

Aventuras Didácticas - AvD.

José Eduardo Córcoles Tendaro
Asesor de TIC
Centro de Profesores de Albacete
Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha
Av.España, nº 12. Albacete. España
967 234 035
jecorcoles@edu.jccm.es

M^a Nieves Carralero Colmenar
Asesora TIC
Delegación Provincial de Educación
Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha
Av. Estación, nº 2. Albacete. España
967 596 341
ncarralero@jccm.es

Resumen

En este artículo se define una actividad llamada *Aventura Didáctica Digital - AvD* integrada dentro de las posibilidades de Internet como recurso didáctico. Este tipo de actividad es una variación de las archiconocidas webquests. En particular, es un híbrido entre WebQuest y Libro Juegos (o libro de enseñanza programada). Es una investigación guiada, compuesta por varias páginas (capítulos), que se acceden secuencialmente. Tiene un inicio, un nudo y un desenlace. Esto constituye el término **aventura**. El alumno desempeña un rol claro y definido en la actividad. Se mete en el papel de un personaje, para vivir mejor las decisiones que se tomen, y contestar a las preguntas planteadas con mayor implicación y rigor. De aquí lo de **didáctica**.

Palabras Clave

Aventura Didáctica, WebQuest, Libro Juego, Competencias, Internet.

1. INTRODUCCIÓN

Con la entrada de la Ley Orgánica de Educación (LOE) [1] se ha incluido un nuevo término en el desarrollo de actividades dentro del aula: ese término es el de *Competencia*. La LOE promueve la programación en competencias las cuales forman parte de los aspectos básicos del currículo que se establecen en las enseñanzas mínimas. Sin embargo, las competencias no son elementos aislados dentro de las programaciones sino que las enseñanzas mínimas siguen incluyendo, junto a las competencias, los objetivos, contenidos y criterios de evaluación. Todos ellos forman la estructura básica de las programaciones didácticas dentro del marco de la LOE.

De manera destacada, las competencias básicas son un referente principal tanto para la evaluación y promoción del alumnado como para las medidas de atención a la diversidad y las evaluaciones generales de diagnóstico.

En resumen, las competencias tienen los siguientes elementos básicos: (i) saber hacer, saber práctica, (ii) adaptables a diferentes contextos, y (iii) carácter integrador.

Para adaptarse al nuevo marco de las competencias, muchos profesores y maestros de la comunidad educativa piensan en desarrollar actividades del tipo webquest y caza del tesoro, y

usarlas como pilares importantes dentro de sus programaciones didácticas. Y esto es así, ya que realmente, este tipo de actividades permiten tratar diferentes competencias al mismo tiempo, teniendo, evidentemente, un peso importante la competencia digital.

Por otro lado, los servicios disponibles en la web han evolucionado mucho en los últimos dos años, poniendo a disposición de profesores y maestros gran cantidad de información que antes era impensable (audio, vídeo, hipertexto, etc.).

El objetivo de este artículo es mostrar una manera de desarrollar actividades para el aula integrando recursos de internet. Estas actividades han sido llamadas *Aventuras Didácticas - AvD*. Más detalladamente, una AvD contempla los mismos objetivos que las archiconocidas webquest, es decir, plantea una manera organizada de satisfacer una serie de cuestiones en base a unos recursos, principalmente de internet, recopilados previamente. La webquest, como su nombre indica, son maquetadas en forma de web, con enlaces a los recursos y a las propias parte del proceso. La AvD, por su parte, es una variación de las webquest. Cumple todas sus características, pero cambia respecto a la forma de organizar el proceso de desarrollo.

En la siguiente sección se define y acota el concepto de Aventura Didáctica. En la Sección 3 se muestra la estructura de este tipo de actividad, haciendo hincapié en la propia estructura de la tarea. En la Sección 4 se detallan aspectos a tener en cuenta a la hora de diseñar una aventura. Por último, la Sección 5 muestra las conclusiones del trabajo.

