

Webquest como medio de adquisición cultural en estudiantes del CA-CIX.

Webquest as a means of cultural acquisition of CA-CIX students.

Maria Roxana Rivera Ochoa

Universidad Veracruzana, México

rorivera@uv.mx

Jorge Martínez Cortés

Universidad Veracruzana, México

jomartinez@uv.mx

Isaí Alí Guevara Bazán

Universidad Veracruzana, México

iguevara@uv.mx

Ángel Augusto Landa Alemán

Universidad Veracruzana, México

anlanda@uv.mx

Carlos Palestina Mahé

Universidad Veracruzana, México

cpalestina@uv.mx

Resumen

Este artículo comparte una experiencia educativa (modalidad autónoma) con alumnos universitarios, utilizando la WebQuest como herramienta pedagógica para promover la innovación educativa, favorecer el aprendizaje autónomo significativo, y fomentar la construcción social del conocimiento.

La incorporación de las TIC en educación superior requiere transformaciones, por lo que la implementación de la WebQuest pretende que los alumnos desarrollen estrategias para el manejo de los nuevos recursos tecnológicos.

Participan estudiantes de Inglés 1, en modalidad autónoma en el Centro de Autoacceso del Centro de Idiomas pertenecientes a diversas carreras de la Universidad Veracruzana.

El estudio consiste en evaluar críticamente la información que brindan algunos sitios, para la creación de un documento sobre la vida diaria de un estudiante en un país extranjero.

Así mismo, los alumnos manifiestan su disposición y motivación para seguir participando en este tipo de actividades, que propician acercamiento, comunicación y generan espacios dinámicos para el aprendizaje colaborativo.

Palabras clave: WebQuests enseñanza constructivismo aprendizaje colaborativo

Abstract

This article shares an educational experience (standalone mode) with university students, using the WebQuest as an educational tool for promoting educational innovation, promote the significant independent learning, and promote social construction of knowledge.

The incorporation of ICT in higher education requires changes, so that the implementation of the WebQuest intended that students develop strategies for handling new technological resources.

English students participate 1 in standalone mode in the self-access center Language Center belonging to different races of the Universidad Veracruzana.

The study is to critically evaluate the information they provide some places for the creation of a document on the daily life of a student in a foreign country.

Likewise, students express their willingness and motivation to continue participating in such activities that promote rapprochement, communication and generate dynamic spaces for collaborative learning.

Keywords: constructivism learning collaborative learning WebQuests

Fecha recepción: Diciembre 2014 **Fecha aceptación:** Mayo 2015

Introducción

La presentación de la Web como medio de gran capacidad para el aprendizaje social constructivista, lo que implica la necesidad de adoptar un nuevo perfil docente y una actitud proactiva si queremos aprovechar dicho medio de la mejor manera posible. Por lo que el avance de la revolución digital obliga reflexionar y asumir el rol sobresaliente que tienen las TIC, como herramientas para optimizar nuestras prácticas educativas y facilitar el acompañamiento y seguimiento pedagógico de nuestros alumnos.

¿Es factible implicar los criterios del aprendizaje constructivista, la metodología de enseñanza por proyectos y la navegación Web para incrementar la capacidad de análisis de la información en los sitios que propone la Web en un grupo de alumnos universitarios en la modalidad no presencial? La respuesta es positiva y es la WebQuest. La Webquest es la utilización de una estrategia de aprendizaje por descubrimiento dirigida a un proceso de trabajo llevado a cabo por los alumnos disponiendo de los recursos de la Web. Hacer uso de una Webquest significa indagación, investigación a través de la web.

La finalidad del presente trabajo es la de compartir los fundamentos teóricos y una experiencia didáctica en la que se hace uso de la WebQuest para evaluar críticamente la información que

brindan algunos sitios, y elaborar un documento en Word por parte de los estudiantes de modalidad autónoma de Inglés 1 MEIF sobre la vida diaria de un estudiante en un país extranjero. Además de promover y desarrollar las habilidades de pensamiento crítico entre ellos, propiciar el uso educativo de Internet, basado en el aprendizaje cooperativo y colaborativo así como, en procesos de investigación para aprender.

