



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 28 MARZO DE 2010

## “LAS CARACTERÍSTICAS DE LAS WEBQUEST EN REFERENCIA A SU BASE PEDAGÓGICA”

AUTORÍA <b>FERNANDO BARBOSA GARCÍA</b>
TEMÁTICA <b>DIDÁCTICA</b>
ETAPA <b>EI, EP,ESO, BACHILLERATO, FP, UNIVERSIDAD</b>

### Resumen

Las Webquest constituyen una auténtica estrategia de aprendizaje. Por ello, en este artículo se pretende desarrollarlas como tal, enmarcándolas en el marco de la Sociedad del Conocimiento y haciendo referencia a su base pedagógica, así como a sus características y notas esenciales para su desarrollo en el grupo-clase.

### Palabras clave

- Webquest
- Internet
- Red
- Web
- Estrategia de Aprendizaje
- Paradigma
- Constructivismo
- Teoría Sociocultural
- Piaget
- Vigotsky.
- Capacidad.

### 1. BASE PEDAGÓGICA DE LAS WEBQUEST

Siguiendo el pensamiento de Jordi Adell (2004) las webquest hallan su base pedagógica en los presupuestos constructivistas, ya que provocan procesos cognitivos superiores (transformación de información de fuentes y formatos diversos, establecimiento de relaciones, comprensión, comparación, elaboración, contraste de hipótesis, creatividad, análisis- síntesis, etc.) y en el modelo didáctico de aprendizaje mediado. Puesto que, para que los alumnos desarrollen estas funciones superiores, los docentes han de ayudarles, a través de subtarefas específicas guiadas (andamios cognitivos), a descubrir y elaborar su propia información. Esto último, nos hace pensar en Vigotsky y su concepto de Zona de Desarrollo Próximo.

A continuación, profundizamos en estos paradigmas, base de las Webquest, de acuerdo con Martínez Otero (2003):

#### ■ Paradigma constructivista.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 28 MARZO DE 2010

La concepción constructivista indica que nuestra mente crea sus propios conocimientos. En este sentido, no podemos resistir mencionar a Piaget (1896- 1980), una de las figuras de mayor impacto en la psicología y en la educación del siglo XX. La posición que adopta este autor con respecto al conocimiento es que éste no se recibe, sino que se construye, siendo el resultado de la interacción del sujeto con su entorno. Por tanto, el crecimiento intelectual es un equilibrio adaptativo entre la asimilación (adquisición de los datos provenientes de la experiencia) y la acomodación (ajuste de los esquemas que ya se tienen a los elementos recién incorporados) y que se rige por la biología.

El constructivismo presenta interesantes contribuciones al contexto educativo, entre las que se pueden citar:

- La actividad del educando en el proceso de enseñanza- aprendizaje.
- El alumno como constructor de su propio conocimiento.
- Enseñanza centrada también en procesos, y no sólo en productos.
- Importancia del nivel cognitivo del educando.
- Desarrollo intelectual y moral. La autonomía, un gran valor educativo.
- El profesor como mediador que permite al alumno progresar.

### ■ Paradigma sociocultural.

Es el desarrollado por Vigotsky, psicólogo ruso, a partir de la segunda década del pasado siglo.

Martínez Otero (2005), el cual analiza como tema central de la obra de Vigotsky el de la mediación de instrumentos psicológicos o signos en las funciones psicológicas superiores. Entre dichos signos, destaca de manera especial el lenguaje que hace posible el desarrollo cognitivo. Primero se utiliza como una herramienta al servicio de la comunicación interpersonal y para la comprensión de la realidad. Al interiorizarse favorece la comunicación intrapersonal, el pensamiento consciente y la elaboración de conceptos.

En cuanto al concepto de “Zona de Desarrollo Próximo”, se refiere a la distancia entre el nivel real de desarrollo (capacidad del niño para resolver por sí mismo un problema) y el nivel de desarrollo potencial (resolución de un problema con la ayuda de un adulto). La educación se ha de dirigir a esta ZDP, pues, de lo contrario caeremos en la repetición, desinterés o inaccesibilidad de los contenidos de la enseñanza.

