



UNIVERSITAT DE BARCELONA



Departamento de Didáctica de la Lengua y de la
Literatura

Programa de Doctorado:
Ensenyament de Llengües i Literatura
Bienni 2001-2003

**Las Webquests como elemento de motivación
para los alumnos de Educación Secundaria
Obligatoria en la clase de lengua extranjera
(Inglés)**

Tesis doctoral presentada por

Eva María Pérez Puente

para optar al título de Doctora en Filosofía y Ciencias de la Educación

Directora: Dra. Célia Romea Castro
Departamento de Didáctica de la Lengua y la Literatura
Universitat de Barcelona

Barcelona, 2006

CAPÍTULO SEXTO: CONCLUSIÓN

PARTE III. CONCLUSIONES

6. Conclusión

6.1 Respuesta a las preguntas de investigación

En este momento, desarrollado el marco teórico que ha definido nuestra línea de pensamiento y acabado ya el análisis de los datos de nuestra investigación, debemos hacer una reflexión sobre las implicaciones de todo lo que hemos dicho y de los resultados obtenidos en las investigaciones. Revisando los resultados obtenidos, llegamos a las siguientes conclusiones:

1. ¿Qué enfoque metodológico puede resultar más atractivo y provechoso desde el punto de vista didáctico?

A la vista de los resultados obtenidos en el cuestionario, se puede concluir afirmando que los estudiantes se sienten satisfechos y

motivados por el simple hecho de usar el ordenador para aprender una lengua extranjera. Por lo tanto, un enfoque basado en el uso de las TIC puede ser más motivador que el enfoque didáctico tradicional que todavía se utiliza en muchas escuelas de Barcelona.

2. ¿Los materiales multimedia pueden ayudar a motivar a los alumnos?

Las tareas más atractivas que suelen señalar en las entrevistas de triangulación realizadas en el centro elegido son el uso de juegos, videos, canciones en inglés. Es decir,

todo aquello que salga de la rutina del aula. Por lo tanto, la realización de proyectos en el aula o fuera de ella con WebQuests resulta mucho más motivadora que cualquiera de los ejercicios de lápiz y papel que todavía se realizan con mucha frecuencia en las escuelas.

3. ¿Qué papel juegan las TICs en la vida de los jóvenes?

En referencia a la tercera pregunta, al principio de la clase, ya pudimos ver que a los estudiantes les motivaba el simple hecho de utilizar un ordenador para aprender una lengua extranjera. Todos dieron muestras no verbales y verbales de esta satisfacción por ir a la sala de ordenadores. De hecho, no conciben una vida sin el ordenador y demás tecnologías. Pertenecen a una generación multimediática, donde se asume cada día con mayor fuerza que se deben dominar todos los instrumentos y nuevos inventos que la tecnología pone en nuestras manos casi sin recibir formación o

instrucción sobre ella. La mayoría son autodidáctas en lo que a tecnología se refiere. No acuden a ninguna escuela para aprender a descargarse un juego, un programa, una película o una canción de internet; pero, sin embargo, lo saben hacer como quién se lava las manos cada mañana, como una rutina.

4. ¿Se puede motivar, de acuerdo con la diversidad, a través de las TIC?

En la pregunta cuarta, el uso de las TIC (ordenadores) se presenta como una posible solución a la falta de recursos humanos necesarios que existe en los centros de secundaria actualmente para poder atender a la diversidad existente en las aulas. Hemos podido comprobar que, de hecho, un mayor número de alumnos se ha sentido satisfecho del uso del tiempo dedicado a asistir a la sala de ordenadores; ya que cada uno ha podido seleccionar y escoger, con mayor autonomía que en una clase convencional de inglés, qué deseaba hacer entre una gran variedad de ejercicios y juegos divididos por temas igual que en el libro de texto utilizado en clase. Queda demostrado que el juego educativo sirve para motivar a los alumnos a aprender una lengua ya sea extranjera o materna. Si

utilizan palabras y escriben oraciones en otras lenguas, quiere decir que están aprendiendo.