2. DEFINICIÓN

Una *Aventura Didáctica - AvD* es un híbrido entre *WebQuest* y un *Libro Juego*. La definición original de WebQuest es [2]:

"A WebQuest is an inquiry-oriented activity in which some or all of the information that learners interact with comes from resources on the internet"

Una AvD contempla gran parte de los objetivos seguidos por la WebQuest. Es una investigación guiada, basada principalmente en recursos procedentes de Internet, que obliga a la utilización de habilidades cognitivas elevadas, prevé el trabajo cooperativo y la

autonomía de los alumnos e incluye una evaluación auténtica. Una WebQuest se corresponde con algo que en la vida normal hacen los adultos fuera de la escuela [3].

Por otro lado, un AvD, también tiene características de Libro Juego. Un Libro Juego es una obra literaria escrita en la que el autor pretende involucrar al lector en el seno de la historia permitiéndole decidir sobre el curso de ésta. Los libro juegos no se leen de principio a fin sino que llegados a determinados puntos ofrecen al lector opciones sobre las acciones que puede realizar el personaje que encarnan (suelen estar escritos en segunda persona) Cada opción mostrada indica un número de página por donde la historia continúa acorde con la acción escogida. Conceptualmente los libro juegos pueden verse como estructuras en árbol, donde cada página estarían representadas por las hojas y las opciones por las ramas.

Por tanto, la *hibridación* entre WebQuest y Libro Juego genera la definición de lo que es una AvD .

La AvD es un recurso esencialmente digital, basado en contenidos on-line. Es una investigación guiada, compuesta por varias páginas, accedidas secuencialmente. Tiene un inicio, un nudo y un desenlace. Esto constituye el término **aventura**. El alumno desempeña un rol claro y definido en la actividad. Se mete en el papel de un personaje, para vivir mejor las decisiones que se tomen, y contestar a las preguntas planteadas con mayor implicación y rigor. De aquí lo de **didáctica**.

Es importante señalar que una AvD debe afectar a dimensiones (indicadores) de más de una competencia. Además, debe contribuir a un objetivo claro, no desvelado hasta el final de la actividad. De alguna manera, *las aventuras deben poner al alumno en situaciones con problemáticas reales de manera que le lleven a usar sus conocimientos con un fin práctico, y de esa manera ser competentes*.

Como se ha comentado antes la AvD debe estar compuesta de varias páginas, cómo si de un libro se tratara. La alternativa más sencilla para soportar esta estructura es una página web. Cada fichero (html) soporta una página de la aventura y se enlazan mediante hipervínculos. Sin embargo también puede utilizarse cualquier otro formato que permita la misma funcionalidad (por ejemplo, Flash).

3. ESTRUCTURA

La estructura de una AvD está compuesta por los siguientes elementos. Todos ellos tienen como destinatario al alumno que realizará la aventura, por lo que es conveniente que su redacción vaya en segunda persona y en términos comprensibles por el alumno (dentro su dominio).

Las secciones que la componen son básicamente igual que las de webquest, pero con alguna variación:

- Introducción
- Proceso
- Tarea
- Competencias

- Temporalización
- Evaluación

A continuación se mostrará la sección Tarea y los elementos que la definen. En el sub-apartado 3.2 se detallarán el resto de secciones.

3.1 Tarea

Como se ha comentado anteriormente, la principal característica de una AvD es su hibridación entre WebQuest y Libro Juego. La visión general de la actividad es como si fuera un libro con un inicio, un nudo y un desenlace. Pero todo ello debe contribuir a un objetivo claro, no desvelado hasta el final de la actividad.

Titulo y enlaces

Cada página debe tener un título, como si de un capítulo se tratara. De hecho, cada capítulo se desarrollará en una página, por lo que en nuestro contexto son sinónimos página y capítulo.

