

Aplicación de las TIC en la enseñanza del español del turismo: propuesta de trabajo cooperativo con tareas 2.0

CARMEN MORA SESMA
carmoses@yahoo.es

1. Introducción

En los últimos años la existencia de Internet y el desarrollo de las nuevas tecnologías están definiendo una sociedad que cada vez más necesita de su presencia para poder llevar a cabo tareas en diversos contextos. En el mundo profesional o en la vida cotidiana, las herramientas de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son un instrumento útil para comunicarse, informarse e incluso formarse.

El uso de Internet y de sus diferentes recursos se está introduciendo también en el campo de la enseñanza de lenguas extranjeras no solo en beneficio de la enseñanza virtual a distancia, sino también para enriquecer la enseñanza presencial. La variedad de recursos que ofrecen las TIC permite complementar la enseñanza en el aula de diferentes maneras, haciéndola motivadora de cara al alumno y atribuyéndole un papel más activo y protagonista en su proceso de aprendizaje.

Aunque el uso de las nuevas tecnologías en el aula está cada vez más normalizado, algunas herramientas son aún desconocidas por muchos docentes. En un momento en el que muchos alumnos son ya nativos digitales, el profesor de idiomas ha de familiarizarse con ciertos recursos y herramientas que puede utilizar en el aula en beneficio de la enseñanza y el aprendizaje de sus alumnos. Con el fin de dar a conocer el uso de estas herramientas, se presenta aquí una opción didáctica de aplicación de las TIC al contexto específico de la enseñanza del español del turismo.

2. Propuesta

2.1. Objetivos

A partir de esta propuesta didáctica para llevar a cabo en el aula de español como lengua extranjera, los alumnos tendrán que realizar una guía turística virtual en formato *wiki* partiendo del trabajo mediante una *webquest*. En ella se facilitarán las instrucciones y recursos necesarios para poder llevar a cabo el proyecto final.

El público al que iría destinada la *wiki*-guía realizada por los alumnos sería un público adulto interesado en el turismo cultural en España. En la guía se recopilarán datos prácticos y culturales, descripciones de lugares y monumentos, propuestas de rutas e itinerarios, todo ello acompañado de material gráfico y de audio. El tema central de la guía será la visita a las ciudades españolas declaradas Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO, con el propósito de dar a conocer parte importante del patrimonio cultural español a los supuestos usuarios de la guía, y profundizar en los conocimientos del mismo por parte de los alumnos.

Con la utilización de diferentes herramientas de las TIC se pretende desarrollar en los alumnos el trabajo autónomo y su competencia digital en el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera. Además, la división en grupos y reparto de papeles entre los compañeros, así como la propia realización final del *wiki*, promoverá el aprendizaje cooperativo y el intercambio de información entre los miembros de cada equipo y entre todo el grupo. La interacción que se lleva a cabo en el aula entre los estudiantes y la introducción de vídeos en los recursos proporcionados favorecerán asimismo el desarrollo de las destrezas orales, además de las escritas que prevalecerán en el trabajo con textos.

La propuesta aquí presentada se basaría en los criterios que se resumen a continuación:

Perfil de los alumnos:

- Tipo de alumnado: monolingüe.
- Edad: 21-25 años.
- Educación: estudios universitarios.
- Nivel de español: B1-B2
- Número de alumnos: 12
- Situación de aprendizaje: estudios universitarios de Turismo.

Objetivos:

- Identificar el contenido y la importancia de la información en textos orales y escritos sobre temas relacionados con sus intereses.
- Transformar la información recibida a través de medios orales y escritos.
- Participar en interacciones con los compañeros para el intercambio de información.
- Promover el aprendizaje autónomo y cooperativo con la participación activa en las tareas que se realizan en grupo y la evaluación y reflexión sobre el propio proceso de aprendizaje.
- Profundizar en el conocimiento del patrimonio cultural español.
- Familiarizar al alumno con el uso de diversas herramientas de las TIC que promueven el aprendizaje cooperativo.