La utilización de la WebQuest, como estrategia didáctica innovadora para enseñar inglés como Lengua Extranjera, se caracteriza por hacer uso de los recursos de la Web de una forma constructiva y eficaz con el propósito de que el alumno realice una labor de investigación que debe concluir con una tarea final. De esta manera la WebQuest se expone como una actividad encauzada a la investigación, en la que la información empleada por los alumnos es descargada de Internet. Básicamente es una exploración dirigida, que culmina con la producción y publicación de un ensayo escrito incluyendo las partes que lo componen.

Referentes Teóricos

La WebQuest es una actividad pedagógica con base constructivista, cimentada en la realización de tareas y en el aprendizaje de contenidos que promueve la interdisciplinariedad. Se originó a mediados de los años noventa por Bernie Dodge (1995) (Universidad de San Diego) y desarrollado por Tom March (1999).

La idea inicial con la que se creó la metodología de trabajo basada en WebQuest fue acrecentar en el alumnado la capacidad de navegar por Internet teniendo un objetivo claro, aprender a seleccionar y recuperar datos de múltiples fuentes y desarrollar las habilidades de pensamiento crítico (Dodge, 1998). De esta manera, una Webquest presenta al alumno un problema con un conjunto de recursos preestablecidos por su profesor, de modo que se evite la navegación simple y sin rumbo del alumnado a través de la WWW (Watson, 1999).

Son tres los modelos teóricos en los cuales se basa la Webquest: el modelo de la Competencia para el Manejo de la Información (CMI), el constructivismo, y el aprendizaje colaborativo.

La competencia para el manejo de la información (CMI)

Actualmente podemos aseverar que el significado de saber ha pasado de poder recordar y repetir información a poder encontrarla y utilizarla de manera eficaz y asertiva. Los profesores se enfrentan al reto de preparar a los estudiantes y a sí mismos para la sociedad de la información ante el hecho de que con un simple click, los estudiantes tienen acceso a lo que ellos deseen en Internet. Es interesante recordar que los profesores ya no son las principales fuentes de información, es por esto que el desafío es desarrollar la Competencia para el Manejo de la Información (CMI), es decir, incrementar en los estudiantes estrategias de búsqueda de información, evaluación, organización y uso de esta proveniente de fuentes muy variadas, ricas en contenido. Es imprescindible que el estudiante sea capaz de:

- a) definir claramente un tema o área de investigación;
- b) seleccionar para facilitar la búsqueda de palabras claves que expresen el concepto o tema de investigación;
- c) formular una estrategia de búsqueda que incluya las diferentes fuentes de información, y
- d) entender las formas como estas fuentes de información se encuentran organizadas.

Además el alumno debe analizar la información encontrada para establecer su calidad y relevancia al tema. Los profesores son los facultados para asesorar a los alumnos en su búsqueda de información y enseñarles a "aprender a aprender" con el propósito de poder desenvolverse en la vida diaria.

El constructivismo

El constructivismo es el modelo que sostiene que una persona, tanto en los aspectos cognitivos, sociales y afectivos del comportamiento, no es un mero producto del ambiente ni un simple resultado de sus disposiciones internas, sino una construcción propia que se va originando día a día como resultado de la interacción de estos dos factores. En consecuencia, según la posición constructivista, el conocimiento es una cimentación del ser humano, esta cimentación se funda con los esquemas que la persona ya posee (conocimientos previos), o sea con lo que ya construyó en su relación con el medio que lo rodea.

Piaget (1941) aporta al constructivismo la concepción del "aprendizaje como un proceso interno de construcción" en el cual, el individuo participa activamente, adquiriendo estructuras cada vez más complejas denominadas estadios. Para este autor:

"el conocimiento se origina en la acción transformadora de la realidad y en ningún caso es el resultado de una copia de la realidad, sino de la interacción con el medio".

En este aspecto, la webquest es un modo en que los alumnos interactúan con el medio (Internet) y originan de manera interna su propio aprendizaje al momento de llevar a cabo la actividad para aumentar los procesos de pensamiento superior.

Otro autor que también influye en la teoría constructivista es Vigotsky (1978), al considerar al individuo como "el resultado del proceso histórico y social". Para él:

"el conocimiento es el resultado de la interacción social; en ella adquirimos consciencia de nosotros, aprendemos el uso de símbolos que nos permiten pensar en formas cada vez más complejas".

En relación al modelo Webquest, la interacción con los integrantes del equipo trae el aprendizaje al que se refiere Vigotsky (1978), ya que por medio del lenguaje el grupo se organiza, llega a acuerdos, y toma decisiones que finalmente llevarán al aprendizaje.

