



WEBLOG Y WEBQUEST, LA PAREJA IDEAL PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO Y COLABORATIVO

Enrique RUIZ-VELASCO SÁNCHEZ¹

INSTITUTO DE INVESTIGACIONES SOBRE LA UNIVERSIDAD Y LA EDUCACIÓN-UNAM

RESUMEN

La presente comunicación aspira a dar cuenta de una experiencia de formación que se llevó a cabo con profesores de distintos niveles educativos² con el objetivo de mejorar las habilidades de información-comunicación-gestión de sus estudiantes para la generación de conocimiento, utilizando la convergencia de medios³. En efecto, se mostrará cómo utilizando una herramienta tecnológica de punta, el *blog* y una estrategia de uso de los contenidos digitales disponibles en la red, la *webquest*, los profesores pudieron mejorar su diseño pedagógico⁴ privilegiando el aprendizaje significativo y colaborativo con sus estudiantes.

Se expondrá en un primer momento en qué consiste el proceso tecnológico *weblog* y en un segundo momento se determinará cómo llevar a feliz término el diseño pedagógico expresado en una situación didáctica a través de la *webquest*. Para finalizar, se dará un ejemplo claro de recursividad⁵ tecno-pedagógica, utilizando la propia *webquest* para enseñar el diseño y desarrollo de una *webquest* siendo soportado todo el desarrollo pedagógico en un entorno tecnológico, llamado *weblog*.

EL WEBLOG

El término *weblog* fue definido por el estadounidense Jorn Barger en diciembre de 1997. Un *weblog* (también llamado *blog*) es un espacio personal de escritura en la Internet. Podemos pensarlo como un diario en línea, un lugar en el que una persona lo usa para escribir asiduamente. En el *blog* toda la escritura se maneja vía la web. Un *blog* está diseñado para que, como en un diario, cada escritura, tenga fecha de publicación, de forma tal que el escritor o *weblogger* y los lectores puedan seguir una secuenciación de todo lo que se ha publicado en el *blog*. Realmente no necesitamos saber nada desde el punto de vista técnico o tecnológico para

¹ Profesor-Investigador Instituto de Investigaciones Sobre la Universidad y la Educación-UNAM
<http://estrategiasdeusodecontenidosdigitales.blogspot.com>

² Nueve profesores, 2 del nivel medio superior y 7 del nivel superior, en un curso de Tecnologías Emergentes de Aprendizaje en el IISUE-UNAM.

³ Es la facultad de tomar cualquier información, trabajar con ella y resignificarla, utilizando medios tecnológicos.

⁴ Cómo elaborar un *webquest* de calidad realmente efectiva. Disponible en:
<http://www.eduteka.org/modulos.php?catx=3&idSubX=82&ida=440&art=1>

⁵ Se trata de definir algo que no está definido, y cuando se está definiendo, se utiliza el mismo término que aún no está definido para definirse. Es decir, se llama a sí mismo para definirse. De acuerdo con la *Wikipedia*, recursión es la forma en la cual se especifica un proceso basado en su propia definición. Siendo un poco más precisos, y para evitar el aparente círculo sin fin en esta definición, las instancias *complejas* de un proceso se definen en términos de instancias más *simples*, estando las finales más simples definidas de forma explícita. (Nota: aunque los términos "recursión" y "recursividad" son ampliamente empleados en el campo de la informática, el término correcto en castellano es *recurrencia*)



poder tener nuestro propio *blog* más que leer y escribir. Algunas variantes del *weblog* son los *photolog* para fotografía, los *vlogs* para videos, los *audioblogs* para audio y los *moblog* para teléfonos celulares.

LOS WEBLOGGERS

Son los usuarios de los *blogs*. Los *webloggers* conforman comunidades en línea con quienes comparten intereses. Se han formado muchas comunidades de *webloggers* en línea. Existen comunidades colaborativas que se sirven de un *weblog* como herramienta para escribir, reflexionar, comentar y opinar sobre información concerniente a sus intereses.