Contenidos:

- Gramaticales:
 - Anteposición del adjetivo con valor enfático.
 - Uso de la forma impersonal.
 - Uso de la primera persona del plural en textos turísticos.
- Léxicos:
 - Vocabulario relacionado con el turismo y la descripción de lugares y monumentos.
 - Adjetivos calificativos.
- Funcionales:
 - Descripción de objetos y lugares.
 - Producción de textos descriptivos.
 - Expresar gustos y preferencias.
 - Tomar decisiones.
- Socioculturales:
 - El patrimonio cultural español a partir de las ciudades declaradas Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO.
- Trabajo estratégico:
 - Identificar y obtener la información relevante en textos orales y escritos.
 - Técnicas de lectura globalizada y focalizada (*skimming* y *scanning*).
 - Deducción del significado por el contexto.

El conjunto de esta actividad consta de tres partes: una actividad previa de introducción al tema de trabajo, la *webquest* y el *wiki*. Este último será la tarea final de la anterior, por lo que la *webquest* concluirá una vez se haya completado el *wiki*. Para la realización de todo el proceso se calculan 10 horas de clase.

2.2. La actividad previa

El trabajo en el aula comenzaría con una actividad previa conjunta de interacción entre el profesor y los alumnos para situarlos en el tema central del trabajo: las ciudades españolas declaradas Patrimonio de la Humanidad y las guías turísticas. Se les preguntará a los alumnos qué ciudades españolas han visitado, qué conocen del país, ya que, al ser estudiantes adultos y con un nivel de español avanzado, es probable que hayan visitado alguna vez España o posean información sobre algunas de sus ciudades o regiones.

A continuación se les presentará las ciudades españolas declaradas Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO, al tiempo que se les introducirá la página *web* del grupo creado por estas ciudades,¹ con la que trabajarán más adelante. Entre toda la clase se situarán las ciudades en un mapa proyectado y se anotarán las ideas previas que los alumnos puedan tener sobre ellas, qué conocen o qué pueden relacionar con ellas o con sus regiones (por ejemplo, Santiago de Compostela: Camino de Santiago; Ibiza: playas y fiesta; Córdoba: musulmana; Tarragona: Cataluña). Al finalizar toda la actividad, cada alumno podrá comparar sus ideas previas con los conocimientos aprendidos durante el curso, no solo de la ciudad con la que haya trabajado directamente, sino también de las ciudades presentadas por sus compañeros.

Siguiendo un criterio de relativa proximidad entre las ciudades se agruparán en cuatro grupos:

- Grupo I: Santiago de Compostela, Salamanca, Ávila.
- Grupo II: Segovia, Alcalá de Henares, Toledo.
- Grupo III: Cáceres, Mérida, Córdoba.
- Grupo IV: Cuenca, Tarragona, Ibiza y San Cristóbal de La Laguna.

Asimismo se formarán cuatro grupos de alumnos que se corresponderán con cada uno de los grupos de ciudades. Los alumnos crearán entre ellos grupos lo más heterogéneos posible teniendo en cuenta las respuestas anteriores sobre sus ideas o conocimientos previos sobre las ciudades, así como otros aspectos relacionados con sus capacidades y nivel lingüístico en español. Si un alumno conoce relativamente bien una ciudad, no podrá trabajar en el grupo de la misma y, por otro lado, sí sería recomendable, por ejemplo, que participase en el de un compañero que nunca haya visitado España. Su experiencia beneficiará la comprensión y el conocimiento de otra ciudad, además de servir de apoyo para sus compañeros. En cualquier caso se tratará de crear grupos en los que todos sus miembros aprendan cosas nuevas, colaboren con sus compañeros y puedan ampliar sus conocimientos gracias a la ayuda de los demás.

Con esta actividad de elección de los grupos, los alumnos comienzan a interactuar entre ellos y a hacer un uso comunicativo y real de la lengua como instrumento para conseguir un objetivo. Su trabajo de interacción oral, toma de decisiones y negociación con los compañeros de su grupo continuará a lo largo de toda la unidad.