Por otro lado, Ausubel (1983) añade el concepto de aprendizaje significativo.

"Este surge cuando el alumno, como constructor de su propio conocimiento, relaciona los conceptos a aprender y les da sentido a partir de la estructura conceptual que ya posee; es decir, construye nuevos conocimientos a partir de los conocimientos que ha adquirido anteriormente. El alumno es el responsable último de su propio proceso de aprendizaje. Es él quien construye el conocimiento y nadie puede sustituirle en esa tarea".

La metodología Webquest hace que el alumno relacione sus ideas previas con los conceptos o estructuras nuevas. Se puede observar lo anterior al momento en que los alumnos examinan la información requerida y la asocian con la tarea dada por el profesor. Es decir, la presencia de ideas, conceptos o proposiciones inclusivas, claras y disponibles en la mente del alumno es lo que da significado a ese nuevo contenido en interacción con el mismo.

Si bien la metodología Webquest es una tarea dirigida por el profesor, el trabajo del alumno se considera como autónomo, es él quien selecciona la información importante, la estructura u organiza de acuerdo a lo instado en la tarea instituyendo sus propios esquemas cognitivos. Lo anterior se realiza porque el alumno debe ampliar sus niveles de pensamiento tales como: sintetizar, resumir, analizar, cotejar distintas fuentes de información, etc. Todo se genera con el equipo de trabajo donde habrá otros alumnos pasando por el mismo proceso de adquisición de nuevas ideas.

El aprendizaje colaborativo

La elaboración de la Webquest requiere de la participación y el aporte de los participantes, cada uno de ellos debe cumplir una función para alcanzar el objetivo, esto se relaciona con el aprendizaje colaborativo

"un sistema de interacciones cuidadosamente diseñado que organiza e induce la influencia recíproca entre los integrantes de un equipo. Se desarrolla a través de un proceso gradual en el que cada miembro y todos se sienten mutuamente comprometidos con el aprendizaje de los demás generando una interdependencia positiva que no implique competencia". (Johnson y Johnson, 1998)

Este tipo de aprendizaje busca desarrollar habilidades personales y sociales a través del trabajo en conjunto, "logrando que cada integrante se sienta responsable no solo de su aprendizaje, sino del de los restantes miembros del grupo" (Lucero, Chiarani, Pianucci, 2003). Cada alumno se especializa en una parte del tema y luego se integran los aportes en la construcción del conocimiento. Se pretende que los estudiantes compartan la autoridad, acepten la responsabilidad y el punto de vista de otro, y se construya un consenso con los demás.

"Lo que debe ser aprendido sólo puede conseguirse si el trabajo del grupo es realizado en colaboración. Es el grupo el que decide cómo realizar la tarea, qué procedimientos adoptar, cómo dividir el trabajo, las tareas a realizar. (Gros, 2000).

El rol del profesor bajo este tipo de aprendizaje es de diseñar la propuesta, definir los objetivos, dividir la tarea en subtareas, ser un mediador cognitivo en cuanto a proponer preguntas

esenciales que realmente apunten a la construcción del conocimiento y no a la repetición de información obtenida y, finalmente monitorear el trabajo. En la Webquest esto se hace previamente en el diseño de la actividad. Es fundamental planificar cuidadosamente la tarea a realizar. El desarrollo de los pasos de la Webquest es responsabilidad de los alumnos y para que se logre un nivel de conocimiento superior la tarea debe ser desafiante y bien asumida por los mismos.

La Webquest puede ser elaborada bajo una estructura de trabajo abierta, es decir, en clase y fuera de esta dependiendo de la preparación del grupo. Puede ser una situación formal o informal, es decir los alumnos discuten sus ideas buscando alguna respuesta consensual para después compartirla con el resto de la clase, como también pueden dividirse las tareas e investigar por si solos, para luego conseguir un acuerdo.

El principio de co-construcción, que hace referencia a la significación que tiene el hecho de compartir objetivos cognitivos comunes y que el resultado alcanzado no sea la simple yuxtaposición de información sino su elaboración, reformulación y construcción conjunta entre los participantes.(Crook, 1998).

Tipos y Componentes de WebQuest

Hay tres tipos de WebQuest:

1. a corto plazo: se diseña para ser terminada en muy pocos períodos de clase.
2. a largo plazo: se diseña para ser realizada en una semana o un mes de clase.
3. Miniquest: los alumnos la pueden realizar en una clase o dos.