EL WEBLOG O BLOG COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA

El *blog* nos permite desde nuestra propia individualidad, salir al mundo y del mundo, regresar a nuestro espacio personal (el *blog*). Pensemos en la importancia que tiene el hecho de saber que tenemos un espacio personal para desarrollar un plan o proyecto propio, en donde nosotros mismos somos responsables del desarrollo de este espacio. Es decir, crecerá tanto como queramos y trabajemos. Lo anterior, aumenta indiscutiblemente nuestras capacidades de autoafirmación, auto confianza y responsabilidad. Disponer de un *blog* es tener la oportunidad de acceder al hipertexto, crear documentos que puedan tener ligas, imágenes, etcétera. Es decir, pueden ser diseñados los *blogs* de tal forma que den cuenta de un documento perfectamente didáctico. Para ello, podemos pensar en los *blogs* como una herramienta de optimización del aprendizaje de acuerdo con Père Marques⁶, además de utilizar otro tipo de recursos didácticos tales como los *WebQuest* o los *MiniQuest*. Un *blog* puede ser diseñado como queramos desde el punto de vista didáctico. En este espacio pueden converger todas y cada una de las distintos medios y modalidades educativas. Es por ello, que se vuelve una clara herramienta paradigmática de convergencia de medios.

EL BLOG COMO HERRAMIENTA DE CONVERGENCIA DE MEDIOS

Desde el punto de vista tecnológico, un *blog* además de que permite desvincular la forma del contenido y esto representa un gran avance para su manipulación y comunicación, demuestra entre otras muchas, las siguientes características:

Estructuración a través del hipertexto. En un *blog* pueden converger distintos medios: video, audio, imagen, texto, pero lo más importante es que un *blog* nos permite estructurar la información existente en la WWW a través del hipertexto. Esta estructuración implica *per se* un gran avance con respecto a la posibilidad de explotar desde el punto de vista pedagógico-didáctico el *blog*. Es decir, podemos generar, crear información y contenidos, mismos que posteriormente los podremos gestionar. Todo ello a través del modelo TICC (Tecnologías de la información y la comunicación para el conocimiento). Este modelo considera como habilidades

⁶ Père Marques "El uso de las bitácoras como herramientas de optimización del aprendizaje", disponible en: <http://dewey.uab.es/pmarques/dim/revistadim4/articulos/sblanco1005.pdf>



tecnológicas las siguientes: buscar, seleccionar, clasificar, discriminar, recuperar, usar y socializar información a través de la Internet para ubicarla y gestionarla en el *blog*.

Expresión de opiniones. Un *blog* le permite expresar opiniones en Internet. En este lugar se puede recopilar y socializar todo aquello que le parezca interesante, ya sean comentarios educativos, políticos, sociales, a través de un diario personal o de distintos hipervínculos a distintos sitios Web.

Un *blog* puede ser utilizado para organizar nuestras propias ideas. Otros lo utilizan para hacer llegar sus opiniones a miles de personas de todo el mundo. Los profesionales del periodismo, utilizan los *blogs* para publicar noticias impactantes, y hay personas que recurren a ellos para expresar sus pensamientos íntimos como si lo estuvieran haciendo en su diario.

Cuando tengamos algo que decir o expresar a un interlocutor, un *blog* puede ser la solución.

Obtención de comentarios. Los *blogs* son otra forma de conocer distintos puntos de vista y entrar en contacto con personas que socializan sus ideas. Esta opción permite a los usuarios de todo el mundo que visitan tu *blog* expresar su opinión sobre la información que usted comparte en su *blog*. Existe la opción de decidir si desea recibir o no comentarios sobre cada entrada y borrar todo con lo que no esté de acuerdo.

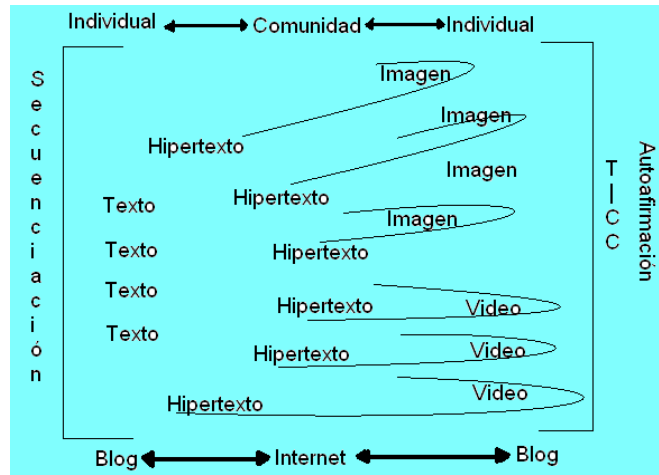
Conformación de grupos. Los grupos de *blogs* son excelentes herramientas de comunicación para comunidades reducidas, familias u otros colectivos. Un *blog* otorga a su grupo, un espacio propio en Internet donde compartir noticias, vínculos e ideas.

