Para llevarlo a cabo se creó un editor de *WebQuests* y se utilizó la plataforma *WebCT* de la UCM, así como nuestro sitio *Web*.

Las *WebQuests* son actividades útiles para integrar las TIC en la clase de lenguas extranjeras y fomentar el aprendizaje colaborativo. En este estudio se diseñaron e implementaron en el primer curso de Magisterio dos *Webquests* en torno a temas del programa oficial de Lengua Inglesa I. Los resultados muestran cómo las tareas centradas en la lectura, la escucha y la escritura han ayudado al alumnado a desarrollar sus destrezas orales.

1. INTRODUCCIÓN

Con el fin de empezar a abordar los retos derivados de la innovación en las formas de generación y transmisión del conocimiento y hacer frente a los cambios en la docencia que supone la convergencia europea, hemos realizado un trabajo innovador en el marco donde impartimos nuestras clases, la Facultad de Educación.

Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) han modificado el acceso a la información y al aprendizaje por parte de la sociedad en que vivimos e inciden en el ámbito del conocimiento. La introducción de las TIC en la educación se basa necesariamente en cambios en la metodología y en los contenidos.

En la exposición de motivos de la Ley Orgánica 6/2001, de 21 de diciembre, de Universidades, se apunta la necesidad de una nueva ordenación de la actividad universitaria que

permita a las universidades «abordar, en el marco de la información y del conocimiento, los retos derivados de la innovación en las formas de generación y transmisión del conocimiento». El Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), de otra forma, establece entre otros objetivos la implantación en el 2010 de un sistema de créditos, el modelo ECTS, que por un lado favorecerá la movilidad de los estudiantes europeos y por otro supondrá no sólo transformaciones en los planes de estudio sino también cambios metodológicos e innovaciones docentes. El crédito ECTS comportará un nuevo modelo educativo basado en el trabajo del estudiante y no en las horas de clase, es decir, centrado principalmente en el aprendizaje de los estudiantes, no en la docencia de los profesores. La puesta en marcha de los créditos ECTS supondrá, por tanto, una modificación de las actividades docentes y/o un replanteamiento de las actuales. Las universidades tendrán que establecer diversas metodologías y estrategias para llevar a cabo las diferentes capacidades que la nueva concepción de créditos desarrollará. Igualmente será necesario replantear diferentes instrumentos de evaluación y autoaprendizaje.

¹ Proyecto PIE n.º 162 - 2004-05. Responsable Proyecto: M.^a Luisa García Bermejo. Miembros del Proyecto: Beatriz Barrero, Carolina Bravo, Pilar García, Dolores Pérez y José M.^a Sordo.

Consideramos que la integración real y el uso de Internet en el currículo puede ser una metodología muy efectiva para llevar a cabo parte de los cambios anteriormente mencionados. Por integrar entendemos saber utilizar las herramientas y la información que nos ofrece la red en las actividades diarias de la clase para conseguir los objetivos del currículo y proporcionar oportunidades de aprendizaje a los alumnos. Para ello proponemos empezar a investigar cómo se puede hacer frente a los nuevos retos educativos en la titulación en donde realizamos principalmente nuestra docencia: *Maestro especialista en Lengua Extranjera (inglés)*. Creemos que nuestra propuesta es de especial relevancia por las repercusiones sociales y educativas que necesariamente se deducen de la aplicación de nuevos modos de enseñar y aprender en la formación inicial del profesorado.

Es necesario adaptar la preparación de los profesores a las demandas del sistema educativo actual español y al del ámbito europeo. El sistema educativo español en todas sus etapas obligatorias señala, entre otros, como uno de los objetivos prioritarios el conocimiento de varias lenguas extranjeras al terminar la etapa escolar y establece que las TIC actuarán como mediadoras en el aprendizaje. Para ello es necesario no sólo desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información, sino también y muy especialmente, aprender a usarlas para encontrar, analizar, intercambiar, transformar y presentar la información y el conocimiento, y todo ello aplicando una metodología que incida en la puesta en práctica de los principios del aprendizaje cooperativo y colaborativo entre los alumnos. Este tipo de aprendizaje hará posible que el conocimiento se construya entre todos y se aprendan a valorar las perspectivas, experiencias y formas de pensar de los demás. Esto es sólo posible si contamos con profesores realmente capacitados en el uso de las nuevas tecnologías en sus diversas áreas de conocimiento, profesores que hayan experimentado este nuevo modo de aprender desde su formación inicial. A menudo, el conocimiento de las Nuevas Tecnologías (NT) y su aplicación para la educación que adquieren nuestros alumnos

