LAS *WEBQUESTS* EN LA ENSEÑANZA DE ELE

SIMONA BARBAGALLO
UNIVERSIDAD DE CATANIA, ITALIA

1. INTRODUCCIÓN

En la actualidad es innegable el fuerte impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en la sociedad, por lo que es incuestionable la necesidad de introducir las TICS en la escuela, ya que éstas son una herramienta de gran utilidad en la labor docente e Internet se ha convertido en la mayor fuente de información que puede encontrar el alumno.

La introducción de internet en la enseñanza va a provocar la apertura de nuevos caminos para la transformación de los modelos hasta ahora existentes, implicando la aparición de nuevos entornos de aprendizaje, basados en la amplitud de escenarios, en modelos participativos apoyados en la colaboración y en el trabajo en grupo, donde el alumnado desarrolla un trabajo autónomo y activo, con acceso a diferentes actividades y con acceso a diferentes fuentes de información (de forma activa, ácrata o guiada como las *WebQuests*).

Las WebQuests son una perspectiva nueva en lo que hace referencia al trabajo áulico con los alumnos; modernizan las prácticas educativas y logran, entre otras actitudes, que el alumno sea el que gestiona la información.

2. LAS WEBQUESTS, UNA HERRAMIENTA PARA EL APRENDIZAJE DEL ALUMNO

En el ámbito de la educación, las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones están posibilitando la aparición de herramientas novedosas que pueden facilitar el aprendizaje por parte de los estudiantes.

ACTAS XLV (AEPE). Simona BARBAGALLO. Las «webquests» en la enseñanza de ELE
Centro Virtual Cervantes

En concreto, Internet ofrece muchas posibilidades para la docencia, como fuente de información y de recursos, como canal de comunicación y colaboración, y como herramienta para generar nuevos escenarios formativos que permiten flexibilizar el acceso a la formación.

Muchas de estas herramientas se basan en la utilidad de Internet como recurso didáctico, facilitando metodologías activas de aprendizaje que convierten al alumno en el protagonista del proceso de aprendizaje, relegando al docente el papel de guía o facilitador en dicho proceso.

Por tanto es preciso por parte de los docentes potenciar la utilización de herramientas que, basadas en las nuevas tecnologías, faciliten el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En este sentido, entre las múltiples opciones que han ido surgiendo con la aplicación de Internet a la enseñanza cabe destacar las WebQuests, herramientas que facilitan el proceso de búsqueda de información en la red por parte del alumnado a través de un proceso en el que el docente actúa como guía del mismo.

Internet se ha convertido en fuente para la búsqueda de datos en todos los ámbitos de la vida. En el ámbito educativo es en la actualidad una herramienta imprescindible, tanto para profesores como para alumnos. Sin embargo, en la mayoría de las ocasiones Internet proporciona tanta información que resulta excesiva, lo que implica que para utilizar esa información y encontrar aquella útil y relevante para nuestro trabajo tenemos que depurarla, lo que conlleva un elevado coste de tiempo. Precisamente las WebQuests tratan de minimizar ese problema, evitando el consumo excesivo de tiempo en las búsquedas de información.

3. ¿QUÉ SON LAS WEBQUESTS?

Las WebQuests son unas actividades de enseñanza-aprendizaje basadas en Internet y enfocadas a la investigación. Se trata de una actividad didáctica que se fundamenta en los presupuestos constructivistas del aprendizaje y obliga a los alumnos a transformar la información y entenderla. Se le da más importancia al descubrimiento y a la elaboración por parte del alumnado que a las explicaciones del profesor, prácticamente ausentes en este tipo de actividad.

La enseñanza a través de las WebQuests no consiste en enseñar a navegar por Internet o a usar las nuevas tecnologías, aunque indirectamente esto también se aprende; lo que se busca es aprender y comprender las diferentes materias utilizando las herramientas que nos dan las nuevas tecnologías de la información. Las actividades básicas de enseñanza-aprendizaje, dentro de las WebQuests, son las técnicas de trabajo en grupo por proyectos y la investigación.

