



## **DISEÑO Y PUESTA EN PRÁCTICA DE UNA WEBQUEST DE LARGO ALCANCE: UNA EXPERIENCIA EN EL AULA DE MÚSICA DE SECUNDARIA**

*DESIGN AND PUT IN PRACTICE OF A WEBQUEST OF LONG SCOPE: AN EXPERIENCE IN THE SECONDARY MUSIC CLASSROOM*

José Palazón Herrera

[jpalazonherrera@um.es](mailto:jpalazonherrera@um.es)

Universidad de Murcia

### **RESUMEN**

Con casi veinte años de existencia, la WebQuest sigue manteniendo vigentes sus principios más elementales: aplicar estrategias de aprendizaje guiado en un proceso de trabajo que pueda ser desarrollado de manera colaborativa por los alumnos utilizando cualquier tipo de recurso que pueda encontrarse en la Web. El objetivo de este artículo es mostrar al profesorado el diseño de una WebQuest de largo alcance probada con éxito con alumnos de música en Secundaria. Esta WebQuest ofrece al alumnado una experiencia auténtica de simbiosis entre desarrollo curricular y conexión con la vida real a través de un posible caso de colaboración en un estudio de grabación que demanda, en su plantilla, personal lo más versátil posible para trabajar en dicho estudio.

**PALABRAS CLAVE:** WebQuest, música, educación secundaria.

### **ABSTRACT**

With almost twenty years of existence, the WebQuest keeps maintaining in force its most elementary principles: applying guided learning strategies in a process of work that can be developed in a collaborative way by the students using any type of resource that can be found in the Web. The objective of this article is to show teachers the design of a long scope WebQuest, proved with success with students of Music in Secondary Education. This WebQuest offers students an authentic experience of symbiosis between curricular development and connection with real life, through a possible case of collaboration in a recording studio that demands, among its employees, the most versatile people as possible to work in this mentioned studio.

**KEYWORDS:** WebQuest, music, secondary school.

## 1. INTRODUCCIÓN

Las TIC aplicadas a la enseñanza están contribuyendo a facilitar enormemente los procesos de creación de contenidos multimedia y entornos colaborativos (Cacheiro, 2011). Por extensión, los recursos y la información provenientes de Internet son tan enormes y variados que estamos ante un auténtico repositorio de conocimiento, ideas y actividades de todo tipo, capaces de ayudarnos a “to participate in an active, constructive, intentional, authentic and cooperative learning” (Jonassen, Howland, Moore, & Marra, 2003, p. 44). Un objetivo fundamental de la pedagogía moderna es ayudar a los estudiantes a desarrollar pensamientos de orden superior, un pensamiento crítico y la resolución de problemas a través de un compromiso activo en lugar de una recepción pasiva de la información, para que puedan hacer frente a las exigencias de la futura sociedad de la información. Por ello, el profesorado se encuentra a menudo ante el reto de proporcionar entornos de aprendizaje centrados en el alumno, auténticos, colaborativos y basados en problemas (Bradshaw, Bishop, Gens, Miler, & Rogers, 2002; Pinya & Roselló, 2013). Y la WebQuest parece dar respuesta a todas estas exigencias.

La WebQuest fue desarrollada por dos profesores de la Universidad de San Diego, California, Bernie Dodge (en su concepción inicial) y Tom March (en su desarrollo) (Tom March, 1998). La idea inicial era la de ayudar a los profesores a usar esta estrategia en sus clases (Starr, 2002). Según March (2004), en los primeros días, Bernie y él invirtieron muchas horas desarrollando los atributos clave de una WebQuest, enfatizando la importancia de combinar auténticas tareas con recursos de Internet para desarrollar habilidades de pensamiento crítico. Pero, ¿qué es una WebQuest? Dodge (1995) define la WebQuest como una actividad orientada a la investigación en la que alguna o toda la información con la que interactúan los aprendices proviene de recursos de Internet. La WebQuest fue desarrollada con el propósito de involucrar al alumno en una tarea que provocara pensamientos o ideas de orden superior en lugar de buscar información para su memorización. Para Márquez, Rocha, Bruna et al. (2012) la WebQuest ofrece una buena herramienta para que los estudiantes realicen investigación, autoaprendizaje y logren mediante la creatividad y el trabajo en grupo un aprendizaje significativo.