en su formación inicial se limita a saber buscar información en Internet, utilizar alguna plataforma educativa, conocer programas de software y poco más. Con frecuencia se confunde información con conocimiento. Consideramos que es obligado dar un paso adelante y utilizar las posibilidades que ofrece Internet para ir más allá de una mera búsqueda de información, a menudo realizada en solitario y sin objetivos muy concretos. La tecnología puede y debe ser utilizada para dar la oportunidad a nuestros estudiantes de interactuar socialmente y construir conocimiento. Para ello, a modo experimental, hemos introducido en la asignatura anual de 12 créditos de Lengua Inglesa I (Diplomatura de Magisterio, Especialidad Lengua Extranjera: Inglés) el uso de las nuevas tecnologías a través de la metodología de las *WebQuests*, ya que se trata de una de las estrategias didácticas más eficaces para incorporar Internet como herramienta educativa y método de trabajo en el aula, y además su incorporación en la clase hace posible el cambio en los roles que habitualmente profesores y alumnos han tenido. Uno de los fines de nuestro proyecto ha sido investigar cómo a través de tareas realizadas con la ayuda de fuentes en Internet se puede adquirir una lengua extranjera. En nuestro caso queríamos desarrollar *WebQuests* que tuviesen presente los objetivos lingüísticos y los contenidos temáticos que son parte de nuestro diseño curricular. Es por ello por lo que uno de los objetivos principales que hemos tenido presentes a la hora de diseñar e implementar las *WebQuests* en el aula ha sido el que incluyeran tareas que fomentasen principalmente la adquisición de la lengua extranjera y desarrollasen las destrezas en la L2, además de diversas estrategias y habilidades cognitivas. Partiendo de la lectura y análisis de textos escritos tanto en la red como en el aula, los alumnos en grupos elaboraron una serie de tareas escritas que sirvieron de base para la realización de tareas orales.

Para llevar a cabo este proyecto se creó un editor de *WebQuests*, se utilizó la plataforma WebCT de la UCM y nuestro sitio Web (<http://www.edu-elearning.com>). Ello permitió que las aportaciones de los alumnos quedasen registradas y que los alumnos implicados

en este proyecto pudiesen establecer contacto entre ellos vía correo electrónico, foro y chat, así como enviar sus trabajos al profesor. Las *WebQuests* diseñadas «Job opportunities abroad» y «Film review: Madrid in English» pueden verse en <http://www.edu-elearning.com/webquests> (invitado). Por otro lado, se incluyó como parte del trabajo un *Weblog* o cuaderno de bitácoras, en donde nuestros alumnos hacían sus reflexiones sobre todo el proceso. Ello nos permitió detectar problemas y evaluar su grado de satisfacción con respecto a esta forma de trabajo. Hay que tener presente que carecían de experiencia en *WebQuests* y ésta era la primera vez que realizaban tareas en la red de forma colaborativa.

El proyecto que hemos realizado ha supuesto innovaciones en el modo de enseñar y aprender. Creemos que nuestro trabajo ha beneficiado no sólo a nuestros alumnos y a todos los componentes del grupo, en cuanto a cambio de actitudes con respecto a los modos de aprender y enseñar, sino que esperamos que los futuros profesores a los que estamos formando sean capaces de implantar en los centros de enseñanza la metodología que han aprendido. Concebimos el trabajo que presentamos como un primer peldaño en el andamiaje que necesariamente profesorado y alumnado tendrán que usar para poder cambiar de métodos de enseñanza y actitudes. Es nuestra intención hacer un seguimiento de los alumnos durante todos sus estudios. Para ello, durante el curso 2005-2006 hemos creado nuevos contenidos para segundo curso, de modo que los alumnos pudieran seguir aprendiendo a través de la metodología propuesta (véase: «Reinventing the classics» y «A healthy life» en <http://www.edu-elearning.com/webquests>).

2. LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA DE LA *WEBQUEST*

El concepto de *WebQuest* fue desarrollado en 1995 por Bernie Dodge, profesor de la Universidad Estatal de San Diego, que junto a su colega Tom March vienen investigando desde hace más de diez años sobre el uso educativo de los recursos que ofrece Internet. Dodge

(1995, 1997) define el término *WebQuest* como una actividad orientada a la investigación donde toda o casi toda la información que se utiliza procede de recursos de la Web. Se trata de actividades guiadas y estructuradas, en donde las tareas a realizar están bien definidas y en donde se proporcionan los recursos para poder llevarlas a cabo. De este modo se pretende rentabilizar el tiempo de los estudiantes, ya que el alumno se centra más en el uso y la transformación de la información que en su búsqueda. Con ello se refuerzan y desarrollan los procesos intelectuales en los niveles de análisis, síntesis y evaluación. El modelo de las *WebQuests* está basado en el aprendizaje cooperativo y en el constructivismo. Todo el proceso se contempla como un andamiaje que posibilita en última instancia la elaboración de un conocimiento que resuelva el problema propuesto por la tarea. Para realizar el producto final, los alumnos trabajan principalmente en grupos y adoptando diferentes roles. Dodge (1995, 1997) y March (1998a, 2001) han definido ampliamente en qué consiste una *WebQuest*, las partes de que se compone, los principios metodológicos en los que se sustenta este modelo de aprendizaje y las ventajas que ofrece para la educación. Igualmente han descrito en diversos artículos los pasos a seguir en el proceso de diseñar *WebQuests* (Dodge, 1998, 2001, 2002b; March, 1998b) así como desarrollado una taxonomía de tareas (Dodge, 2002a) para guiar al docente en el diseño y puesta en práctica de *WebQuests*.

En el contexto europeo, la línea de investigación sobre el desarrollo y la integración de las *WebQuests* en un proyecto curricular que nos parece más interesante es la que actualmente están desarrollando los profesores de la Universidad de Utrecht Ton Koenraad (2002, 2003) y Gerard Westhoff (2003). Ellos proponen un nuevo enfoque en el diseño e implementación de *WebQuests* que tengan como finalidad última promover un aprendizaje eficaz de una segunda lengua. El concepto de «LanguageQuest» o «TalenQuest», en holandés (véase www.talenquest.nl), ideado por estos investigadores, pretende adaptar los principios que subyacen en las *WebQuests* a los requisitos basados en las investigaciones sobre la ad-

quisición de segundas lenguas, que necesariamente han de tener estas actividades para promover la adquisición de la lengua.

Toda *WebQuest* se compone de cinco apartados: Introducción, tarea, proceso y recursos, evaluación y conclusión. A continuación describimos brevemente en qué consisten cada uno de estos apartados:

Introducción: Tiene como objetivo presentar el tema motivando al alumnado. Proporciona al estudiante la información sobre lo que se espera de él y prepara el escenario para la acción a realizar. Cuanto más centrado esté el tema en los posibles intereses del alumno y cuanto más lo perciba como relevante, mejor.

Tarea: Es el núcleo central de la *WebQuest*. Define lo que los alumnos deben realizar al final de la actividad. Generalmente han de crear un producto nuevo o resolver un problema, y para ello se requiere que el alumno procese y transforme la información. La tarea se concibe como un trabajo en grupo en donde cada persona asume diversas responsabilidades. De este modo se producen aprendizajes significativos.

Proceso: Describe los distintos pasos que los alumnos deben seguir para realizar la actividad. El proceso además debe contemplar la incorporación de un principio central de las *WebQuests*: el aprendizaje cooperativo. La *WebQuest* es una estrategia didáctica en la línea de los principios que ven el conocimiento como algo socialmente distribuido, algo que se construye colectivamente. Por ello las propuestas del proceso han de desencadenar actividades de aprendizaje cooperativo.