ACTAS XLV (AEPE). Simona BARBAGALLO. Las «webquests» en la enseñanza de ELE
Centro Virtual Cervantes

Las WebQuests fueron desarrolladas inicialmente en la Universidad de San Diego por Bernie Dodge con la colaboración de Tom March para ayudar a los profesores a integrar Internet con el aprendizaje de los estudiantes.

March (2003: 43), uno de los creadores del formato WebQuest, proporciona la siguiente definición, en la que se enfatiza que una WebQuest real requiere la transformación de la información para construir nueva información:

> *"Una WebQuest es una estructura de aprendizaje guiada que usa enlaces a recursos esenciales en la Web y una tarea auténtica para motivar la investigación por parte de los alumnos sobre una pregunta abierta central, el desarrollo de su conocimiento individual y la participación en un proceso final en grupo cuyo objetivo es transformar la información recién adquirida en una comprensión más sofisticada. Las mejores WebQuests inspiran a los alumnos a ver relaciones temáticas más enriquecedoras, facilitar la contribución al mundo real del aprendizaje y reflexionar sobre sus propios procesos metacognitivos".*

> *"A WebQuest is a scaffolded learning structure that uses links to essential resources on the World Wide Web and an authentic task to motivate students' investigation of a central, open-ended question, development of individual expertise and participation in a final group process that attempts to transform newly acquired information into a more sophisticated understanding. The best WebQuests do this in a way that inspires students to see richer thematic relationships, facilitate a contribution to the real world of learning and reflect on their own metacognitive processes".*

Como se puede ver en la definición, los principios que subyacen en este tipo de actividad son los del constructivismo: los estudiantes aprenden transformando información y construyendo sus propias percepciones de conceptos complejos. Las WebQuests tienen los siguientes componentes (Dodge, 1995):

1. Una introducción que proporciona información básica sobre el tema o introduce al contexto de los contenidos en el que se desarrollará la tarea. El objetivo es despertar el interés de los alumnos por la actividad.
2. Una tarea interesante para los alumnos. En esta parte se proporciona a los estudiantes una descripción clara de lo que tendrán que haber hecho al finalizar. Normalmente los estudiantes tienen que contestar una pregunta abierta compleja o resolver un problema real. Los estudiantes necesitan primero adquirir información básica sobre el tema. Después, trabajando en grupo, investigan un aspecto concreto del problema analizando los recursos de Internet que el profesor les ha proporcionado. Finalmente, deben producir un resultado, ej. un trabajo escrito, una presentación oral, una presentación multimedia, una página web.
3. Los recursos necesarios para completar la tarea. Los profesores normalmente seleccionan una serie de sitios web que proporcionan la información necesaria.
4. Una descripción clara del proceso que los aprendices deben seguir para realizar la tarea. Puede incluir una descripción de las tareas que debe

ACTAS XLV (AEPE). Simona BARBAGALLO. Las «webquests» en la enseñanza de ELE
Centro Virtual Cervantes

realizar cada estudiante. Se debe fomentar la interacción entre los miembros del grupo y la reflexión continua sobre el proceso de aprendizaje. Los recursos se pueden incluir en el apartado "proceso", dividiéndolos en los recursos apropiados para los diferentes roles de los miembros del grupo.

5. Evaluación, normalmente en forma de tabla que contiene los criterios de evaluación para los estudiantes. Se muestra una descripción breve y clara de qué se va a evaluar y cómo será evaluado.
6. Una conclusión en la que se resume lo aprendido y se anima a los estudiantes a reflexionar sobre el proceso.