Son muchos los trabajos de investigación (Brucklacher & Gimbert, 1999; Dodge, 1995; Heejung & Wilder, 2010; Zheng, Stucky, McAlack, Menchana, & Stoddart, 2005) que subrayan que las WebQuests promueven el pensamiento crítico de los estudiantes, facilita la aplicación de conocimiento y desarrolla sus habilidades colaborativas en el aprendizaje. Es esta idea del aprendizaje colaborativo la que para algunos autores (Bower & Richards, 2006; Vázquez & Jiménez, 2012) tiene múltiples ventajas que superan a las dificultades que surgen de su desarrollo y puesta en práctica. Entre estas ventajas podemos citar que permite el logro de objetivos cualitativamente más ricos en contenidos (Baghaei, Mitrovic, & Irwin, 2007), propicia la generación de conocimiento al involucrar al sujeto en el desarrollo de investigaciones donde su aportación se considera valiosa, convirtiéndose en un ente activo que no se limita únicamente a captar información (Stahl, Koschmann, & Suthers, 2006), favorece,

partiendo de lo individual, la responsabilidad compartida por los resultados del grupo (Roschelle & Teasley, 1995; Stahl & Hesse, 2009), etc.

En cuanto a la estrategia de aplicación de una WebQuest, Dodge (1995) considera dos estrategias o niveles de aplicación de una WebQuest: *short-term* y *long-term*, que podríamos traducir como WebQuests de corto o largo alcance o duración, respectivamente, ocupando de una a tres sesiones de clase las de corta duración (ayuda a adquirir conocimientos básicos de un tema) o de una semana a un mes las de larga duración (requiere el análisis profundo de un tema) (Billings & Kowalski, 2004).

Lo que diferencia a una WebQuest de otras estrategias didácticas es su estructura (Adell, 2004). Para Dodge (1995), una WebQuest debería incluir las siguientes partes: *introducción*, *tareas*, *recursos*, *procesos*, una *guía* de cómo organizar la información adquirida y unas *conclusiones*. A continuación, mostramos el diseño y puesta en práctica de la WebQuest de creación propia *Colaborando en un estudio de grabación*.

## 2. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

La WebQuest *Colaborando en un estudio de grabación*<sup>1</sup> está destinada a alumnos de música de 4º de ESO (también podría aplicarse a 1º de Bachillerato). El trabajo con la misma se ha llevado a cabo con alumnos de 4º de ESO durante los cursos académicos 2009/2010 hasta el presente. Pero conviene matizar que dicha WebQuest (Figura 1) ha ido cambiando a lo largo de estos cursos, empezando como una WebQuest de corto alcance (una semana, o lo que es lo mismo, 3 sesiones continuas para un grupo de 4º de ESO (la música es optativa en este curso y tiene 3 horas semanales), hasta convertirse en el ejemplo que a continuación mostramos, es decir, una WebQuest de largo alcance con una duración máxima de un mes.

**WEBQUEST**  
*Colaborando en un estudio de grabación*

**Introducción**

**INTRODUCCIÓN**

¿Te has preguntado en alguna ocasión cuál es el camino a seguir para poder entrar en un estudio de grabación, ya sea como músico o cantante, como técnico de sonido, o simplemente como un buen aficionado a la música deseoso de grabar una maqueta?

Justamente, en un periódico local publicado ayer aparecía un anuncio en el que solicitaban personal para un estudio de grabación. El texto del anuncio era el siguiente:  
"Estudio de grabación busca grupo de personas que sepan: editar partituras, tocar bien la flauta, trabajar como ayudantes de técnico de sonido haciendo montajes con un editor de audio, asesorar musicalmente y promocionar nuestros productos a través de un podcast".

¿Crees que tienes conocimientos suficientes como para formar parte del personal de ese estudio de grabación?

Al realizar las tareas propuestas en esta WebQuest podrás comprobarlo.

© 2009 | José Palazón Herrera  
CC BY-NC-ND Obra bajo una licencia de Creative Commons.

