

# LA WEBQUEST COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE ACTIVO EN LA HISTORIA DEL DERECHO

Alberto Herranz Torres

Colaborador Honorífico

Departamento de Historia del Derecho y de las Instituciones

Facultad de Derecho

Universidad Complutense de Madrid

aherranz@der.ucm.es

**Eje temático:** Las nuevas tecnologías de la información en la enseñanza-aprendizaje del Derecho.

**Resumen:** En el presente artículo analizaremos el aprendizaje activo y el trabajo en equipo. Tenemos a nuestro alcance innumerables innovaciones que se pueden aplicar al aprendizaje haciéndolo más atractivo a los alumnos. Explicaremos en líneas generales acerca de las nuevas tecnologías aplicadas a la docencia. Desarrollaremos, brevemente, el aprendizaje activo, su función, capacidad y finalidad. Especial importancia tendrá el trabajo en equipo, en particular el aprendizaje colaborativo. Por último y como elemento fundamental de este artículo estará la WebQuest, entendida como una herramienta que facilita al alumno a desarrollar su propio aprendizaje a través de la selección de la información que aparece en internet. La WebQuest es una herramienta virtual encaminada a orientar y guiar el trabajo realizado por un equipo de alumnos. Se divide a los alumnos en grupos, estableciendo un rol diferente para cada uno y se les propone realizar de forma conjunta una tarea. Deberá seguirse un procedimiento establecido para la consecución del objetivo expuesto. En la Web creada para tal efecto estará toda la información necesaria para resolver el trabajo propuesto, evitando así su dispersión por la red. A partir del uso de esta herramienta conseguiremos una mayor capacidad mental, mejor habilidad comprensiva y un aumento de la destreza sobre el manejo de información en la red. Finalmente propondremos un ejemplo de WebQuest aplicado a la asignatura de la Historia del Derecho.

**Palabras clave:** Aprendizaje-activo, WebQuest, TIC, trabajo en equipo, trabajo colaborativo.

**Abstract:** In the next article we will analyze the autolearning and the teamwork. We have a large quantity of innovations which can be applied to the learning process in order to make it more attractive for the students. We will explain in a very general way about the new technologies applied to education. We will also develop briefly the autolearning, its function, capacity and purpose. We will focus on teamwork, especially on cooperative learning. Finally, and as the basic element of this article, we will have the WebQest, as an instrument to help the student in the development of his learning by choosing through the information that appears on internet. The WebQuest is a virtual instrument designed to guide the work made by a team of students. The students have to be divided on teams, each student has to assume a different role and they have to do a task as a team. An established procedure should be followed to carry the aim out. In the Web created for that purpose there will be the required information to solve the proposed task, avoiding this way its diffusion on the net. From the use of this instrument we will achieve a great mental ability, a better comprehensive skill and an adeptly increase of the net information use. To conclude, we will propose an example of a WebQuest applied to the Law History subject.

**Keywords:** Autolearning, WebQuest, TIC, Teamwork, Collaborative Work.

## I. INTRODUCCIÓN

Este artículo va encaminado a explicar la utilización de las nuevas tecnologías como forma de aprendizaje y más concretamente la WebQuest. Durante este tiempo han surgido voces que nos hablan de un nuevo sistema de aprendizaje que tiende a corregir y cambiar el sistema de enseñanza en la universidad tal y como se iba concibiendo hasta el momento. Dentro de este sistema se embarca el nuevo espacio europeo más conocido como EEES, pretendiendo en líneas generales una mayor interacción entre profesor-alumno.

Ahora nos vemos asaltados con nuevos conceptos pedagógicos, nuevas tecnologías aplicadas a la enseñanza, que en un principio han sufrido una gran resistencia por parte del profesorado. ¿Significa esto que todo lo establecido hasta el momento para la enseñanza no es útil y debemos cambiar todo lo establecido hasta el momento? No, la idea es utilizar todos los medios a nuestro alcance para realizar nuestra labor de docentes de la forma más fructificante para el alumno, consiguiendo motivarles y que participen en un aprendizaje activo cuyo resultado será un mayor conocimiento, actitudes, habilidades y destrezas.

Pienso que no hay que dejarse llevar por la vorágine tecnológica en detrimento de una enseñanza convencional ni viceversa, sino debe hacerse una interrelación entre los mismos, es decir, no podemos dejar la clase magistral de lado, porque supone un aporte fundamental para transferir conocimientos, pero debemos apoyarnos en las nuevas tecnologías que nos supondrán una ayuda importante en el aula, yo creo que la clave estará en encontrar un equilibrio entre, digamos, lo convencional y lo innovativo, mediante el cual estableceríamos los siguientes tipos de enseñanza: la enseñanza convencional, individualizada, socializada y personalizada.

Debemos tener presentes el concepto de educación afectiva, esta acepción no se ha utilizado en la educación, prácticamente hasta la actualidad, iría encaminada a conocer, estudiar y atender a la persona-alumno. Es importante para realizar una labor docente completa, siempre en relación con el alumno, intentar establecer un equilibrio entre razón y emoción. Consiguiendo esta equidad podremos llegar a tener, con el alumnado, una relación más humana y por consiguiente generar una mayor comunicación<sup>1</sup>. Dichos principios emanados de la inteligencia afectiva buscan de manera general incrementar unos valores universales<sup>2</sup>.