Entre las implicaciones educativas del paradigma sociocultural podemos citar las siguientes:

- El desarrollo se produce en un contexto sociocultural.
- La educación debe promover el desarrollo de las funciones psicológicas superiores.
- La tutela de un adulto constituye un apoyo valioso hasta que el niño domine la tarea de aprendizaje. De este modo, se transita así de la actividad exorregulada a la endorregulada.
- El valor de la interacción entre iguales.



ISSN 1988-6047    DEP. LEGAL: GR 2922/2007    Nº 28 MARZO DE 2010

- La influencia recíproca entre aprendizaje y desarrollo: El aprendizaje debe impulsar el desarrollo y la enseñanza ha de dirigirse al desarrollo potencial del educando.
- La importancia del lenguaje, ya que es el que hace posible el desarrollo cognitivo.
- La evaluación que se propone es dinámica, contextualizada, centrada en procesos y productos y encaminada a valorar el potencial de aprendizaje.

Todo lo mencionado anteriormente, nos hace compartir las reflexiones de Arbulú Pérez Vargas (2005), la cual considera que las Webquest constituyen una herramienta que supone “aprender a aprender”, ya que nos permite promover un:

- Aprendizaje y uso adecuado de estrategias cognitivas.
- Aprendizaje y uso adecuado de estrategias metacognitivas, planteada como el proceso de pensar acerca del pensar, realizando el estudiante un auto- monitoreo y regulación activa de sus procesos cognoscitivos esenciales para planear, resolver problemas y evaluar.

En síntesis, la información que ingresa en la mente del alumno será transformada en su cerebro apoyado en los andamios de transformación y estos productos y propuestas creativas e innovadoras forman parte de la información de salida emitida por el estudiante: Los alumnos son capaces de construir su propio aprendizaje (CONSTRUCTIVISMO). De esta forma, los educandos harán usos de los andamios que el profesor- mediador les proporcione, empleando como herramientas el ordenador y el Internet ( VIGOTSKY).

## 2. CARACTERÍSTICAS DE LAS WEBQUEST

Son muchos los autores que mencionan las características de las webquest en función de su concepción de las mismas. Pero partiremos de las que propone su creador, Bernie Dodge para a continuación hacer un análisis de las que exponen distintos autores.

En la página Web [www.eduteka.org](http://www.eduteka.org) aparece una entrevista a **B. Dodge** en la que se le pregunta: *¿Qué elementos o características cree usted que constituyen la diferencia entre las webquest y otras actividades basadas en la Red?.* A lo que B. Dodge responde:

*“La idea clave que distingue a las webquest de otras experiencias basadas en la Red es la siguiente: una webquest está elaborada alrededor de una tarea atractiva y posible de realizar que promueve pensamiento de orden superior de algún tipo. Tiene que ver con hacer algo con la información. El pensamiento puede ser creativo o crítico y comprender solución de problemas, juicio, análisis o síntesis. La tarea debe ser algo más que simplemente contestar preguntas o*



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 28 MARZO DE 2010

*repetir mecánicamente lo que se ve en la pantalla. Idealmente, la tarea es una versión en menor escala de lo que los adultos hacen en el trabajo, fuera de los muros de la escuela”*

Si analizamos lo propuesto por Bernie Dodge nos damos cuenta de la enorme importancia que le da al proceso de enseñanza-aprendizaje que se lleva a cabo a través de la metodología de las webquest; hace hincapié en todos los mecanismos que se activan en el sujeto cuando aprende con las webquest como son la creatividad, la crítica, la solución de problemas, etc.

Tras mencionar la opinión del creador vamos a observar algunas opiniones de otros autores.

