

Diseño y puesta en práctica de una Webquest en el aula de secundaria

Isabel Pérez Torres

Resumen

En el presente artículo se aborda, en primer lugar, los pasos a seguir en el proceso de diseño de una webquest en general y, a continuación, cómo se ha llevado a la práctica en el aula. Para ejemplificar ambos procesos, se presenta una webquest diseñada para el área de inglés como lengua extranjera denominada *Romeo and Juliet* y destinada a alumnos de 4º de ESO.

1. Introducción

El valor pedagógico de la Web está reconocido por numerosos autores (Beltrán Llera, 2001; Henao Alvarez, 2001), y actualmente ya no hay duda de que las nuevas tecnologías, y sobre todo Internet, constituyen una herramienta esencial para la enseñanza en el entorno de la actual "sociedad red" (Castell, 1997). La webquest es quizás la estrategia instructiva diseñada especialmente para la Web que más se ha extendido entre la comunidad educativa global. El modelo de webquest diseñado en 1995 por Bernie Dodge ha conseguido establecerse como tal, a pesar de que algunas veces el término ha sido utilizado para denominar otras actividades que, si bien son actividades basadas en el uso de los recursos de la Web, no se ciñen a los elementos de una webquest tal y como la concibió Dodge (1995). El presente artículo aborda el desarrollo práctico de una webquest desde el momento en que el profesor la proyecta hasta su realización por los alumnos. Para ello se ha elegido una webquest diseñada y llevada a cabo en el área de inglés que gira en torno a la obra literaria de Shakespeare *Romeo and Juliet*. Dicha webquest se encuentra en la siguiente dirección <http://www.isabelperez.com/webquest/romeo/index.htm>. La primera parte de este artículo trata del proceso de diseño de dicha webquest en concreto, lo que servirá de ejemplo para el desarrollo práctico de cualquier otra webquest. La segunda parte, refiere la puesta en práctica en el aula, los resultados obtenidos, las conclusiones y los problemas detectados. Igualmente, esto se puede aplicar a una situación parecida de práctica en el aula de cualquier otra webquest. No obstante, hay que añadir que éste trabajo no constituye una investigación en la que se hayan recogido datos de manera exhaustiva, sino que nuestro propósito es sólo presentar un ejemplo práctico de desarrollo y realización de una webquest en el aula de secundaria.

2. Pasos en el diseño de una webquest

Para el desarrollo del diseño de una webquest nos hemos basado sobre todo en la documentación que Dodge (2002) y March (1998) han elaborado y que se encuentra disponible en la Web. Según Dodge los principales pasos a seguir son los siguientes y en este orden:

- seleccionar un tema apropiado,
- seleccionar un diseño de entre los que ya han sido utilizados por otros profesores,
- describir cómo será evaluado el trabajo de los alumnos,
- diseñar el apartado del proceso y, por último,
- pulir y adornar la actividad.

Por su parte, Tom March, que colaboró con Dodge en los primeros años de la webquest, sin modificar el modelo, ha planteado algunas propuestas diferentes en relación con el diseño y la puesta en práctica de una webquest. Para March (1998), el diseño de una webquest es un proceso dividido en tres estadios fundamentales que, a su vez, se subdividen en varios pasos:

1. Explorar las posibilidades:

- elegir y desmenuzar el tema en partes,
- identificar aquellas deficiencias de los alumnos que se podrían superar con la webquest,
- hacer un inventario de posibles recursos,
- elaborar la pregunta global que pretendemos responder con la webquest.

2. Diseñar para obtener los resultados deseados:

- desarrollar las transformaciones que el alumno deberá aplicar a la información para llegar a dar respuesta a la pregunta principal planteada por la webquest,
- solicitar *feedback* del mundo real, como por ejemplo escribiendo a los autores de los recursos que se utilicen,
- definir la tarea de aprendizaje,
- elegir y asignar los enlaces a los distintos roles.