Es posible aplicar estos valores universales al utilizar los métodos que logren participar en la construcción de esa inteligencia afectiva, en este sentido nos referimos a medios audiovisuales, trabajos en grupo, aplicación de conocimientos a casos reales, etc. Si tuviésemos que establecer un principio prioritario sobre los demás, quizá sería el razonamiento, ya que esta es la llave que dará paso al diálogo y al acercamiento con el sujeto cognocente, evitando el problema del adoctrinamiento y del relativismo<sup>3</sup>.

Todo este sistema va encaminado fundamentalmente a conseguir una participación activa de los alumnos en clase, establecemos un diálogo en donde el profesor -como sujeto educador- procederá a realizar su exposición, incitando y estimulando a los receptores -los alumnos- a participar en los hechos relatados, transmitiéndoles conocimientos y legitimando

---

<sup>1</sup> Valentín Martínez-Otero Pérez, "Fundamentos e implicaciones educativas de la inteligencia afectiva", en *Revista Iberoamericana de Educación*, vol. 39, nº 2, 2006, p. 1.

<sup>2</sup> Ídem, p. 6.

<sup>3</sup> Id., pp. 8-9.

el discurso del profesor, en cierta medida<sup>4</sup>. Por ello, para que dicho discurso transmita conocimientos y de luz a estas necesidades, deberá seguir una serie de pautas<sup>5</sup>, entre ellas: la construcción de una estructura, en la cual, aparezcan de forma ordenada, clara y concisa los conocimientos que queremos transmitir, incorporando, en principio, las participaciones de los receptores y el método o modo evaluativo; el proceso, pero entendiendo este término en su aspecto más dinámico, es decir, sería un contrapunto importante frente a la rigidez de la estructura lograremos una transmisión de valores, participando el alumno activamente en ella. Y por último estaríamos frente al contenido, aspecto fundamental para el emisor, que deberá conocer y entender perfectamente la materia que se transmite.

## II. APRENDIZAJE ACTIVO

El aprendizaje activo aparece en el momento que el alumno participa de una forma interactiva en el conocimiento, supone un cambio sobre la clase magistral o tradicional, pasará a formar parte del aprendizaje utilizando todos los medios a nuestro alcance para que él mismo llegue a obtener ese conocimiento. La clave está en el proceso, es decir, la característica fundamental para que el alumno tenga un aprendizaje efectivo será el esfuerzo, su capacidad, habilidad y destreza para conseguir este objetivo. El resultado es un conocimiento que no olvidará en ningún momento, siendo el alumno parte de la clase y del aprendizaje.

En este tipo de aprendizaje deberán colaborar de forma real, activa y funcional tanto el profesor como los alumnos, si falla una de estas dos premisas no podremos llegar al resultado óptimo de conocimiento, porque se necesita una implicación máxima que hará que el conocimiento revierta en el alumno.

Algunos autores no hablan del aprendizaje relevante, siendo importante, es un aprendizaje mediante el cual, teniendo un saber culto, es decir un conocimiento de las distintas disciplinas, se promueve la construcción y elaboración de nuevos significados y experiencias, mediante la cual los alumnos llegarán a este aprendizaje<sup>6</sup>.

Por lo tanto para llegar a conseguir este objetivo debemos basarnos en dos aspectos fundamentales: primero la cultura del alumno, es decir cuáles son sus conocimientos, nuestro trabajo será también motivar su reacción que será la base de la siguiente premisa. Segunda, el aula deberá ser un lugar de conocimiento y acción compartida, es decir lo adquirido en la anterior fase se tiene que poner en a disposición de la comunidad, compartiendo, elaborando y creando un nuevo estado de cultura más enriquecedor y efectivo.

Métodos para conseguir el aprendizaje activo son muchos, simplemente aquí enumeraré alguno de ellos, para no extenderme demasiado en el artículo y no salirme de la finalidad que pretendo obtener con estas reflexiones. Podrían ser las siguientes estrategias didácticas: reflexionar sobre los conocimientos adquiridos, utilizar medios audiovisuales para una mejor comprensión, realizar resúmenes tanto de las clases como de los contenidos, elaborar un proyecto, debates, juego de roles, seminarios, estrategias de trabajo, incidentes críticos, mapas conceptuales, puzzle de grupos, rally de grupos, libros, WebQuest (que procederemos a explicar más adelante). Como observamos el elenco de posibilidades que se

---

<sup>4</sup> Valentín Martínez-Otero Pérez, "El discurso educativo: un nuevo modelo pedagógico", en *Revista Científica Electrónica de Psicología*, ICSA-UAEH, nº 2, pp. 186-188.

<sup>5</sup> Ídem, pp. 188-190.

<sup>6</sup> A.I. Pérez Gómez, *Cultura escolar y aprendizaje relevante*, Madrid, 2003.

nos presenta es muy atractivo, deberemos individualizar la técnica más adecuada para nuestro grupo y materia.