Además, las páginas deben estar enlazadas a la siguiente mediante un hipervínculo, llamado *continuar* o *siguiente*. No debe haber una opción explícita en las páginas para volver a la página anterior. La aventura debe estar diseñada para avanzar siempre hacia adelante, sin necesidad de volver atrás (salvo en casos especiales, como por ejemplo los *callejones sin salida*, que se verán más adelante).

Narración

La narración de la propia actividad debe ser en segunda persona, con el fin de involucrar al alumno en el desarrollo. De esta manera se consigue que el alumno desempeñe un rol claro y definido durante toda la tarea. El alumno debe meterse en el papel de un personaje, para vivir mejor las decisiones que se tomen, y contestar a las preguntas planteadas con mayor implicación y rigor.

La redacción de cada página debe tener una cantidad de retórica a gusto del creador de la actividad. La inclusión o no de diálogos explícitos es también opcional. Pero en cualquier caso, debe ser lo suficientemente atractiva como para sumergir al alumno en su rol.

A continuación se muestra un ejemplo de una AvD titulada "El Otro" que versa sobre unos chicos perdidos en África. Esta actividad está disponible en (<http://aventuradidacticaelotro.weebly.com>).

Un nuevo día

A eso de las 6 de la mañana los primeros rayos del sol os despiertan. ¡Estáis durmiendo en la calle! Algunos transeúntes de la ciudad os miran extrañados. Pero nadie os dice nada. Nadie os pregunta nada. Nadie os ofrece ayuda.

Después de un rato andando pasáis a una tienda de comestibles, de esas que venden de todo. Le preguntáis al dependiente la "pregunta del millón":

"¿Cómo volvemos a Kano (Nigeria)?"

El dependiente, que por suerte habla un poco español, se ríe en vuestra cara. Y después de un rato contesta:

-"No podéis ir de Burkina Faso a Nigeria. La frontera está llena de guerrillas que matan a todo extranjero que pasa. Es imposible cruzarla, debéis ir a otro sitio". "¿De dónde sois?"

- "De España" - contestáis.

El dependiente se mete en la trastienda y empieza a hablar en francés con otras personas. Después de quince minutos, sale una de esas personas y nos dice:

- "Mi nombre es Hayat, yo puedo ayudaros a ir a España"

Vuestra cara se ilumina. Os miráis unos a otros. ¡Qué suerte! Volveréis a España. Os abrazáis.

- "¿Tenéis documentación, pasaporte? ¿Tenéis dinero?" - nos pregunta Hayat

Vosotros le contestáis que "pasaporte no", que os lo dejasteis en Nigeria, pero que "dinero sí". Tal y como os han enseñado, no le decís cuanto al extraño Hayat, sólo que sí tenéis.

- "Entonces no tendréis problema". -contesta Hayat -"En dos días, saldrá un autobús para Bamako. Debéis cogerlo justo en la puerta de esta tienda". "Son 2000€". "Es una suerte para vosotros encontrar este autobús ahora, ya que suele salir cada 2 meses. Es una línea especial para gente sin documentación, sin papeles. No hay otra manera de salir de Burkina Faso hacia Europa si no tienes papeles"

Todo lo que os dice Hayat os sorprende pero lo que más os impresiona es que os cobren por un viaje en autobús 2000€. Imagináis que el autobús será de lujo, con todo tipo de comodidades.

Barajáis opciones y os dais cuenta de que lo que queréis es ir a España lo más pronto posible. No queréis permanecer en esa ciudad más tiempo. Por tanto, pagáis a Hayat lo que pide.

Mientras esperáis que llegue el día de la partida hacia Bamako, os entretenéis consultando en la PDA información sobre esa ciudad y el país al que pertenece.

<http://es.wikipedia.org/wiki/Bamako>
<http://es.wikipedia.org/wiki/Mal%C3%AD>

Recapituláis la siguiente información:

5. ¿En que país está Bamako?,
6. ¿Cuál es el idioma oficial del país?
7. ¿Cuál es su situación política?

