



## LA WEBQUEST COMO HERRAMIENTA DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN SUPERIOR

### THE WEBQUEST AS A LEARNING TOOL IN HIGHER EDUCATION

Carme Pinya Medina; [carme.pinya@uib.es](mailto:carme.pinya@uib.es)  
Maria Rosa Rosselló Ramon; [mrosa.rossello@uib.es](mailto:mrosa.rossello@uib.es)

*Universidad de las Islas Baleares*

#### RESUMEN

Este artículo presenta las repercusiones que tiene el uso de una Webquest en Educación Superior. En él se describe la finalidad de la experiencia, se analizan los fundamentos de la herramienta y se detallan los diferentes elementos que la componen. Mediante el uso de un cuestionario se recogen las opiniones que expresa el alumnado sobre esta metodología.

El artículo concluye con algunas orientaciones y sugerencias que apuntan a la utilidad y funcionalidad de la herramienta.

**PALABRAS CLAVE:** Webquest, Enseñanza Superior, Programación didáctica, Competencias Básicas, Espacio Europeo de Educación Superior.

#### ABSTRACT

This article shows the results of using webquest in Higher Education. In this article we analyze the processes and components and describe the objectives and outcomes of the experience, we. We use a questionnaire to collect the opinions of the students about this methodology.

The article concludes with some advices and suggestions about the use and functionality of the tool.

**KEYWORDS:** Webquest, Higher education, Didactic programming, Basic Skills, European Space of Higher Education

## 1. INTRODUCCIÓN

En estos últimos años, las webquests han experimentado un importante auge en las etapas de primaria y secundaria. En cambio, en el ámbito universitario, aunque han aparecido algunas experiencias vinculadas a los nuevos planes de estudio, su impacto ha sido menor. Con todo, merece la pena destacar el estudio realizado por Abbit y Ophus (2008) que tras analizar este ámbito, clasifican los estudios desarrollados en tres categorías:

1. Estudios sobre el impacto de la metodología de las Webquests en el proceso de aprendizaje, comparando los resultados obtenidos con esta metodología versus metodologías más tradicionales.
2. Investigaciones que valoran el efecto de las Webquests sobre las actitudes y percepciones de los estudiantes.
3. Y trabajos dirigidos a determinar cómo las Webquests promueven habilidades de pensamiento de orden superior y destrezas de investigación.

Sin despreciar las repercusiones políticas y económicas -sin duda de enorme calado- que han guiado la construcción del Espacio Europeo de Educación Superior, el proceso de convergencia ha supuesto una buena oportunidad para introducir cambios organizativos y curriculares, redefiniendo el sentido que debe tener la docencia universitaria. Es en este contexto dónde las Webquests se convierten en un posible instrumento de enseñanza-aprendizaje y, como concluyen Bernabé y Adell (2006) en una metodología sumamente adecuada para la adaptación de la docencia al Espacio Europeo de Educación Superior. Así lo avalan algunos de los estudios desarrollados en esta dirección, como es el caso de Bernabé (2007), Lara (2007), Rodera (2008), Degrossi (2009) y Palacios (2009), entre otros.

En este contexto, iniciamos una propuesta de innovación docente consistente en el diseño, implementación y evaluación de una webquest dirigida al alumnado de primero de los estudios de Grado de Maestro en el marco de la asignatura Bases Didácticas y Diseño Curricular. La finalidad de la experiencia era construir un recurso multimedia para que el alumnado aprendiera a realizar planificaciones didácticas de manera colaborativa, una competencia indispensable en la formación inicial de los futuros maestros.

Desde nuestra perspectiva, el diseño y la aplicación de una herramienta de este tipo centrada en la temática de la programación suponía afrontar algunos retos importantes:

- Iniciar un proceso de autoformación, incorporando de forma sustancial una estrategia tecnológica inexistente en nuestro repertorio docente.
- Al realizar la experiencia de forma colaborativa, se convertía en una excelente ocasión para reflexionar sobre las actividades de aprendizaje que planteábamos a nuestro alumnado, experimentando nuevos modos de combinar el aprendizaje presencial y el aprendizaje en red.
- Al incluir en el diseño de la webquest actividades de trabajo autónomo junto con tareas de trabajo en grupo, pretendíamos promover el aprendizaje cooperativo, ya que como asegura Novelino (2004) "las Webquest no tienen alma cuando las propuestas del proceso no desencadenan actividades de aprendizaje cooperativo" (p.107).
- Optar por un modelo de planificación que se ajustara a los planteamientos de la Educación Inclusiva, el diseño universal de aprendizaje, la personalización

de la enseñanza y la educación competencial, nos obligaba a probar otras maneras de planificar más abiertas y flexibles.