No debemos olvidar tres principios básicos para poder aplicar estas nuevas técnicas, son la mediación, interacción y comunicación.

Explicándolo este concepto grandes rasgos la *mediación* tiene que ver con la función del profesor, es decir, la preparación que se realiza para la aplicación de estos nuevos medios, estrategias, habilidades, para no limitarse a una simple transmisión de conocimientos, consiguiendo una autentica transversalidad en sus actuaciones.

En la *interacción* aparece el alumno como elemento participador activo y fundamental. Mediante la comunicación uniremos la relación entre el profesor-alumno poniendo en marcha la máquina del aprendizaje.

El problema principal o el obstáculo que debemos salvar será la participación activa del alumno, deberemos estimular esta participación utilizando los medios disponibles, tenemos que conseguir que el aprendizaje sea algo tangible, que pueda ser adquirido por el alumno y que lo apliquen de forma constante en su devenir personal.

No debemos perdernos en todas las innovaciones técnicas que tenemos y que van surgiendo, hay que valorar su viabilidad, utilizad y nuestras necesidades. No sirve de nada utilizar los últimos medios de aprendizaje y comunicación si no obtenemos ningún resultado con ello. Ni que decir tiene que el sentido pedagógico debe estar presente en todo momento en la utilización de estos medios.

### III. TRABAJO EN EQUIPO

El aprendizaje activo se logrará con el trabajo colaborativo entre los miembros de los distintos equipos, esta es la premisa principal de la que debemos partir.

Para entender lo que significa trabajar en equipo hemos recogido algunas definiciones sobre el tema<sup>7</sup>:

- Para *Drucker*: un equipo son personas diferentes, con antecedentes, habilidades y conocimientos distintos, que pertenecen a diversas áreas de organización, que colaboran en una tarea definida y específica.
- *Savoir* dice: que un equipo es un grupo que tiene como función principal realizar un trabajo específico y definido, un lugar establecido para ello, donde los miembros de los equipos están establecidos por la organización.
- Coinciden *Tannenbaum*, *Beard* y *Salas* en la siguiente definición: es un grupo de personas que interactúan dinámica y adaptativamente para conseguir los objetivos de la misión, estableciéndose unos roles diferentes y específicos para ejecutar.

Las mejoras en la dinámica y aprendizaje del alumno que consiguen con este método de trabajo son demostrables, Cirigliano y Villaverde<sup>8</sup> establecieron las siguientes:

---

<sup>7</sup> Joan Anton Ros Guash; *Análisis de roles de trabajo en equipo: un enfoque centrado en comportamientos*, Tesis inédita, Barcelona, 2006, el autor en su obra recoge las definiciones de estos autores y algunos más que por espacio y tiempo no se recogen en este artículo.

<sup>8</sup> F.J., Cirigliano; A. Villaverde; *Dinámica de grupos y educación*, Buenos Aires, 2002.

- El trabajo en grupo supone un cambio de mentalidad en el alumno, consiguiendo que las ideas arraigadas en cada sujeto individual, se modifiquen y se inserten en una colectividad.
- El aprendizaje se consigue de una manera más rápida, efectiva y operativa.
- Conseguimos una unión del grupo, estableciendo unos lazos de afectividad.
- Cuando más unido esté un grupo, mejores serán sus resultados.
- La competencia espolea el trabajo de los demás grupos.
- El grupo conseguirá, en los miembros del mismo, una actividad creadora, cooperadora, flexible, consiguiendo una capacidad socializadora entre los ellos y entre los distintos grupos.

Para que funcione un grupo de trabajo, los participantes, deberán establecer una serie de premisas que deberán seguir todos: primero dar nombre al grupo, establecer unos acuerdos iniciales, planificar el trabajo en grupo, objetivos, comunicación, resolución de conflictos, interdependencia, liderazgo, creatividad y autoevaluarse en cada una de las fases y en la resolución del proyecto conjunto<sup>9</sup>.

Estamos de acuerdo que el problema que encontramos con los trabajos en grupo o en equipo, son los malos resultados, sobre todo por las malas relaciones personales, miembros que trabajan y otros que son un lastre para el equipo. En la sociedad en que nos movemos, y cada vez más, estamos al servicio del trabajo en grupo y más en nuestro ámbito, el Derecho.

Los problemas más comunes serán una mala planificación, problemas al establecer los diferentes roles, conflictos personales<sup>10</sup>. Por eso el educante tiene que dedicar un tiempo a enseñarles a trabajar en grupo, para poder convertir el esfuerzo en resultado. De esta forma el profesor se implica en cada grupo sirviéndoles de guía y referente.

Este aprendizaje colaborativo potencia las siguientes cualidades<sup>11</sup>:

- *Interdependencia positiva*: el grupo no puede funcionar sin el trabajo de todos.
- *Interacción*: el grupo aprende de cada uno de sus miembros y los grupos aprenden entre sí.
- *Responsabilidad individual y del grupo*: el grupo tiene responsabilidad para sacar el proyecto pero cada individuo es responsable ante el grupo de realizar su función.
- *Competencias interpersonales y de grupos pequeños*: aprendizaje para trabajar en equipo. El grupo, durante este tiempo se vuelve eficaz y se establecen nuevos sistemas de rendimiento.