Debemos tener en cuenta que una conversación en un contexto artificial no es lo mismo que hablar entre amigos o tener un motivo evidente de comunicación. Creemos conveniente remarcar que de una clase de 20 alumnos sólo tres participan oralmente ya que el ordenador capta toda su atención por lo que la interacción alumno-alumno o alumno-profesor queda relevada a un segundo plano. Se puede afirmar que la parte oral, al menos en esta clase, queda olvidada; puesto que no existen tarjetas de sonido que permitan a los estudiantes realizar ejercicios de *listening* o *speaking* a través del ordenador.

5. ¿Conseguirán estos alumnos que utilizan las TIC mejores resultados que aquellos que sólo utilizan los medios de aprendizaje tradicionales?

En estos momentos, con las notas finales del curso académico 2004/05 en nuestras manos, podemos afirmar que el grupo muestra B ha asimilado los objetivos mínimos de cuarto curso de ESO en lo que a comprensión y expresión escrita se refiere. Mientras que el grupo control A no ha mejorado en estos aspectos de la lengua. Sabemos que hemos elaborado un trabajo de determinada duración con el que es imposible dar unos resultados finales que puedan tomarse como fiables en un mayor número de escuelas de Barcelona. Creemos que es una muestra muy pequeña y muy controlada para generalizarla. Lo que sí podemos advertir es que hay estudiantes que en la clase tradicional no hacían los ejercicios que mandaba la profesora y en el aula de ordenadores, por el contrario, sí que los hacían.

También nos hemos dado cuenta de las dificultades que los colegios tanto privados como públicos poseen: carecen de la infraestructura necesaria para poder ofrecer a los alumnos más horas de clases en la sala de ordenadores. No hay el suficiente espacio para instalar más ordenadores en clase; ni tampoco es necesario decir que no existe una inversión económica suficiente por parte del gobierno para poder ofrecer esta posibilidad. Además, seguramente si hiciésemos un estudio entre el colectivo del profesorado, nos encontraríamos con un elevado número de personas con un bajo nivel de formación en este ámbito.

6. ¿Es posible integrar las WebQuests en el curriculum de secundaria (ESO) en la clase de lengua extranjera inglesa?

Hemos conseguido demostrar que si es posible incorporar las nuevas tecnologías, en este caso concreto, las WebQuests en la clase de inglés. Además, podemos apoyarnos en los resultados satisfactorios obtenidos para afirmar que nuestro alumnado ha mejorado su nivel escrito de la lengua tanto en comprensión como expresión escrita.

Las cuestiones que nos hacíamos al principio de este trabajo nos llevan a estas conclusiones:

Respecto a la primera pregunta de investigación, los alumnos se motivan por sí solos por el hecho de ir a la sala de ordenadores. Un enfoque didáctico asistido por ordenador parece tener mayor aceptación entre los estudiantes.

Respecto a la segunda pregunta de investigación, la libertad y el trabajo individual que pueden realizar en los ordenadores están muy valorados entre los jóvenes, porque es una tarea autónoma. La

profesora les da al comienzo de la clase unas indicaciones generales y cada alumno empieza por donde le apetece más.

Respecto a la tercera pregunta de investigación, el uso de las nuevas tecnologías aplicadas a la vida cotidiana de cada alumno tiene un infinito resultado positivo y mejora su integración en la nueva sociedad de la información y de la comunicación; puesto que el material que pueden encontrar en Internet es inagotable. Actualmente, todavía existen pocos recursos informáticos en el área de lenguas extranjeras en Cataluña. Los colegios tanto privados como públicos carecen de la suficiente

infraestructura para ofrecer más horas de clase asistida por ordenador.

Respecto a la cuarta pregunta de investigación, como ya hemos dicho antes en la segunda hipótesis, el hecho de poder escoger la actividad o juego que desean resolver les motiva y a demás nos asegura que cada uno pueda realizar una actividad adecuada a su nivel de inglés.

Respecto a la quinta pregunta de investigación, pensamos que los estudiantes que hayan asistido a la sala de ordenadores a realizar trabajos referentes a las WebQuests aprobarán con mejores notas que los

estudiantes que no hayan ido; porque estarán más motivados para el aprendizaje del inglés.

Respecto a la sexta pregunta de investigación, todavía existen pocos recursos multimedia para aprovechar el juego en la clase de inglés; pero el próximo curso académico todas las editoriales editarán y regalarán un CD Rom a cada estudiante que use sus libros de texto. CD Rom complementario a su material tradicional que incluirá toda clase de actividades y juegos para romper con la monotonía de la clase. Así pues, es lógico pensar que cada vez las nuevas tecnologías de la información y de la

comunicación estarán más presentes en nuestras aulas.