- Finalmente, el hecho de incluir la rúbrica como herramienta de evaluación nos ofrecía la ocasión de valorar una parte esencial de la experiencia: “El sistema de evaluación característico de la webquest, la rúbrica, es considerada una de las características más positivamente valoradas. Se destacan sobre todo sus ventajas pedagógicas, ya que, permite sistematizar los indicadores de desempeño y también facilita la evaluación de procesos y favorece la especificación de qué evaluar” (Bernabé & Adell, 2006, p.6)

Con estos retos en mente, el proyecto de trabajo se concretó en torno a los siguientes objetivos:

- Revisar los recursos existentes en la red sobre programación didáctica y planificación educativa.
- Diseñar un recurso multimedia que recogiera las pautas para la planificación docente en términos de competencias.
- Inducir a los alumnos a experimentar en primera persona el aprendizaje mediante el trabajo cooperativo y el uso de la webquest.
- Evaluar la viabilidad de la webquest y valorar la bondad de su uso en la asignatura de Bases Didácticas y Diseño Curricular.

## 2. DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

Diseñar una Webquest supone construir una herramienta que se base en las teorías constructivistas del aprendizaje y en las potencialidades del trabajo cooperativo, y que utilice la investigación online para dar respuesta a un problema o a unas hipótesis previamente planteadas. Como señalan Bernabé y Adell, (2006) “Las Webquests nos ofrecen una metodología ideal para aplicar el conocimiento a la práctica, ya que plantean a los estudiantes tareas del mundo real y con sentido, que van más allá del entorno educativo” (p.7).

De acuerdo con el primer objetivo marcado, antes de iniciar el proyecto realizamos una revisión de la temática y encontramos escaso material multimedia sobre esta línea de trabajo en el ámbito universitario, lo que añadía a nuestro proyecto una dimensión positiva, innovadora y relevante. Aunque sí empezaban a surgir publicaciones sobre las Webquests en el ámbito español, ninguna de ellas se circunscribía a la formación del profesorado en la materia que nos ocupa. Estas investigaciones, siguiendo la revisión de Martín y Quintana (2007), se pueden clasificar en tres tipologías:

1. Publicaciones de carácter descriptivo, que detallan experiencias de creación, implementación y/o uso de la Webquest en contextos específicos, como los ejemplos siguientes: Correa (2004); Roig, et al. (2004); García y Sordo (2007); González, Calderón, Galache y Torrico (2007); Santos, Carramolino, Rodríguez y Rubia (2009).

2. Publicaciones de carácter más teórico o informativo, en las que se explica el concepto de Webquest, se analizan sus fundamentos pedagógicos y, en ocasiones, se argumenta sobre la idoneidad de dicha metodología. Constituyen una muestra de ello los estudios de Adell (2004); Area (2004); Gallego y Guerra (2007); Quintana e Higuera (2007); Hernández (2008); Miguel (2009); Herranz (2009); Palacios (2009).
3. Y publicaciones que hacen uso de la investigación para la elaboración de conclusiones, aunque son más escasas.

Por otra parte, dado que el proyecto se iba a desarrollar en una asignatura de primer curso, consideramos necesario que estuviera vinculado al trabajo de algunas de las competencias generales y específicas recogidas en los planes de estudios, entre las cuales destacaban:

- Capacidad para analizar las implicaciones educativas de las TIC. Adquirir estrategias para su aplicación en educación y desarrollar una actitud crítica y ética con la instrumentalización de la infancia en los medios de comunicación.
- Capacidad para analizar y desarrollar los objetivos, contenidos curriculares y los criterios de evaluación de la educación primaria.
- Capacidad para diseñar, organizar y evaluar contextos de aprendizaje que atiendan a la diversidad de los niños y sus singulares necesidades educativas, la igualdad de género, la equidad y el respeto a los derechos humanos.

Con tales consideraciones, empezamos a diseñar la Webquest siguiendo lo que March (2003-2004) denomina estructura representativa y que se compone de los siguientes elementos: página inicial, introducción, tarea, proceso y evaluación. El lector interesado puede visionar detenidamente este recurso accediendo al enlace <http://www.aprenentaprogramar.com/>, aunque se explican brevemente sus componentes en los puntos siguientes.

#### *La página inicial*

En este apartado se invita al alumnado a participar de la experiencia partiendo de dos cuestiones básicas: ¿Qué decisiones toma el/la maestro/a cuando planifica el proceso de enseñanza-aprendizaje? y ¿qué facilita el aprendizaje de nuestros alumnos?



Figura 1: Imagen de la página inicial de la Webquest

### La introducción

Como primera actividad, se sugiere al alumnado que revise sus creencias personales y experiencias escolares respondiendo a preguntas como: ¿Cuántos de los profesores que tuvisteis en la escuela o en el instituto seguían fielmente el libro de texto? ¿Recordáis algunos de los aprendizajes realizados a partir del libro de texto? ¿Es obligatorio seguir el libro de texto?...