---

<sup>9</sup> Montse Guitert, Teresa Romeu, María Pérez-Mateo; “Competencia TIC y trabajo en equipo en entornos virtuales”, en *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, vol. 4, nº I, 2007, pp. 1-12. Víctor Marín Pérez, Natalia Martín Cruz, María Pilar Pérez Santana; “Aprender conocimientos, destrezas y habilidades para trabajar en equipo con técnicas formativas innovadoras: la simulación y las dinámicas de grupo”, *Conocimiento, innovación y emprendedores: Camino al futuro*, 2007, pp. 257-272. M<sup>a</sup> Esther Moral Pérez, Lourdes Villalustre Martínez; “Ruralnet: prácticas virtuales de aprendizaje colaborativo a través de WebQuest”, *Pixel-Bit: Revista de medios y educación*, nº 29, 2007, pp. 25-35.

<sup>10</sup> Víctor Marín Pérez, Natalia Martín Cruz, María Pilar Pérez Santana; “Aprender conocimientos, destrezas y habilidades para trabajar en equipo con técnicas formativas innovadoras: la simulación y las dinámicas de grupo”, *Conocimiento, innovación y emprendedores: Camino al futuro*, 2007, pp. 257-272.

<sup>11</sup> Teresa D. Pérez Castelló; “La WebQuest como recurso educativo de Ciencias Sociales en primaria: <El castillo de Crevillent>”, *Formación de la ciudadanía: las TICs y los nuevos problemas*, 2004.

#### IV. WEBQUEST

Para establecer un concepto sobre la WebQuest, nos parece significativa la definición que da Teresa D. Pérez Castillo<sup>12</sup>: *La WebQuest es una actividad de investigación orientada que favorece el uso de Internet en el aula y que puede ser utilizada como estrategia de aprendizaje en el área de las Ciencias Sociales. Está basada en el aprendizaje cooperativo y colaborativo, así como en los procesos de investigación para aprender, tanto individuales como grupales.*

Por tanto esta herramienta debe entenderse como un sistema de aprendizaje en el trabajo en equipo, motivando su atención e interés por la materia en cuestión y es una herramienta transversal puede utilizarse en todos los campos.

El problema que nos encontramos con todas estas tecnología es la gran cantidad de información que hacen inmanejable la misma. De esta forma mediante la WebQuest podemos seleccionarla extrayendo la más interesante o la que se adecúe a las necesidades de aprendizaje y de esta forma estaremos fomentando el aprendizaje activo y cooperativo.

La WebQuest está teniendo una progresión muy importante como medio de aprendizaje activo. De momento hemos de decir que se utiliza mucho más en la educación primaria y secundaria<sup>13</sup>, aunque ya están surgiendo las primeras actividades WebQuest en la Universidad.

El origen de la WebQuest<sup>14</sup> está en dos autores, el fundador de la idea que es *Bernie Dogde* en los años 90 y *Tom March* se dedicó a desarrollar la idea. La definición que dio *Dogde* fue *una actividad orientada a la investigación donde toda, o casi toda, la información que se utiliza procede de la Web.*

Como hemos comentado antes uno de los problemas que encontramos con toda la información que tenemos disponible en internet es la saturación, es imposible manejar tanta documentación y nos puede hacer perder demasiado tiempo en encontrar. Por eso esta herramienta es interesante, ya que hacemos que el alumno maneje los distintos soportes informáticos, pero que el tiempo que dedique a esta actividad no sea buscando la información sino asimilándola y aplicándola.

En nuestra mano esta seleccionar la información, siempre con criterios educativos y pedagógicos, para una efectividad en su utilización, sino el alumno se perdería en un maremagnum de páginas web. Otro problema a tener en cuenta es que, al ser la información tan extensa, se nos escape lo que hay en la red, con lo cual, pueden estar manejando información errónea, en cuyo caso conseguiríamos lo contrario a lo que pretendemos. Además

---

<sup>12</sup> Ídem.

<sup>13</sup> Nos llama la atención, como ejemplo de innovación y motivación al alumno, el artículo de Asunción Martínez Arbelaiz, como atrae a alumno mediante una historia de aventuras, al mundo medieval, Glosas Emilianense, trabajo de los monjes, se pueden aprender muchas ideas de este artículo para aplicarlo en el ámbito universitario y adaptándolo a nuestras necesidades. Asunción Martínez Arbelaiz, "Tras los pasos del pergamino misterioso: una WebQuest para la clase de ELE", *Las destrezas orales en la enseñanza del español L2-LE: XVII Congreso Internacional de la Asociación del Español como lengua extranjera (ASELE)*: Logroño 27-30 de septiembre de 2006 / coord. por Enrique Balmaseda de Maeztu, vol. 2, 2007, pp. 1177-1186.