Del texto de **Jordi Adell**, “*Internet en el aula: las webquest*” se pueden extraer las siguientes características de una webquest:

- ☞ Trata un tema polémico y controvertido, con múltiples facetas y derechos en conflicto, sobre lo que les llega información contradictoria a los alumnos a través de los medios de comunicación.
- ☞ No son únicamente una manera de adquirir información, también funcionan muy bien cuando hay que adoptar una postura o tomar una decisión ante un tema que se presenta al debate y a la discusión.
- ☞ Suelen estar diseñadas para conseguir objetivos del currículum oficial (es difícil que tal y como las encontramos en la red podamos utilizarlas en nuestra práctica docente).
- ☞ Propone una actividad creativa.
- ☞ Requiere adquirir, seleccionar, y organizar nueva información.
- ☞ Ofrece pistas orientaciones sobre distintas partes del proceso relacionadas con tareas cognitivas (adquisición, transformación y producción de la información).
- ☞ Hace un uso dirigido y eficiente de recursos Internet y de herramientas para el acceso y el tratamiento de la información (ordenadores, impresora, navegadores, buscadores, etc).
- ☞ Una webquest se concreta siempre en un documento para los alumnos, normalmente accesible a través de la Web, dividido en apartados como introducción, descripción de la tarea, del proceso para llevarla a cabo y de cómo será evaluada y una especie de conclusión.

Jordi Adell hace especial hincapié en el formato de las webquest como actividad creativa que permite adquirir, seleccionar y organizar la información. Además dentro de las características también destaca la finalidad de dicha metodología: tratamiento de temas polémicos, solución de problemas, etc de manera que se abordan los objetivos del currículum oficial.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 28 MARZO DE 2010

Otro autor que habla de las características de las webquest es Rosabel Roig Vila. En su texto "*Diseño de materiales curriculares electrónicos a través de objetos de aprendizaje*" cita a J. Adell, del cual resalta las siguientes características de las webquests.

- Es una actividad de búsqueda informativa guiada en la cual la mayor parte de la información usada por los alumnos es extraída de la red.
- Es un tipo de Unidad Didáctica que plantea a los alumnos una tarea o resolución de un problema y un proceso de trabajo Colaborativo, basado principalmente en recursos existentes en Internet.
- Es una de las estrategias didácticas para integrar en el currículum los recursos que ofrece Internet. Se trata de utilizar la red en las actividades diarias de la clase para conseguir los objetivos del currículum y de proporcionar a los alumnos mejores oportunidades de aprendizaje.
- Es una actividad didáctica que propone una tarea factible y atractiva para los estudiantes y un proceso para realizarla. La tarea de ser algo más que contestar a preguntas sobre hechos o conceptos o copiar lo que aparece en la pantalla del ordenador, se trata de hacer algo con la información: analizar, sintetizar, transformar, crear, juzgar, etc.

La autora hace da especial importancia a los aspectos didácticos que parecen en el documento de webquest de J. Adell y la vinculación de esta metodología con los usos de Internet dentro del aula. Pero la propia autora, R. Roig Vila, propone también en el mismo texto su propia lista de características a acerca de las webquests:

- œ Exige que los alumnos resuelvan la webquest formando equipos de trabajo, adoptando cada uno una perspectiva o un rol para el que disponen de información específica, y la puesta en común de los conocimientos adquiridos para realizar el producto final.
- œ La calidad del producto final depende del trabajo cooperativo y de colaboración. Y todo ello mediante un uso dirigido y eficiente por parte del diseñador de la webquest de los recursos que ofrece Internet y de herramientas para el acceso y tratamiento de la información (ordenadores, impresoras, navegadores, etc.)
- œ Las webquests se diseñan para rentabilizar el tiempo del alumno, centrando la actividad en el uso de la información, más que en su búsqueda, y para apoyar la reflexión del alumno en los niveles de análisis, síntesis y evaluación. Se construye alrededor de una tarea atractiva y motivadora.