### La tarea

En este apartado se clarifica la organización, el funcionamiento de la herramienta y la propuesta de trabajo que debe realizar el alumnado.

La tarea parte de una situación real que ha tenido lugar en un contexto escolar también real: en una clase de segundo de Primaria, que ha sido registrada en video, se lleva a cabo la elección del tema y la identificación de los interrogantes que guiarán el proyecto de trabajo de los alumnos y de nuestros estudiantes. Este escenario facilita que nuestros estudiantes puedan involucrarse en una práctica auténtica, con sentido, ofreciendo además la posibilidad de contrastar sus productos con los que realmente se han llevado a cabo en el aula (a iniciativa del maestro y del alumnado), de manera que los futuros y futuras maestras pueden:

- Comparar sus propuestas con las de la clase y reflexionar sobre su pertinencia y adecuación.
- Darse cuenta de la riqueza que pueden contener las propuestas de los niños y, en consecuencia, aprender a tener una mirada más positiva sobre sus potencialidades.
- Darse cuenta de la necesidad de planificar de forma abierta y flexible y de rehuir de prácticas simplistas, sin sentido y ajenas a los intereses y necesidades vividas por los niños.

En definitiva, construir un conocimiento en la acción —saber hacer— y de reflexión sobre la acción —saber pensar—.

## El proceso

El conocimiento del contexto del aula y de la escuela favorece que la programación que van a realizar nuestros estudiantes tenga en cuenta las características particulares del grupo y del proyecto educativo del centro. Se invita al alumnado a consultar fuentes diversas, lo que puede potenciar un aprendizaje rico de acuerdo con una realidad plural y compleja.

## La evaluación

En el anexo I de este artículo, hemos incluido la rúbrica que contiene los criterios de evaluación del trabajo del alumnado. Teniendo en cuenta que este instrumento es un elemento clave para favorecer una evaluación formativa, se invita al alumnado a realizar una lectura de la misma en diversos momentos del proceso de diseño de la unidad didáctica. De este modo, el alumnado puede realizar una autoevaluación de su trabajo antes de darlo por terminado y de entregarlo al profesorado para su calificación.

## La conclusión

En este último apartado, se propone al alumnado un conjunto de interrogantes con el fin de que reflexione sobre el proceso de aprendizaje que ha realizado al diseñar su unidad didáctica, tal como se recoge en la siguiente imagen:

Figura 2: Imagen de la página final de la Webquest

Remarcar que implementamos esta experiencia en dos grupos de alumnos de la asignatura de Bases didácticas y diseño curricular matriculados en el Grado de Maestro en Educación Primaria.

### 3. EVALUACIÓN DE LA EXPERIENCIA

Para recoger las valoraciones que manifestaban los estudiantes sobre los beneficios y las limitaciones que les aportaba el uso de las Webquests, se elaboró un cuestionario semiestructurado articulado en cuatro bloques:

- a) Variables sobre el alumno/a que responde: aunque se trataba de un cuestionario anónimo y voluntario, se recogían aspectos relativos a los conocimientos previos que tenía el alumnado sobre este recurso, número de consultas realizadas y funcionamiento del equipo de trabajo.
- b) Aspectos funcionales y utilidad del recurso: estructura, navegación, enlaces, elementos más utilizados y mejor valorados.
- c) Aspectos pedagógicos: valoraciones sobre las actividades propuestas, actividad más relevante para el aprendizaje, recurso más valioso, coherencia entre objetivos y criterios de evaluación, información facilitada y la rúbrica utilizada en la experiencia.
- d) Otras valoraciones: tipo de aprendizaje promovido con la Webquest, inconvenientes de uso, aspectos de mejora y otras consideraciones.

Este cuestionario contaba con doce preguntas cerradas valoradas mediante una escala Likert (1 implica *nada* y 5 *muy adecuado*) y cuatro preguntas finales abiertas, para facilitar al alumnado la expresión de otras valoraciones no consideradas en las preguntas anteriores. Testeamos la comprensión y coherencia del cuestionario mediante una administración previa a modo de prueba piloto entre un grupo de 15 alumnos. Los resultados fueron satisfactorios y por eso el cuestionario no sufrió variaciones.

La herramienta fue administrada al final de la asignatura, de manera anónima y voluntaria. Los datos obtenidos fueron categorizados y tratados con la ayuda del paquete de tratamiento de datos SPSS. Aunque se distribuyó a los dos grupos que cursaban la asignatura, un total de 120 alumnos, sólo 62 devolvieron el cuestionario contestado, lo que nos permitió contar con una muestra que representa el 56,6%.