<sup>14</sup> M<sup>a</sup> del Pilar Hernández Mercedes; "Tareas significativas y recursos en Internet. WebQuest", *MarcoELE. Revista de didáctica ELE*, nº 6, 2008, pp.1-25.

lo único que conseguiríamos sería la pérdida de atención del alumno y la pérdida de aprendizaje

Estamos de acuerdo que la carga docente para el profesor es mucho mayor pero creo que el resultado es mucho más fructífero y hacemos que el aprendizaje sea algo práctico, participando el alumno de él, desde el primer momento.

La estructura de la WebQuest es unánime entre los autores que la utilizan, desde que se estableció por *Dogde*<sup>15</sup>:

- *Introducción*. En este apartado explicaremos cual es la finalidad de la actividad, se da una orientación sobre los objetivos pero de una forma muy sucinta. La característica fundamental que debe regir este apartado tiene que ser la motivación, desde el primer momento al alumno le debe parecer atractiva esta herramienta despertando en él su interés.
- *Tarea*, según *Bernie Dogde*<sup>16</sup> las tareas que deben recoger las WebQuest son 12:
  1. Repetición. El alumno debe demostrar que ha asimilado la información que se le ha presentado.
  2. Recopilación. En esta fase el alumno deberá unir todas las fuentes de información que les ha facilitado el profesor-guía para comparar estas informaciones y establecer una idea en base al conocimiento que ha adquirido.
  3. Misterio. La idea es que mediante una serie de preguntas, misterios, acertijos se vaya guiando al alumno para conseguir el objetivo final, de esta forma mantendremos despierto su interés y atención desde el primer momento.
  4. Periodísticas. Los propios alumnos deberán realizar preguntas, cuestionarios, entrevistas como instrumento de investigación.
  5. Diseño. Deberán diseñar los alumnos y más concretamente el grupo en cuestión, unas tareas y un esquema en el que expliquen cual va a ser su actuación y cuál es la meta que pretenden conseguir.
  6. Creativas. Se da libertad a los alumnos para que expongan sus ideas de una forma distinta a la convencional, sean innovadores a lo hora de realizar sus objetivos y sobre todo a la hora de exponerlas.
  7. *Construcción de consenso*. Es una premisa fundamental en el trabajo cooperativo, el grupo debe ponerse de acuerdo en las actuaciones que van a llevar a cabo. Este proceso es el que enriquece al alumno.
  8. Persuasión. Todas las actividades del grupo tienen que estar argumentadas y las tendrán que defender en cualquier momento de la actividad.
  9. Autoconocimiento. Anteriormente a la actividad, se debe tener un conocimiento previo para alcanzar el objetivo, también se puede dar para la actividad en concreto, pero sin conocimiento no puede hacer resultados.
  10. Analíticas. El alumno deberá estar alerta para descubrir las diferencias o similitudes entre las distintas informaciones y las fases de realización de la tarea.

---

<sup>15</sup> DODGE, Bernie; Some thoughts about WebQuest, 1995, [http://webquest.sdsu.edu/about\\_webquests.html](http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html) [10/07/2009].

<sup>16</sup> Ídem.

11. Emisión de un juicio. Se pide al grupo que presente unas alternativas a las conclusiones alcanzadas por otros grupos, para poder hacer una crítica constructiva.
12. Científicas. Basadas en el método científico a utilizar.

Tendremos que adecuar y utilizar estas tareas al tema que estemos tratando y al tiempo de alumno que nos dirijamos, si es el ámbito universitario seguramente algunas de ellas no nos serán de poca utilidad y no tendrán la eficacia que pueden tener en la enseñanza secundaria.

- *Proceso*. En la WebQuest tiene que estar muy claro el procedimiento que se debe seguir por parte de los grupos para conseguir el objetivo final. De esta forma les podremos guiar desde el principio de la actividad implicándonos en la misma. El grupo deberá de distribuirse los distintos roles que harán funcionar el equipo.
- *Recursos*. En este apartado los recursos pueden ser de dos tipos: uno facilitados por la red, es decir, información que está en internet y que nosotros previamente seleccionaremos poniéndoles las direcciones de dichas páginas. Segundo, los recursos establecidos por el propio profesor, puede darse el caso que la información que aparece en la red no sea clara para conseguir el objetivo que queremos, en este caso podemos elaborar nosotros los materiales que consideremos oportunos, PDF, medios audiovisuales, cualquiera que nos interese simplemente lo subiremos a la red y insertaremos el link. Lo más cómodo es insertarlos en alguna plataforma digital, en la Facultad de Derecho tenemos el Campus Virtual que nos facilita esta labor.
- *Evaluación*, esta fase la recogen la mayoría de los autores<sup>17</sup>, aunque algunos no lo hacen, porque entienden que la evaluación está inmersa en todos los aspectos de este proceso. La evaluación del profesor, será conocida por todos los alumnos porque antes de la realización de esta actividad se explicará cómo se ha de elaborar y los requisitos mínimos para conseguir el objetivo propuesto.

Es más importante, si cabe, la evaluación del alumno en su doble vertiente, primero evaluación entre los grupos participantes estableceremos unas valoraciones finales sobre el trabajo y resultado de los otros miembros de los distintos grupos. Pero también la opinión crítica de los miembros de un mismo grupo, que estará presente en todos los aspectos de esta actividad, corrigiendo, cambiando, valorando su participación y la realización del objetivo común.