Se pueden diferenciar tres tipos de webquests en función de la duración:

- WebQuests a corto plazo: el objetivo se basa en la adquisición e integración de un determinado contenido de una o varias materias. La duración está entre dos o tres sesiones de clase.
- WebQuests a largo plazo: este tipo de actividad implica mayor número de tareas, más profundas y elaboradas; y suelen terminarla con la realización de una presentación con una herramienta informática de presentación (Powert Point, página web...). La duración estaría entre una semana o un mes de clase.
- MiniWebQuests: es una versión reducida de las WebQuests que sólo constarían de escenario, tarea y producto. La duración sería una clase o dos, como mucho.

4. LAS WEBQUESTS EN EL AULA DEL ESPAÑOL DEL TURISMO

La WebQuest es una actividad apropiada para lograr los siguientes objetivos que nos planteamos en las clases del español del turismo:

a) Ayudar a los estudiantes a que se familiaricen con las convenciones discursivas de su comunidad profesional, por medio de actividades en las que tengan que usar la lengua española para los mismos objetivos para los que se usa en su disciplina. Ello implica plantear tareas en las que tengan que comprender, analizar, usar y producir textos en español con información relacionada con su disciplina, evaluar la información, trabajar en equipo (colaborar, distribuir tareas y hacerse responsables de su propio trabajo, llegar a un consenso), negociar, etc.
b) Ayudar a los estudiantes a desarrollar estrategias de aprendizaje autónomo y prepararles para un aprendizaje permanente (*life-long learning*). Es necesario concienciar al alumno de que una lengua no se aprende en

ACTAS XLV (AEPE). Simona BARBAGALLO. Las «webquests» en la enseñanza de ELE
Centro Virtual Cervantes

un curso, con un número limitado de horas, sino que necesitarán seguir aprendiéndola a lo largo de su vida profesional, y que tendrán que adaptar dicho aprendizaje a sus necesidades de comunicación en cada momento. Para que los estudiantes sean capaces de hacer esto es necesario que se les haya enseñado a aprender a aprender, a dirigir su propio aprendizaje. El alumno debe tener un papel activo en el aprendizaje: debe ser capaz de determinar sus propias carencias y sus puntos fuertes, plantearse sus propios objetivos y los medios para lograr dichos objetivos, etc. También se debe enseñar a los alumnos a reflexionar y evaluar su propio proceso de aprendizaje.

Las WebQuests se plantean de forma que los estudiantes desarrollen tres tipos de estrategias de aprendizaje:

1. Estrategias meta-cognitivas: planificar el proceso de aprendizaje (proponerse objetivos, reflexionar sobre cómo alcanzarlos, etc.), monitorizar el proceso de aprendizaje y evaluar hasta que punto se ha conseguido un objetivo de aprendizaje.
2. Estrategias cognitivas: manipular el material objeto de aprendizaje (deducir, tomar notas, resumir, parafrasear, evaluar recursos, etc.).
3. Estrategias sociales/afectivas: interaccionar con otros para realizar una tarea o para ayudarse en el aprendizaje, asumir una actitud positiva hacia su propio aprendizaje de la lengua.

c) Fomentar el aprendizaje colaborativo. El trabajo es obligatoriamente en grupo. De esta forma se promueve el trabajo en equipo y el aprendizaje colaborativo, actitudes que les serán de gran utilidad en el mundo laboral. Para diseñar WebQuests que fomenten dicho aprendizaje, las características que, según Johnson y Johnson (2000), un ambiente de aprendizaje colaborativo debe tener son: la interdependencia positiva (los alumnos deben ser conscientes de que sólo pueden hacer bien el trabajo conjuntamente con los otros), la interacción, a ser posible cara a cara, la responsabilidad individual y de grupo (cada alumno debe tener unas tareas definidas y debe asumir la responsabilidad de dichas tareas), el desarrollo de las competencias interpersonales y de pequeños grupos (es necesario enseñar a los estudiantes destrezas sociales para trabajar en grupo), el análisis y la reflexión sobre la efectividad del trabajo en grupo. En las WebQuests que planteamos cada alumno tiene una responsabilidad individual dentro del grupo y tiene que desarrollar un aspecto concreto que debe estar claramente integrado dentro del trabajo final.