Una vez organizados los grupos y distribuidos en el aula para trabajar conjuntamente y con los ordenadores se les introducirá la *webquest* y el trabajo que han de realizar. Además se les recordará la relación de sus estudios con la posibilidad de que en un futuro puedan trabajar elaborando guías turísticas, incluso en formato virtual debido a la presencia y auge de las nuevas tecnologías. Con la visualización de la *webquest* se les explicará el proceso de trabajo, lo que se espera de ellos, las tareas que han de realizar en grupo, así como el proyecto final que resultará del trabajo conjunto.

¹ <http://www.ciudadespatrimonio.org/ciudades/index.php>

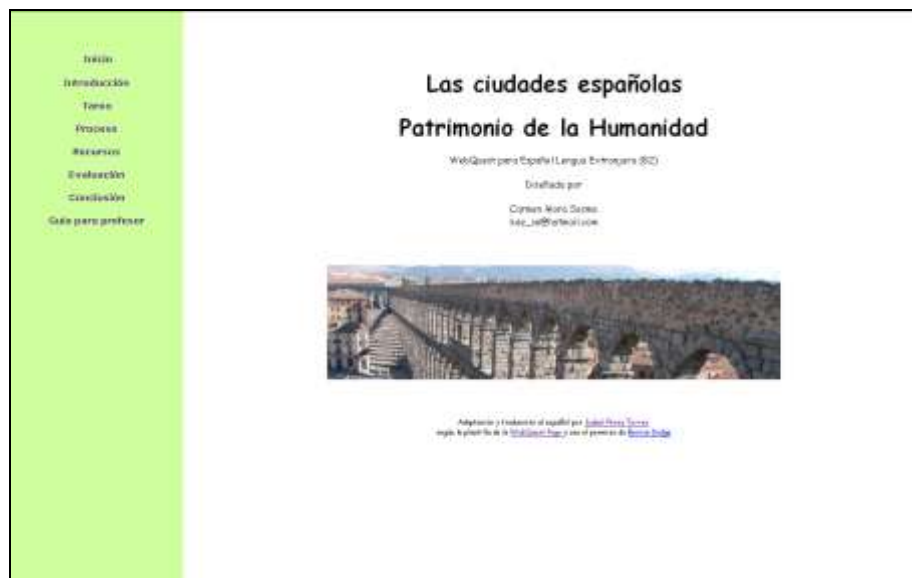
Todo ello aparecerá indicado en la propia *webquest*, a la que los alumnos accederán mediante sus ordenadores.

2.3. La *webquest* de *Las ciudades españolas Patrimonio de la Humanidad*

Una *webquest* es una herramienta educativa basada en el enfoque por tareas y las teorías del aprendizaje constructivista y significativo que utiliza Internet como fuente de información. Es una metodología motivadora y adecuada para el trabajo cooperativo con la que los alumnos acceden a unos materiales auténticos con los que poder hacer un uso de la lengua para la resolución de una tarea real. Durante el trabajo mediante la *webquest*, el alumno desarrolla procesos cognitivos superiores y realiza una transformación de la información que favorece su aprendizaje de la lengua.

Una *webquest* está generalmente alojada en la Red, aunque es posible guardarla en el disco duro de un ordenador. Para diseñarla se necesita una plantilla creada al efecto, que podemos encontrar en diversas páginas en Internet dedicadas al trabajo con esta herramienta. Una de ellas es la página de Isabel Pérez Torres,² donde ofrece numerosos recursos para acceder a modelos de plantillas para crear una *webquest*. Una vez elegida la plantilla y descargada en el ordenador, el docente completará sus secciones y creará el material educativo que recibirán sus alumnos.

Su estructura consta de seis partes esenciales: introducción, tarea, proceso, recursos, evaluación y conclusión. Desde un principio se informará a los alumnos que pueden consultar todas las secciones de la *webquest* durante el proceso de realización de la misma, sobre todo los recursos, donde podrán encontrar la información que se les pide, y la evaluación, donde estarán establecidos los criterios con los que será evaluado su trabajo.



Página de inicio de la *webquest*³

Frecuentemente se añade además una guía didáctica opcional para informar sobre la aplicación de la *webquest* en un determinado curso o grupo de alumnos. En la *webquest* en la que se basa esta propuesta, la *guía didáctica* se completa con datos sobre

² English as a Second or Foreign Language: <http://www.isabelperez.com/webquest/index.htm#plantilla>.