3. Crear la webquest:

- elaborar la página web,
- implicar a los alumnos mediante la introducción y conclusión,
- ayudar el proceso cognitivo, redactando las instrucciones que lo promuevan, así como incluir ayudas para realizar la tarea,
- llevar a la práctica la webquest y evaluarla.

En nuestro caso, a la hora de diseñar la webquest de *Romeo and Juliet*, hemos considerado ambos planteamientos y también nuestra experiencia en el desarrollo de otras webquests. En la práctica, hemos seguido los pasos que comentaremos en los próximos apartados.

3. Explorar las posibilidades y decidir el tema de la webquest

En este primer paso el profesor decide los objetivos que quiere alcanzar con la realización de la webquest y el tema que se va a tratar en la misma. Además, debe de comprobar que el tema ofrece posibilidades de plantear la actividad, es decir si existen los recursos que se necesitan y si el tema permite el planteamiento de una tarea y unos roles apropiados y explotables. Para decidir el tema generalmente se parte del currículo del área o áreas implicadas o de algún asunto de actualidad. Evidentemente partiremos de una idea inicial e incluso puede que tengamos decidido el tema de forma muy concreta, sin embargo, en la mayoría de los casos será posible abordar la cuestión desde distintos enfoques.

Lluvia de ideas

Una buena forma de decidir el tema o el enfoque del mismo es hacer una lluvia de ideas de todas las variaciones que podamos imaginar. En un principio no conviene descartar ninguno de los temas o de los enfoques porque, como veremos más adelante, cuando se exploren las posibilidades, es posible que decidamos cambiar el tema o enfocararlo desde una perspectiva diferente que sea más utilizable.

Objetivo principal y elección del tema de la webquest *Romeo and Juliet*

En el caso de la presente webquest, nuestro objetivo principal era promover la lectura intensiva y extensiva en la Web, en la lengua extranjera inglés, a través de una actividad con las características de la webquest. La idea de la que se partió era la celebración del día de San Valentín. Nuestra intención era aprovechar el interés que esta celebración y el tema del amor despiertan entre los alumnos, pero desde una perspectiva cultural o pedagógica. Por ello en la lluvia de ideas surgieron temas como: las relaciones personales en la adolescencia, las relaciones de amor, el concepto del amor y del matrimonio en diferentes culturas, el comercio y el día de San Valentín, películas y libros cuyo tema principal era el amor, la obra de Shakespeare Romeo y Julieta en sí misma, el mito de Romeo y Julieta en la literatura, el mito de Romeo y Julieta en el cine y otras manifestaciones culturales.

Una vez elaborada esta lista de posibles temas, para poder decidir cuál era más apropiado, nos hicimos las siguientes preguntas:

¿Qué tipo de recursos serán los que necesitamos para tratar este tema?, ¿Serán fáciles de encontrar?

¿Qué tarea puede plantearse en cada uno de los casos?

¿Qué roles se pueden proponer para cada tema y tarea?

En la siguiente tabla se pueden ver las respuestas para tres de los temas planteados:

Temas	Recursos / ¿Serán fáciles de encontrar?	Tareas / Roles
Concepto del amor y del matrimonio en diferentes culturas	Enciclopedias, testimonios personales, páginas de cultura. / Es difícil encontrar recursos.	Ej. Contar distintas experiencias / Personajes de culturas y países diferentes.
El día de San Valentín y el comercio	Portales comerciales y de grandes almacenes. Otros portales: yahoo, etc./ Es fácil encontrar recursos.	En un primer momento, no nos resulta fácil definir una tarea.
Romeo y Julieta	Páginas sobre el autor, sobre la obra, etc. / Es fácil encontrar recursos.	Ej. Conocer la época y el autor. Conocer la obra, etc./ biógrafo, crítico, etc.

Como se observa en estos tres temas elegidos como representativos de todos los propuestos, había uno que parecía más posible de abordar, que era el tema de la obra Romeo y Julieta. Ya que, en los otros casos, o bien había dificultad a la hora de encontrar los recursos apropiados para el nivel y edad de nuestros alumnos, o bien, era difícil definir una tarea y roles adecuados para alcanzar nuestros objetivos. Hay que hacer hincapié que ésta es una webquest para una segunda lengua y esto influye sobre todo a la hora de seleccionar los recursos y de definir la tarea, ya que deben ser asequibles para el nivel de lengua de los alumnos.