Continuar ...

Observar como la página tiene un título "Un nuevo día" y al final aparece el enlace "Continuar". No hay una opción explícita para navegar hacia atrás. Es interesante destacar que cuando la página dice "Mientras esperáis que llegue el día de la partida hacia Bamako, os entretenéis consultando en la PDA información sobre esa ciudad [...]" no se está haciendo una indicación al alumno de cómo hacer las cosas, sino al personaje que representa el alumno. El alumno, a la hora de responder a las cuestiones puede hacerlo buscando la información en cualquier sistema.

Primera página

La primera página de la aventura debe ser de contextualización, redactada en tercera persona. Al final de la página de contextualización se debe pasar el testigo de la aventura al alumno, designándole un rol claro, con el fin de que a partir de

ese momento asuma el rol. A continuación se muestra un extracto de una página de contextualización:

[...] Esto es lo único que tienen. Nada de ropa, nada de documentación (ni pasaporte, ni DNI, ni carnet de la biblioteca) nada más que eso.

A partir de aquí la aventura de Hugo y sus amigos debe ser tu propia aventura. Imagina que eres el personaje de Hugo, y elige a tus compañeros de viaje en esta aventura. Suerte!!!

Elementos de una página

Salvo en la primera página de contextualización, el resto de páginas de la actividad debe tener:

- Una narración con o sin diálogos (como ya se ha comentado).
- Recursos de internet integrados en el contexto de la redacción. Vídeos, audio, texto, etc. Estos recursos pueden ser incrustados en la propia página o enlazados mediante hipervínculos. Siempre que sea posible, y con la idea de dar la mayor sensación de integridad, los recursos deben ser incrustados en la propia página.

Los recursos no tienen que ser exclusivamente estáticos, sino que es posible usar como recurso software, web 2.0 [4], etc., que ayuden a buscar la información, por ejemplo Google Earth [5].
- Preguntas contextualizadas con el texto tratado en la propia página.

A continuación se muestra un ejemplo de estos elementos en la aventura "El Otro":

Lo primero que debéis hacer antes de tomar ninguna decisión es saber dónde estáis. Sólo sabéis el nombre de la ciudad porque lo habéis visto en un cartel, pero es necesario saber algo más.

1. ¿En qué país estáis?,
2. ¿Estáis lejos de la ciudad de Kano, donde habéis cogido los globos?
3. ¿Cuál es el idioma oficial del país en el que estáis?

Para responder a estas preguntas podéis consultar la información disponible en vuestra PDA:

http://es.wikipedia.org/wiki/Burkina_Faso

En este ejemplo se destaca la contextualización de las preguntas y de los recursos que se utilizan para satisfacer esas preguntas. De esta manera siempre se mantiene el rol del alumno, evitando que las cuestiones y los recursos aparezcan como *externos* a la aventura.

Es interesante destacar que, a diferencia de las WebQuest o Cazas del Tesoro, los recursos necesarios para responder a las preguntas de cada página *son dados explícitamente en las mismas páginas. Se dan exactamente los recursos necesarios para satisfacer las preguntas.* Es otra manera organizada y focalizada de acceder al conocimiento.

Ayudas

Debido a los recursos usados en cada página, es posible que surja la necesidad de mostrar cómo se pueden satisfacer las preguntas. Para ello se puede añadir al final de cada página una ayuda que indique cómo usar un determinado software o recurso para responder adecuadamente. Un ejemplo de cómo mostrar esa ayuda se detalla a continuación: los alumnos deben usar la herramienta Google Earth para calcular distancias entre ciudades.

¡¡¡En cayuco!!!

Malib os informa que os queda la última parte del viaje. La más peligrosa. Ir en cayuco hasta las Islas Canarias. Vosotros os quedáis sorprendidos, con la cara blanca del susto. Habéis visto y oído en la televisión muchas veces la palabra cayuco, pero nunca os habíais parado a pensar qué es o cómo es.