³ La *webquest* completa en formato digital puede solicitarse en la dirección carmoses@yahoo.es.

su creación, perfil de los alumnos a los que va dirigida, contexto de aprendizaje, así como los recursos necesarios para poder llevar la actividad al aula.

La *webquest* propuesta se iniciará con los apartados de *introducción* y *tarea*. En ellos se indicará a los distintos grupos que la tarea final que han de realizar es una *wiki*-guía de viaje por España enfocada a un público adulto interesado en un turismo cultural. En la guía se presentarán como ejemplo cuatro ciudades –una por grupo– declaradas Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO, de las que se ofrecerán descripciones de los monumentos y lugares más destacados, itinerarios urbanos, informaciones sobre lo más característico del lugar o datos prácticos sobre otras visitas relevantes.

La parte dedicada al *proceso* se clasificará en cuatro secciones temáticas para crear una estructura más clara para los alumnos: *las ciudades*, *la guía*, *turismo cultural* y *textos turísticos*.

En primer lugar, en la sección dedicada a *las ciudades*, se tratará de acercar a los alumnos a su conocimiento y, en concreto, al de la ciudad con la que trabajarán en la tarea final. Para ello se les presenta el enlace a la página *web* del grupo de ciudades Patrimonio de la Humanidad –que han visto en la actividad previa– en la que pueden encontrar la lista de todas las ciudades y un texto introductorio sobre cada una. Cada miembro del grupo leerá en voz baja los textos de las tres ciudades que correspondan a su grupo con el objetivo de formarse una idea general sobre cada una de ellas. A continuación los miembros del equipo negociarán entre ellos qué ciudad eligen para trabajar con ella durante el resto de la *webquest* y que describirán en el *wiki*.

Seguidamente se les recordará que pueden acceder al material gráfico incluido en la página proporcionada para acercar visualmente al alumno al conocimiento de la ciudad. A continuación se trabajará con material audiovisual para realizar un ejercicio de comprensión de un texto oral. Tras la visualización y escucha del vídeo, los alumnos volverán a seleccionar la información más relevante que obtengan y que les será de utilidad para el resto de las tareas.

Para terminar esta sección, cada grupo resolverá una serie de preguntas a partir de una segunda lectura del primer texto de la ciudad elegida. Serán preguntas generales sobre aspectos que definan la ciudad, su patrimonio o su historia.

Una segunda sección, *la guía*, estaría relacionada con las guías turísticas, sus contenidos y sus secciones más habituales. En este momento el grupo se dividirá el trabajo en diferentes funciones y cada alumno asumirá un papel diferente en relación a los contenidos con los que vaya a trabajar para la realización de la tarea final. De nuevo mediante la interacción y negociación entre los miembros del equipo, los alumnos se repartirán los papeles según sus preferencias, al mismo tiempo que recordarán las secciones y contenidos imprescindibles de una guía y decidirán los que incluirán en la suya.

A partir de esta distribución de funciones, y para completar las tareas y la guía, los alumnos irán recabando la información que aparecerá en los textos, vídeos y recursos proporcionados, seleccionando los contenidos que incluirán en su guía. La información que pueden utilizar, así como su material gráfico y otros recursos, se encuentran en los enlaces de la página *web* del grupo de ciudades Patrimonio de la Humanidad⁴ y del Instituto de Turismo de España, Turespaña, en su sección sobre estas ciudades.⁵ En ellos pueden encontrar además otros enlaces sobre las ciudades, así como numeroso material gráfico y complementario sobre rutas, datos prácticos o curiosidades.

⁴ <http://www.ciudadespatrimonio.org/presentaciondelgrupo/index.php?id=1>

⁵ <http://www.spain.info/es/conoce/ciudades-patrimonio/>

En un tercer bloque, denominado *turismo cultural*, se recordará al alumno el contenido cultural que ha de tener la *wiki*-guía como principio de planificación de la tarea final. Tanto en esta sección como en la siguiente y última, con el trabajo directo con el contenido turístico y cultural, y con la realización de actividades en grupo de comprensión de textos orales y escritos y de negociación entre los compañeros, los alumnos irán seleccionando y descubriendo el contenido más relevante de su ciudad que pueden incluir en la guía y la manera de realizarlo.