ACTAS XLV (AEPE). Simona BARBAGALLO. Las «webquests» en la enseñanza de ELE
Centro Virtual Cervantes

5. PROPUESTA DIDÁCTICA

Título de la WebQuest: En la oficina de turismo

Objetivos de la actividad:

La actividad didáctica que voy a presentar es una WebQuest de corta duración, que propone una tarea muy atractiva para alumnos italianos del primer curso del bachillerato con especialización en Turismo, de la edad de 16 años, que estudian español como tercera lengua extranjera, y que están muy interesados en aprender la lengua para trabajar en el sector turístico. El objetivo de esta actividad es la adquisición y organización del conocimiento. La información que se utiliza procede de recursos de la web. A los estudiantes se les ofrecen informaciones que ellos tendrán que elaborar después de un proceso de observación y análisis. De hecho se les pide a los alumnos que desarrollen una tarea de síntesis del conocimiento al tiempo que llevan a cabo la actividad. Ellos navegan por la web empleando su tiempo de manera eficaz.

Destreza para desarrollar a través de la actividad: expresión oral.

Temporalización: 3 sesiones de una hora y media aproximadamente en aula de informática.

Esta actividad hace parte de una unidad didáctica que tiene los siguientes objetivos comunicativos: saber dar informaciones en una oficina de turismo, informar los turistas sobre la oferta cultural y de ocio de una ciudad española, recomendar actividades en función del público al que van dirigidas, describir museos y lugares de interés turístico.

Contenidos gramaticales: ser/estar, hay/está(n), ir a + Infinitivo, presente de indicativo, pretérito perfecto, condicional simple (para expresar consejo, deseos).

Contenidos léxicos: vocabulario referido a la descripción de una ciudad, sus lugares de interés y servicios.

Destinatarios: estudiantes del primer curso de bachillerato con especialización en Turismo, de la edad de 16 años, que estudian español como tercera lengua extranjera.

Nivel: A2

Material: Internet, Power Point.

5.1. *Introducción*

España, hoy es el tercer destino turístico mundial, con aproximadamente 60 millones de turistas al año, que llegan atraídos por su historia, arte, corridas de toros, flamenco, playas y tantas horas de sol al año. Esta tierra es y ha sido desde hace milenios uno de los centros culturales de Europa. Tantas de sus ciudades, e incluso los más perdidos enclaves, albergan monumentos de extraordinario valor,

ACTAS XLV (AEPE). Simona BARBAGALLO. Las «webquests» en la enseñanza de ELE
Centro Virtual Cervantes

ya sea por su antigüedad o por su riqueza artística, sin mencionar los extraordinarios parajes naturales con que esta añeja península cuenta. Los turistas vienen de todas partes del mundo y quieren visitar los lugares más atractivos e interesantes. Imagináis trabajar en una oficina de información turística en una ciudad española. Ahí acuden turistas de todo tipo, pues hay que proponerles ofertas culturales y de ocio, respetando sus exigencias.

5.2. *Tarea*

Trabajáis en una oficina de turismo en una ciudad española y disponéis de una amplia oferta de actividades cuturales y de ocio que tenéis que recomendar a varios turistas, respetando sus diferentes exigencias.

5.3. *Proceso*

El profesor divide la clase en cuatro oficinas de turismo. Cada oficina está compuesta por tres miembros/alumnos que elegirán una ciudad española con la cual trabajar, y buscarán informaciones acerca de:

1. Espectáculos diferentes con información sobre:
   - Qué y dónde se pueden ver
   - A qué hora
   - Durante cuánto tiempo
   - El precio, etc.
2. Museos con información acerca de:
   - El tipo de museo
   - Detalles sobre su colección permanentes
   - Sus horarios y precios
   - Detalles sobre la construcción, etc.
3. Actividades al aire libre con información acerca de:
   - El lugar donde se celebran
   - Descripción de las mismas
   - Público destinatario
   - Requisitos para partecipar, etc.