### 4. RESULTADOS

Tras el vaciado y análisis de los cuestionarios, resaltamos algunos de los resultados que a nuestro modo de ver resultan más interesantes:

#### a) Variables sobre el alumnado que responde

En primer lugar, un 83,82% de la muestra manifestó tener conocimientos sobre las webquest. Aunque puede sorprender el alto porcentaje obtenido en esta respuesta, cabe tener en cuenta tres matices importantes: por un lado, de manera simultánea el alumnado cursa la asignatura *Medios y recursos tecnológicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje*; por otro, se trata de estudiantes de magisterio lo que incrementa las posibilidades de tener una mayor información y sensibilización hacia

las herramientas de enseñanza-aprendizaje; finalmente, el ítem no valora el grado de conocimiento lo que permite recoger un amplio repertorio de respuestas posibles.

En segundo lugar, otra de las preguntas del cuestionario hacía referencia al número de veces que el alumnado había consultado la herramienta. La media obtenida ha sido de 6,3; la mediana y la moda de 6; la desviación típica de 0,716 y la varianza de 0,437

### b) Aspectos funcionales

El cuestionario contenía algunas preguntas referentes a la parte técnica y de diseño de la herramienta: Estructura de la webquest, navegación e hipervínculos. Veamos los resultados en el cuadro siguiente:

	N	Rango	Mínimo	Máximo	Suma	Media	Desv. típ.	Varianza
Estructura clara y diseño agradable	62	2	3	5	267	4,30	,642	,413
Navegación sencilla	62	2	3	5	271	4,37	,706	,499
Los enlaces y las páginas funcionan correctamente	62	2	3	5	266	4,29	,776	,603
N válido (según lista)	62							

Tabla 1: Estadísticos descriptivos de los aspectos funcionales de la Webquest

Planteamos también la pregunta sobre qué partes de la Webquest han sido las más utilizadas y porqué, vemos que las máximas puntuaciones se dan en el apartado de proceso (destacando los enlaces donde han encontrado ejemplos y recursos valorados como de gran utilidad), seguido por el apartado destinado a la evaluación.

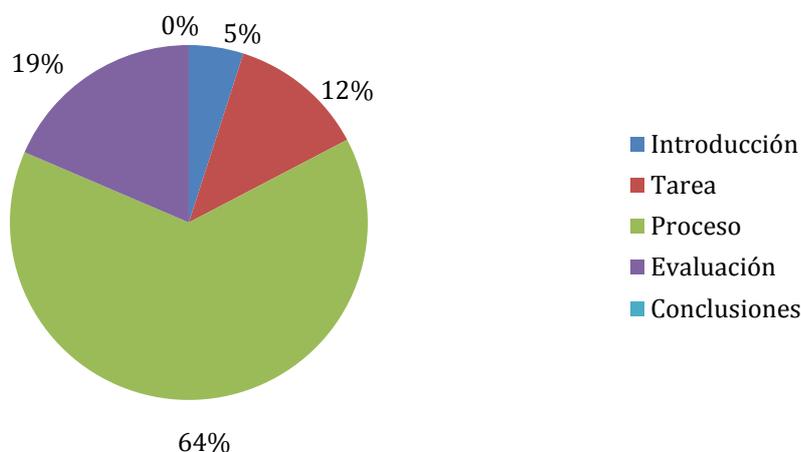


Gráfico 1: Distribución de consultas realizadas a cada uno de los apartados de la Webquest.

### c) Aspectos pedagógicos

En este apartado el cuestionario recogía la opinión de los alumnos sobre diversos aspectos: el planteamiento de las actividades; la utilidad de las actividades para aprender; la correspondencia entre objetivos, contenidos y criterios de evaluación; la correspondencia con el trabajo realizado en clase; el número de actividades planteadas; los plazos de entrega; la información facilitada sobre cómo se iba a desarrollar el proyecto y sobre cómo se iba a evaluar y, finalmente, la rúbrica de evaluación.

La tabla siguiente recoge los estadísticos relativos a tales aspectos:

	N	Rango	Mínimo	Máximo	Suma	Media	Desv. típ.	Varianza
Las actividades están bien planteadas	62	2	3	5	262	4,22	,663	,440
Las actividades son útiles para aprender	62	3	2	5	265	4,27	,750	,563
Correspondencia entre objetivos, contenidos y criterios de evaluación	62	2	3	5	263	4,24	,618	,383
El número de actividades planteadas	62	4	1	5	266	4,29	,797	,636
Los plazos de entrega	62	4	1	5	243	3,91	,815	,666
Información facilitada sobre qué hacer y cómo	62	2	3	5	261	4,21	,656	,431
Información facilitada sobre qué y cómo se evaluará	58	3	2	5	240	4,14	,868	,753
Valoración de la rúbrica como instrumento de evaluación	62	3	2	5	263	4,24	,761	,580
N válido (según lista)	58							

Tabla 2. Estadísticos descriptivos de los aspectos seleccionados

Tal como se refleja en esta tabla, los estadísticos descriptivos muestran que alumnos consideran que las actividades planteadas en la webquest son adecuadas, así como útiles. También se valoran como positivas la cantidad de actividades propuestas.