Por tanto, pienso que al ser una característica que permite una transversalidad hacia todos los aspectos de la herramienta no sería necesaria dedicarla un apartado específico, podría estar en la introducción y en las conclusiones finales.

---

<sup>17</sup> Algunos de los autores que son partidarios a incluir el apartado evaluación son Enrique J. Díez Gutiérrez; “El uso de WebQuest en la docencia universitaria: el aprendizaje colaborativo en red – Entorno WQ”, *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, vol. 5(2), 2006, pp. 397-407. M<sup>a</sup> del Pilar Hernández Mercedes; “Tareas significativas y recursos en Internet. WebQuest”, *MarcoELE. Revista de didáctica ELE*, n<sup>o</sup> 6, 2008, pp.1-25. Teresa D. Pérez Castelló; “La WebQuest como recurso educativo de Ciencias Sociales en primaria: <El castillo de Crevillent>”, *Formación de la ciudadanía: las TICs y los nuevos problemas*, 2004. Contraria a esta tendencia es José Cegarra, “WebQuest: estrategia constructivista de aprendizaje basada en internet”, *Investigación y Postgrado*, vol. 23, n<sup>o</sup> 1, abril, 2008, pp.73-91.



- *Conclusión*. Los alumnos deberán presentar sus resultados que serán valorados y criticados, constructivamente se entiende, por el resto de la comunidad. Este debate será enriquecedor porque será el colofón a su aprendizaje.

Conseguimos con las WebQuest sin demasiados costes ni recursos salvo el tiempo que lleva preparar esta herramienta, fomentar el aprendizaje, motivando a los alumnos y potenciando su capacidad de trabajo en grupo, aumentamos la reflexión, la actitud crítica y el crecimiento del alumno.

Recomendaciones para crear una WebQuest, *Dodge*<sup>18</sup> las recoge en una serie de ideas que el denomina FOCUS:

- *Find great sites* (localice sitios fabulosos). Es un sitio bueno cuando se adapta a nuestras necesidades y a la consecución del objetivo final por nuestros alumnos.
- *Orchestrae your learners and resources* (Administre aprendices y recursos). Establecer una relación entre alumnos, recursos y organización para conseguir un resultado óptimo y eficaz.
- *Challenge your learners to think* (motive a sus aprendices a pensar). Toda ésta actividad va encaminada a la estimulación de la creatividad, del pensamiento, de los análisis de la información obtenida como medio para un aprendizaje efectivo y activo.
- *Use the medium* (utilice el medio). Se debe discernir entre lo que es útil para el objetivo final de lo que no lo es.
- *Scaffold high expectations* (edifique un andamiaje para lograr expectativas elevadas). Los andamios los entiende Dodge como instrumentos que guiarán al alumno en la WebQuest, para construir su conocimiento.

Para hacer más práctico este artículo pondremos un ejemplo de una WebQuest aplicada a la Historia del Derecho.

En principio podría resultar difícil crear una WebQuest, acceder a ella, registrarnos y subir los resultados. En la actualidad hay muchas Web que se dedican a este aspecto y nos facilitan todas las herramientas que necesitamos para esta labor, nos hemos decidido por [www.eduteka.org](http://www.eduteka.org).

Las pautas para darse de alta en la Web y todas aquellas necesarias para su realización serán colgadas en el Campus Virtual, facilitando el trabajo del alumno.

---

<sup>18</sup> Bernie Dodge; “Cinco Reglas para Escribir una Fabulosa WebQuest”, Eduteka. Tecnologías de Información y comunicaciones para la enseñanza Básica y Media, <http://www.eduteka.org/imprimible.php?num=64> [10/07/2009].

## WEBQUEST DE HISTORIA DEL DERECHO

### INTRODUCCIÓN

Es esta actividad el tema a tratar será el siguiente: “Las fuentes del derecho Medieval. Fueros y Cartas Puebla”.

Los distintos grupos que desarrollarán esta tarea deberán centrarse en el tema expuesto, siendo concisos y claros es sus trabajos. Toda aquella información adicional que sea necesaria para el alumno como: el concepto, los fundamentos, objetivos y requisitos para la elaboración de este trabajo, cualquier duda sobre la creación de la WebQuest la encontrarán en la página del Camplus Virtual, en la carpeta WebQuest.

### TAREA

Los alumnos deberán de formar los grupos con un máximo de 5 alumnos. Deberán asumir los distintos roles que sean necesarios para la resolución de el ejercicio.

Uno de sus miembros, elegidos siempre entre el grupo, debe darse de alta en la WebQuest, para esto se facilita información en el Campus Virtual y apuntar la dirección URL que le asigne. Esta deberá ser comunicada al profesor y a los distintos compañeros para que puedan ver sus respectivas páginas y evaluar los resultados de cada grupo.

Consistirá esta tarea en dos trabajos que deberán realizarse en grupo. El primer trabajo será una presentación del tema propuesto que se hará en PowerPoint, teniendo presente que no se pide un desarrollo completo del tema, sino las ideas principales.