La metodología que parece ser la más motivadora entre los jóvenes de este grupo de 13 años es aquella en la que se usa el ordenador y los programas multimedia, así como las páginas web incorporados a la clase de inglés o de informática. No queremos decir con esto que no se puedan incorporar en otras materias; por el contrario, nosotras mismas lo hemos probado y creemos que funciona bien. Siempre se puede buscar información en Internet y escribir un documento con Word.

En conclusión, el uso de pedagogías de tipo más invisible (Díaz 83) o de tipo más activa puede permitir una mejor adaptación del alumnado a la realidad escolar. Es necesario abrir la relación educativa a la interacción oral en clase que, incluso puede ayudar a motivar a los alumnos puesto que les permite ser creativos e involucrarse activamente en el largo proceso educativo.

En referencia a las preguntas, en una experiencia didáctica tan concreta como ésta, sólo se debe intuir una directriz a grandes rasgos con algunas incógnitas que deberán continuar investigando otros observadores de la realidad de las aulas como nosotros.

Cuestiones tales como:

- ¿Cuál es la relación entre WebQuest y el aprendizaje basado en tareas y/o la independencia del estudiante?
- ¿Es un **higher level thinking** (alto nivel de pensamiento) tan importante para los estudiantes de lenguas?
- ¿Cómo solventar los problemas con la tecnología y el acceso a los ordenadores?

Además, fruto de los resultados obtenidos, se nos infundan nuevas hipótesis que intentaremos investigar en los próximos años; ya no por escribir una tesis doctoral como la presente, sino porque nuestras mentes están abiertas a nuevas perspectivas en lo que a innovación acontece y en la investigación/acción encuentran su satisfacción y realización.

6.2 Conclusiones finales

En general, podemos demostrar que los alumnos se han sentido motivados a la hora de utilizar el ordenador. Incluso aquellos alumnos que no se les da muy bien la lengua inglesa han conseguido practicarla a través de ejercicios, juegos y WebQuests en ordenador, algunas veces en conexión Internet y en otras en base CD Rom. De 17 alumnos que finalizaron el curso, solamente ha suspendido uno: por no presentar el dossier, el workbook, no estudiar para los exámenes, no presentar la última webquest. Si lo hubiéramos tenido que evaluar sólo con su actitud y trabajo en la sala de ordenadores, no hubiéramos dudado

ni un instante en aprobarlo. Los alumnos que estaban más flojos han mejorado sus calificaciones como se puede comprobar en la tabla de notas anual junto con las tablas de comprensión lectora y expresión escrita que hemos adjuntado. Incluso los alumnos que no iban a continuar sus estudios y en la clase tradicional no participaban ni hacían los deberes, en esta clase han trabajado igual que sus compañeros que sacaban buenas notas.

Todos los cuestionarios, todas las encuestas y entrevistas que hemos realizado a los alumnos y a la profesora indican que el uso del ordenador en la clase de lengua inglesa motiva y provoca una actitud más

positiva a la hora de aprender. La atención se centra en cada ordenador por lo que la profesora podía dedicar más tiempo a solucionar problemas informáticos, dudas, traducciones y ayudar a los alumnos de menos nivel, atendiendo a la diversidad en el aula. Por tanto, podemos demostrar así que el uso de los ordenadores mejora la calidad educativa en los centros escolares. De hecho, las notas del último trimestre del grupo muestra son las mejores de todo el año; así pues, estos alumnos han aprendido la lengua inglesa de forma mucho más amena que la tradicional. Hablando con ellos, ellos mismos lo corroboran.

Respecto a los diferentes materiales editados en la actualidad, debemos destacar un escaso número además de su discutible valor didáctico y a veces insuficiencia para atender a la diversidad de niveles en las clases. Las editoriales no editan ni facilitan a los profesores estos programas educativos. La Generalitat de Catalunya debería financiar y proporcionar éstos a los colegios.