Rápidamente, os ponéis manos a la obra y buscáis en la PDA información sobre lo que es un cayuco.

<http://es.wikipedia.org/wiki/Cayuco>

21. ¿Cuánta gente suele haber en un cayuco?

Lo siguiente que buscáis es cuanta distancia tenéis que recorrer en cayuco desde Saint Louis hasta las Islas Canarias. [Mira la ayuda a final de esta página para ver como calcular medidas en rutas]

22. ¿Cuántos kilómetros hay por mar aproximadamente desde Saint Louis hasta las Islas Canarias?

La distancia es bastante grande. Le preguntáis a Malib a qué velocidad va un cayuco por mar. El os contesta que a 10 nudos (unos 18Km/h) aproximadamente. Entonces,

23. ¿Cuántos días aproximadamente navegaréis en el cayuco hasta llegar a las Canarias?

Continuar ...

AYUDA

Para saber tomar distancias con Google Earth, consulta la siguiente página:

Tomar medidas en rutas con Google Earth

En este ejemplo, *tomar medidas en rutas con Google Earth*, lleva a una página web (integrada en el entorno de la Aventura) que explica cómo hacer esa acción.

Bifurcaciones

En las páginas es posible hacer partícipe al personaje en la toma de decisiones. Según la respuesta a una pregunta, la trayectoria secuencial se bifurca hacia una u otra página (con la filosofía de libro juego).

Sin embargo, en la aventura se debe conseguir un objetivo claro al final de la misma. Por tal motivo, las bifurcaciones deben tener una respuesta correcta y una o más incorrectas. Cada respuesta incorrecta debe llevar a otra página que servirá de cierre, *de callejón sin salida* que obligue a retroceder. Los motivos por lo cuales se ha llegado a ese *callejón sin salida* deben ser claramente expuestos al personaje con el fin de que sirva de aprendizaje.

Hay que tener en cuenta que las bifurcaciones demasiado extensas pueden desvirtuar la consecución del objetivo final, al mismo tiempo que complica considerablemente la creación de la aventura.

Final

El final de la actividad debe matizar el objetivo perseguido, mostrar el desenlace. Ese objetivo puede ser tangible (por ejemplo, la respuesta a una pregunta) o una idea intangible (por ejemplo, empatía por una comunidad).

Un ejemplo de final para la aventura "El Otro" es el siguiente:

Habéis llegado

Después de varios días de viaje en el cayuco. De no haber comido nada de nada. De haber machacado vuestras extremidades con los golpes de mar en el cayuco. De no haber bebido más que dos o tres veces. Y de que el sol haya quemado vuestra cara, os encuentra una patrulla de la Guardia Civil Española y os lleva a tierra firme. Habéis llegado a casa.

A las pocas horas vuestros padres llegan de la península. Os ven. Lloran y lloráis. En pocos días estaréis de nuevo en casa, haciendo vuestra vida normal. Os acordáis de Malib y de vuestros compañeros, y les deseáis mucha suerte desde lo más profundo de vuestro corazón.

Nunca olvidaréis este viaje, esta aventura. Y tampoco olvidaréis a vuestros compañeros de viaje y los motivos que les llevan a hacer este viaje tan duro.

Pocos meses después de vuestra aventura, en el instituto os piden que resumáis lo que habéis vivido. Para resumirlo vosotros hacéis un vídeo, un cortometraje. Pero este corto no queréis que refleje vuestra experiencia, sino la experiencia de vuestros compañeros de viaje. Es un homenaje al esfuerzo de esa gente.

27. ¿Cuál sería el guión de ese cortometraje?

28. ¿Qué pensáis de los inmigrantes después de la aventura que habéis vivido?

3.2 Resto de secciones

A continuación se detallan el resto de secciones imprescindibles en una AvD .