<sup>1</sup> Puede consultarse esta WebQuest en: <http://aprendemusica.es/WebQuest/index.html>

Figura 1: Página principal de la WebQuest Colaborando en un estudio de grabación

La herramienta utilizada para el diseño de esta WebQuest ha sido el software de Adobe *Dreamweaver CS6*. Este software profesional permite crear páginas web profesionales sin necesidad de programar código HTML. Se pueden crear tablas, editar marcos, insertar comportamientos JavaScript, etc., con unos mínimos conocimientos de diseño web (aunque se aconseja tener conocimientos básicos en la creación de páginas web). Además, incluye un software de cliente FTP que actualiza el sitio web en el servidor sin salir del programa. No obstante, si no se tiene ningún conocimiento en diseño web, se aconseja la utilización de herramientas algo más accesibles e intuitivas como *Zunal WebQuest Maker* o similares.

A continuación podemos ver cómo se ha implementado la WebQuest *Colaborando en un estudio de grabación* y qué elementos se han tenido en cuenta para la puesta en práctica de la misma, contemplando las partes principales que debe reunir una WebQuest.

La **introducción** tiene un objetivo fundamental: motivar al alumnado sobre el reto que debe abordar. En este caso, el escenario que se propone a los alumnos es el siguiente: un grupo de alumnos de música (el grupo de trabajo de alumnos) debe realizar una serie de tareas encaminadas a conseguir un puesto de trabajo en un estudio de grabación. Este estudio de grabación busca personal lo más versátil posible en los aspectos que, habitualmente, se llevan a cabo en este tipo de empresas (Figura 2). A continuación podemos ver algunos de estos cometidos.

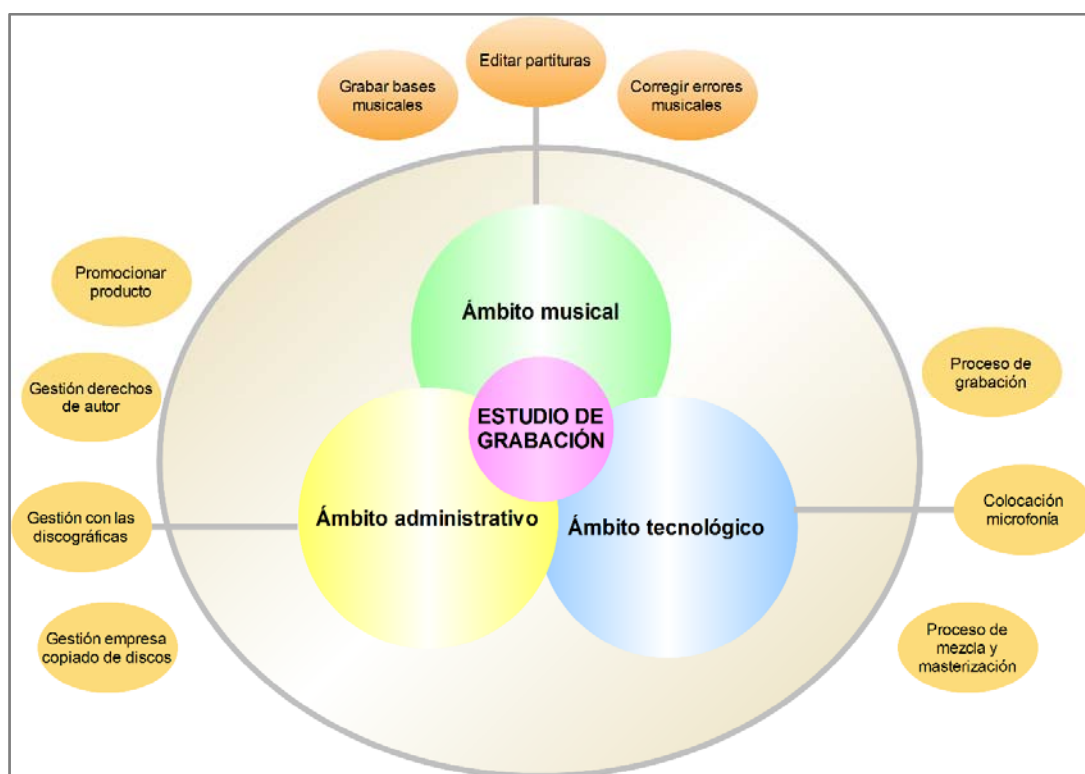


Figura 2: Ámbitos y aspectos que confluyen en la labor diaria en un estudio de grabación

Basándonos en el gráfico de la Figura 2, todos los integrantes del grupo debían realizar una serie de tareas encaminadas a un producto final que debían entregar o mostrar en el estudio de grabación para su posible incorporación al mismo. Cualquiera de los

miembros del grupo podría optar a dicho puesto de trabajo, aunque realizaran tareas diferentes, pues cada uno de ellos debía especializarse en un aspecto diferente.