4. Definir la tarea y establecer los roles

Una vez decidido el tema, el siguiente paso es definir con detalle el tipo de tarea que los alumnos van a realizar. Según Dodge (2001), la tarea es el elemento básico de una webquest, es decir, la clave está en lo que se pide a los alumnos que hagan

con la información que obtienen en la Web (Dodge, 2001). Para plantear una buena tarea puede servirnos de ayuda hacer un repaso de la taxonomías de tareas y de los modelos de diseños de webquest recopiladas por Dodge (2002a, 2002b). Por otro lado, March (1998) sugiere que lo más práctico para definir la tarea es pensar exactamente cuál es el resultado material que vamos a pedir a los alumnos: un informe, un mural, una página web, etc.

En cuanto a los roles, en general, es esencial que el trabajo asignado sea equitativo, así mismo es conveniente que todos impliquen el uso de recursos de Internet. En nuestra opinión, definir la tarea y los roles es quizás el paso más decisivo del diseño de la webquest y en el que a veces se puede emplear más tiempo. Ya que, en muchas ocasiones pensamos una tarea acertada para los objetivos previstos pero, sin embargo, resulta difícil dividir dicha tarea en varios roles o en roles que tengan la misma importancia o un peso de trabajo equivalente.

Tarea de la webquest *Romeo and Juliet*

En el caso de la webquest *Romeo and Juliet* la tarea que se propuso consistía en recopilar y seleccionar la información más relevante acerca de cuatro aspectos diferentes relacionados con dicha obra y su autor:

- 1) La vida de Shakespeare y su época.
- 2) La obra de teatro *Romeo and Juliet*.
- 3) El teatro en la época de Shakespeare.
- 4) Las adaptaciones cinematográficas, teatrales y musicales de la obra *Romeo and Juliet*.

Roles de la webquest *Romeo and Juliet*

En un principio se planteó la definición de cuatro roles correspondientes a cada uno de los aspectos distinguidos anteriormente pero, al comparar el trabajo que cada uno de los roles implicaba, se observó que existía una desproporción evidente, el contenido era menor en los dos últimos aspectos, los recursos eran también menos y la cantidad de lectura que los alumnos expertos en dichos contenidos realizarían no era equivalente a la de los expertos en los dos primeros contenidos. Por lo tanto, para un reparto equiparado del trabajo se propusieron sólo tres roles que se distribuirían la tarea de este modo:

- Un biógrafo, que se ocuparía de recopilar y seleccionar la información de la vida de Shakespeare y su época.
- Un crítico literario, que analizaría la obra *Romeo and Juliet*.

- Un reportero de arte, que se encargaría de recoger la información de los dos últimos aspectos, el teatro en la época de Shakespeare y las adaptaciones artísticas de la obra *Romeo and Juliet*.

Objetivos específicos de la webquest *Romeo and Juliet*

La tarea propuesta en esta webquest respondía también a un objetivo específico que consistía en que, a través de la lectura de diversos textos en la Web, los alumnos conocieran mejor la vida de Shakespeare y la obra de teatro *Romeo and Juliet*. Con ello se estimulaba el interés por dicha obra. A la vez, sirviéndonos de las circunstancias, propusimos que, una vez acabada la webquest, se realizara la lectura de una adaptación¹ impresa de la obra teatral para alumnos de inglés como lengua extranjera. Dicha lectura finalizaría con una puesta en escena de las partes más representativas del texto por la mayoría de alumnos de la clase. Estas dos tareas posteriores nos dieron la idea para la redacción de una introducción motivadora, en la que se asignaba a todos los alumnos el papel de actores y se les comunicaba que toda la preparación a nivel informativo, que iban a alcanzar con la webquest, era el paso previo a la participación en un *casting* para formar parte de una representación teatral en el escenario más conocido de su ciudad.