En el último bloque, dedicado a descubrir los *textos turísticos*, se incluirán actividades de concienciación formal que harán reflexionar al alumno sobre el sistema de la lengua y sus características en textos turísticos de carácter descriptivo. En cualquier caso, el aprendizaje de la gramática y la adquisición de nuevo vocabulario se realiza de manera inductiva durante todo el proceso de resolución de la *webquest*, ya que el alumno está continuamente expuesto a la lengua en el proceso de búsqueda y uso de la información.

El texto turístico oral también estará presente gracias al vídeo que los alumnos han visualizado anteriormente. El alumno habrá de ser consciente de su estilo, entonación y características a través de una escucha atenta del mismo. Asimismo cada grupo creará un audio similar sobre un lugar escogido de su ciudad, que podrán adjuntar a la *wiki*-guía. Para la realización del mismo, los alumnos harán uso de un programa de edición de audio de fácil manejo que estará instalado al menos en uno de los ordenadores del grupo. Las instrucciones para su descarga y uso⁶ serán a su vez facilitadas en la página de recursos de la *webquest*.

El apartado dedicado a los *recursos* aparece tras la sección del proceso. Reúne todos los enlaces de la Red que los alumnos deberán consultar para acceder a la información que se les demanda a lo largo del apartado anterior. Para esta propuesta se adjuntarán los enlaces relacionados con el turismo y la cultura que están más relacionados con las ciudades españolas Patrimonio de la Humanidad: la página del Grupo de Ciudades Patrimonio de la Humanidad y la página de la sección que sobre estas ciudades tiene el Instituto de Turismo de España, Turespaña, comentados anteriormente. Asimismo los alumnos podrán acceder a numeroso material gráfico y a los vídeos que Turespaña tiene creados sobre estas ciudades.⁷

Por si fuese necesario y a modo de soporte para el alumno, se facilita también el acceso a dos opciones de diccionarios monolingües: el *Diccionario Salamanca de la Lengua española*⁸ y el *Diccionario de la lengua española* de la Real Academia Española de la Lengua.⁹ Se ha considerado que el diccionario monolingüe es suficiente y adecuado para este nivel puesto que los alumnos del nivel B2 poseen suficientes recursos para deducir el significado del léxico por el contexto, interpretarlo y comprender una definición en un diccionario monolingüe.

La selección de estos recursos la realiza el docente teniendo en cuenta la información a la que desea que accedan sus alumnos. En este caso se considera que los recursos facilitados son suficientes para la resolución de la *webquest*, además de suficientemente amplios y completos. Asimismo se ha valorado la rigurosidad y fiabilidad de las fuentes y de las informaciones proporcionadas.

⁶ <http://podcastellano.es/node/41>

⁷ <http://www.youtube.com/user/spain>

⁸ <http://fenix.cnice.mec.es/diccionario/>

⁹ <http://buscon.rae.es/draeI/>

Aunque a menudo se adjuntan algunos enlaces en la propia sección del proceso de la *webquest*, este apartado de recursos es una parte más de ella que los alumnos tienen a su disposición y que pueden consultar en cualquier momento a lo largo de todo el proceso. Lo mismo sucede con la sección de *evaluación*, donde una tabla o *matriz de valoración* indica lo que se espera de los alumnos. Para esta propuesta se valorará de manera destacada el trabajo en equipo, la negociación, la toma de decisiones y la interacción oral que conlleva la realización de las tareas, así como un uso correcto de las herramientas TIC y recursos facilitados. Además de un uso responsable de los mismos, se supone una correcta transformación de la información recibida con un uso de la lengua adecuado al tema tratado y de acuerdo a las características aprendidas sobre los textos turísticos.