Tras mostrar las características propuestas por la autora podemos afirmar que ella le da especial importancia al trabajo Colaborativo que se vincula al uso de las webquest; según R. Roig Vila permite el trabajo en grupo fomentando en los alumnos valores como el compañerismo (colaboración con los compañeros), el respeto a las opiniones, cooperación, etc. Estos objetivos, según la autora, se consiguen a través del uso eficiente de Internet dirigido por el profesor. En conclusión, se puede deducir que para R. Roig Vila lo más importante es el trabajo del alumno y la reflexión del mismo a la hora de trabajar con esta metodología.



ISSN 1988-6047      DEP. LEGAL: GR 2922/2007      Nº 28 MARZO DE 2010

Por otro lado, según **Isabel Pérez Torres**, en su texto "*Estrategias de aprendizaje a través de la Red: webquest y otros proyectos interactivos y de colaboración*" afirma que las webquests incorporan un conjunto de características que se resumen en los siguientes puntos:

- Fomento de la interactividad por la propia naturaleza del medio y las tareas a realizar.
- Promoción de la cooperación: trabajo en grupo y entre grupo, así como la adaptación de distintos roles.
- Aprendizaje autónomo: el alumno debe asumir responsabilidades y el profesor es más un colaborador
- El aprendizaje no es meramente reproductivo, sino que se sigue un modelo constructivo en el que el alumno elabora su propio conocimiento a partir de la interacción con los recursos y con los demás.
- Uso de materiales auténticos, lo que contribuye al aumento del interés.
- Actividades de naturaleza interdisciplinar y oportunidad de tratamiento de los temas transversales.

Las características propuestas por I. Pérez Torres nos llevan a pensar que para ella lo más importante es el proceso de enseñanza-aprendizaje que se lleva a cabo a través de esta metodología, el cual fomenta valores como la cooperación, y un aprendizaje constructivo basado en la interactividad y el aprendizaje autónomo. Ésta autora también muestra especial interés por la figura del profesor como guía y colaborador dentro del proceso de aprendizaje del alumno.

Además, todos los proyectos realizados por I. Pérez Torres, tiene en cuenta los siguientes criterios:

- El profesor es quien selecciona los recursos en los que el alumno va a encontrar la información, de manera que éste pasa su tiempo usando la información no buscándola.
- Es fundamental que el profesor proporcione las estructuras de apoyo y guía (scaffolding) que ayudan a que el alumno resuelva las tareas como cuestionarios, esquemas, plantillas, etc.
- El papel del profesor como guía es primordial para evitar la dispersión y la falta de interés que puede aparecer a lo largo de la actividad.
- Se trata de emplear los recursos de una manera eficaz y económica. Esto significa, entre otras cosas, la utilización pedagógica de los materiales producidos por los alumnos en posteriores actividades.



ISSN 1988-6047    DEP. LEGAL: GR 2922/2007    Nº 28 MARZO DE 2010

En distintas páginas Web aparecen características de las webquest. En el cuadro que se presenta a continuación se muestran:

Página Web	Características
www.aula21.net	<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Son fáciles de crear y las búsquedas interactivas que deben realizar los alumnos son divertidas y formativas.</li> <li>☞ Pueden implicar cualquier área curricular de forma simultánea.</li> <li>☞ Sirven para consolidar los conocimientos que queremos que tengan los alumnos acerca de un tema y al mismo tiempo ofrecen a los alumnos conocimientos tecnológicos.</li> <li>☞ Se pueden utilizar como actividades que impliquen a toda la clase, en grupos o de forma individual.</li> <li>☞ Se pueden adaptar a muchas circunstancias. A los más pequeños hemos de proponerles pocas preguntas y junto a cada una de ellas el enlace donde encontrar la respuesta, mientras que con alumnos de niveles superiores podemos proponer un tema general y pedirles que encuentren sus motores de búsqueda donde obtener la información necesaria.</li> <li>☞ Rompen los límites del aula tradicional, mejoran el hábito de lectura y revaloran en gran medida el texto escrito y la destreza mental y operativa en los procedimientos de tratamiento de la información.</li> <li>☞ Evitamos que los alumnos hagan “surfing” por la red (zapping televisivo aplicado a Internet).</li> <li>☞ Permiten que el alumno descubra la posibilidad que le ofrece la red para la solución rápida de sus dudas y entienda el ordenador como una herramienta a la hora de adquirir conocimientos. Lograremos así que este aprendizaje sea significativo, dado que responde a una necesidad propia y previa, y constructivo pues no olvidara lo aprendido y sabrá volver a obtener información por el mismo método.</li> </ul>
www.eduteka.org	<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Sus actividades pueden desarrollarse en el transcurso de una clase o cubrir un tema muy específico o desarrollar todo un módulo a lo largo de un tiempo mayor.</li> </ul>