Como se ve, en el proceso de diseño de esta webquest el objetivo principal que era la lectura intensiva y extensiva en la Web se mantuvo todo el tiempo pero surgieron otros objetivos específicos que se fueron adoptando, al hilo de los recursos que íbamos encontrando y de la tarea que finalmente se propuso. Todo esto nos hace pensar que el proceso de diseño de la webquest participa de la misma naturaleza que el modelo en sí, es decir, es un proceso interactivo y constructivo en el que el profesor va definiendo los elementos de la webquest a medida que analiza y conoce el tema y los recursos que puede utilizar.

5. Descripción del proceso y elaboración de las ayudas

El último paso importante en el diseño de una webquest es el desarrollo del apartado del proceso. En él se comunica a los alumnos las instrucciones y los pasos a seguir para la realización de la tarea, especificando los recursos que cada rol utiliza. Además, se suele adjuntar una serie de documentos, actividades, ejercicios, preguntas, etc. que el profesor elabora para que el alumno se prepare y se ayude en la realización de la tarea final y pueda alcanzar los objetivos previstos. Estas ayudas, denominadas en inglés con el término *scaffolding*, sirven de estímulo a lo

¹ La obra se titula *Romeo and Juliet* y está publicada por Black Cat Publishing y Vicens Vives.

largo de la investigación que los alumnos llevan a cabo en los recursos de la Web, y crean una estructura de trabajo en la que se pueden apoyar para realizar la tarea final.

Búsqueda de recursos para la webquest *Romeo and Juliet*

La selección de los recursos comenzó al comprobar que existía suficiente información, en inglés y a un nivel adecuado para los alumnos, sobre los temas de *Romeo y Julieta* y de su autor y que por tanto era un buen tema para la webquest. A partir de ese momento se recopilaban todos los enlaces que podían ser útiles. Las estrategias de búsqueda empleadas fueron las siguientes: en primer lugar, utilizamos un buscador para encontrar actividades planteadas sobre el mismo tema de *Romeo y Julieta* o sobre la vida y obra de Shakespeare. Esto nos hizo ver que existían infinitas actividades al respecto, entre ellas numerosas webquests. Por lo que, antes de avanzar en el planteamiento de nuestra webquest comprobamos que no había ninguna ya elaborada que pudiera adaptarse a nuestras circunstancias y objetivos. La mayoría de estas actividades estaban pensadas para alumnos de niveles superiores y de primera lengua inglés. La sensación de no haber tenido una idea muy original nos animó a plantear esta webquest, ya que la cantidad de actividades encontradas indicaba que el tema era interesante y explotable.

El siguiente paso consistió en analizar los recursos que otros profesores habían seleccionado para dichas actividades. Muchos de esos recursos eran igualmente útiles para nuestra webquest y, además, partiendo de esos enlaces encontramos todos los demás. También, a pesar de tener suficientes recursos, empleamos una última estrategia, con objeto sobre todo de comprobar que lo que habíamos encontrado era lo más apropiado. Así, utilizando la búsqueda avanzada del buscador Google encontramos algunos recursos más. Finalmente, de entre todos los enlaces que recopilamos, y aplicando criterios de: contenido, nivel lingüístico y estilo de la página, seleccionamos una media de diez u once enlaces para cada rol.

Ayudas para el desarrollo del proceso de la webquest *Romeo and Juliet*

En cuanto a las actividades que se diseñaron para apoyar el trabajo de los alumnos, se incluyeron, las que parecían más útiles para guiarlos durante la lectura. Por lo general, esas actividades obligaban a los alumnos a detenerse en los detalles que iban a necesitar incluir en el reportaje final sobre cada aspecto. Como se verá, se incluyen tablas, diagramas, ejercicios de vocabulario y listas con preguntas cuya respuesta se encuentra en los recursos seleccionados, es decir, una actividad similar a las denominadas *treasure hunts* o cazas del tesoro en español.