La **tarea** que el grupo de alumnos debe resolver es múltiple. Para ello, cada miembro del grupo deberá asumir un rol muy definido con propósitos también claramente delimitados que deben tener en cuenta para una consecución razonable de las tareas propuestas. Cada miembro del grupo debe ser consciente de que en un estudio de grabación cada día se demandan profesionales que, como hemos comentado anteriormente, sean lo más versátiles posibles tanto en el terreno musical como en el tecnológico. Para entender el perfil que se busca en un estudio de grabación deben conocerse las tareas que habitualmente se desarrollan en el mismo, las cuales van desde la edición de partituras para los músicos que van a grabar, conocer muchos estilos musicales (sobre todo en el caso de tareas muy especializadas como la producción musical; pero también en el caso de promocionar determinados estilos de música), realizar grabaciones sencillas y darlas a conocer a través de medios como las redes sociales, o saber tocar al menos un instrumento polifónico o rítmico (guitarra, teclados o batería) para poder preparar bases musicales antes de que lleguen los músicos al estudio (aunque en muchos casos son los músicos de los grupos los que prefieren grabar estas bases), etc. En la Figura 3 podemos ver el cómo se han organizado las tareas para los diferentes miembros de un grupo.

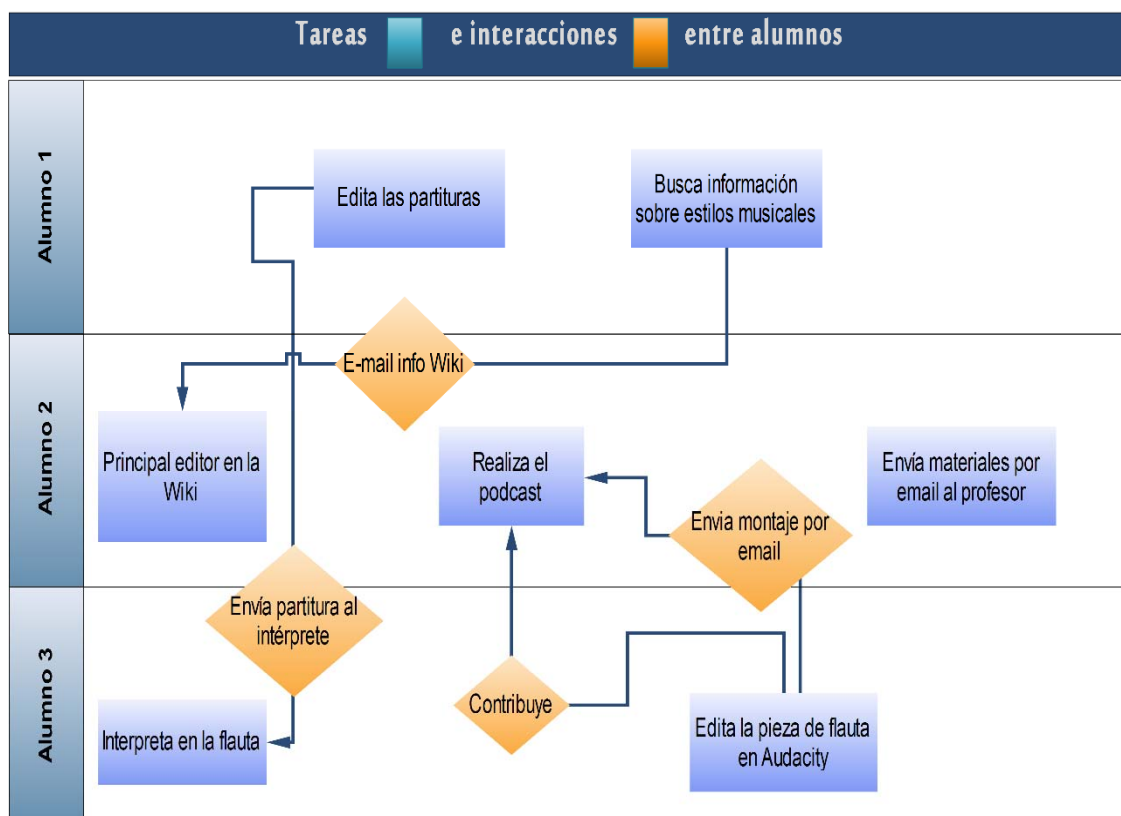


Figura 3: Reparto de tareas en la WebQuest e interacciones entre alumnos

En la figura 3 puede observarse que las tareas están claramente perfiladas para cada uno de los miembros del grupo. Así, el Alumno 1 tiene como tareas editar una partitura musical con un software dedicado y especializarse en diferentes tipos de música para que esta información sirva, a posteriori, para promocionar