Recursos: Las fuentes de información, fundamentalmente páginas Web y otros recursos electrónicos a los que el alumno debe acudir para realizar la tarea y cada una de las actividades o subtareas propuestas. Los recursos son seleccionados por el profesor.

La evaluación: Señala lo que se espera de los alumnos y tiene que ser coherente con la tarea. Se verá, por tanto, si los alumnos han sido capaces de realizar sus tareas, responder a las preguntas formuladas en ellas, fundamentando esas respuestas, haciendo argumentaciones buenas. También se evaluará el producto

confeccionado por los alumnos y la calidad del mismo.

La conclusión: Revisa y reactiva los conocimientos adquiridos y anima a continuar el aprendizaje. Es una oportunidad para reflexionar acerca del proceso vivido y sobre lo aprendido.

Para la aplicación de *WebQuests* en el currículo hay que tener en cuenta una serie de características implícitas en esta forma de enseñar y aprender:

1. Metodológicas:

- Realización de tareas auténticas y significativas.
- Aprendizaje centrado en el alumno.
- Fomenta el aprendizaje cooperativo y colaborativo.
- Permite diferentes roles de colaboración.
- Permite integrar las cuatro destrezas lingüísticas.
- Fomenta tanto el trabajo individual y autónomo como en grupo.
- Aprendizaje basado en desarrollar las habilidades de síntesis, análisis, comprensión, transformación del conocimiento así como en la resolución de problemas.
- Importancia de los procesos de aprendizaje y de las dinámicas de grupo.

2. Papel del formador:

- Proporcionar a los grupos de clase *WebQuests* de interés relacionadas con la programación de la asignatura.
- Organizar las diferentes tareas que los alumnos han de llevar a cabo.
- Suministrar a los alumnos de cada grupo diversos roles.
- Asesorar y orientar acerca de cómo llevar a cabo la tarea.

3. Papel de los alumnos:

- Responsabilizarse de su trabajo individual y de grupo.
- Trabajar individualmente y en grupo.

- Toma de responsabilidad en su propio aprendizaje.
- Aprender a aprender.
- Construcción de conocimiento por parte del grupo.

3. HIPÓTESIS Y OBJETIVOS DEL PROYECTO

HIPÓTESIS

Como punto de partida, nos planteamos las siguientes hipótesis para nuestro proyecto:

- Que la introducción de las *WebQuests* en el currículo:
 - Mejoraría las destrezas lingüísticas de los alumnos,
 - Aumentaría las habilidades cognitivas de los alumnos.
 - Desarrollaría, entre otras, las capacidades de comparar, identificar, establecer semejanzas y diferencias, clasificar, inducir, deducir, analizar, sintetizar, abstraer, transformar información, etc.
 - Promovería criterios y generaría habilidades para la discriminación de información.
 - Aumentaría la participación de los alumnos en las tareas propuestas y la motivación, al ofrecérseles la oportunidad de trabajar con materiales auténticos y la posibilidad de interactuar con el medio y con otros participantes.
 - Fomentaría las habilidades interpersonales y de pequeño grupo.
 - Fomentaría la interdependencia positiva, la ayuda y el debate entre los alumnos.
 - Potenciaría la responsabilidad individual y de grupo.
 - Desarrollaría la autonomía del alumno.
 - Fomentaría el aprendizaje centrado en el alumno.
 - Fomentaría la construcción compartida del conocimiento.
 - Ampliaría los conocimientos de los alumnos sobre las utilidades de Internet.

- Que el uso de e-portafolios y bitácoras fomentaría la capacidad de reflexión de los alumnos sobre los procesos de enseñanza-aprendizaje, sus estilos de aprendizaje, sus relaciones con los demás y cómo se construye el conocimiento. Igualmente les ayudaría a clarificar sus ideas para posteriormente poder debatirlas con el grupo.