Generación de perfiles. Los perfiles en *blogger* permiten buscar personas y *blogs* afines a sus intereses. El perfil de *blogger* refleja sus *blogs*, sus entradas recientes y al hacer clic sobre un interés o una ubicación, obtendrá los perfiles de otros usuarios cuyos *blogs* le pueden ser útiles.

Envío de fotografías. Mediante un *blog*, se puede compartir una fotografía. Existe una opción para subir fotografías en el *blog*. Basta con hacer clic en el botón de la fotografía para subir la foto desde su equipo. En otro caso, si la fotografía que desea poner en su *blog* ya está en la *web*, resulta más sencillo todavía. Sólo ubíquela. También puede mandar fotos hechas con la cámara del móvil directamente a su *blog* mientras se desplaza con *blogger móvil*.

El blog móvil (celular). Moblog. Con *blogger móvil* puede enviar fotografías directamente a su *blog*. Basta con que envíe un mensaje por teléfono a go@blogger.com. No necesita una cuenta de *blogger*. El mensaje será suficiente para crear un *blog* nuevo y publicar la fotografía o el texto que quiera enviar. Si desea solicitar su *blog móvil* o cambiar sus entradas a otro *blog*, basta con acceder a go.blogger.com y utilizar el código *blogger* enviado a su teléfono. Puede enviar mensajes de correo electrónico directamente desde su teléfono celular, también puede crear entradas en su *blog* utilizando *Mail-to-Blogger*.

El audio *blog*. La función *AudioBlogger* permite llamar a *blogger* desde cualquier teléfono y dejar un mensaje, que se publica inmediatamente en su sitio como un archivo de audio MP3. La siguiente figura muestra sucintamente la importancia del *Blog* desde el punto de vista tecnológico y como potenciadora de la capacidad autoafirmante del usuario.



Para poder crear un *blog* y tener un mejor conocimiento de las opciones ofrecidas, podemos visitar la página: <http://www.blogger.com>

Enseguida aparecerá la siguiente pantalla:





A partir de esta pantalla, podremos crear un *blog* en tan sólo tres pasos. Esto quiere decir que únicamente tendremos que saber leer y escribir y tener algo que decir, para que podamos crear un *blog*. El sistema es muy amigable y permite en tan sólo unos minutos crear un *blog*.

Ejemplo de un blog educativo

Se organizó un *blog* para el curso de Tecnologías Emergentes de Aprendizaje, de manera que la mayoría de los trabajos de la asignatura se realizaran a través del *blog*.

- El grupo definió al *blog* educativo como un espacio comunitario en el cual cada integrante del curso, (incluyendo al docente) “publica” o “muestra” sus tareas, tanto para sí mismo como para los demás. Este espacio es universal, con lo cual los alumnos pueden acceder a él desde cualquier lugar, desde casa, desde la escuela, o en casa de un amigo o familiar.
- Este espacio permitió buscar tareas “personalizadas”, con cierto margen de opción, para los alumnos. Por ejemplo, si deben buscar información sobre entornos emergentes de aprendizaje, la información no debería repetirse.
- Se aprovechó la grandiosidad de la Internet para que los estudiantes pudieran buscar, clasificar, discriminar, recuperar, usar, socializar y gestionar información.
- Además los estudiantes crearon su *blog* personal, en donde guardan sus propias evidencias de aprendizaje (trabajos y actividades realizados).

La siguiente imagen muestra un blog desarrollado por los profesor@s durante el curso de formación de Tecnologías Emergentes para el Aprendizaje. Nótese que en este caso se trata del desarrollo de un *webquest* sobre una lección de metodología de la ciencia: el caso de Plutón. Véase (<http://matatena71.blogspot.com>).