profesionalmente los diferentes productos que se generan en el estudio. A su vez, este alumno interactúa con el Alumno 3 enviándole por email la partitura que este último necesitará para interpretar con un instrumento; pero también interactúa con el Alumno 2, al cual debe enviarle una información con un lenguaje adecuado y lo más profesional posible para que sea editada en una plataforma Web 2.0, como es la Wiki (podría ser igualmente un blog o una red social, dependiendo del enfoque que se le quiera dar a dicha información o del tipo de destinatario).

El Alumno 2 tiene como tareas ser el principal editor en la Wiki, realizar el podcast (lo que incluye, lógicamente, su subida a una web especializada en podcasts que permita la suscripción a los diferentes podcasts que se vayan creando) y, por último, tendría que enviar todo el material por email al profesor (en su caso, al estudio de grabación).

Por último, el Alumno 3 tiene como tareas asignadas la interpretación lo más profesional posible de la partitura de flauta que ha recibido del Alumno 1 y grabar su interpretación en *Audacity*. Este alumno interactúa con el Alumno 2, al cual debe enviar su grabación en formato digital por correo electrónico; también contribuye con su ayuda a todo el montaje del podcast que lleva a cabo dicho alumno.

Respecto a los **procesos**, el alumnado ha contado con una descripción precisa de qué pasos debía seguir para la realización de las diferentes tareas asignadas. Describir todos los procesos implicados en esta WebQuest excedería los límites de este trabajo. Dichos procesos pueden seguirse de manera pormenorizada en la WebQuest. No obstante, describimos brevemente a continuación cuáles han sido los pasos a seguir por el alumno cuya tarea consistía en realizar una partitura con un editor de partituras profesional (se ha utilizado el editor de partituras *Sibelius* en su versión 5).

Así, una tarea como realizar una partitura con un editor profesional (Alumno 1), aunque a priori parezca una tarea sencilla, si partimos de la base que el alumno no ha manejado nunca un editor de partituras, ésta conlleva una serie ciertamente exigente de pasos a seguir (Figura 4), entre los cuales se contemplan los siguientes:

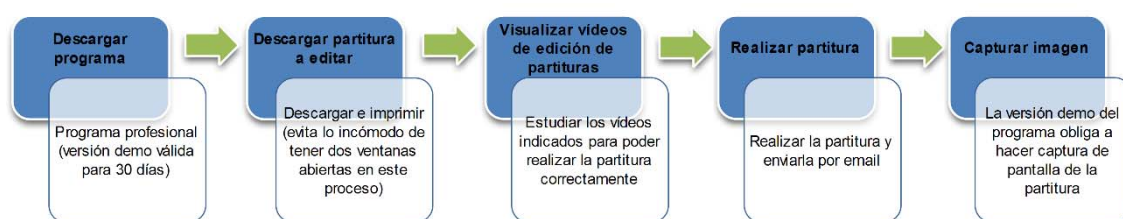


Figura 4: Pasos a seguir en el proceso de realización de una partitura en un editor profesional

Puede observarse en la figura 4 que en el proceso de realización de la partitura musical no se ha dejado ninguna variable sin contemplar. Muchos de los alumnos que han participado en esta WebQuest desconocían cómo realizar capturas de pantalla, por ejemplo, y esto es esencial teniendo en cuenta que iban a trabajar con un software propietario que dejaba realizar cualquier edición de partitura, por compleja que ésta fuera, sin embargo no permitía guardar el proyecto ni exportar la partitura a ningún formato gráfico, por lo que se hacía imprescindible que el alumno supiera cómo capturar imágenes de su ordenador.

En lo que se refiere a los **recursos** proporcionados, todas las referencias aportadas son recursos de Internet. Se ha procurado no ofrecer una lista demasiado exhaustiva de recursos, sino los recursos necesarios para que cada alumno llegara a encontrarse cómodo éstos y, a su vez, que fuera autosuficiente para poder trabajar con los mismos y resolver la tarea encomendada. La idea era que fueran capaces de comprender, elaborar y sintetizar la información de manera razonable.