Introducción: El contenido es esencialmente el mismo que en una WebQuest. En esta sección se proporciona a los alumnos la información básica sobre la actividad. Les orienta sobre el objetivo de la actividad. El propósito de esta sección es preparar a los lectores y despertar su interés por la tarea, no contar todo lo que hay que hacer. Debe ser motivadora, con el fin de despertar el interés de los alumnos.

Proceso: Qué aspectos se deben tener en cuenta para realizar la tarea. Esta sección tiene una diferencia sustancial con respecto a la misma sección en las WebQuest. La propia definición de las Aventuras Didácticas lleva consigo una secuenciación de las páginas que componen la aventura, es decir, la secuencia de pasos que se seguirá.

Como se ha visto, en cada página de la aventura se muestra explícitamente qué es lo que se tiene que hacer, así como los recursos necesarios para hacerlos. Por tal motivo, esa información no tiene que ser desarrollada en esta sección, como sí ocurre en las WebQuest.

Por tanto, esta sección debe contener información sobre cómo se tiene que hacer la tarea. Los elementos esenciales son:

- (i) Si la tarea se hace individualmente o en grupos. En caso de grupos se debe indicar de cuántos miembros y de que manera.
- (ii) Las herramientas (software y/o hardware) necesarias para su realización. Si alguna herramienta es muy específica, debe indicarse una guía de instalación y manejo, si se considera oportuno.
- (iii) Cómo responder a las preguntas planteadas en la actividad: en papel, con herramienta ofimática, en web. También cómo identificar las respuestas. Hay que tener en cuenta que una AvD puede tener fácilmente del orden de 10-30 preguntas por lo que la organización de las respuestas es importante para llevar un orden.

Esta sección ayudará a los alumnos a entender “cómo hay que hacer” desde un punto de vista metodológico, sin desvelar el contexto propio de la actividad. Esta sección puede incluir consejos sobre cómo utilizar diagramas de flujo, tablas-resumen, mapas conceptuales u otras estructuras organizativas.

Temporalización: Esta sección indica el tiempo estimado que tiene el alumno para la realización de la tarea. Por comodidad, esta cantidad se puede expresar en sesiones (50 minutos o 1 hora). Una AvD, por su estructura, debe abarcar por lo menos una sesión.

Competencias: Esta sección debe desglosar las competencias involucradas en el desarrollo de la tarea, así como las dimensiones (indicadores) concretos dentro de cada competencia.

Es importante destacar que el desarrollo de dimensiones (indicadores) debe ser lo más ajustado y real posible a la tarea desarrollada, ya que serán utilizados en la evaluación de la tarea.

Evaluación: Al igual que en las WebQuest, el apartado de evaluación debe describirse cómo será evaluado su rendimiento lo más concreta y claramente posible a los alumnos.

Para ello, en la evaluación se realizará únicamente en base a las dimensiones (indicadores) definidos en la sección Competencias. La valoración global se realizará teniendo en cuenta sólo esas dimensiones. La valoración de cada uno de las dimensiones puede realizarse con valores cualitativos o cuantitativos.

4. ASPECTOS DE DISEÑO

A la hora de diseñar una AvD se pueden seguir los siguientes pasos:

- *Decide el objetivo general que quieres conseguir con la Aventura.* Por ejemplo, en el caso de “El Otro”, el objetivo es comprender las causas que les llevan a los migrantes subsaharianos venir a España y lo que se juegan en cada viaje.

Hay que tener en cuenta que el objetivo general *no tiene porqué ser* para profundizar en algo ya trabajado en clase. El objetivo puede ser un tema transversal, y se pueden usar las preguntas de cada página para reforzar conceptos trabajados en clase o introducir temas nuevos.