Así, el primer experto, **el biógrafo**, tenía que completar un árbol genealógico de Shakespeare y una línea de eventos de su vida. **El crítico literario** debía de

completar una tabla con datos sobre todos los personajes de la obra *Romeo and Juliet* y realizar un ejercicio que ayudaba a relacionar a cada personaje con una de las dos familias de la obra. Además, este apartado incluía un glosario con palabras, que seguramente el alumno desconocería, y un ejercicio que le ayudaba a practicar dichas palabras. Finalmente, **el crítico de arte** debía definir los personajes más importantes del teatro en la época de Shakespeare y completar una tabla con todos los detalles de las adaptaciones artísticas de la obra a lo largo del tiempo. Para concluir, en los tres casos, los expertos debían responder a una breve *treasure hunt* con preguntas que trataban de orientar en la comprensión de cada aspecto y en la redacción del informe final.

6. Últimos detalles en el diseño de la webquest

Alcanzado este punto la webquest está prácticamente diseñada y lo que resta es completar los apartados de evaluación, introducción y conclusión con las ideas que seguramente ya se tienen elaboradas a partir de todo lo anterior. En el caso de esta webquest, podemos comentar que en el apartado de evaluación se incluyeron cuatro aspectos: contenido, presentación, trabajo en grupo y corrección lingüística, que parecían los más relevantes. En cuanto a la introducción, como ya se ha explicado, se redactó en función de la actividad de representación teatral que seguiría a la realización de la webquest. Por último, en cuanto a la edición de la página principal de la webquest se utilizó un modelo semejante a la plantilla sin marco que se puede encontrar en la Web de Bernie Dodge² o en español en la página de webquest de nuestro sitio³.

7. Puesta en práctica de la Webquest *Romeo and Juliet*

En esta sección, vamos a comentar los detalles de la puesta en práctica que creemos que pueden ser más útiles para otros profesores que quieran llevar a cabo una webquest. En primer lugar, es evidente que la preparación de una webquest es, por lo general, compleja y requiere bastante tiempo, igualmente los alumnos necesitan dedicarle tiempo y atención. No se trata de contestar unas simples preguntas, como en otras actividades basadas en el uso de la Web. Al llevar a cabo una webquest, los alumnos deben realizar una investigación y poner en práctica procesos cognitivos complejos, como son sintetizar, relacionar, evaluar, contrastar, etc. además de cooperar entre sí.

² La dirección de dicha página es <http://webquest.sdsu.edu/LessonTemplate.html>

³ La dirección de dicha página es <http://www.isabelperez.com/webquest/modelo.htm>

En el caso de esta webquest concreta, la tarea de recopilación que se planteó no es muy compleja desde un punto de vista cognitivo, ya que el alumno sólo debe leer, comprender, seleccionar y redactar. Pero su dificultad está en los problemas de vocabulario y de uso de la lengua inglesa que el alumno se puede encontrar y, por tanto, los ejercicios que cada experto debe hacer y la selección final de contenidos para la redacción de cada informe requerirá una atención y un esfuerzo cognitivo importante. De ahí la necesidad de insertar ayudas en las que el alumno se apoye. Imaginamos que en el caso de otras áreas la dificultad se encontrará en otros aspectos que el profesor, igualmente, tratará de mitigar con algún tipo de guía.

Alumnos a los que estaba destinada

Esta webquest se diseñó para alumnos de 4º de ESO de un grupo que con anterioridad ya habían realizado otras actividades utilizando materiales de la Web y en colaboración con sus compañeros. Queremos anotar esto porque, en nuestra opinión, una webquest es una actividad compleja que, independientemente del área para la que se prepare, requiere que los alumnos dominen ciertas destrezas de navegación y de lectura en la Web. Por eso, si los alumnos ya se han entrenado en algún tipo de tareas más cortas y sencillas, como son por ejemplo las *treasure hunts*, al menos tendrán la ventaja de la familiaridad con el medio. De otro modo, la realización de una webquest puede convertirse en una actividad difícil y frustrante para los alumnos con menos destrezas informáticas y de navegación. Además, con este grupo de 4º de ESO, en el presente curso, se ha prestado especial atención a instruirles en el uso de estrategias para la lectura en general y el aprendizaje de vocabulario a través de ella. Y la realización de la webquest les ofrecía la oportunidad de practicar dichas estrategias de nuevo.