En cuanto a la **evaluación**, es importante describir qué se va a evaluar y cómo, para que sirva de orientación a los alumnos, que estos sepan qué se espera de ellos. Para ello, lo más habitual es construir una matriz de evaluación o rúbrica que establezca las competencias o aspectos concretos a evaluar. En este caso, la matriz de evaluación se ha redactado siguiendo un listado de afirmaciones (Alaminos, 2006). Estas afirmaciones establecen nivel de cumplimiento graduados cualitativamente en cuatro opciones, ordenadas de Muy bien (4) a Deficiente (1). Los tres bloques de contenidos tenidos en cuenta para la elaboración de la matriz de evaluación o rúbrica<sup>2</sup> han sido: compromiso en el trabajo grupal; implicación/logro personal; competencia tecnológica alcanzada. En la tabla 1 podemos ver los criterios tenidos en cuenta para el segundo bloque de contenidos.

	4 Muy bien	3 Bien	2 Regular	1 Deficiente
Termina las tareas encomendadas en la totalidad de sus aspectos				
Trabaja con independencia durante el proyecto				
Trabaja con ilusión durante el proyecto				
Siempre ayuda a sus compañeros en alguna tarea si fuera necesario				

Tabla 1: Extracto de la matriz de evaluación relacionada con la implicación/logro a nivel personal

A continuación (Tabla 2) podemos observar la valoración del trabajo sobre la WebQuest. Esta valoración se basa en las tres dimensiones observadas en la matriz de evaluación: trabajo grupal, implicación y satisfacción individual y, por último, competencia tecnológica adquirida. En la Tabla 2 se observa que las tres dimensiones contemplada obtienen una puntuación media que oscila alrededor de 3, de un máximo de 4 como valoración máxima (valoración que puede verse en la Tabla 1).

<sup>2</sup> Puede consultarse la matriz completa en:

[http://aprendemusica.es/WebQuest/Evaluacion\\_WEBQUEST/Evaluacion\\_WebQuest\\_EstudioGrabacion.htm](http://aprendemusica.es/WebQuest/Evaluacion_WEBQUEST/Evaluacion_WebQuest_EstudioGrabacion.htm)

DIMENSIONES E ÍTEMS	Media	DT
Dimensión 1: EVALUACIÓN DEL TRABAJO GRUPAL	3,4	0,9
Termina las tareas	3,8	0,7
Ilusión por el proyecto	3,3	1,0
Organización grupal	3,0	1,0
Dimensión 2: IMPLICACIÓN Y SATISFACCIÓN INDIVIDUAL EN EL PROYECTO	2,9	0,7
Termina las tareas asignadas	3,1	0,8
Trabaja con independencia	3,0	0,7
Participa con ilusión en el proyecto	3,0	0,7
Ayuda/colabora con los compañeros	2,7	0,6
Dimensión 3: COMPETENCIA TECNOLÓGICA ADQUIRIDA	3,5	0,7
Editor de partituras	4,0	0,8
Editor de audio	3,0	0,7
Creación de podcasts	2,7	0,7
Edición en la Wiki	2,8	0,6
Participación en blog, wiki, foro, etc.	2,0	0,9
Dominio del email (información, adjuntos, etc.)	3,0	0,6

Tabla 2: Dimensiones y tareas evaluadas sobre el desarrollo de la WebQuest y sobre el resultado final tanto a nivel grupal como individual

Puede observarse en la Tabla 2 que la media en lo que se refiere a la consecución global del proyecto a nivel grupal es alta (3,4 sobre 4), lo que indica que el objetivo general del trabajo sobre la WebQuest se ha conseguido muy satisfactoriamente. Respecto al trabajo individual, la media oscila alrededor de 3, siendo la media de colaboración/ayuda a los compañeros algo más baja, aspecto que ya se hizo patente a lo largo del desarrollo del proyecto. Por último, respecto a las competencias digitales adquiridas, aunque la media es alta (un 3,5 sobre 4), las competencias que mejor se han adquirido han sido las relacionadas con el manejo de software musical, mientras que las herramientas más participativas y colaborativas (blog, wiki, podcasts,...) quedan algo por debajo de 3, aspecto que habrá que tener en cuenta para futuras experiencias potenciando el uso de las herramientas de la Web 2.0.