EL WEBQUEST⁷

El *webquest* resulta ser una interesante estrategia de uso de contenidos digitales, puesto que permite el aprendizaje por descubrimiento guiado, significativo y colaborativo. Consta de un conjunto de pasos fundamentales: introducción, tarea, recursos, evaluación y conclusión. Webquest significa indagación, exploración, investigación a través de la *web*. ¿En qué consiste una *Webquest*? En presentarle a los estudiantes un problema, una guía del proceso de trabajo y un conjunto de recursos preestablecidos accesibles a través de la WWW.

¿Cómo se trabaja? En grupos pequeños, los estudiantes deben elaborar un trabajo (en papel o en formato digital), utilizando los recursos ofrecidos en la Internet.

Un *webquest* es una actividad didáctica atractiva para los estudiantes, que les permite desarrollar un proceso de pensamiento de alto nivel.

El objetivo de un *webquest* es trabajar con información: analizarla, sintetizarla, comprenderla, transformarla, juzgarla, valorarla, etcétera, para crear nuevo conocimiento y socializarlo. Un webquest es algo más que simplemente contestar preguntas concretas sobre hechos, conceptos o copiar lo que aparece en la Internet.

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO Y WEBQUEST

De acuerdo con la teoría del aprendizaje significativo de Ausbel, éste ocurre cuando se produce una interacción entre los conocimientos más relevantes y las nuevas informaciones en la estructura cognitiva del sujeto que aprende, adquiriendo un significado importante e integrándose de manera sustancial a su estructura cognitiva. Para lograr esto, la *webquest* resulta ser una estrategia sólida puesto que refuerza el aprendizaje significativo con el uso de múltiples recursos didácticos. En efecto, una *webquest*, coadyuva al aprendizaje significativo porque permite de una manera muy económica desde el punto de vista cognitivo, que un estudiante de manera consciente y explícita, integre nuevos conocimientos a conceptos relevantes que ya poseía, realizando cinco pasos fundamentales en el estudio de un fenómeno o concepto.

EL APRENDIZAJE COLABORATIVO Y EL BLOG

La construcción, generación y gestión del conocimiento, puede a su vez darse desde una posición remota o de manera regular⁸, pero siempre será más rico y participativo si apelamos al sentido de hacerlo colaborativo, y como un proceso continuo al establecer estrategias de participación, liderazgo, identidad, recuperación y aprovechamiento del conocimiento, utilizando un *blog*.

En este caso, conformar, resolver y aceptar la mecánica de trabajo de un *blogger* que concibe, desarrolla y anima su *blog*, tiene que ver con el aprendizaje colaborativo. En efecto, una actividad de colaboración significa que está basada en las interacciones que se establecen entre el sujeto, los instrumentos y el objeto de aprendizaje, con el objetivo de alcanzar intenciones

⁷ El webquest es la aplicación de una estrategia de aprendizaje por descubrimiento guiado, en un proceso de trabajo desarrollado por los alumnos, utilizando los recursos de la *www*.

⁸ Utilizaré el término regular en vez del término "tradicional".



comunes, y en las cuales participa de manera decidida la propia comunidad del ciberespacio, en este caso los demás *bloggers*. El aprendizaje colaborativo se centra en el *blogger* estudiante.

INTERACCIÓN DEL BLOGGER CON LA COMUNIDAD DEL CIBERESPACIO

Durante todo el tiempo, los *bloggers* pueden interactuar directamente con la comunidad del ciberespacio. Este aspecto de interacción directa con los cibernautas permite que la interacción se realice de manera más libre y auténtica. Esta interacción se regula por la espontaneidad de la colaboración entre el *blogger* y los cibernautas.

La interacción entre todos los participantes mantiene el espíritu de trabajo colaborativo durante todo el tiempo de la experiencia.

Se intenta privilegiar la colaboración entre pares o interesados, permitiendo el intercambio libre de comentarios y de mensajes electrónicos. El modo de comunicación puede ser síncrono y/o asíncrono. Se hace hincapié en las comunicaciones interpersonales. Estas comunicaciones deberían derivar de hecho, en aprendizaje colaborativo.

El funcionamiento virtual de este modelo, permite prolongar, reproducir y hacer más dinámico el funcionamiento entre los *bloggers* y los cibernautas.