**INNOVACIÓN  
Y  
EXPERIENCIAS  
EDUCATIVAS**

ISSN 1988-6047

DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 28 MARZO DE 2010

	<ul style="list-style-type: none"><li>☞ Actividades de este tipo, bien diseñadas, permiten interesar al estudiante y mantener su interés a lo largo de toda la actividad logrando incrementar su comprensión sobre el tema tratado.</li><li>☞ Una vez construida cualquier Actividad Basada en la Red es relativamente fácil actualizarla y darle una nueva connotación acorde con las necesidades del currículo o de los estudiantes.</li></ul>
--	--

La página Web de aula21 centra su listado de características en las finalidades de las webquest, sobre todo en cuanto a contenidos y conocimientos se refiere. Además, nos ofrece las distintas posibilidades de utilización y adaptación de las webquest dentro del entorno del aula.

Por otro lado, la Web [www.eduteka.org](http://www.eduteka.org) ofrece una visión más simplista, pues se centra principalmente en las webquests como actividades concretas, qué permiten, dónde se pueden desarrollar, etc.

Pero además de las características mencionadas anteriormente en el cuadro, la pagina Web [www.platea.pntic.mec.es](http://www.platea.pntic.mec.es) propone otra serie de características. Afirma que este modelo de aprendizaje dota a los profesores de las herramientas necesarias para usar las tecnologías de la información desde una perspectiva educativa, desarrollando sus propias ideas en relación con el tema que están enseñando. El modelo webquest ayuda al profesor a plantear y a estructurar la enseñanza de una manera creativa donde están claras las tareas. Según esta página Web, una característica esencial de este modelo es que el trabajo elaborado por los alumnos puede ser transmitido y compartido, generando algo útil para otros.

Siguiendo analizando la misma página Web, se habla de las siguientes características de las webquests:

- Son actividades creadas fundamentalmente para que los alumnos trabajen en grupo, aunque se pueden diseñar para el trabajo individual.
- Pueden ser realizadas añadiendo elementos de motivación a su estructura básica asignando a los alumnos un papel (por ejemplo: científico, detective, reportero...), personajes simulados que pueden comunicarse vía e-mail, y un escenario para trabajar (por ejemplo: el secretario general de la ONU les ha pedido un resumen de la situación del Sahara).
- Se puede diseñar para una materia o puede ser interdisciplinar.

Para finalizar el análisis que hace la página citada, ésta afirma que las webquests aportan a los alumnos el desarrollo de muchas capacidades:

- Comparar, identificar, establecer diferencias y semejanzas entre sí: identificando, esta y semejanzas y diferencias de situaciones, hechos...





ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 28 MARZO DE 2010

- Clasificar: agrupar cosas en categorías definibles en base a sus atributos.
- Inducir: deducción de generalizaciones o de principios desconocidos de observaciones o del análisis.
- Deducción: deducción de consecuencias y de condiciones sin especificar de principios y de generalizaciones dados.
- Analizar errores: errores que identifican y de articulación en su propio pensamiento o en el de otro.
- Construir la ayuda: construir un sistema de la ayuda o de la prueba para una aserción.
- Abstracción: identificando y articulando el tema subyacente o el modelo general de la información.
- Analizar perspectivas: perspectivas personales que identifican y de articulaciones entre ediciones.

Esta página perteneciente al MEC se centra principalmente en el trabajo en grupo, aunque en algunos momentos habla del trabajo individual. Pero en lo que especialmente hace hincapié es en el desarrollo de capacidades como son comparar, clasificar, inducir, deducir, etc.