Distribución en el tiempo y el espacio

Una webquest con las características de la de *Romeo and Juliet* podría tener una duración de más de dos semanas de clase. Pero, tanto en ésta como en otras ocasiones, la webquest se ha desarrollado a medias, como tarea de clase y tarea de casa. En este caso hemos utilizado sólo tres sesiones de clase de las cuatro que tiene el grupo durante una semana; por supuesto se realizó en la semana en que se celebraba San Valentín. Para exponer el proceso más claramente vamos a dividirlo en cinco momentos, en ellos explicaremos qué se hace de forma general y, a continuación, indicado por los signos *R & J*, algunos detalles relacionados con esta webquest en particular:

1) Una hora de clase en el aula de ordenadores: ésta es la primera toma de contacto con la webquest. En ella se lleva a cabo la formación de grupos, la asignación de roles y el repaso por grupos de la tarea y demás apartados de la webquest.

R & J: la impresión general de los alumnos respecto de la webquest fue positiva, el tema y la propuesta de actividades les gustaba, aunque el rol de crítico literario, que se adivinaba más complejo, resultó más difícil de asignar en dos de los siete grupos que se formaron.

2) Trabajo individual en casa: una vez que los alumnos se han organizado y comprenden cómo deben proceder con la tarea y las actividades, por lo general, cada alumno trabaja independientemente recopilando la información de su rol.

R & J: Cada alumno recibió un disco, grabado por la profesora, que contenía las páginas de la webquest y todas las páginas de recursos que se necesitaban para llevarla a cabo guardadas en él, por lo que lo único que necesitaban era tener un ordenador en casa y no les hacía falta la conexión a Internet. De esta manera se evitan las discriminaciones y nos aseguramos que todos los alumnos van a disponer de la información aunque falle o no se tenga conexión.

3) Una hora de clase preferiblemente en el aula de ordenadores: en este momento se lleva a cabo una puesta en común, entre los miembros del grupo, de las primeras investigaciones y se plantean los problemas tratando de dar las soluciones dentro del grupo y también con la ayuda del profesor.

R & J: la puesta en común en el aula de ordenadores resultó muy provechosa para todos los grupos, aclararon dudas, se ayudaron en las respuestas que desconocían y se pusieron de acuerdo en cuanto a la presentación. La profesora tuvo ocasión de orientar en problemas que habían surgido y de comprobar cómo iba desarrollándose la webquest en general.

4) Trabajo en casa individual y en grupo: en este cuarto momento los alumnos terminan su trabajo como expertos de manera individual, y también se reúnen en grupo y ponen en común el trabajo final, aportando cada uno su parte y repasando entre todos la información, sobre todo en cuanto a la presentación y a la corrección ortográfica y gramatical.

R & J: algunos grupos comentan que han utilizado el correo y el *chat* para ponerse de acuerdo en lugar de reunirse en una casa.

5) Una hora de clase con o sin ordenadores: en ella se exponen y presentan los trabajos ante toda la clase de la forma que el profesor considere. El uso o no de ordenadores dependerá del tipo de tarea final, es decir si el trabajo final es una página web, la presentación debería ser con ordenadores, pero si el trabajo es impreso sería mejor sin ellos.

R & J: la presentación final se hizo en la clase sin ordenadores, en primer lugar cada grupo contrastó con otro su tarea final y las actividades que habían realizado. Después, cada grupo hizo una presentación de su tarea final en la que leían y comentaban aquello que más les había impactado y lo que habían aprendido, tanto de Shakespeare y su época, como de la obra de *Romeo and Juliet*. También se comentó el uso que habían hecho del diccionario electrónico durante la webquest. Por último, se realizó un repaso de los problemas con los que se habían encontrado, que fundamentalmente habían sido de comprensión lectora y vocabulario, además de otros problemas técnicos.