Con esta información los alumnos tendrán que ofrecer algo que hacer en la ciudad, argumentando la oferta a los siguientes clientes:

- Una pareja de gente mayor
- Una pareja con dos niños
- Dos amigas apasionadas de la música

ACTAS XLV (AEPE). Simona BARBAGALLO. Las «webquests» en la enseñanza de ELE
Centro Virtual Cervantes

– Un grupo de jóvenes en viaje de estudio.

Los alumnos tendrán que presentar una exposición oral al resto de la clase utilizando el programa powerpoint. Se pueden insertar fotos de la ciudad y eventos que van a proponer para adornar el trabajo.

5.4. *Recursos*

Para realizar el trabajo, tendrán que visitar las siguientes páginas web:

www.visitingspain.es. Portal de turismo de España.

www.spain.info/Tourspain. Información turística sobre España.

http://www.mcu.es/museos/. Informaciones sobre todos los museos de España.

www.guiadelocio.com. Informaciones sobre eventos, espectáculos en la ciudad.

http://www.red2000.com/spain/1index.html. Información turística sobre España.

Para ayudar a los alumnos en la búsqueda, se les ofrece la siguiente ficha por completar:

Ciudad	Sitios de interés	Evento	Precio	Tipo de clientes

5.5. *Evaluación*

La evaluación será del grupo en cuanto a la forma en que ha sido producido el trabajo. Todo será evaluado, incluso como ha sido hecha la búsqueda y como el grupo ha logrado alcanzar los objetivos.

Para ello se puntuarán los siguientes aspectos:

- Participación de los miembros del grupo en la búsqueda de información, elaboración del trabajo y presentación oral.
- Uso de información relevante y concisa
- Corrección ortográfica y sintáctica.
- Finalización de las tareas.
- Claridad y coherencia en la presentación oral.
- Utilización de material visual.
- Utilización de las herramientas informáticas.

ACTAS XLV (AEPE). Simona BARBAGALLO. Las «webquests» en la enseñanza de ELE
Centro Virtual Cervantes

Para valorar la presentación se utilizará la siguiente plantilla:

Miembros del grupo _____

PRESENTACIÓN ORAL	MÁX. PUNTOS	AUTOVALORACIÓN	VALORACIÓN DEL PROFESOR
El tema ha sido cubierto en profundidad.	1 0		
La presentación estuvo bien planeada y fue coherente.	1 0		
Los presentadores fueron modélicos. El interés demostrado fue relevante y apropiado.	1 0		
Las ayudas a la presentación fueron claras y útiles. La elección de medios y el equilibrio fue útil para los asistentes.	1 0		
La información bibliográfica y de otras fuentes aportadas a los participantes fue completa.	1 0		
La gramática y la ortografía son correctas	10		
Totalpuntos posibles	60		

Puntúa cada categoría de acuerdo a la siguiente escala: 9-10 = excelente, 7-8 = muy bien, 5-6 = bien, 3-4 = satisfactorio, 1-2 = pobre, y 0 = insatisfactorio.

5.6. *Conclusión*

El objetivo de esta WebQuest es ayudar a los alumnos a conocer España; aprender a organizar informaciones sobre los eventos que tienen lugar en las ciudades españolas; saber dar informaciones en una oficina de turismo; describir museos y lugares de interés turístico; recomendar actividades en función del público al que van dirigidas. Todo esto a través de páginas web en español, y comunicándolo a los demás. Al final los estudiantes tendrán que responder a las preguntas sobre su contribución personal al trabajo colectivo:

- ¿Qué tareas específicas has realizado en cada actividad? Redáctalas en un resumen breve y conciso.
- ¿Qué cosas nuevas has aprendido?
- ¿Qué es lo que más te ha gustado y lo que menos de esta actividad?
- ¿Qué recursos de Internet has utilizado? ¿Cuáles te han resultado de mayor utilidad?
- Indica la actividad más difícil y explica las razones.