Según **Juan Carlos Ocaña**, en su texto "*La webquest: un modelo para promover el trabajo didáctico en Internet*", el webquest es un método de aprendizaje bastante simple caracterizado por:

- Es una investigación dirigida en la que la información que se utiliza se haya esencialmente en Internet.
- El profesor da una estructura y guía la búsqueda de información en Internet: selecciona unos buenos sitios Web y marca unas tareas claras y factibles.
- La enorme cantidad de recursos que pone a nuestra disposición la red posibilita que se potencie el espíritu crítico del alumno.
- Es un modelo básicamente cooperativo, en el que los alumnos deben aprender a trabajar en grupo.
- Fomenta el dominio de la navegación por Internet y las técnicas que posibilitan la elaboración de material por ser puesto en la red.

J. C. Ocaña nos muestra en sus características la vinculación existente entre las webquests e Internet. Nos propone una amplia variedad de aplicaciones de Internet en el entorno educativo, el cual fomenta a través de las webquests el trabajo en grupo, el aprendizaje cooperativo y el espíritu crítico.

Como últimos autores vamos a mencionar a Cristina Mendaña Cuervo y Begoña González Pérez, que en su obra "*el papel de las webquest como herramienta para el aprendizaje del alumno en la nueva sociedad del conocimiento*" mencionan algunos aspectos comunes y deseables en las webquests:

- ☞ Trabajo en equipo: cada persona del grupo se responsabiliza de una parte existiendo dependencia de los demás componentes para transformar la información que analicen en el producto.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 28 MARZO DE 2010

- ☞ Preselección de la información: los alumnos no consumen su tiempo en la búsqueda de información. Se trata de que empleen una información preseleccionada que se considera útil en la elaboración del producto.
- ☞ Temas creativos: los alumnos tiene que resolver tareas que admitan varias soluciones, en las que intervengan imaginación e investigación.
- ☞ Interdisciplinariedad: pueden abarcar una única asignatura o, lo que es más habitual, relacionar varias disciplinas.

Por tanto, según afirman las autoras, las webquests plantean un aprendizaje basado en la cooperación, fomentando así la interdependencia positiva de los estudiantes, la responsabilidad individual con respecto a su trabajo, las habilidades de intercambio interpersonal y en pequeño grupo, así como la conciencia del propio funcionamiento como grupo.

Ambas autoras dan una amplia variedad de aspectos referentes a las webquest pues hablan tanto del proceso de enseñanza-aprendizaje, la elaboración de las webquests, como de las capacidades y destrezas que fomenta dicha metodología.

### 3. CONCLUSIÓN

Tras analizar a distintos autores y partiendo de las ideas comentadas hasta ahora se propone una clasificación de características referentes a las webquest, fundamentadas en su base pedagógica y que se exponen a modo de conclusión:

1. Son elaboradas alrededor de una tarea atractiva y motivadora.
2. Propone una actividad creativa.
3. Suelen estar diseñadas para conseguir los objetivos de currículo oficial.
4. Hace un uso dirigido y eficiente de recursos de Internet y de herramientas para el acceso y el tratamiento de la información.
5. Son diseñadas para rentabilizar el tiempo del alumno, por lo que se centran más en el uso de la información y no en la búsqueda de la misma.
6. Hace un empleo de los recursos de manera eficaz y económica, o lo que se llama una utilización pedagógica de los materiales, ya que pone al alcance gran cantidad de materiales.
7. Tienen carácter interdisciplinar ya que se pueden adaptar a gran número de temas y de circunstancias, por lo que puede tratar temas polémicos y controvertidos.
8. El profesor es quien selecciona los recursos y tiene un papel de guía en el proceso de aprendizaje del alumno.
9. Promueve pensamientos de orden superior: creatividad, crítica, imaginación, solución de problemas, etc.
10. Requiere adquirir, seleccionar y organizar nueva información.
11. Plantea un proceso de trabajo colaborativo.
12. El aprendizaje no es meramente reproductivo, sino que sigue el paradigma constructivo en el cual el alumno elabora su propio conocimiento a partir de la interacción con los recursos y con sus compañeros. Esto favorece el aprendizaje significativo.
13. Fomento de:



ISSN 1988-6047    DEP. LEGAL: GR 2922/2007    Nº 28 MARZO DE 2010

- a. Interactividad.
- b. Dominio de la navegación por Internet.
- c. La interdependencia positiva con los estudiantes.
- d. La responsabilidad individual con respecto a su trabajo.
- e. Las habilidades de intercambio personal y en pequeño grupo.
- f. Conciencia del propio funcionamiento del grupo.

14. Desarrollo de las siguientes capacidades:

- a. Comparar.
- b. Clasificar.
- c. Inducir.
- d. Deducir.
- e. Analizar.
- f. Errores.
- g. Construir la ayuda.
- h. Abstraer.
- i. Analizar perspectivas.

#### 4. BIBLIOGRAFÍA Y DOCUMENTACIÓN

Para la elaboración del artículo, además de las entrevistas realizadas, se han revisado y analizado las siguientes fuentes:

- Adell, J. (2004). "Internet en el aula: las WebQuest". Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, 17. <[http://www.uib.es/depart/gte/edutec-e/revelec17/adell\\_16a.htm](http://www.uib.es/depart/gte/edutec-e/revelec17/adell_16a.htm)>. [Consulta 05/06/2004].
- Area Moreira, M. (2004). "WebQuest. Una estrategia de aprendizaje por descubrimiento basada en el uso de Internet". Quaderns Digitals, 33 <<http://webpages.ull.es/users/manarea/webquest/webquest.pdf>>. [Consulta 05/06/2004].
- Barba, C. (2002). "La investigación en Internet con las WebQuest". Comunicación y Pedagogía, 185: 62-66.
- Barba, C. (2003). "WebQuest. Una investigación guiada con recursos Internet". Comunicación presentada en el III Congreso Internacional Virtual de Educación CIVE 2003, Universidad de las Islas Baleares, 1-11 de abril de 2003.
- Benz, P. (2000). "What is a WebQuests?". <<http://www.ardecol.ac-grenoble.fr/english/tice/oldtice/entice6a.htm>>. [Consulta 05/06/2004].
- Benz, P. (2001) "WebQuests for Language Learning" <<http://www.ardecol.ac-grenoble.fr/english/tice/enwebquest2.htm>>. [Consulta 05/06/2004].



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 28 MARZO DE 2010

- Blanco Suárez, S. (2001). "Estudio de caso: uso de WebQuest en educación secundaria". En La novedad pedagógica de Internet. I Congreso Internacional de Educared, Madrid, 18-20 de enero de 2001. [CD ROM].
- Cabero, J. (1999). La aplicación de las TIC, ¿esnobismo o necesidad educativa?[Online] 12/09/2003 <http://tecnologiaedu.us.es/bibliovir/pdf/red1.pdf>
  
- Dodge, B. (1995). *Some Thoughts About WebQuest*. [Online] 11 de septiembre de 2003 <[http://edweb.sdsu.edu/courses/edtec596/about\\_webquest.html](http://edweb.sdsu.edu/courses/edtec596/about_webquest.html)>
  
- Dodge, B. (1997). *Building Blocks of a WebQuest*. [Online] 11 de septiembre de 2003 <<http://projects.edtech.sandi.net/staffdev/buildingblocks/p-index.htm>>
  
- Dodge, B. (2001). *The WebQuest Page:Matrix*. [Online] 11 de septiembre de 2003. <<http://webquest.org/matrix3.php>>.
  
- Dodge, B. (2001b). *A Rubric for Evaluating WebQuest*. [Online] 11 de septiembre de 2003. <<http://webquest.sdsu.edu/webquestrubric.html>>.
  