Nuestras hipótesis se han visto claramente reflejadas en los resultados de este proyecto. Tal y como pensábamos, la integración de las *WebQuests* en el currículo sirvió no sólo para que los alumnos cooperasen entre ellos y se hiciesen responsables de su propio aprendizaje, sino también para mejorar notablemente sus habilidades cognitivas y sus destrezas lingüísticas. Este último aspecto nos sorprendió gratamente, ya que a lo largo del curso pudimos observar cómo los alumnos desarrollaron en especial sus destrezas orales considerablemente. El hecho de haber introducido en la clase tradicional y en las *WebQuests* diseñadas, tareas que conllevaban actividades de lectura, transformación de la información y escritura, como base a una exposición oral en clase, sin duda facilitó la familiarización de los alumnos con los temas a tratar y el vocabulario específico, entre otros, y en última instancia les proporcionó una mayor seguridad a la hora de expresarse en público.

Por otro lado, aunque se les pidió que introdujeran comentarios en sus cuadernos de bitácoras (*weblogs*) sobre todo el proceso, las reflexiones en general fueron excesivamente obvias y poco profundas y se limitaron en su mayor parte a comentar las dificultades que estaban teniendo durante la realización de las tareas. Hemos de tener en cuenta que nuestros alumnos no están habituados a reflexionar sobre sus procesos de aprendizaje y menos en un foro público que podían leer sus compañeros y sus profesores. El uso de las bitácoras como herramientas de reflexión requiere sin duda de un mayor entrenamiento y de mayor tiempo del que se disponía. Al ser algo «nuevo» para los alumnos, éstos no entendieron en muchos casos cuál era el uso real de las bitácoras ni supieron ver en ellas el potencial que pueden te-

ner para reflexionar sobre los procesos de enseñanza-aprendizaje y como herramienta para ordenar y clarificar pensamientos e ideas.

OBJETIVOS PROPUESTOS Y GRADO DE CONSECUCCIÓN DE LOS MISMOS

Este proyecto propuso tres grandes objetivos:

- Usar e integrar Internet en el aula, para trabajar de modo cooperativo, con el fin de que los futuros maestros puedan aplicar durante su vida profesional la metodología y las estrategias didácticas a las que han sido expuestos durante su formación.
- Diseñar, desarrollar e implementar *WebQuests* por parte de los miembros del equipo investigador, y en última instancia, por parte de los futuros profesores en formación.
- Diseñar, desarrollar e implementar un editor de *WebQuests*. Incorporar la plataforma virtual WebCT a nuestra docencia y diseñar un sitio Web donde cualquier alumno o profesor que se registre pueda editar sus páginas Web y además ser usadas por cualquier otro alumno o profesor.

Además de estos objetivos generales, nuestro proyecto tenía una serie de objetivos específicos encaminados principalmente a producir cambios en la presentación de conocimientos, en los procedimientos para adquirirlos y en las actitudes que favorecen y conllevan esos cambios.

Objetivos concretos

Equipo investigador

- Incorporar Internet como herramienta educativa en el currículo de Maestro especialista en Lengua Extranjera (LE).
- Incorporar la plataforma virtual WebCT como una herramienta educativa en el

currículo de Maestro especialista en Lengua Extranjera (LE).

- Crear un sitio Web para el desarrollo e implementación del proyecto.
- Diseñar, desarrollar e implementar *WebQuests* y actividades para la Web relacionadas con el currículo de LE.
- Motivar al alumno mediante el uso de materiales auténticos de la Web, tareas e interacciones reales.
- Fomentar las estrategias que permitan emplear los instrumentos de colaboración a través de la red, de manera que se desarrolle la capacidad de proyectar en común.
- Diseñar, implementar y evaluar ambientes de aprendizaje basados en la red.
- Crear una plataforma Web para la publicación de bitácoras (Weblogs).
- Crear un editor de WebQuests.
- Enseñar a los futuros profesores a usar los portafolios y la herramienta del *Weblog*. Investigar sobre el potencial de estos métodos como instrumentos de reflexión en la educación de profesores.
- Desarrollar la reflexión sobre los aprendizajes y el proceso a través del uso de las bitácoras (*Weblogs*) y debates entre los alumnos y entre los alumnos y profesores.
- Divulgar el trabajo realizado a través del sitio Web.