ACTAS XLV (AEPE). Simona BARBAGALLO. Las «webquests» en la enseñanza de ELE
Centro Virtual Cervantes

- Piensa en algún cambio que harías en la guía si tuvieras que hacerla de nuevo. ¿Por qué razón lo cambiarías?
- Reflexiona sobre algún inconveniente que hayas tenido al trabajar en colaboración con los demás. ¿Cómo podría evitarse o resolverse en futuros proyectos?
- Sugiere algún cambio en las actividades que pudiera hacer el proyecto más sencillo y accesible para otros alumnos.
- Sugiere una actividad complementaria que se pudiera añadir al proyecto para hacerlo más atractivo e interesante.
  Para ver publicada esta WebQuest, ir a:
  http://www.eduteka.org/proyectos.php/1/2472

6. REFLEXIONES DIDÁCTICAS

En esta WebQuest se combina el uso de materiales reales de la especialidad concreta de los alumnos con la utilización de Internet y las nuevas tecnologías. El objetivo es motivar a los alumnos y que pongan en práctica lo que han aprendido en el curso pero en un contexto lo más real y profesional posible.

En la introducción, se establece una simulación de partida en la que los alumnos tienen que ponerse en el papel de un grupo de empleados que trabajan en España para una oficina de información turística. La situación inicial crea un ambiente en el que los alumnos tendrán ocasión de repasar y usar de forma activa el vocabulario que han visto en clase sobre el tema en cuestión, y las estructuras sintácticas adecuadas.

La tarea concreta que tienen que llevar a cabo consiste en exponer en grupos de tres alumnos diferentes ofertas culturales que proponen a varios tipos de turistas. Para ello tendrán que consultar una serie de páginas web y extraer las informaciones útiles que han encontrado para su fin. El uso de Internet facilita el acceso directo al tipo de textos y documentos reales en lengua española que los estudiantes pueden necesitar en el futuro ejercicio de su profesión.

La sección del proceso es la parte más importante de la WebQuest y en ella los alumnos reciben información detallada sobre los pasos que han de seguir para conseguir su objetivo final. El desarrollo de la capacidad de aprender de forma autónoma por parte de los alumnos requiere que el profesor no sea un transmisor de conocimientos, sino un guía y facilitador del aprendizaje, que ayude a los alumnos en el proceso social de construcción del conocimiento. En este sentido la WebQuest permite que el profesor guíe a los estudiantes a través de los recursos que ofrece la red a la vez que se deja espacio para que el alumno tome sus propias decisiones de aprendizaje. Es aquí donde el alumno puede empezar a desarrollar

ACTAS XLV (AEPE). Simona BARBAGALLO. Las «webquests» en la enseñanza de ELE
Centro Virtual Cervantes

estrategias meta-cognitivas pues debe reflexionar sobre cómo alcanzar los objetivos que se plantean.

La labor de los alumnos no se limita a recoger información de la red sino que tienen que deducir e inferir a partir de esa información, dando un paso más y practicando destrezas de pensamiento de orden superior. El tipo de competencias sistémicas y cognitivas que se ejercitan hacen que desarrollen unas estrategias de aprendizaje que les serán útiles en su carrera profesional y les permitirán poder seguir aprendiendo de forma autónoma.

También es importante que cada alumno haga una auto-evaluación de su proceso de aprendizaje. De esta forma el alumno pasa a tener un papel activo y es consciente de lo que es capaz de hacer y lo que necesita mejorar. Poder autoevaluar el aprendizaje es el primer paso para desarrollar la capacidad de aprender de forma autónoma. Esta capacidad es especialmente importante en el aprendizaje de las lenguas, que tiene que ser permanente y progresivo.