- Muñoz De la Peña Castrillo, F. y Valero Fernández, A. (2004). "Aportaciones a la divulgación de las WebQuests desde aula tecnológica siglo XXI". Quaderns Digitals, 33. <[http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo\\_id=7362](http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo_id=7362)>. [Consulta 05/06/2004].
- Novelino Barato, J. (2004). "El alma de la WebQuest". Quaderns Digitals. 33. <[http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo\\_id=7360](http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo_id=7360)>. [Consulta 05/06/2004].
- Pérez Torres, I. (2002). "Instructional Design and Web-based activities development" en A, Méndez Vilas. y. J. A Mesa Gonzalez (eds.). Educational Technology. Badajoz: Serie Sociedad de la Información; 1545-1548.
- Pérez Torres, I. (2002). "Estrategias de aprendizaje a través de la Red: WebQuests y otros proyectos interactivos y de colaboración". Educared. <[http://www.educared.net/congresoii/comunicaciones/44\\_Webquest/ficha.doc](http://www.educared.net/congresoii/comunicaciones/44_Webquest/ficha.doc)>. [Consulta 05/06/2004].
- Pérez Torres, I. (2003). "La selección de recursos online para un enfoque constructivista de la enseñanza del inglés". En J. Piqué-Angordans, M. J. Esteve y M. L. Gea-Valor (eds.). Internet in Language for Specific Purposes and Foreign Language Teaching. Castelló de la Plana: Universitat Jaume I; 269-285.
- Pérez Torres, I. (2003), "Diseño de actividades de investigación orientada en la web y su Integración en el proceso de enseñanza de lenguas". En G. Lúque Agullo, A. Bueno González y G. Tejada Molina (eds.). Las lenguas en un mundo global / Languages in a global world. Jaén: Servicio de publicaciones de la Universidad; 337 [CD-ROM: 53-60].
- Pérez Torres, I. (2004). "Diseño y puesta en práctica de una WebQuest en una aula de secundaria", Quaderns Digitals, Monográfico sobre WebQuests, 33. <http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaNumeroRevistaIU.visualiz>



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 28 MARZO DE 2010

a&numeroRevista\_id=527.

- Pérez Torres, I. (2001). "Internet como recurso para el aula de inglés: e-mail, publicación de proyectos y creación de materiales". en CD ROM de La novedad pedagógica de Internet. I Congreso Internacional de Educared (Madrid, 18, 19 y 20 de enero de 2001). Madrid: Educared.

### Sitios Web

- Entrevista de Education World "Conozcan a Bernie Dodge, el Frank Lloyd Wright(1) de los Ambientes de Aprendizaje!".

<http://www.eduteka.org/modulos.php?catx=7&idSubX=225&ida=63&art=1>

- **WebQuest**. *Aprendiendo en Internet*.

<<http://www.cyta.com.ar/elearn/wq/wq.htm>>

- "Cómo crear una **WebQuest**", en CyTA

<<http://www.cyta.com.ar/elearn/wq/comocrear.htm>>

- "Proceso de creación de una **WebQuest**", en Edullab

<<http://webpages.ull.es/users/manarea/webquest/creacion.htm>>

- "Partes de una **WebQuest**", en Edutic

<[http://www.edutic.ua.es/ayuda/partes\\_wq.asp](http://www.edutic.ua.es/ayuda/partes_wq.asp)>

"Componentes de una Webquest" en Edullab

<<http://webpages.ull.es/users/manarea/webquest/componentes.htm>>

Modelos de rúbricas para evaluación de webquests y de alumnos.

<<http://webpages.ull.es/users/manarea/webquest/>>

Rubistar. Generador de rúbricas.

<<http://rubistar.4teachers.org/index.php?&skin=es&lang=es&>>

1, 2, 3, Tu **WebQuest**. Herramienta para generar **WebQuest** online.

<<http://www.aula21.net/Wqfacil/index.htm>>

Autoría

- 
- Nombre y Apellidos: FERNANDO BARBOSA GARCÍA
  - Centro, localidad, provincia: CÓRDOBA
  - E-mail: fernan\_barbosa@hotmail.com