Existe apoyo y consenso con relación a la mecánica de funcionamiento y a la aceptación de las responsabilidades entre los participantes en el *blog*.

RECURSIVIDAD TECNO-PEDAGÓGICA

Desarrollo de una *webquest* a través de una *webquest*

En los siguientes párrafos describiremos cómo un grupo de profesores de distintos niveles aprendió a desarrollar sus propios *webquest* en un entorno tecnológico personal (*blog*) y con capacidad de socialización (publicación en Internet) de sus estrategias didácticas. En efecto, se utilizó un *blog* en donde se describe de manera puntual (los seis pasos de que consta un *webquest*) la forma de realizar un *webquest*, es decir, de manera recursiva se utilizó el diseño-desarrollo de un *webquest* para que los profesores aprendieran de manera rápida y eficaz cómo diseñar-desarrollar sus estrategias didácticas mediante un *webquest* en un entorno dedicado ex profeso para ello, es decir, desde y en su propio *weblog*.

Para realizar lo anterior, lo único que tenemos que hacer es acceder a una dirección electrónica y una vez hecho esto, se indicarán el conjunto de pasos a realizar para realizar un *webquest* teniendo como plataforma tecnológica un *weblog*.

Enseguida, describimos de manera detallada cómo realizar esta tarea recursiva.

Si accedemos a la dirección electrónica⁹:

<http://estrategiasdeusodecontenidosdigitales.blogspot.com>

⁹ En este caso, la forma en que se desarrolló el *webquest*, siempre privilegió el aprendizaje colaborativo y significativo.



Podremos aprender a construir un *webquest* de diversos tipos¹⁰. Enseguida mostramos la página que permite de manera recursiva aprender a construir un *webquest* mediante el desarrollo de un *webquest*.

En la figura siguiente mostramos la INTRODUCCIÓN:

Proporciona la información y orientaciones necesarias sobre el tema o problema sobre el que tiene que trabajar.



La siguiente figura muestra la TAREA: Es la descripción formal de algo realizable e interesante que los estudiantes deberán realizar al final del *webquest*.

¹⁰ Dodge Bernie, "Tareonomía del webquest: una taxonomía de tareas". Disponible en: http://eduteka.org/tema_mes.php3?TemaID=0011



Estrategias de uso de contenidos digitales - Microsoft Internet Explorer

Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda

Búsqueda Favoritos Multimedia

Dirección <http://estrategiasdeusodecontenidosdigitales.blogspot.com>

Buscar Mi Web Ingresar Traducir Correo Y! Respuestas Juegos Entretenimiento

TAREA

- Agrupados en equipos de tres participantes, se requiere que de manera colectiva respondan a las siguientes preguntas:
 - ¿Qué es una Webquest?
 - ¿Para qué sirve una Webquest?
 - ¿Cuáles son los requisitos de uso y desarrollo de una Webquest?
 - Describa cuántos y cuáles son los pasos de que consta una Webquest
 - ¿Cuántos tipos de Webquest existen?
 - ¿Es posible integrar los principios del aprendizaje constructivista, colaborativo, la metodología de enseñanza por proyectos y la navegación web para desarrollar el currículum con un grupo de alumnos de un aula regular?
 - ¿Qué tareas pueden diseñarse y realizarse bajo la estrategia de uso de la Webquest?
- Propongan un diseño de una Webquest para realizar una tarea con relación a un tema escogido por los participantes del grupo (en función de su disciplina).

PROCESO

La siguiente figura muestra el PROCESO: Descripción (corta y clara) de los pasos que los estudiantes deberán seguir para llevar a cabo la tarea y los enlaces incluidos en cada paso.