La correspondencia entre objetivos, contenidos y criterios de evaluación es valorada por el alumnado con altas puntuaciones, estadísticos que demuestran su satisfacción al respecto.

El ítem con más baja puntuación es el referente a los plazos de entrega, los cuales son considerados como insuficientes por parte del alumnado, quienes pidieron la ampliación de los mismos.

En relación a la información facilitada sobre qué hacer y cómo hacerlo los resultados también demuestran la satisfacción entre el alumnado. Lo mismo ocurre en el ítem que valora el modo en que la webquest plantea la evaluación del proceso y del resultado.

Al pedir al alumnado que valorase la rúbrica de evaluación, su claridad y facilidad para la elaboración de la unidad didáctica, los datos también revelan la satisfacción por parte del alumnado. Al parecer este instrumento ha sido de utilidad no sólo como herramienta de evaluación final, sino sobre todo como recurso que posibilita un feedback formativo para el alumnado.

El cuestionario recogía la opinión del alumnado sobre si la herramienta permitía el desarrollo de un aprendizaje autónomo en cuanto a la programación por competencias. Veamos gráficamente los porcentajes de respuesta:

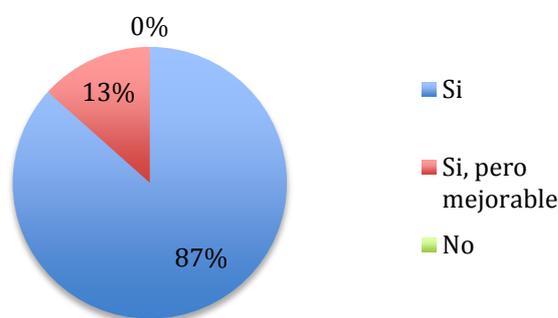


Gráfico 2. Grado de autonomía que posibilita el instrumento en cuanto a la programación por competencias

Planteamos también al alumnado si el uso de la webquest ayudaba al aprendizaje del tema; y los estadísticos descriptivos (media 4,20; desviación típica 0,671 y varianza 0,450) indican altas puntuaciones, por tanto, satisfacción de la muestra.

Finalmente, en cuanto al apartado d) Otras valoraciones, el alumnado apuntó los siguientes: necesidad de más ejemplos, exceso de información en algunos apartados, la dificultad de acceder al recurso sino se dispone de internet en casa.

## 5. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Como se afirma en el apartado anterior, el alumnado encuestado muestra su satisfacción en cuanto a la utilidad de la webquest como herramienta de apoyo para el aprendizaje del tema de la planificación didáctica, afirmando que este recurso permite aprender a programar de manera autónoma. La mayor parte de la muestra afirma conocer la existencia de esta herramienta de forma previa a su participación en la experiencia.

En cuanto a los aspectos funcionales y de utilidad valorados como positivos por la muestra destacan los siguientes:

- La estructura y el diseño de la herramienta es valorada como clara y agradable.
- La navegación es calificada de sencilla.

En cuanto a los aspectos pedagógicos, en términos generales:

- Se considera que las actividades están bien explicadas y son útiles para aprender.
- De todos los apartados el que mejor se valora es el proceso. A ello se añade que la muestra considera como muy valioso el hecho de trabajar en grupo.
- Se afirma que hay correspondencia entre el trabajo hecho en clase y los objetivos, contenidos y criterios de evaluación explicitados en la herramienta.
- Finalmente, se considera “adecuada” la información facilitada sobre qué hacer y cómo y la que se facilita en torno a qué y cómo se evaluará. De hecho, algunos alumnos señalan que el apartado de evaluación ha sido el más útil de todos.

Con respecto a las perspectivas de futuro, consideramos que el recurso tiene aspectos a mejorar: por un lado, hay que revisar la navegabilidad de los links externos y contar con una herramienta online actualizada en todo momento; por otro, hay que integrar de manera más sistemática el recurso con las clases presenciales.

Así mismo se han detectado algunas carencias y mejoras que habrá que introducir en futuras administraciones del cuestionario, incluyendo algunas valoraciones sobre cómo la webquest contribuye al desarrollo de determinadas competencias (tal como parecen indicar los estudios de Wagman (2005), Lara (2006), Higuera (2006) y Bernabé (2008)); sobre el modo en que la webquest pueden mejorar o no los logros de aprendizaje en comparación con otras estrategias didácticas (tal como parece apuntar el estudio llevado a cabo por Lara (2006)); plantear cómo las webquest pueden contribuir al desarrollo de otras competencias genéricas (Conocimiento general básico en el campo de estudio, Habilidades informáticas básicas y Capacidad de aplicar el conocimiento a la práctica, por ejemplo) lo que las convierte en una metodología idónea para su utilización en el contexto de la enseñanza por competencias en el Espacio Europeo de Educación Superior (Bernabé, 2008).