Esta ficha de valoración del docente se centrará tanto en la valoración del trabajo individual de cada alumno como del de su grupo. De acuerdo con las teorías constructivistas y el modelo de aprendizaje cooperativo, la evaluación estará centrada en el proceso. En ella se valorará no solo la realización de las tareas de la *webquest*, sino también la implicación de los alumnos y el trabajo realizado durante toda la propuesta, incluida la actividad oral previa y, por supuesto, la realización final del *wiki*.

El papel protagonista que el alumno tiene durante todo el proceso de aprendizaje se verá también reflejado en la evaluación. Se le propondrá completar una ficha de autoevaluación que le haga reflexionar sobre su aprendizaje durante la realización de la *webquest*, que repercutirá en una mayor consciencia aplicable a otros contextos de aprendizaje. El uso de la segunda persona en ambas fichas de valoración pretende implicar al alumno en todo el proceso, incluida la reflexión sobre su trabajo.

Asimismo habrá un trabajo de observación por parte del docente. Este estará en todo momento pendiente del trabajo de los alumnos y actuará de guía y ayuda en sus consultas tanto lingüísticas como técnicas. Además revisará que los alumnos accedan a la información que se les proporciona en los recursos de manera correcta, sin que haya pérdida o confusión en la elección de los textos o enlaces, y siempre en español. También revisará la correcta resolución de las actividades y la manera de hacerlo, exigiendo una verdadera transformación de la información en las actividades de expresión escrita, y el uso del español en las interacciones orales entre compañeros.

La última parte de la *webquest* es la *conclusión*. En ella se hace un breve resumen de lo aprendido y se invita al alumno a reflexionar sobre el proceso de realización de la *webquest* y de su aprendizaje. En el caso de esta propuesta se pretende que los alumnos hayan mejorado su capacidad de trabajo en equipo y negociación, así como en la capacidad de buscar y seleccionar la información relevante en un texto. Además habrán profundizado en su conocimiento del patrimonio cultural español y habrán aprendido nuevo léxico relacionado con el turismo. También se habrá desarrollado su competencia digital gracias al trabajo con la *webquest* y con los recursos proporcionados, que se verá potenciada más tarde completando la actividad con el trabajo con el *wiki*.

2.4. La *wiki*-guía turística

Un *wiki* es una página o un conjunto de páginas *web* que pueden ser creadas y editadas por cualquier usuario registrado para ello. Su creación y utilización es sencilla, de fácil manejo para cualquier usuario de la Red sin excesivos conocimientos informáticos. Permite trabajar conjuntamente con el resto de usuarios, además de utilizar con facilidad diversos recursos como enlaces externos de la Red o archivos como imágenes, vídeos o audios.

Para esta propuesta se ha ideado la realización de un *wiki* por parte de los alumnos por ser la herramienta ideal que aúna el empleo de las nuevas tecnologías aplicadas a la didáctica con el trabajo cooperativo entre los alumnos de un mismo curso. El *wiki* es una de las herramientas de las TIC que mejor define el trabajo cooperativo y la construcción conjunta del conocimiento, ya que permite compartir todo lo que se publica, trabajar conjuntamente con los otros miembros, además de permitir un seguimiento por parte del profesor gracias a su historial. Asimismo, los propios alumnos pueden ejercer de correctores sobre sus compañeros, ya que cualquiera puede modificar los textos publicados en él. La autoevaluación individual y del grupo, la reflexión sobre el proceso de aprendizaje y la responsabilidad del trabajo en equipo son por lo tanto ampliamente fomentadas con esta herramienta.

Para crear un *wiki* el docente ha de registrarse previamente de manera gratuita en una página que ofrezca este servicio¹⁰ con una cuenta de correo electrónico válida y una contraseña. El servicio le enviará la confirmación a su correo electrónico y la página estará disponible para ser creada. A continuación el docente ha de dar acceso a los alumnos invitándoles como nuevos miembros del *wiki*. Introducirá igualmente las direcciones de correo electrónico de los alumnos y a partir de ese momento se podrá comenzar el trabajo conjunto en el *wiki*.