Estrategias de uso de contenidos digitales - Microsoft Internet Explorer

Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda

Búsqueda Favoritos Multimedia

Dirección <http://estrategiasdeusodecontenidosdigitales.blogspot.com>

Buscar Mi Web Ingresar Traducir Correo Y! Respuestas Juegos Entretenimiento

PROCESO

Los pasos a seguir son los siguientes:

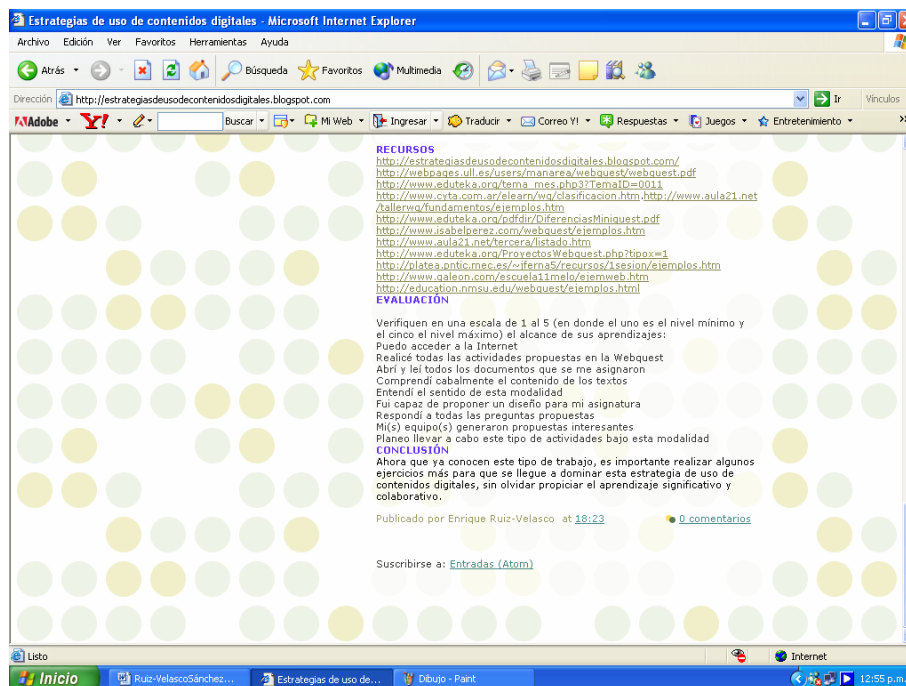
- En equipo de tres personas acudan a una sala de cómputo que cuente con conexión a Internet.
- Una vez instalados y que hayan ingresado a la red, accedan a la dirección: <http://estrategiasdeusodecontenidosdigitales.blogspot.com> y seleccionen el título (entrada) **¿Cómo utilizar el weblog y la webquest para lograr aprendizaje significativo y colaborativo?** Es importante hacer notar que cuando aparezcan ciertas referencias subrayadas, al posicionar el apuntador sobre el texto aparecerá una "manita" que al dar un clic, les permitirá acceder a los documentos que se requieren leer.
- Lean el texto que aparece en el vínculo: <http://eduteka.org/comenedit.php3?ComEJD=0010> Cada uno de los miembros del equipo deberá elaborar tres preguntas sobre la lectura. Las intercambiarán con sus compañeros y tratarán de dar respuesta a cada una de ellas en forma individual y luego compartirán sus respuestas con el resto de los miembros del equipo.
- Ahora formarán nuevos equipos (intercambiando compañeros) y un miembro del equipo realizará la lectura que aparece en el vínculo: <http://webpages.ull.es/users/manara/webquest/webquest.pdf> otro miembro del equipo realizará la lectura correspondiente al vínculo: http://www.eduteka.org/Tema_mes.php3?TemaID=0011 Finalmente el miembro restante del equipo realizará la lectura correspondiente al vínculo: <http://www.cyta.com.ar/learn/wa/clasificacion.htm>.
- Intercambiarán información sobre las lecturas realizadas y cada uno de los miembros tratará de explicar al resto del equipo lo aprendido con respecto a su lectura individual. Una vez complementadas sus lecturas, cada uno de los integrantes del equipo deberá elaborar algunas láminas informativas sobre las aportaciones de sus textos. Esto lo pueden hacer utilizando preferentemente el programa de presentación PowerPoint.
- Cada uno de los miembros del equipo expone su trabajo de manera interactiva, es decir, se permitirá la participación de todos y cada uno de los participantes de manera regulada.
- Revisar cuidadosamente la estructura de desarrollo de los Minquest relacionados con su área de estudio accediendo al vínculo: <http://www.aula21.net/tallerwa/fundamentos/ejemplos.htm>
- Revisen cuidadosamente las similitudes, ventajas y desventajas de los Minquest en el vínculo:

Inicio Ruiz-VelascoSánchez... Estrategias de uso de... Dibujo - Paint Internet 12:54 p.m.