Conclusión de la puesta en práctica

En general, los alumnos opinaban que realizar esta webquest les había supuesto un gran esfuerzo, aunque después de hacerla se sentían satisfechos y creían que habían aprendido mucho. Sobre todo se sentían más seguros leyendo. Además estaban muy motivados y dispuestos para la lectura impresa de la obra de teatro adaptada. La profesora, que en un principio tenía intención de proponer sólo un capítulo por grupo, pregunto si serían capaces de leer todos ellos los seis capítulos de que constaba la adaptación y, sorprendentemente, aceptaron la propuesta. Evidentemente la información que habían recogido al realizar la webquest les había aportado un conocimiento previo que los predisponía a leer una obra de la que ya tenían muchos datos. La lectura de la obra y la breve representación de algunos de los diálogos completó esta tarea, que comenzó con el objetivo principal de promover la lectura en inglés y terminó siendo también una actividad auditiva (escucharon el CD que acompañaba a la lectura impresa) y, finalmente, oral al representar los diálogos elegidos. Por otro lado, hay que añadir que los informes finales presentados fueron en su mayoría excelentes, sobre todo en la presentación y en el contenido. Además, lo que más se valoró fue el proceso y no tanto el producto y los resultados.

8. Conclusión final

Como se ha podido observar a lo largo de esta exposición, el diseño de una webquest y su puesta en práctica en el aula es sobre todo una experiencia constructiva en la que el profesor establece la tarea en función de sus objetivos y

los recursos disponibles en la Web. En esa primera fase de elaboración de la webquest el profesor es un instructor que planifica la actividad para que los alumnos puedan llevarla a cabo de la forma más autónoma posible, utilizando los recursos eficazmente y construyendo su propia versión del conocimiento. Si la webquest está bien diseñada, en la fase de puesta en práctica, el profesor es sólo un guía que dirige a los alumnos, colaborando con ellos y orientándoles en la realización de las tareas. Los alumnos, por su parte, amplían su autonomía tanto en el espacio como en el tiempo (Barba, 2003) y se sienten protagonistas llevando a cabo una investigación para ellos y para el grupo, lo que a su vez los hace actuar con más responsabilidad. Por último, hay que decir, que la webquest demuestra ser una actividad muy motivadora y, en nuestra opinión, las razones por lo que esto es así son: el uso de materiales auténticos de la Web, la autonomía que el alumno adquiere y la exigencia de asumir roles.

Bibliografía

BARBA, C. 2003. "Webquest, Una investigación guiada con recursos Internet" procedente de III Congreso Internacional Virtual de Educación CIVE 2003, celebrado del 1 al 11 Abril 2003.

BELTÁN LLERA, J. 2001. "La nueva pedagogía a través de Internet" en CD ROM de La novedad pedagógica de Internet. Madrid: Educared.

CASTELLS, M. (1997). La era de la información. Economía sociedad y cultura. Vol. I: La sociedad red. Madrid: Alianza Editorial.

DODGE, B. 1995 "Some thoughts about Webquests".

http://edweb.sdsu.edu/courses/EdTec596/About_WebQuests.html (1 Marzo 2004)

DODGE, B. 2002a "Webquest design process"

<http://webquest.sdsu.edu/designsteps/index.html> (1 Marzo 2004)

DODGE, B. 2002b. ""WebQuest taskonomy: a taxonomy of tasks"

<http://webquest.sdsu.edu/taskonomy.html> (1 Marzo 2004)

DODGE, B. 2001. "Five rules for writing a great webquest", Learning & Leading with Technology, May, 2001

HENAO ALVAREZ, 2001. La enseñanza virtual en la educación superior. Bogotá. ICFES

MARCH, T. 1998b (1997). "The WebQuest Design Process"

<http://www.ozline.com/webquests/design.html> (1 Marzo 2004)