En esta propuesta, tras la realización de las tareas de la *webquest*, y antes de acceder al *wiki*, se explicará a los alumnos brevemente de manera oral en qué consiste el trabajo con esta herramienta. A continuación se entrará en el *wiki*,¹¹ donde los estudiantes podrán visualizar sus páginas y leer las indicaciones básicas que les recuerda el trabajo que han de realizar. Las páginas existentes en ese momento habrán sido creadas por el docente. Una de ellas, enlazada desde la página de bienvenida y denominada *¿Qué es un wiki?* incluirá un vídeo que explica el proceso de trabajo mediante el *wiki*.

Otras páginas creadas de antemano son las dedicadas a los distintos grupos de alumnos, que agrupan en principio todas las ciudades tal y como se clasificaron en la actividad previa a la *webquest*. En este momento los alumnos, obviamente conocedores de la ciudad con la que están trabajando, crearán una nueva página con el nombre de la misma. Será ahí donde realicen todo el trabajo de elaboración de la guía, intentando incluir la mayoría de los datos que se les indica y que son comunes en las guías turísticas. Estos son:

- Breve introducción: se incluirán datos de localización de la ciudad, su descripción con datos históricos y/o actuales, gastronomía y fiestas.
- Visitas: incluirán visitas a los lugares más relevantes de la ciudad, como monumentos, museos, iglesias o incluso parques, así como lugares cercanos.
- Informaciones prácticas: se podrán incluir datos de transporte urbano o de acceso a la ciudad, posibilidades de alojamiento y restaurantes.
- Materiales complementarios: con el fin de situar al turista en la ciudad, además de hacer la guía más clara y atractiva, los alumnos podrán incluir mapas, planos, imágenes o vídeos de la ciudad. También incluirán un archivo de audio grabado por ellos describiendo algún monumento, lugar o itinerario por la ciudad.

Con el trabajo mediante el *wiki*, los miembros de cada grupo estarán interactuando entre sí no solo presencialmente en el aula, sino también a través de su actuación por escrito en el propio *wiki*. La posibilidad de editar las páginas creadas, así

¹⁰ Para esta propuesta se ha utilizado el servicio de *wikispaces*: <http://www.wikispaces.com/>.

¹¹ <http://cmsele.wikispaces.com/>

como la participación de varios miembros, incluido el profesor, le da al trabajo escrito un carácter más dinámico y abierto. Tanto los alumnos como el profesor ejercen con sus modificaciones el papel de mediadores y contribuyen a la negociación de significados en beneficio de un aprendizaje compartido y de la construcción conjunta del conocimiento.

3. Conclusión

Los materiales creados están dirigidos a un grupo específico de alumnos, estudiantes de Turismo, con unos intereses profesionales que han definido la unidad, sus objetivos y contenidos, tanto lingüísticos como extralingüísticos. En este caso, el contenido cultural y los textos turísticos con los que trabajan los alumnos se han incluido teniendo en cuenta los fines y necesidades del aprendizaje del grupo a quien va dirigida la propuesta.

La *webquest* y el *wiki*, en combinación con la división en grupos en el aula y el reparto de funciones entre los compañeros, hace de la propuesta un modelo de trabajo cooperativo e interactivo que permite a los alumnos acceder a materiales reales cercanos a sus intereses profesionales.

En el conjunto de nuestra propuesta hemos aunado el trabajo con textos, que predominan en el trabajo mediante la *webquest* y el *wiki*, con la interacción oral que se produce dentro del aula presencial entre los alumnos. La división en grupos y el reparto de roles que requieren las tareas posibilitan la interacción y la toma de decisiones entre los compañeros, fomentando un aprendizaje más efectivo según las teorías del socioconstructivismo. Asimismo en la realización de las tareas se incluye material de audio, por lo que los alumnos hacen un uso de todas las destrezas.