Una WebQuest, según B. Dodge y T. March, se compone de seis partes esenciales: Introducción, Tarea, Proceso, Recursos, Evaluación y Conclusión.

Proceso de Creación de una Webquest

Para que un docente o grupo de profesores estén en condiciones de crear una webquest necesita simplemente tener los siguientes conocimientos y habilidades: saber navegar por la WWW, manejar adecuadamente los motores de búsqueda de información, dominar el contenido o

materia que se enseña, y conocimientos básicos del diseño HTML para la creación de documentos hipertextuales. La construcción de una WebQuest consiste esencialmente en:

- * seleccionar un tópico o problema adecuado al WebQuest
- * seleccionar un modelo de diseño
- * describir cómo se evaluará al alumnado
- * diseñar el proceso
- * revisarlo y mejorarlo.

Esto es que el profesor identifica y plantea un tema/problema y a partir de ahí crea una web en la que presenta la tarea al alumnado, le describe los pasos o actividades que tienen que realizar, les proporciona los recursos on line necesarios para que los alumnos por sí mismos desarrollen ese tema, así como los criterios con los que serán evaluados.

Enfoque Metodológico

La WebQuest impulsa la apreciación y aplicación de diferentes tipos de enfoques desde el punto de vista metodológico:

1. El aprendizaje basado en tareas (*TaskBased Learning*)
2. El aprendizaje basado en contenidos (*Content-Based Learning*)
3. El aprendizaje basado en proyectos desde la Web.

Una WebQuest busca desarrollar las siguientes competencias:

- ◆ la lectura y la comprensión de textos; la buena gestión de la información (actitud crítica frente a la información obtenida y procesamiento de la misma);
- ◆ la escritura y la comunicación a través de textos e hipertextos;
- ◆ la creatividad;
- ◆ el aprendizaje en grupos (trabajo colaborativo).

La metodología de la WebQuest se sustenta en el principio de que los alumnos “aprendan haciendo” mientras están inmersos en un entorno tecnológico no convencional: la Red. Aunque

toda la información con la que interactúan los alumnos proviene casi de Internet, también pueden usarse otros recursos.

Metodología de Trabajo

En este proyecto participan 29 alumnos universitarios de la Experiencia Educativa (EE) de Inglés 1 en la modalidad de autonomía en el Centro de Autoacceso del Centro de Idiomas Región Xalapa de la Universidad Veracruzana. Dichos estudiantes pertenecen a diferentes Programas Educativos (PE) como Ingeniería Electrónica, Ingeniería Civil, Física, Agronomía, Música, Contaduría, Arquitectura, Biología, Filosofía, Administración, Matemáticas, Nutrición, Medicina, Psicología y Teatro. Se concretará utilizando la WebQuest como herramienta pedagógica para evaluar críticamente la calidad que brindan algunos sitios disponibles sobre la vida de un estudiante en un país extranjero.

Se pretende que a través de la resolución de la tarea los estudiantes adquieran un conocimiento más preciso sobre los sitios analizados, y valoren el grado de confiabilidad y funcionalidad que ofrecen en la información específica tanto en inglés como en español. Por lo que se llevó a cabo un análisis de los sitios relacionados con la “Vida de los estudiantes en un país extranjero” encontrados en la Web 2.0. En la búsqueda efectuada se encontraron 91 sitios relacionados con “estudiantes en el extranjero”. Sin embargo, solo se escogieron 18 sitios para que los estudiantes procedan a realizar su análisis y evalúen la información que ofrecen para poder concretar las ideas y redactar el escrito solicitado.

Son los docentes quienes deben facilitar las condiciones y vías para la exitosa realización de la tarea, e invertir mucho tiempo en el diseño, creación y mediación pedagógica de las distintas etapas que componen una WebQuest de calidad, antes de presentarla a los alumnos. Debido a que cuando los alumnos consultan en Internet se enfrentan a una incommensurable cantidad de información que deben filtrar, primero, y luego procesar para poder retenerla y darle significado. De esta forma, al diseñar y proponer la tarea académica a través de la WebQuest, lejos de enviar a los alumnos a navegar ciegamente por la Red, con el consecuente riesgo de que naufraguen y pierdan tiempo valioso y esfuerzo en la búsqueda, se alienta al estudiante a recorrer un itinerario de sitios previamente seleccionados -de manera criteriosa y laboriosa- para que ellos puedan realizar exitosamente dicha tarea.