A su vez y para aumentar la muestra de alumnos que responden el cuestionario quizás se podría plantear su administración mediante el campus virtual del que disponemos en la asignatura.

Aunque en próximos cursos académicos, pensamos seguir empleando el recurso y ampliar su uso a otros cursos de los estudios de Magisterio de Educación Infantil y de Magisterio de Educación Primaria, quedan pendientes algunas cuestiones importantes, tal como puso de manifiesto Carnoy (2004). Estos interrogantes pueden resumirse en tres:

¿Ha facilitado la elaboración de planificaciones didácticas?

¿Las propuestas que han elaborado los alumnos *son de mayor calidad*, se nota que han consultado los materiales sugeridos, ha dado pie a analizar con rigor los ejemplos y confeccionar propuestas más relevantes y significativas para los niños?

¿Contribuye la Webquest a la adquisición de competencias docentes?

En esta línea se abren nuevas posibilidades de estudio sobre esta herramienta, partiendo del punto de su validez y funcionalidad en nuestro contexto y situación.

## 6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ABBIT, J.; OPHUS, J. (2008). What we know about the Impacts of Webquest: A review of rerearch. *AACE Journal*, 16 (4), 441-456.
- ADELL, J. (2004). Internet en el aula: las Webquests. *Educec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*. 17 Recuperado el 6/05/2013 de: [http://edutec.rediris.es/Revelec2/revelec17/adell\\_16a.htm](http://edutec.rediris.es/Revelec2/revelec17/adell_16a.htm)
- AREA, M. (2004). Webquest. Una estrategia de aprendizaje por descubrimiento basada en Internet. *Quaderns digitals: Monográfico Webquests*. Recuperado 11/03/ 2013 de: [http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo\\_id=7374](http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo_id=7374)
- BERNABÉ, I. (2007). Webquest en el Espacio Europeo de Educación Superior: Un estudio de formación-acción. *I Congreso Internacional Escuela y TIC. IV Forum Innovadors. Más allá del software libre*. Recuperado el 6/05/2013 de: [http://www.dgde.ua.es/congresotic/public\\_doc/pdf/23295.pdf](http://www.dgde.ua.es/congresotic/public_doc/pdf/23295.pdf)
- BERNABÉ, I. (2008). Las Webquests en el espacio europeo de educación superior (EEES). desarrollo y evaluación de competencias con tecnologías de la información y la comunicación (TICs) en la universidad. *TDR Tesis Doctorales en Red*. Recuperado el 6/05/2013 de: <http://www.tdx.cat/handle/10803/10367>
- BERNABÉ, I., & ADELL, J. (2006). El modelo Webquest como estrategia para la adquisición de competencias genéricas en el EEES. *Educec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*. Recuperado el 6/05/2013 de: <http://elbonia.cent.uji.es/jordi/wp-content/uploads/docs/iolanda-bernabe-munoz.pdf>
- CORREA, J. M. (2004). La Webquest en la enseñanza universitaria: una experiencia en la formación inicial de profesorado. *Revista Currículum*, 17, 171-186.
- DEGROSSI, M.; CARNEVALI, S. (2009) Webquest y Edublog: Experiencia de la Enseñanza Universitaria de Toxicología de Alimentos. *Ried, Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 12 (2), 211-228.
- DODGE, B. (1995). Some Thoughts About Webquests. *Distance-Educator.com*. Recuperado el 6/05/2013 de: [http://webquest.sdsu.edu/about\\_webquests.html](http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html)
- CARNOY, M. (2004). Las TIC en la enseñanza: Posibilidades y retos. *UOC*. Recuperado el 6/05/2013 de: <http://www.e-historia.cl/cursosudla/12-EDU603/textos/24%20%E2%80%9320Martin%20Carnoy%20%E2%80%9320Las%20TIC%20en%20la%20ense%C3%B1anza%20%281-18%29.pdf>
- GALLEGO, D.; GUERRA, S. (2007). Las Webquest y el aprendizaje cooperativo. Utilización en

la docencia universitaria. *Revista Complutense de Educación*, 18 (1), 77-94.