Segundo trabajo, los grupos deberán realizar un informe desarrollando el tema propuesto, buscando y relacionando entre sí todos los materiales facilitados, se valorará sobre todo aquella aportación crítica que haga cada grupo sobre el tema.

### PROCESO

La realización de esta tarea se realizará en grupo, que no podrán exceder de 5 alumnos cada uno.

El grupo tiene total libertad para establecer su línea de actuación así como de elegir a los miembros del mismo.

Se deberán seguir las pautas que aparecen en el Campus Virtual, aunque el procedimiento propiamente dicho correrá por cuenta los grupos como una característica del aprendizaje activo.

### RECURSOS

- Se podrán utilizar los libros que consideren necesarios los grupos, así como los recomendados para la asignatura.

- También se recomienda utilizar las siguientes direcciones web [las referencias y enlaces estaban activos en el momento de enviarse este artículo (14/07/2009)]:

<http://www.alcudiavirtual.ua.es/FichaMateria.html?Ref=592361&portal=124>

[http://www.oupe.es/recursos/uploads/bch/bch\\_hist\\_espana/contenidos\\_autonomicos/hist\\_2\\_b\\_cast\\_mancha\\_02.pdf](http://www.oupe.es/recursos/uploads/bch/bch_hist_espana/contenidos_autonomicos/hist_2_b_cast_mancha_02.pdf)

<http://www.ih.csic.es/paginas/fmh/fuero.htm>

<http://www.cervantesvirtual.com>

<http://educar.org/historia/espana/Reconquistayrep.asp>

<http://sobrehistoria.com/>

[https://campusvirtual.ucm.es/SCRIPT/08-1510032453-003C/scripts/serve\\_home](https://campusvirtual.ucm.es/SCRIPT/08-1510032453-003C/scripts/serve_home)

### EVALUACIÓN

El proceso de evaluación constara de dos partes:

1. Parte evaluación por parte del los grupos, mediante unos ítems facilitados por el profesor deberán puntuar los trabajos de sus compañeros.

2. El profesor evaluará el trabajo de los distintos grupos.

El porcentaje de las notas será un 60% el valor del profesor y un 30% el valor dado por los grupos. Los ítems que tendrán que evaluar de 1 a 10 son:

Preparación	Originalidad	Claridad	Contenido	Conclusiones
-------------	--------------	----------	-----------	--------------

Los ítems son los mismos para el profesor y los alumnos, realizando una media de la puntuación de los ítems. El 10% restante será valoración del profesor según el esfuerzo, trabajo y actitudes demostradas durante este ejercicio.

### ***CONCLUSIÓN***

Al final de la tarea los se realizará un debate para analizar en el cual analizaremos los siguientes apartados:

- Proceso de elaboración por los grupos.
- Dificultades del trabajo en grupo.
- Resultado final obtenido por cada uno de los grupos, en relación al tema propuesto.
- Para finalizar se realizará una lluvia de ideas para mejorar este sistema.

## BIBLIOGRAFÍA

- ADELL, Jordi; “Internet en el aula: las WebQuest”, *Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, nº 17, 2004.
- ARIAS SÁNCHEZ, Francisco J.; JIMÉREZ BUILES, Jovani; OVALLE, Demetrio A.; “Construcción de Cursos Virtuales Adaptativos con Énfasis en Aprendizaje Personalizado Activo”, *Revista Avances en Sistemas e Informática*, vol. 5, nº 1, Edición especial, Medellín, Mayo, 2008, III Congreso Colombiano de Computación, pp. 221-230.
- BLANCO, Santiago; FUENTE, Pablo de la; ANGUIA, Rocío; “WebQuest y anotaciones semánticas”, *Comunicar. Revista Científica de Comunicación y Educación*, 2007, pp. 191-196.
- CEGARRA, José; “WebQuest: estrategia constructivista de aprendizaje basada en internet”, *Investigación y Postgrado*, vol. 23, nº 1, abril, 2008, pp.73-91.
- CIRIGLIANO, F.J.; VILLAVARDE, A.; *Dinámica de grupos y educación*, Buenos Aires, 2002.
- DÍEZ GUITIÉRREZ, Enrique J.; “El uso de WebQuest en la docencia universitaria: el aprendizaje colaborativo en red – Entorno WQ”, *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, vol. 5(2), 2006, pp. 397-407.
- DODGE, Bernie; “Some thoughts about WebQuest”, 1995, [http://webquest.sdsu.edu/about\\_webquests.html](http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html) [10/07/2009].
- DODGE, Bernie; “Cinco Reglas para Escribir una Fabulosa WebQuest”, *EduTEKA. Tecnologías de Información y comunicaciones para la enseñanza Básica y Media*, <http://www.eduteka.org/imprimible.php?num=64> [10/07/2009]
- FERNÁNDEZ ABUÍN, Juan Pablo; “La aplicación de las TICs en el área de Educación Física a través del modelo didáctico de la WebQuest”, *Revista Iberoamericana de Educación*, nº 44/5, 2007, pp. 1-9.
- FIERRO MONTEAGUDO, José Luis; “La Oportunidad WebQuest”, *Revista DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*; nº 2, 2005.
- GALLEGO GIL, Domingo; GUERRA LIAÑO, Sonsoles; “Las WebQuest y el aprendizaje cooperativo. Utilización en la docencia universitaria”, *Revista Complutense de Educación*, vol. 18, nº 1, 2007, pp. 77-94.
- GARCÍA BERMEJO, María Luisa; SORDO JUANENA, José; BARRERO DÍAZ, Beatriz; BRAVO SANZ, Carolina; SARCIADA PALENCIA, Cruz; HERNÁNDEZ, Manuel; “Aplicaciones e-Learning para la enseñanza de la lengua y la literatura: una WebQuest sobre El Quijote”, *Didáctica (Lengua y Literatura)*, vol. 17, 2005, pp. 99-117.
- GARGALLO CASTEL, Ana; “Utilización del trabajo en equipo en entornos semipresenciales: el papel de las TIC”, *Revista Iberoamericana de Educación*, vol. 38, nº 7, 2006, pp. 1-12.
- GUERRA LIAÑO, Sonsoles; RIAÑO GALÁN, M<sup>a</sup> Elena; GONZÁLES FERNÁNDEZ, Natalia; “La relación metodológica entre las WebQuest y el portafolio para la educación en valores”, *Pixel-Bit: Revista de medios y educación*, nº 31, 2008, pp. 179-186.
- GUITERT, Montse; ROMEU, Teresa; PÉREZ-MATEO, María; “Competencia TIC y trabajo en equipo en entornos virtuales”, en *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, vol. 4, nº I, 2007, pp. 1-12.
- HERNÁNDEZ MERCEDES, M<sup>a</sup> del Pilar; “Aula de español, enfoque por tareas y TIC. Algunas reflexiones sobre las WebQuest en la enseñanza de ELE”, *MarcoELE. Revista de didáctica ELE*, nº 5, 2007, pp.1-19.
- HERNÁNDEZ MERCEDES, M<sup>a</sup> del Pilar; “Tareas significativas y recursos en Internet. WebQuest”, *MarcoELE. Revista de didáctica ELE*, nº 6, 2008, pp.1-25.