- *Define la plataforma sobre la que realizar la aventura.* La plataforma debe ser una herramienta que facilite el trabajo y ejecución de la actividad y nunca derivar en un problema. Por ello, si se conoce bien el diseño web se puede usar: Front Page, Composer o Dreamweaver. En otro caso, se pueden usar herramientas web 2.0 que permiten el diseño y alojamiento web de manera fácil: Weebly o Google Page Creator.
- *Establecer un guión de la aventura y dividir el guión páginas (capítulos).* Cada capítulo se desarrollará en una página, por lo que en nuestro contexto son sinónimos.
 - Para cada capítulo buscar recursos que la construyan: vídeo, audio, páginas web, libros digitales, o incluso libros reales (para fomentar la lectura), etc.
 - Para cada capítulo, y en base a los recursos encontrados, diseñar un conjunto de preguntas integrada dentro de la propia aventura. Todas las preguntas deben ser coherentes al objetivo final.

Estas acciones también pueden hacerse al revés, es decir, primero encontrar las preguntas y luego los recursos que las satisfacen. Sin embargo este camino es más laborioso e impreciso ya que el recurso idóneo puede no ser nunca encontrado.

- El objetivo final debe ser respondido de manera explícita por los alumnos. Ya sea en forma de pregunta concreta o en forma de debate.

Desde la experiencia se puede apreciar que los recursos son importantísimos para hacer la aventura más real y atractiva. De hecho, son los recursos encontrados los que en muchos casos dirigen la historia.

Es aconsejable combinar diferentes recursos entre páginas (capítulos). Por ejemplo, usar una página con apoyo principal en un vídeo, otra en un texto encontrado en una página web y otra en la interpretación de un gráfico y otra en un audio libro.

Una vez se tenga la tarea terminada, buscar las competencias y dimensiones (indicadores) que están directamente involucrados.

Posteriormente, redacta la introducción, el proceso y la temporalización.

5. CONCLUSIONES

En este artículo se ha definido una actividad llamada *Aventura Didáctica*- AvD integrada dentro de las posibilidades de Internet

como recurso didáctico. Este tipo de actividad se caracteriza por ser una variación de WebQuest, combinada con Libro Juegos. El alumno desempeña un rol claro y definido en la actividad, metiéndose en el papel de un personaje, para vivir mejor las decisiones que se tomen, y contestar a las preguntas planteadas basándose en los recursos disponibles.

La propia definición de este tipo de actividad la pone en una posición privilegiada para tratar las competencias definidas en la LOE, ya que permite simular situaciones y problemas reales del alumno y experimentar cómo pueden ser respondidas con los conocimientos adquiridos. El propio planteamiento de las aventuras lleva una gran componente motivadora tanto para alumnos como para profesores, además de facilitar una conexión entre ambos.

En los siguientes enlaces se pueden ver dos aventuras didácticas: El Otro, cuyos ejemplos han sido mostrados en este artículo y Costumbres Alimenticias, una aventura para valorar desde el relativismo cultural, las costumbres alimenticias de un país. Los enlaces son:

<http://aventuradidacticaelotro.weebly.com>

<http://costumbresalimenticias.weebly.com/>

Estas AvDs han sido probadas en clase de 3º ESO y divulgadas por internet, siendo valoradas positivamente tanto por alumnos como por profesores.

6. REFERENCIAS

- [1] LOE (2006). Ley Orgánica de Educación, 2/2006, 3 de Mayo.
- [2] Dodge, B. (1995). "WebQuests: a technique for Internet-based learning". Distance Educator, nº 1, 2, P, 10-13.
- [3] Starr, L. (2000). "Creating a WebQuest: It's easier than you think!". Education World. <http://www.education-world.com/a_tech/tech011.shtml>
- [4] Web 2.0 ¿Qué es? http://es.wikipedia.org/wiki/Web_2.0. Accedido en junio de 2008.
- [5] Google Earth. **earth.google.es**. Accedido en junio de 2008
- [6] PINGEL, F (2003). *Ensegnare l'Europa. Concetti e rappresentazioni nei libri di testo europei*. Trorino: Fondazione Giovanni Agnelli.