La pantalla siguiente muestra los RECURSOS: Consisten en una lista de sitios Web que el profesor ha localizado para ayudarle al estudiante a completar la tarea. No necesariamente todos



los recursos estarán en la Internet. Dividir los recursos para que las búsquedas se hagan por subgrupos. La **EVALUACIÓN**: Los criterios de evaluación deben ser precisos, claros, consistentes y específicos para el conjunto de tareas. Y la **CONCLUSIÓN**: Resumen de la experiencia y motivación sobre la reflexión acerca del proceso aprendizaje, de tal manera que se extienda y generalice lo aprendido.



Los recursos (enlaces) se encuentran definidos de manera jerárquica desde el punto de vista pedagógico. Es decir, se atenderá a una estructura psico-pedagógica para que los estudiantes puedan acceder de manera racional a los contenidos digitales, realizar sus tareas y así poder generar nuevo conocimiento, mismo que será directamente socializado (publicado) en su *blog*. Por otra parte, los estudiantes al hacer uso de esta estrategia didáctica, también aprenden a gestionar la información que han buscado, clasificado, discriminado, seleccionado, recuperado, usado y socializado en y a través de la Internet.

Es así que cada uno de los pasos de que consta el *webquest* están claramente definidos. Sobre todo, hay que darle mucha importancia a los recursos que se encuentran en la Internet. Estos deben ser visitados con antelación y asegurarse de que se encuentran siempre disponibles para que puedan realizarse las tareas y el proceso sea desarrollado sin contratiempos. Igualmente importante resultan la evaluación y la conclusión de la *webquest*.

CONCLUSIÓN

Los nueve profesor@s fueron capaces de construir su propio *blog* y desarrollar varias *webquest* para aplicarlas en sus clases. Indagaron más sobre las habilidades de información-



comunicación-gestión que deberían de desarrollar tanto ellos, como sus estudiantes de los distintos niveles educativos.

El blog resultó para los profesor@s ser una herramienta, un espacio de comunicación-divulgación-gestión de conocimiento. Asimismo, los profesor@s consideran que un *webquest*, resulta ser realmente una estrategia didáctica poderosa para desarrollar actividades apoyándose en los recursos didácticos existentes en la Internet, privilegiando el aprendizaje significativo y colaborativo. En sus blogs han sido capaces de realizar la convergencia de medios integrando texto, imagen, sonido y video de una manera bastante económica desde el punto de vista del esfuerzo cognitivo y de la utilización del tiempo y el espacio.

BIBLIOGRAFÍA

Blood, Rebecca. (2005). *Universo del weblog: Consejos Prácticos para Crear y Mantener su Blog*. Ediciones 2000, S.A. Madrid.

Rojas Orduña, Octavio Isaac et al (2005). *Blogs. La conversación en Internet que está revolucionando medios, empresas y ciudadanos*. ESIC Editorial. Madrid.

Ruiz-Velasco, E. (2003). *Exploración y comunicación a través de la informática*. Grupo Editorial Iberoamérica. México.

WEBGRAFÍA

<http://estrategiasdeusodecontenidosdigitales.blogspot.com/>

<http://www.eduteka.org>

http://www.eduteka.org/directorio/index.php?sid=263226355&t=sub_pages&cat=225

<http://eduteka.org/WebQuestLineamientos.php>

<http://webpages.ull.es/users/manarea/webquest/webquest.pdf>

http://www.eduteka.org/tema_mes.php3?TemaID=0011

<http://www.cyta.com.ar/elearn/wq/clasificacion.htm>.<http://www.aula21.net/tallerwq/fundamentos/ejemplos.htm>

<http://www.eduteka.org/pdfdir/DiferenciasMiniquest.pdf>

<http://www.isabelperez.com/webquest/ejemplos.htm>

<http://www.aula21.net/tercera/listado.htm>

<http://www.eduteka.org/ProyectosWebquest.php?tipox=1>

<http://platea.pntic.mec.es/~jferna5/recursos/1sesion/ejemplos.htm>

<http://www.galeon.com/escuela11melo/ejemweb.htm>

<http://education.nmsu.edu/webquest/ejemplos.html>