7. CONCLUSIONES

El objetivo de esta ponencia ha sido describir cómo se usa la WebQuest en la asignatura del español en un bachillerato italiano con especialización en Turismo. La utilización de este tipo de actividad permite el desarrollo de estrategias meta-cognitivas, cognitivas y sociales, y fomenta el

aprendizaje autónomo, permanente y colaborativo. En el caso de la enseñanza del español del turismo, las WebQuests son especialmente útiles porque permiten la combinación del uso de materiales auténticos, la familiarización con las convenciones discursivas de su comunidad profesional, el uso de un lenguaje específico y la inmersión en un ambiente profesional.

8. CONSIDERACIONES FINALES

Una WebQuest parece, sin duda, un medio atractivo para construir conocimiento y aprendizaje, si bien es deseable, como recoge (March, 2000), que una WebQuest sea:

1. Real. En la introducción y la tarea se debe hacer referencia al mundo real para que los alumnos encuentren atractiva la WebQuest, al facilitar la retroalimentación en el mundo real.
2. Rica. Se debe incitar a los alumnos a que relacionen conocimientos de materias diferentes que conducirán a la complementariedad de ideas y a la generación de nuevos puntos de vista.

ACTAS XLV (AEPE). Simona BARBAGALLO. Las «webquests» en la enseñanza de ELE
Centro Virtual Cervantes

3. Relevante. Se deben tratar temas y tareas que sean de interés para los alumnos y que sirvan a los mismos para construir su conocimiento En relación a los beneficios que se desprenden de la utilización de WebQuests afectan tanto a estudiantes como a educadores. Los primeros construyen su propio aprendizaje y asumen una responsabilidad mayor en el mismo; crean lo que se denomina "andamiaje cognitivo estructurado" o "scaffolding". Se refiere a una estructura que se levanta para sostener un edificio mientras este se está construyendo. En el caso de un andamio cognitivo, la estructura temporal se levanta mientras los alumnos adquieren nuevos conocimientos o habilidades. El andamio lo constituyen personas competentes que intervienen en el proceso de aprendizaje de otra persona (McLoughlin, Winnpis, & Oliver, 2000). Según Dodge (2001) un andamio es "una estructura temporal que proporciona ayuda en los puntos específicos del proceso de aprendizaje" y aconseja su utilización en tres momentos de las WebQuests:

    1. Cuando los alumnos acuden a fuentes de datos y extraen aquella información que consideran relevante (recepción de información).
    2. Cuando se necesita valorar, comprender, decidir, etc. (transformación de información).
    3. Cuando los alumnos deben crear un producto innovador a partir de la información asimilada (producción de información).

BIBLIOGRAFÍA

Adell Segura, J. (2004): "Internet en el aula: las WebQuest". Edutec, Revista Electrónica de Tecnología Educativa, nº 17.

Dodge, B. (1997): "Building Blocks of a WebQuest. [Online] 11 de septiembre de 2003 http://projects.edtech.sandi.net/staffdev/buildingblocks/pindex.

Dodge, B. (1995). Some Thoughts about WebQuests. URL: http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html [Consulta 08/01/2008].

Dodge, B. (1999): "Tareonomía del WebQuest: Una taxonomía de tareas". Versión original: "WebQuest Taskonomy: A Taxonomy of Tasks".

Dodge, B. (2001): "The WebQuest Page: Matrix" [On line].

March, T. (2000(: "Las 3 Rs de las búsquedas en la red. Mantengámoslas Reales, Ricas y Relevantes" [http://www.xtec.es/~jrosell3/webquest/fitxers/tommarch_las3rs.pdf].

McLoughlin, C.; Winnpis, K. y Oliver, R. (2000): "Supporting constructivist learning through learner support on-line, World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia & Telecommunications (ED-MEDIA 2000).

ACTAS XLV (AEPE). Simona BARBAGALLO. Las «webquests» en la enseñanza de ELE
Centro Virtual Cervantes