Bibliografía

- Adell, J. (2007). "Wikis en educación". En Cabero, J., Barroso, J. (eds.). *Posibilidades de la teleformación en el espacio europeo de educación superior*. Granada: Editorial Octaedro Andalucía, pp. 323-333. Disponible en http://elbonia.cent.uji.es/jordi/wp-content/uploads/docs/Adell_Wikis_MEC.pdf
- Calvi, M. V. (2000). "El léxico del turismo". En *Cultura e Intercultura en la enseñanza del español como lengua extranjera*. Barcelona: Universitat de Barcelona. Disponible en <http://www.ub.es/filhis/culturele/turismo.html>
- Calvi, M. V. (2006). *Lengua y comunicación en el español del turismo*. Madrid: Arco Libros.
- Cassany i Comas, D. (2009). "La cooperación en E/LE: De la teoría a la práctica". *Tinkuy: Boletín de investigación y debate*, núm. 11, pp. 7-29. Disponible en <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3303819>
- Consejo de Europa (2001). *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación*. Madrid: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, Instituto Cervantes, Anaya.
- Ellis, R. (2003). *Task-based language learning and teaching*. Oxford: Oxford University Press.
- Estaire, S. (2004). "La programación de unidades didácticas a través de tareas". *RedELE, revista electrónica de didáctica/español lengua extranjera*, núm. 1. Disponible en <http://www.educacion.gob.es/redele/revista1/estaire.shtml>

- Hernández Mercedes, M. P. (2007). "Aula de español, enfoque por tareas y TIC. Algunas reflexiones sobre las WebQuest en la enseñanza de E/LE". *Marco ELE, revista de didáctica ELE*, núm. 5. Disponible en http://marcoele.com/descargas/5/hernandez_wq.pdf
- Hernández Mercedes, M. P. (2008). "Tareas significativas y recursos en Internet. WebQuest". *Marco E/LE, revista de didáctica E/LE*, núm. 6. Disponible en <http://marcoele.com/descargas/6/hernandez-tareas-webquest.pdf>
- Herrera, F., Conejo, E. (2009). "Tareas 2.0: la dimensión digital en el aula de español lengua extranjera". *Marco E/LE, revista de didáctica E/LE*, núm. 9. Disponible en http://www.marcoele.com/descargas/9/herrera_conejo.tareas2.0.pdf
- Hutchinson, T., Waters, A. (1987). *English for specific purposes: a learning-centred approach*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Instituto Cervantes (2006). *Plan curricular del Instituto Cervantes, niveles de referencia para el español*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Jee, M. J. (2009). "WebQuest-based English Instruction". *The EUROCALL Review*, núm. 15. Disponible en http://eurocall.webs.upv.es/index.php?m=menu_00&n=news_15#jee
- Johnson, D. W., Johnson R. T., Holubec E. J. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Buenos Aires: Paidós.
- Kagan, S. (1994). *Cooperative learning*. San Clemente, CA: Kagan.
- Landone, E. (2004). "El aprendizaje cooperativo del ELE: propuestas para integrar las funciones de la lengua y las destrezas colaborativas". *RedELE, revista electrónica de didáctica / español lengua extranjera*, núm. 0. Disponible en <http://www.educacion.gob.es/redele/revista/pdf/landone.pdf>
- Nunan, D. (2004). *Task-based language teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- 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 de la Universidad de Granada. Disponible en http://adrastea.ugr.es/record=b1617112~S1*spl
- Richards, J. C., Rodgers, T. S. (2003). *Enfoques y métodos en la enseñanza de idiomas*. Madrid: Cambridge University Press.
- Sánchez Lobato, J., Santos Gargallo, I. (dir.). *Vademécum para la formación de profesores de español como segunda lengua (L2)/lengua extranjera (LE)*. Madrid: SGEL.
- Solé, I., Coll, C., (1993). "Los profesores y la concepción constructivista". En VV. AA. *El constructivismo en el aula*. Barcelona: Graó, pp. 7-23.
- Urbano Lira, C. (2004). "El aprendizaje cooperativo en el discurso escrito en el aula de E/LE". *RedELE, revista electrónica de didáctica/español lengua extranjera*, n.º 1. Disponible en <http://www.educacion.gob.es/redele/revista1/urbano.shtml>
- Vygotski, L. S. (1996). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica.
- William, M., Burden, R. L. (1999). *Psicología para profesores de idiomas: enfoque del constructivismo social*. Madrid: Cambridge University Press.
- Zanón Gómez, J. (coord.) (1999). *La enseñanza del español mediante tareas*. Madrid: Edinumen.