Por último, para algunos autores (Adell, 2004) , cuando se quiere compartir una WebQuest con otros profesores es aconsejable elaborar una guía didáctica. En la WebQuest *Colaborando en un estudio de grabación* se incorpora una guía<sup>3</sup> de ayuda al profesor con indicaciones metodológicas, criterios de temporalización, los medios necesarios e incluso otros agrupamientos en lo que se refiere al número de alumnos.

### 3. CONCLUSIONES

En este trabajo hemos presentado la puesta en práctica de una WebQuest con alumnos de música de educación secundaria y algunos criterios de diseño de la misma. Para el profesorado es más fácil proponer una tarea y que el alumno “busque en Internet” cómo realizarla. De esta manera, el alumno invierte demasiado tiempo en la búsqueda de información, cuando lo realmente interesante es que invierta dicho

<sup>3</sup> Link de la guía para el profesor en: [http://aprendemusica.es/WebQuest/GuiaDidactica\\_Profesor.pdf](http://aprendemusica.es/WebQuest/GuiaDidactica_Profesor.pdf)



tiempo en su tratamiento, su análisis, etc., que es realmente uno de los objetivos de las WebQuests, a lo que habría de sumarse la dimensión colaborativa que aporta el trabajo con la WebQuest, dinámica a la que el alumnado de este nivel no está demasiado acostumbrado.

A nivel de diseño, la construcción de una WebQuest puede llevar a una inversión de tiempo razonable, tiempo que no siempre el profesor está dispuesto a asumir. Pero esto no debería ser una excusa cuando en la actualidad existen herramientas que facilitan su creación de una manera muy intuitiva y sin conocimientos de programación de ningún tipo. Sin embargo, en la WebQuest *Colaborando en un estudio de grabación* se optó por el diseño con software profesional por su versatilidad y flexibilidad a la hora de diseñar sus diferentes partes, todo lo relativo a la parte estética de la misma, etc., lo que ha sido bien valorado por el alumnado según conversaciones informales mantenidas con el mismo en numerosas ocasiones.

A nivel didáctico, una WebQuest nos obliga a plantear seriamente un tema de trabajo que sea lo más estimulante posible y lo más relacionado con la vida real, y este es el caso de la WebQuest aquí presentada. Como colaborador habitual en un estudio de grabación, el haber estado familiarizado con muchos de los aspectos que, habitualmente, tienen lugar en un estudio, me ha permitido construir una estructura de trabajo altamente estimulante para el alumnado y basada en una situación real. En este sentido, March (March, 2000) habla de “the 3 R’s of WebQuests” (p. 1), subrayando que éstas deben ser *reales* (con temas que conciernen a las personas en la vida real), *ricas* (que amplíen el contexto de las tradicionales lecciones en el aula) y *relevantes* (que afecten a las preocupaciones o intereses de los alumnos), cuestiones todas ellas que el profesorado debiera tener muy en consideración cuanto se plantea el diseño o la puesta en práctica de una WebQuest.

Podemos concluir que si la WebQuest se creó con el objetivo de involucrar al alumnado en tareas que provocaran pensamientos o ideas de orden superior en un entorno colaborativo, los resultados han sido enormemente positivos, como lo demuestran los datos aportados al proyecto, pues la mayor parte de los grupos consiguió superar las tareas encomendadas, consiguiendo un producto que podría ser considerado como muy razonable para ser llevado a un auténtico estudio de grabación.

#### 4. REFERENCIAS

- ADELL, J. (2004a). Internet en educación. *Comunicación y Pedagogía*(200), 25-28.
- ADELL, J. (2004c). Internet en el aula: las WebQuest. Retrieved from: [http://www.cyta.com.ar/elearn/wq/wq\\_archivos/AdellWQ.pdf](http://www.cyta.com.ar/elearn/wq/wq_archivos/AdellWQ.pdf) [Consultado el 97/06/2014].
- ALAMINOS, A. (2006). El muestreo en la investigación social. In A. Alaminos & J. L. Castejón (Eds.), *Elaboración, análisis e interpretación de encuestas, cuestionarios y escalas de opinión*. Alcoy (Alicante): Marfil.