Para llevar a cabo esta actividad pedagógica se utilizó el sitio <http://zunal.com/> para elaborar la Webquest Vida Diaria de Estudiantes en el Extranjero. Se procedió a enviarles las instrucciones y el link de la Webquest <http://zunal.com/webquest.php?w=288859> a través de la plataforma Institucional Eminus. La tarea implica algo más que responder preguntas sobre hechos/conceptos. Por el contrario, debe estar perfilada para que los estudiantes puedan administrar la información que fluye por canales tan diversos y logren perfeccionar procesos de pensamiento de alto nivel en su interacción con los medios y con otros alumnos. Con el fin de lograr que en grupo de 3, los alumnos den muestras, de manera documentada, de que han aprendido y que puedan escribir un ensayo en Word sobre cómo es la vida de un estudiante que vive en un país extranjero. Dicha creación será subida a la plataforma Eminus para su evaluación. Y es como a través de la WebQuest que se pretende obtener recursos destinados a la resolución de problemas, a promover el pensamiento crítico, y a fomentar la dinámica de grupos.

En este momento el proyecto se encuentra en la fase de envío de la tarea, por lo que se tiene que esperar a visualizar y reportar los resultados obtenidos de este ejercicio. Sin embargo, durante la etapa de recopilación organización, interpretación de información, discusión, planeación y estructuración de la tarea final, se pudo observar que el aporte individual que cada uno de los estudiantes generó una sinergia que benefició la cimentación social y el afianzamiento de conocimientos. A la mitad del proceso se realizó una encuesta a los estudiantes para conocer sus impresiones hasta ese momento sobre la actividad, los alumnos manifestaron su disposición y alta motivación para seguir participando en este tipo de actividades, que propician instancias de acercamiento, comunicación y generan espacios dinámicos para el aprendizaje colaborativo.

Características de la WebQuest que benefician la Enseñanza de la LE

La influencia de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) ha alcanzado a los métodos de enseñanza de Lenguas Extranjeras. Al mismo tiempo que los docentes con falta de competencias tecnológicas han sido obligados a reconfigurar sus prácticas profesionales y a adquirir gradualmente habilidades acordes a su efectiva utilización. Así se tiene que la abundancia de materiales y recursos disponibles de manera electrónica, hace que el uso de algunas TIC se vuelva familiar y se incorporen a la tradicional forma de enseñar, o se utilicen para reformular propuestas pedagógicas en el modelo de aprendizaje mixto.

Asimismo, la Web 2.0 surge como un ambiente inherentemente colaborativo que permite a varias personas trabajar de manera simultánea en un mismo documento, publicar contenidos, intercambiar materiales didácticos, difundir y compartir experiencias educativas en cualquier lugar. Además, la disponibilidad de plataformas educativas virtuales y el fácil acceso a la diversidad de software y herramientas más amigables al usuario, contribuyen con un componente innovador para incluirlos al aprendizaje de lenguas, que pueden impactar positivamente en el mismo.

Si bien es posible la coexistencia de los entornos educativos actuales de formación tradicional con espacios digitales, hoy por hoy, ha surgido un nuevo espacio de aprendizaje mixto (B-learning) que al incorporar el elemento tecnológico, se ha vuelto más flexible, adaptable, y propicio para la participación de los estudiantes en actividades de tipo colaborativo, de gran importancia pedagógica. Se cree que el aprendizaje mixto beneficia a docentes y a estudiantes por igual. Por ejemplo, el cambio de los alumnos desde un rol pasivo a otro activo y protagónico, el estímulo a trabajar en equipo y a aprender *de* los otros y *con* los otros, etc.

Conclusión

En síntesis, solucionar la tarea planteada en una WebQuest implica leer, comprender, analizar, sintetizar, valorar ideas y conceptos, y; finalmente, transformar y acomodar la información para elaborar un producto final creativo. La actividad didáctica en una WebQuest aspira que los estudiantes elaboren un producto final de calidad, a partir de los conocimientos, investigaciones, información y datos de sitios previamente seleccionados y brindados por los docentes, de quienes se requiere un alto grado de dedicación y compromiso.