Alumnos

- Desarrollar y dominar las destrezas necesarias de navegación y de lectura en la Web para usar Internet y otras fuentes de información de un modo efectivo.
- Desarrollar las capacidades tecnológicas y lingüísticas de nuestros alumnos.
- Entender el potencial de Internet para la enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras.
- Utilizar los recursos de Internet (informáticos) y las herramientas propias de las TIC para, por un lado, adquirir, analizar y transformar la información, convirtiéndola en fuente de conocimiento, y

por otro, servir como instrumento de resolución de problemas específicos y fomentar las capacidades de pensamiento crítico.

- Desarrollar el espíritu crítico y el trabajo colaborativo. Fomentar la interacción entre los alumnos y la responsabilidad individual y de grupo.
- Fomentar la autonomía del alumno y la creatividad.
- Desarrollar la reflexión sobre los aprendizajes y el proceso a través del uso de las bitácoras (*Weblogs*) y debates entre los alumnos y entre los alumnos y profesores.

En lo que respecta a los objetivos propuestos por el equipo investigador, la heterogeneidad del grupo, compuesto por personas con distintos saberes, ha sido la clave principal para la consecución de los objetivos anteriormente indicados.

Nuestro proyecto ha implicado una profunda colaboración e interdependencia entre los participantes dado que, por un lado, no sólo se trataba de crear contenidos para la clase (*WebQuests* en nuestro caso), sino también implementarlas en la red a través de la plataforma WebCT y el sitio Web creado. Igualmente había que aprender a integrar las TIC en la clase y trabajar con los alumnos con el material diseñado y las herramientas telemáticas elegidas para desarrollar la experiencia (WebCT, *Weblog*, etc.).

El diseño de *WebQuests* supuso un gran esfuerzo, compensado siempre por la gran motivación creciente hacia esta forma de trabajo que mostraron nuestros alumnos.

El grupo, si bien conocía la metodología de las *WebQuests*, no había diseñado anteriormente ninguna y ello supuso todo un reto.

Como muy bien se aprecia en los cuestionarios inicial y final (véase <http://www.edulearning.com/director/proyecto.htm>) que se les pasó a los alumnos, así como en los diferentes trabajos realizados por ellos y en la observación de clases por parte del equipo investigador, los alumnos, desde el punto de vista de conocimientos lingüísticos y tecnológicos, han mejorado sensiblemente ambos campos al

tener que manejarse en la red para realizar las tareas lingüísticas propuestas. Con respecto a los procedimientos para aprender, la experiencia ha servido para desarrollar en ellos la cooperación y la responsabilidad individual y de grupo, al haberseles propuesto tareas que necesariamente implicaban el trabajar con otros compañeros y llegar a acuerdos. Finalmente, en lo que se refiere a objetivos actitudinales, hemos de señalar que los alumnos han perdido el miedo a usar la tecnología para aprender, han podido desarrollar su creatividad en la realización de las tareas y han aprendido a trabajar en grupo y colaborar entre sí. De hecho, uno de los beneficios del proyecto ha sido la mayor cohesión entre los alumnos gracias a tener que interactuar forzosamente.

Algunos de los objetivos inicialmente propuestos no se llegaron a abordar por falta de tiempo y por problemas técnicos. Así, nuestra intención era enseñar a nuestros alumnos a elaborar *WebQuests* para primaria de manera que pudiesen implementar esa metodología durante sus futuras prácticas y en su vida profesional. Dado que los alumnos sujeto de este estudio eran de primer curso, consideramos que este objetivo es más propio de ser llevado a cabo en el tercer año, cuando ya han cursado las didácticas generales y específicas y van a ir a prácticas.

La implantación del e-portafolio, contemplada como uno de los objetivos, conllevaba muchos problemas técnicos y finalmente no se llevó a cabo. En cualquier caso, el trabajo de cada alumno se pudo registrar en la red por otros medios menos costosos en cuanto a tiempo y organización de la información.

4. DESARROLLO DEL PROYECTO

FASE 1 (PREPARATORIA):
OCTUBRE-NOVIEMBRE DE 2005

El objetivo principal fue introducir a nuestros alumnos en los recursos que ofrece la red y sus posibles aplicaciones para la enseñanza de lenguas. Igualmente había que enseñarles qué era una *WebQuest* y realizar una de prueba.