Por otro lado, teniendo en cuenta que nos encontramos en la sociedad de la información y de la comunicación deberían existir más becas para ir a estudiar al extranjero los idiomas que complementarían muy bien las

clases interactivas de chat, forum, juegos, webquests... que presentamos en esta tesis.

En definitiva, las clases tradicionales de soporte en papel han pasado a la historia. Hoy en día todo debería estar informatizado para poder así dar una solución al enorme fracaso escolar que existe en nuestra Era. Parece imposible hablar de sociedad de la información y de las nuevas tecnologías, si en nuestros colegios no se enseñan a nuestros hijos. Queremos que todos aprendan inglés, pero ¿cómo? Con un libro y una libreta. ¡No señores míos! Un idioma se aprende con la práctica y en su *environment* (medio natural). Podemos suplir el no poder estar en Inglaterra

o América con el uso de Internet donde podemos hablar, escribir, leer o escuchar inglés. Creemos que todo lo que afirmamos se puede demostrar también para otras lenguas estudiadas en España como francés, alemán, chino... Animamos desde esta página de nuestra tesis a profesores de estas lenguas para que investiguen y continúen este camino que hemos sólo abierto. Sólo con la presión de las personas que estamos al pie del cañón día a día (profesores), podremos conseguir un cambio educacional en España.

La comunidad docente autorreflexiva establecida en la investigación-acción no se ocupa únicamente de transformar su propia situación, ya que se ve asimismo forzada a enfrentarse con las limitaciones no educacionales (factores externos a la escuela)

impuestas a la educación. Esta dialéctica entre lo educacional y lo no educacional fija la atención del grupo en la educación entendida en su totalidad y en sus relaciones con aquella parte de la estructura social que está más allá de la educación. Así, el grupo de docentes queda invitado a considerar, no sólo el dominio de su propia acción, sino también el de la acción educativa como parte de un dominio social más amplio. Se le invita a considerar la educación en su totalidad, para aprehender de ello la necesidad general de la reforma educativa en la sociedad. No es únicamente un proceso que refleje la historia o reacciones ante ella, sino que postula una profesión formada por investigadores educacionales activos que se contemplan a sí mismos como agentes de la historia y que tienen el deber de expresar mediante su propia acción considerada sus juicios prácticos acerca de los cambios necesarios en educación: es decir, mediante su praxis. Esta unidad dialéctica entre lo teóricamente completo con lo prácticamente completo es básica para la investigación-acción educacional.

Tengamos claro que el aula es un terreno cambiante todos los días, minado de problemas, el profesor debe ser un planificador de la estrategia a seguir en cada momento. La multipluralidad de la realidad está presente, los problemas son imprevisibles, son prácticos, no son de solución procedimental. Los problemas pueden

ser individuales de aprendizaje, cómo hacer campeón al más débil. A formas de comportamiento de grupo: como los incentivos, como los motivos para salir adelante. Todo ello exige tratamiento específico. Condicionado por *EL CONTEXTO*, y el de la historia del grupo en su desarrollo en el aula. Que tiene un desarrollo teórico- práctico en una constante renovación, auto- reconstrucción.

EL PROBLEMA CENTRAL: cómo generar conocimiento que transforme la realidad y se aleje de la mecánica rutinaria, que duerme las almas. ¿Cómo salir del montón? ¿Cómo tener calidad de estudiante? No defraudemos al alumno, debemos incentivarlo.

Se debe reflexionar sobre el pensamiento del estudiante que desarrolle su creatividad, que sea él mismo, que se problematice y se plantee el problema y que lo resuelva en el ecosistema, el aula frente a todos.

La investigación-acción es un proceso que refuerza a los participantes, y los lanza a la lucha por formas de educación más racionales, justas, democráticas y plenas. Es "activista" en el sentido de inducirles a emprender la acción basada en la autorreflexión crítica y autocrítica, pero también es prudente en tanto que introduce el cambio a un ritmo justificado por la reflexión y practicable para los participantes en el proceso.

Por lo expuesto, entendemos que la investigación-acción puede ser considerada como una valiosa estrategia de aprendizaje en el nivel de formación docente inicial. Una estrategia sofisticada, puesto que es preciso que se enseñe de forma explícita (Monereo *et al.* 1998). Nuestra experiencia pedagógica en relación con esta modalidad de investigación nos permite afirmar que potencia la conciencia del profesorado que tiene grupos de alumnos a su cargo, sobre cómo desarrollar y optimizar su quehacer docente, siendo a la vez aprendiz y profesor de la materia a enseñar.