Esta metodología de aprendizaje muestra que los roles del profesor y del alumno se han invertido en los últimos años. El profesor deja de ser la única fuente de información, para convertirse en asesor, animador o facilitador de la misma, adoptando el papel de guía del sitio. Los alumnos, por su parte, pasan a ser el centro del proceso enseñanza-aprendizaje, construyen como protagonistas su propio conocimiento. En este necesario cambio de actitud, la formación del profesorado es decisiva. Se trata de que el docente, sin ser necesariamente un experto, conozca las diferentes posibilidades didácticas que ofrecen las TIC en el aula de idiomas. A pesar de los

esfuerzos se puede constatar una fuerte resistencia al cambio por parte de muchos docentes. Al mismo tiempo que contribuye a desarrollar diferentes capacidades llevando así a los alumnos a transformar los conocimientos adquiridos.

Beneficios para la enseñanza – aprendizaje de la Lengua Extranjera

- estructura instructiva
- promueve la cooperación y colaboración
- altamente motivadora
- promueve la interdisciplinariedad
- ayuda al desarrollo de procesos cognitivos.

Para los alumnos:

- motivar a los jóvenes a utilizar la LE
- promover entornos constructivos de aprendizaje
- fomentar la lectura y el aprendizaje de vocabulario mediante la interacción real a través de la Web, utilizando materiales auténticos
- desarrollar estrategias de comprensión lectora y ampliar el vocabulario
- fomentar el desarrollo de competencias de aprendizaje colaborativo

En este sentido, consideramos sumamente importante la tendencia de hoy en día de potenciar lo mejor de lo presencial y lo mejor de lo virtual para mejorar la enseñanza y el aprendizaje de los alumnos.

Bibliografía

Adell, J. (2004). Internet en el aula: Las WebQuest.

Ausbel, D. (1983). Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo. México: Editorial Trillas.

Barba, C., Capellá, S., Genís, M. y Pérez, A. (2007). La WebQuest como propuesta metodológica para implementar las TIC en el aula.

- Boneu, J. M. (2007). Plataformas abiertas de e-learning para el soporte de contenidos educativos abiertos. *Contenidos educativos en abierto [monográfico en línea]*. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC). Vol. 4, 1. UOC.
- Cabero, J.; Llorente, M. C. (2005). Las plataformas virtuales en el ámbito de la teleformación. *Revista electrónica Alternativas de Educación y Comunicación*.
- Codina, L. (2000). Evaluación de recursos digitales en línea: conceptos, indicadores y métodos. *Revista Española de Documentación Científica*, 23/1. 9-44.
- Consejería de Educación y Ciencia del Gobierno del Principado de Asturias (2007). *Enseñar y Aprender con Webquest (Curso de autotrendizaje)*.
- Crook, C. (1998). *Ordenadores y aprendizaje colaborativo*. España: Ediciones Morata.
- Dodge, B. (1995) "Some thoughts about WebQuests"
edWeb.sdsu.edu/courses/edtec596/about_Webquests.html
- Dodge, B. 1995. "WebQuests: a technique for Internet-based learning". *Distance Educator*, 1, 2: 10-13.
- Dodge, B. 1998. "Building blocks of a WebQuest".
<http://projects.edtech.sandi.net/staffdev/buildingblocks/p-index.htm> [Consulta 05/05/2015].
- Gros, B. (2000). *El ordenador invisible*. Barcelona: Gedisa.
- Johnson, D. W., Johnson, R. T. y Smith, K. A. 1998. "Cooperative learning returns to college: What evidence is there that it works?". [Consulta 20/04/2015]
- Lucero, M., Chiarani, M, Pianucci, 2003 *Modelo de Aprendizaje Colaborativo en el ambiente ACI*. [en línea] [Consulta 3/04/2015].
- March Tom. (1999) *WebQuests*: www.ozline.com <http://tommarch.com/learning/> [Consulta 20/04/2015]
- Piaget, Jean. *La autonomía en la escuela*. Buenos Aires, Argentina. Losada, 1941.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5): 1-6.
- Trenchs Perera, M. (2001) (edt.). *Nuevas tecnología para el autoaprendizaje y la didáctica de lenguas*. Lleida. Milenio.
- Vigotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological processes*. Harvard University Press, Cambridge, MA.

Watson, K. L. 1999. "WebQuests in the middle school curriculum: Promoting technological literacy in the classroom". Meridian. A middle School Computer Technologies Journal, 2, 2. <<http://www.ncsu.edu/meridian/jul99/webquest/index.html>>. [Consulta 3/04/2015].