Durante esta fase se contempló, entre otros aspectos, preparar a nuestros alumnos en:

- Técnicas de búsqueda y tratamiento de la información en Internet (buscadores, cómo leer páginas Web, etc.).
- Recursos específicos en la red para la enseñanza de lenguas: diccionarios on-line, foros profesionales, páginas educativas de interés, etc.).
- Familiarización con los procesos y estrategias de colaboración e interconexión para el descubrimiento, análisis y transformación en nuevos conocimientos de los recursos existentes en la red.
- Introducción y familiarización con la estrategia educativa de la WebQuest.
- Introducción y familiarización con las bitácoras (*Weblogs*).

El equipo investigador realizó las labores de enseñanza, orientación y asesoramiento necesarias para preparar al alumnado en el manejo de Internet y en la realización de la primera *WebQuest* de prueba. Para ello se hicieron las siguientes actividades:

- Identificación y análisis de necesidades: Se confeccionó un cuestionario sobre nivel de conocimientos lingüísticos y tecnológicos de los alumnos. Actitudes y creencias con respecto a Internet y su uso educativo. Igualmente se preguntó a los alumnos sobre conocimientos previos en el uso de Internet y las TIC en general.
- Organización de los grupos de trabajo entre los alumnos para realizar la primera *WebQuest*.
- Creación y administración de un servidor Web y de Ftp.
- Creación de un sitio Web específico para el desarrollo del proyecto.
- Una vez conocidas las necesidades de nuestros alumnos y puesta en marcha la parte técnica, se dedicaron varias sesiones a familiarizarles con la metodología de las *WebQuests* y hacer una *WebQuest* de prueba: «Today's news» diseñada por la profesora Isabel Pérez (www.isabel-

[perez.com](http://www.isabel-perez.com)). Durante la realización de esta primera *WebQuest*, se detectaron problemas de organización, se valoró el proceso y se pensó en posibles soluciones para el futuro y la implantación y desarrollo de la *WebQuest* a realizar por el equipo investigador.

FASE 2 (EXPERIMENTACIÓN/APLICACIÓN): NOVIEMBRE-DICIEMBRE DE 2005

- Trabajar parte de la programación del curso a través de las *WebQuests* elaboradas por el grupo de investigación.
- Diseño por parte del equipo investigador de una *WebQuest* («job opportunities abroad») relacionada con el currículo de los alumnos.
- Creación de un editor de *WebQuests*.
- Realización por parte de los alumnos de la primera *WebQuest* elaborada por el equipo investigador. Los alumnos trabajaron en sus proyectos en el horario lectivo y también fuera de clase, como parte de los créditos prácticos que tienen contemplados en la asignatura de Lengua Inglesa I (ocho créditos teóricos y cuatro prácticos).
- Utilización de las bitácoras (*Weblogs*) por parte de los alumnos y como herramienta de reflexión del proceso.
- Observación y valoración del proceso y del producto del trabajo realizado por los alumnos en su uso de la *WebQuest*. Se utilizaron diversas técnicas: observación directa en clase por parte de diversos miembros del equipo, grabaciones en audio y video, información aportada en las bitácoras (*Weblogs*), entrevistas con la profesora.

FASE 3 CONT. (EXPERIMENTACIÓN/APLICACIÓN, CONT.): MARZO-ABRIL 2005

- Diseño y desarrollo por parte del equipo investigador de una segunda *Webquest* («Film review»), relacionada con el currículo.

- Realización por parte de los alumnos de la segunda *WebQuest* elaborada por el equipo investigador.
- Utilización de las bitácoras (*Weblogs*).
- Observación y valoración del proceso y del producto del trabajo realizado por los alumnos en su uso de la *WebQuest*, con las mismas técnicas que en la fase 2.
- Cuestionario final para determinar los cambios actitudinales de los alumnos y los conocimientos adquiridos, así como sugerencias de mejora.

FASE 4 (ANÁLISIS DE DATOS): MAYO-OCTUBRE 2005

- Analizar, por un lado, todo el proceso llevado a cabo en este proyecto, tanto en lo que se refiere a la integración de las TIC en el currículo como al diseño e implementación de *WebQuests*, y por otro lado, analizar el producto realizado por el equipo investigador (*WebQuests*, editor de *WebQuests*, página Web etc.), así como el trabajo realizado por los alumnos y el impacto que ha tenido en la mejora de sus conocimientos.
- Conclusiones.
- Proponer sugerencias para futuras investigaciones en esta línea y en concreto para el curso 2005-2006.
- Proponer nuevas líneas de investigación.