- LARA, Sonia; REPÁRAZ, Charo; “Eficacia de la WebQuest para el aprendizaje cooperativo”, *Revista Electrónica de Investigación Psicoeducativa*, vol. 5 (3), nº 13, 2007, pp. 731-756.
- MARTÍN PÉREZ, Víctor; MARTÍN CRUZ, Natalia; PÉREZ SANTANA, María Pilar; “Aprender conocimientos, destrezas y habilidades para trabajar en equipo con técnicas formativas innovadoras: la simulación y las dinámicas de grupo”, *Conocimiento, innovación y emprendedores: Camino al futuro*, 2007, pp. 257-272.
- MARTÍNEZ ARBELAIZ, Asunción; “Tras los pasos del pergamino misterioso: una WebQuest para la clase de ELE”, *Las destrezas orales en la enseñanza del español L2-LE: XVII Congreso Internacional de la Asociación del Español como lengua extranjera (ASELE): Logroño 27-30 de septiembre de 2006 / coord. por Enrique Balmaseda de Maestu*, vol. 2, 2007, pp. 1177-1186.
- MARTÍNEZ-OTERO PÉREZ, Valentín; “El discurso educativo: un nuevo modelo pedagógico”, en *Revista Científica Electrónica de Psicología*, ICSA-UAEH, nº 2, 2006, pp. 186-188.
- MARTÍNEZ-OTERO PÉREZ, Valentín; “Fundamentos e implicaciones educativas de la inteligencia afectiva”, en *Revista Iberoamericana de Educación*, vol. 39, nº 2, 2006, p. 1.
- MORAL PÉREZ, M<sup>a</sup> Esther; VILLALUSTRE MARTÍNEZ, Lourdes; “Ruralnet: prácticas virtuales de aprendizaje colaborativo a través de WebQuest”, *Pixel-Bit: Revista de medios y educación*, nº 29, 2007, pp. 25-35.
- PÉREZ CASTELLÓ, Teresa D.; “La WebQuest como recurso educativo de Ciencias Sociales en primaria: <El castillo de Crevillent>”, *Formación de la ciudadanía: las TICs y los nuevos problemas*, 2004.
- PÉREZ GÓMEZ, A.I.; *Cultura escolar y aprendizaje relevante*, Madrid, 2003.
- ROS GUASCH, Joan Anton; *Análisis de roles de trabajo en equipo: un enfoque centrado en comportamientos*, Tesis inédita, Barcelona, 2006.
- SCHNECKENBERG, Dirk; “El e-learning transforma la educación superior”, *EDUCAR*, nº 33, 2004, pp. 143-156
- SHULMAN, Judith H.; LOTAN, Rachel A.; WITCOMB; Jennifer A.; *Guía para orientar el trabajo en un grupo con diversidad en el aula*, Buenos Aires, 1999.
- TORTAJADA, José; “Las WebQuest y el modelo CAIT, como modelos de enseñanza aprendizaje en la red internet”, *RIED*, vol. 8: 1 y 2, 2005, pp. 195-208.