Reflexión sobre la experiencia

- La hipótesis se cumplió tanto en lo concerniente al logro de una mayor motivación de los alumnos, como en facilitar la introducción y uso de las nuevas tecnologías en la ESO. Además, se vio favorecido el trabajo colaborativo con los compañeros.
- El uso del *software* requiere una cuidadosa planificación del trabajo guiado.
- Las WebQuests son oportunas para los alumnos porque:
 - Trabajarán transformando la información y ello activa habilidades cognitivas compleja

- Crearán; y, crear es dar respuesta a un interrogante o a una inquietud. Crear acaba siendo un modo de crecimiento y de conocimiento
- Las experiencias de aprendizaje de las WQ preparan a los alumnos para experiencias similares y reales y eso les proporciona mayores y mejores recursos para integrarse en sociedad y desarrollarse con éxito. Un éxito por otra parte que no han aprendido solos, sino a base del trabajo cooperativo.
- Se meterán en roles en los que tal vez descubran vocaciones, habilidades o potencialidades. En la WebQuest "Van viure una guerra" los alumnos son periodistas, historiadores o turistas. Eso les acerca a esas profesiones y a esas disciplinas y en ese acercamiento los alumnos descubren sus propias motivaciones intelectuales o sus inquietudes profesionales.
- Su trabajo va destinado al medio social con voluntad; por poner algún ejemplo, transformadora, comunicativa, sensibilizadora, didáctica o dialógica. Esto les educa en el compromiso social: aprenden a implicarse, a mirar y actuar de manera crítica y a valorar la realidad del mundo donde se desarrollan.

•Las WebQuests son oportunas para los docentes porque:

También el docente necesita motivación, estímulos y vías para canalizar su capacidad didáctica. Es en este sentido las WebQuest abren extraordinarios espacios de creación para maestros y profesores pudiendo conjugar su capacidad creativa con la inmensa riqueza de los recursos informáticos.

Las WebQuest son oportunas para los docentes porque:

- Ofrecen espacios de creación en conexión con las peculiaridades sociales del contexto vital en el que se mueven los alumnos. Las WebQuest son recursos "inculturados" y por ello conectan con el público al que van dirigidos.
- Pueden canalizar sus propuestas didácticas a través de las TIC y diseñar experiencias de aprendizaje significativas de manera atractiva.
- Pueden sorprender a los alumnos con una visión, organización y filosofía del trabajo nueva y distinta. Con aplicaciones didácticas de una gran riqueza que redundan en calidad de la enseñanza. Cuando el docente envía de manera guiada a sus alumnos a Internet, les puede enviar a un video, a un texto, a un viaje virtual, a una imagen, a un poema, a un cartel, a un discurso, a una canción.
- Ensanchan su conocimiento sobre los recursos disponibles para ejercer su profesión, ganan en opciones, son más plurales y mejoran su capacidad comunicativa.

- Pueden compartir su trabajo con otros compañeros, extender sus proyectos y llevarlos más allá de sus grupo-clase y a la vez pueden disfrutar del trabajo de otros. Se puede trabajar en red de manera eficaz, rápida y enriquecedora.

-Crear o trabajar con WebQuest permite también a los docentes crear, crecer y conocer.

-Educan en valores: cooperación, responsabilidad, sensibilidad, trabajo bien hecho, implicación, comunicación, etc.

Todos estos valores impregnan la ética no escrita de las WebQuest y le confieren la dimensión humana que debe regir cualquier trabajo y cualquier creación.

En conclusión, esta línea de investigación nos ha resultado muy atractiva. Esperamos haber conseguido conectar y animar a otros investigadores a que continúen observando la realidad de las aulas y así poder contribuir al progreso y mejora de la calidad continua de los pilares de nuestro sistema educativo. Por otro lado, cabe destacar la simbiosis diaria que ha coexistido a lo largo de todo el trabajo entre

el profesorado y alumnado, que sin ella no hubiese sido posible materializar las investigaciones; y además nos ha enriquecido también en el aspecto social y personal de convivencia mutua en el aula.