- BAGHAEI, N., MITROVIC, A., & IRWIN, W. (2007). Supporting collaborative learning and problem-solving in a constraint-based CSCL environment for UML class diagrams. *International Journal of Computer-Supported Collaborative Learning*, 5(3), 345-353.
- BILLINGS, D., & KOWALSKI, K. (2004). Using WebQuests to promote active learning. *The Journal of Continuing Education in Nursing*, 35(5), 200-201.
- BOWER, M., & RICHARDS, D. (2006). *Collaborative learning: Some possibilities and limitations for students and teachers*. Paper presented at the 23rd Annual Conference of the Australasian Society for Computers in Learning in Tertiary Education: Who's Learning? Whose Technology?, (pp. 79-89). Sydney: Sydney University Press.
- BRADSHAW, A. C., BISHOP, J. L., GENS, S. L., MILER, S. L., & ROGERS, M. A. (2002). Relationship of the World Wide Web to Thinking Skills. *Educational Media International*, 39(3-4), 275-284.
- BRUCKLACHER, B., & GIMBERT, B. (1999). Role-playing software and WebQuests: what's possible with cooperative learning and computers. *Computers in the Schools*(15), 37-48.
- CACHEIRO, M. L. (2011). Recursos educativos tic de información, colaboración y aprendizaje. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*(39), 69-81.
- DODGE, B. (1995). WebQuests: A technique for internet-based learning. *Distance Education*, 1(2), 10-13.
- HEEJUNG, A., & WILDER, H. (2010). A Bottom-Up Approach for Implementing Electronic Portfolios in a Teacher Education Program. *Journal of Digital Learning in Teacher Education*, 26(3), 84-91.
- JONASSEN, D. H., HOWLAND, J. L., MOORE, J. L., & MARRA, R. M. (2003). *Learning to Solve Problems with Technology: A Constructivist Perspective (2nd ed.)*. Upper Saddle River, New Jersey: Merrill.
- MARCH, T. (1998). Why WebQuests? *Lighting the Way for Next Era Education*. Tom March.com. Retrieve from <http://tommarch.com/writings/why-WebQuests/> [Consultado el 08/09/2014]
- MARCH, T. (2000). The 3 R's of WebQuests. Let's keep them Real, Rich, and Relevant. *Working the Web for Education*. Retrieve from <http://www.infotoday.com/MMSchools/nov00/march.htm>
- MÁRQUEZ, C., ROCHA, R., BRUNA, C., INZUNZA, B., & DUK, S. (2012). WebQuest de genética humana para carreras del área de Salud. *EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*(40), 1-10.
- PINYA, C., & ROSELLÓ, M. R. (2013). La WebQuest como herramienta de enseñanza-aprendizaje en Educación Superior. *EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*(45), 1-16.

- ROSHELLE, J., & TEASLEY, S. (1995). The construction of shared knowledge in collaborative problem solving. In C. O'Malley (Ed.), *Computer-supported collaborative learning* (pp. 69-97). Berlin, Germany: Springer Verlag.
- STAHL, G., & HESSE, F. (2009). Paradigms of shared knowledge. *International Journal of Computer-Supported Collaborative Learning*, 4(4), 365-369.
- STAHL, G., KOSCHMANN, T., & SUTHERS, D. (2006). Computer-supported collaborative learning: An historical perspective. In R. K. Sawyer (Ed.), *Cambridge handbook of the learning sciences* (pp. 408-426). Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- STARR, L. (2002). Meet Bernie Dodge: The Frank Lloyd Wright Of Learning Environments. *Education World: connecting educators to what works*. Retrieve from [http://www.educationworld.com/a\\_issues/chat/chat015.shtml](http://www.educationworld.com/a_issues/chat/chat015.shtml)
- VÁZQUEZ, B., & JIMÉNEZ, R. (2012). Proyectos de aprendizaje con el profesorado: trabajar con WebQuest, pero, ¿y después? *EDUtec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*(42), 1-16.
- ZHENG, R., STUCKY, B., MCALACK, M., MENCHANA, M., & STODDART, S. (2005). WebQuest learning as perceived by higher education learning. *TechTrends*(49), 41-49.

---

Para citar este artículo:

Palazón, J. (2015). Diseño y puesta en práctica de una WebQuest de largo alcance: una experiencia en el aula de música de secundaria. *EDUtec, Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 52. Recuperado el dd/mm/aa de <http://www.edutec.es/revista>