5. CONCLUSIONES FINALES

El diseño, desarrollo e implementación de la metodología de las *WebQuests* en la Diplomatura de Magisterio Lengua Extranjera, inglés, ha servido entre otras cosas para:

- Iniciar la integración de las TIC en el currículo de la formación inicial del profesorado de lengua extranjera (inglés). Durante todo el año académico 2004-2005 hemos puesto en práctica el llamado «blended teaching», enseñanza que trata de integrar actividades que conllevan el uso de las TIC con actividades de clase

más tradicionales. Con ello hemos querido empezar a hacer frente a los retos educativos que implica la Convergencia Europea, los créditos ECTS y el EEES.

- Aprender a diseñar *WebQuests* y trabajar con esta metodología
- Mejorar el aprendizaje cooperativo
- Mejorar las relaciones sociales del grupo de clase.
- Mejorar e incrementar el uso de las TIC como una forma más de adquisición de conocimiento.
- Mejorar las cuatro destrezas lingüísticas, especialmente hablar en inglés.
- Mitigar los problemas propios de alumnos con distintas habilidades lingüísticas («mixed-ability groups»), algo muy común en las clases de lengua extranjera.
- Incrementar la motivación del alumnado, tanto por el método de trabajo como por la utilidad «para la vida real» de las actividades propuestas.
- Cambiar actitudes con respecto al uso y la utilidad de las TIC, así como aumentar la concienciación del enorme potencial de las nuevas tecnologías para la educación.
- Anticiparnos a las demandas del EEES y la futura implantación de los créditos ECTS.

El material realizado por el equipo investigador (dos *WebQuest* diseñadas e implementadas y los aspectos tecnológicos), así como ejemplos de los trabajos realizados por los alumnos a través de la WebCT y nuestro sitio Web, pueden verse en el siguiente enlace <http://www.edu-elearning.com/director/proyecto.htm>

BIBLIOGRAFÍA

- DODGE, B. (1995): «WebQuests: A technique for Internet-based learning». *Distance Educator* 1 Vol. (2), pp. 10-13.
- (1997) (1995): «Some thoughts about WebQuests» http://edweb.sdsu.edu/courses/EdTec596/About_WebQuests.html (1 marzo 2004).
- (1998): «Building blocks of a WebQuest». <http://edweb.sdsu.edu/people/bdodge/webquest/buildingblocks.html> (2 septiembre 2001).

- DODGE, B. (2001): «Five rules for writing a great webquest», *Learning and leading with technology*, May 2001.
- (2002a): «WebQuest taskonomy: a taxonomy of tasks» <http://webquest.sdsu.edu/taskonomy.html> (1 marzo 2004).
 - (2002b): «WebQuest design process.» <http://webquest.sdsu.edu/webquest/designsteps/index.html> (1 marzo 2004).
- KOENRAAD, A. L. M. (2002): *TalenQuest: WebQuests for Modern Languages*. In J. Colpaert & W. Decoo & M. Simons & Sv. Bueren (eds.), *CALL professionals and the future of CALL research, Proceedings CALL 2002* (pp. 159-168). Antwerp: University of Antwerp. Available at: <http://www.koenraad.info/CALL>
- KOENRAAD, A. L. M., y WESTHOFF, G. J. (2003): «Can you tell a Language Quest when you see one? Design criteria for TalenQuests». Paper presented at the 2003 Conference of the European Association for Computer Assisted Language Learning. EUROCALL 2003, University of Limerick.
- MARCH, T. (1998a): «Why WebQuests?, an introduction» <http://www.ozline.com/webquests/intro.html> (31 mayo 2001).
- (1998b): «The Webquest Design Process» <http://www.ozline.com/webquests/design.html> (1 abril 2004).
 - (2001): «Working the Web for Education» <http://www.ozline.com/learning/theory.html> (31 mayo 2001).