- GARCÍA, M. L.; SORDO, J. M. (2007). Diseño, desarrollo e implementación de la metodología de las Webquests para WebCT. *III Jornada Campus Virtual UCM : Innovación en el Campus Virtual metodologías y herramientas*. Madrid: Editorial Complutense. Recuperado el 6/05/2013 de: [http://eprints.ucm.es/6282/1/Cap.\\_1%2C\\_p.\\_3-12.pdf](http://eprints.ucm.es/6282/1/Cap._1%2C_p._3-12.pdf)
- GONZÁLEZ, A.; CALDERÓN, S.; GALACHE, T.; TORRICO, A, (2007). Experiencia del uso conjunto de Webquests y Wikis en una asignatura universitaria no presencial. *XV Jornadas de ASEPUMA y III Encuentro Internacional*, Mallorca. Recuperado el 6/05/2013 de: <http://www.uv.es/asepuma/XV/comunica/601.pdf>
- HERNÁNDEZ, M. P. (2008). Las Webquest y la enseñanza del catalán (L2) en ámbito universitario europeo. *La Catalogna in Europa, l'Europa in Catalogna. Transiti, passaggi, traduzioni Associazione italiana di studi catalani IX Congresso internazionale*. Recuperado el 6/05/2013 de: <http://www.filmmod.unina.it/aisc/attive/Hernandez.pdf>
- HERRANZ, A. (2009). La Webquest como herramienta de aprendizaje activo en la historia del derecho. *III Congreso Nacional de Innovación Docente en Ciencias Jurídicas "Innovación y Calidad en la docencia del Derecho"*, Sevilla. Recuperado el 22/03/2013 de: <http://www.innovaciondocentejuridica.es/Comunicaciones%20pdf/Herranz%20Torres,%20Alberto.pdf>
- HIGUERAS, E. (2006). Webquest 'Creando la ludoteca Ludicum', un entorno para el aprendizaje crítico natural en la licenciatura de Pedagogía. *Eduotec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*. Recuperado el 6/05/2013 de: [http://www.sre.urv.es/web/edutec/CDedutec/comun-pdf/poster\\_pdf/elisabethigueras.pdf](http://www.sre.urv.es/web/edutec/CDedutec/comun-pdf/poster_pdf/elisabethigueras.pdf)
- LARA, S. (2007) Eficacia de la Webquest como una metodología acorde con el EEES: Una experiencia universitária. *Revista de Ciencias de la Educación*, 210, 135-152.
- LARA, S. (2006). Estudio de la eficacia de la Webquest para fomentar el aprendizaje activo en alumnos universitarios. *IV International Conference on Multimedia and Information and Communication Technologies in Education (m-ICTE2006)*. Sevilla.
- MARCH, T. (2003-2004). The learning power of Webquest. *Educational Leadership*, 61(4)
- MARTÍN, M. V., & QUINTANA, J. (2007). Las Webquest en el ámbito universitario español. *I Congreso Internacional Escuela y TIC*, Universidad de Alicante.
- MIGUEL, J. de (2009). La Webquest como método de aprendizaje del derecho. *III Congreso Nacional de Innovación Docente en Ciencias Jurídicas "Innovación y Calidad en la docencia del Derecho"*, Sevilla. Recuperado el 6/05/2013 de: <http://www.innovaciondocentejuridica.es/Comunicaciones%20pdf/De%20Miguel%20OB%C3%A1r cena,%20Josu.pdf>
- NOVELINO, J. (2004). El alma de las Webquest. *Quaderns digitals: Monográfico Webquests*. Recuperado 11/03/ 2013 de:

[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)

- PALACIOS, A. (2009) Las Webquest como estrategias metodológicas ante los retos de la convergencia europea de la educación superior. *Pixel Bit, Revistas de medios y comunicación*, 34, 235-249.
- QUINTANA, J.; HIGUERAS, E. (2007). Les Webquests, una metodologia d'aprenentatge cooperatiu, basada en l'access, el maneig i l'us d'informació de la Xarxa. *ICE. Universitat de Barcelona*. Recuperado el 6/05/2013 de: [http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/1921/1/QDU\\_11.pdf](http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/1921/1/QDU_11.pdf)
- RODERA, A.M. (2008) Catalogación y valoración de las Webquests desde el área de educación física y el tratamiento de temáticas transversales. *Revista Educación física y deporte*, n. 28-1, 55-81.
- ROIG, R.; GINER, A.; MARTÍNEZ, J. A.; MENGUAL, S.; NAVARRO, M.; OLIVA, C.; PASTOR, M. M. (2004). Diseño y creación on line de Webquests a través de Edutic-WQ. *Quaderns Digitals. Monográfico: Webquest*. Recuperado 11/03/ 2013 de: [http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo\\_id=7373](http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo_id=7373)
- SANTOS, R.; CARRAMOLINO, B. RODRÍGUEZ, H. ; RUBIA, B. (2009). La Wiki-Webquest: una actividad colaborativa en la asignatura de "Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación". *Red U - Revista de Docencia Universitaria. Año III, Monográfico V. Número especial dedicado a WIKI y educación superior en España (II parte), en coedición con Revista de Educación a Distancia (RED)*. Recuperado el 6/05/2013 de: [http://www.um.es/ead/Red\\_U/m5/](http://www.um.es/ead/Red_U/m5/)
- WAGMAN, J. C. (2005). The effects of an inquiry-Internet research project on motivation, self-efficacy, and academic autonomy in heterogenously grouped high school Latin I students. Recuperado el 6/05/2013 de: <http://www.eric.ed.gov/PDFS/ED490051.pdf>

Para citar este artículo:

PINYA, C. & ROSSELLÓ, M. R. (2013). La webquest como herramienta de enseñanza-aprendizaje en educación superior. *EDUTEC, Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 45. Recuperado el dd/mm/aa de [http://edutec.rediris.es/Revelec2/Revelec45/webquest\\_educacion\\_superior.html](http://edutec.rediris.es/Revelec2/Revelec45/webquest_educacion_superior.html)

Fecha de recepción: 2012-05-06  
Fecha de aceptación: 2013-07-02  
Fecha de publicación: 2013-09-30

**ANEXO 1**

<b>RÚBRICA PARA EVALUAR PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA</b>				
<b>ELEMENTOS</b>	<b>INSUFICIENTE</b>	<b>APROBADO</b>	<b>NOTABLE</b>	<b>EXCELENTE</b>
Presentación	Fuera de plazo, Faltas de ortografía, no respeta los mínimos establecidos	Quedan algunas faltas de ortografía, carecen partes	Sin faltas, buena presentación, creatividad	Original, creativa, buena presentación, hay todos los apartados requeridos, sin faltas
Justificación	No hay información, o no se relaciona con la secuencia de actividades propuestas	Se ofrecen dos o tres ideas importantes que justifican la secuencia de actividades	Se justifica la secuencia de actividades con algunos de los principios constructivistas trabajados.	Existe coherencia entre la justificación y toda la secuencia de actividades, relacionados con la mayoría de principios constructivistas y dentro de una línea inclusiva.
Objetivos, contenidos, competencias	No están vinculados, ni relacionados, carecen o sobran. Mal redactados	No están ligados, a pesar de que la selección es correcta son relevantes	Coherencia entre objetivos, contenidos y competencias  Ligados a preguntas	Relación entre los tres elementos y las actividades  Ligadas a buenas preguntas
Propuesta de ejercicios, actividades y/o tareas.	Sin hilo conductor, sin garantizar los objetivos	Sin orden ni estructura claramente definidas, sin respetar secuencia	Parten de los conocimientos previos, están bien planteadas, son funcionales y innovadoras	Originalidad, creatividad, trabajan las competencias. Hay tareas  Actividades de diferentes tipos e indicados los tipos
Materiales y recursos. Temporalidad	Se plantea el uso exclusivo del libro de texto o cuaderno de fichas. No está temporalizada	Uso del libro de texto, principalmente, y además de otros materiales editados, comerciales y genéricos.  Temporalización irreal	Uso de materiales variados, junto a otros de elaboración propia, no se incluyen las nuevas tecnologías.  Temporalización adecuada	Búsqueda y uso de materiales variados y alternativos, junto a otros de elaboración propia. Uso de nuevas tecnologías.  Selección específica por actividades.  Temporalidad detallada y muy realista
Enfoque metodológico	No se hace referencia un enfoque metodológico concreto	Se establece un enfoque metodológico, pero la filosofía de la programación no	Se establece un enfoque metodológico ligado con las actividades	Hay uno o varios enfoques metodológicos, constructivistas y ligados con toda la

		concuerta		filosofía de la programación y con las actividades planteadas
AD y TIC	No se hace referencia a estos aspectos o se pasan de manera muy superficial	Aparecen a pesar de que no son explotados o integrados	Se tiene en cuenta el caso del niño que presenta necesidades y se lleva a cabo una programación abierta para atender a la diversidad.  Las TIC son medianos pero también elementos de E-A	Todos los aspectos de la programación tienen en cuenta la AD.  Las TIC están totalmente integradas en la programación
Evaluación	No se establecen criterios ni instrumentos de evaluación	Se establecen criterios e instrumentos relacionados con un solo tipo de evaluación	Se establecen criterios e instrumentos teniendo en cuenta diferentes momentos Y finalidades evaluativas.	Se establecen criterios e instrumentos de evaluación relacionados con los diferentes momentos, finalidades y agentes de evaluación
Bibliografía	No se incluye ningún tipo de bibliografía.	Sólo cita una parte de las fuentes empleadas.  No está muy referenciada (normativa APA)	No incluye todas las posibles fuentes: currículum, libros, web grafía...  Cita correctamente las fuentes que incluye (normativa APA)	Se incluye todo tipo de material (currículum, libros, webgrafia...) y está bien citada (normativa APA)