

Fernández Abuín, J.P. (2008). El Movimiento Olímpico y las nuevas tecnologías en el área de Educación Física y Deporte a través del modelo didáctico de la webquest. Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte vol. 8 (29) pp. 1-14
Http://cdeporte.rediris.es/revista/revista29/artolimpismo64.htm

EL MOVIMIENTO OLÍMPICO Y LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE A TRAVÉS DEL MODELO DIDÁCTICO DE LA WEBQUEST

THE OLYMPIC MOVEMENT AND THE NEW TECHNOLOGIES IN THE AREA OF PHYSICAL EDUCATION AND SPORT TO INCLINATION OF THE DIDACTIC PATTERN OF WEBQUEST

FERNÁNDEZ ABUÍN, J.P.*

Correo electrónico: (juan.pablo@edu.xunta.es)

*Doctorando en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte. Departamento de Ciencias Biomédicas. Universidad de León.

Máster en Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación. Universidad de Barcelona.

Profesor de Educación Física en Enseñanza Secundaria Colegio Franciscanos Lugo.

CÓDIGOS UNESCO: 3202, 3325.

Recibido 22-8-07

Aceptado 25-II-08

“La misión del Movimiento Olímpico es contribuir a construir un mundo pacífico y mejor educando a la juventud a través de la práctica del deporte de acuerdo con el Olimpismo y sus valores”.
(Carta Olímpica, p. 10)

RESUMEN

El contexto educativo actual que vivimos, descrito por nuevos modelos familiares, nuevos entornos profesionales y por una diversidad superlativa de nuestro alumnado, insta un nuevo sistema educativo que sea regido por el principio de igualdad de oportunidades y no discriminación. En la búsqueda de esta transformación, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), asumen un papel indispensable. La Educación Física no puede

permanecer indiferente ante las enormes posibilidades que ofrecen las TIC. Es algo innegable, que aunar Educación Física escolar, con las tecnologías de la información y la comunicación, puede suponer, a priori, una cierta contradicción, sobre todo, si tenemos en cuenta que su razón de ser, se encuentra intrínsecamente ligada al desarrollo motor y actividad motriz de los niños/as, y a través de ésta, al desarrollo de todas y cada una de las dimensiones de la persona. El presente trabajo muestra como es posible esta inclusión en el área de Educación Física, a través del modelo didáctico de las webquest.

PALABRAS CLAVE: Educación Física, Aprendizaje colaborativo, TIC, Interdisciplinariedad, Webquest.

ABSTRACT

The educational current context that we live, described by new models professional family, new environments and for a superlative diversity of our pupil, it urges an educational new system that is governed by the principle of equality of opportunities and non discrimination. In the search of this transformation, the technologies of information and communication (TIC) assumes an indispensable paper. The Physical Education cannot remain indifferent in the face of the enormous possibilities that TIC offers. It is something undeniable that to join Physical school Education, with the technologies of the information and the communication, it can suppose, a priori, a certain contradiction, mainly, if we keep in mind that its reason of being, is intrinsically bound to the development motor and the children's motive activity, and through this, to the development of all and each one of the person's dimensions. The present article shows like it is possible this inclusion in the area of Physical Education, through the didactic pattern of the webquest.

KEYWORDS: Collaborative learning, TICs, Interdisciplinarity, Physical Education, Webquest.

1. JUSTIFICACIÓN

La utilización de las Nuevas Tecnologías es en la actualidad una cuestión prioritaria tanto en las agendas políticas de casi todos los países europeos como en la misma Unión Europea (UE). El Plan de Acción e-Europa (2000), de la UE perfila cuáles son los pasos necesarios para avanzar hacia la sociedad de la información y subraya, claramente, el papel central que juega la educación para hacer de dicha Sociedad de la Información una realidad. El estudio de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE), *Aprendiendo a cambiar: Las Nuevas Tecnologías en las escuelas* (2001) muestra claramente cómo estos nuevos recursos están transformando el ámbito educativo y la experiencia de los alumnos en todo el mundo.

En el Real Decreto 831/2003, de 27 de Junio, por el que se establece la ordenación general y las enseñanzas comunes de la Educación Secundaria

Obligatoria (BOE núm 158), especifica en su artículo 5 los objetivos para esta etapa, de entre los que subrayamos:

a) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para adquirir, con sentido crítico, nuevos conocimientos.

b) Afianzar el sentido del trabajo en equipo y valorar las perspectivas, experiencias y formas de pensar de los demás.

c) Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, fundamentalmente mediante la adquisición de las destrezas relacionadas con las tecnologías de la información y de las comunicaciones, a fin de usarlas en el proceso de aprendizaje, para encontrar, analizar, intercambiar y presentar la información y el conocimiento adquiridos.

Es también un hecho que en la actualidad, la sociedad de la información para todos, por ejemplo la descrita por Stephanidis y otros (1998), como la aplicación de los conceptos de acceso universal de todos los posibles grupos de usuarios al hardware y software de tecnología de la información están lejos de ser una realidad para los alumnos de Europa. El estudio de la OCDE enfatiza que la mera instalación del hardware o la utilización de las Nuevas Tecnologías para hacer las mismas cosas tradicionales de modos diferentes, no conducirá por sí mismo a que alumnos y profesores saquen todo el partido posible de la sociedad del conocimiento/información. Así mismo el estudio pone de manifiesto que para que el potencial de las Nuevas Tecnologías se convierta en una realidad para cada alumno, las escuelas tienen que aprender también a poner en práctica nuevos modos de aprendizaje, en este caso creemos que las Webquest son un buen ejemplo para ello.

2. APROXIMACIÓN CONCEPTUAL DE LAS WEBQUEST

Definida como una actividad estructurada y guiada, cuyo objetivo es profundizar sobre un tema, una webquest proporciona a los alumnos los recursos y las consignas necesarias para realizar una investigación y no perder horas en búsquedas infructuosas.

La génesis del término webquest y el desarrollo de un método de aprendizaje basado en este concepto, fue formulado a mediados de los años noventa por Bernie Dodge (1995; 1998; 1999) (Universidad de San Diego) y desarrollado por Tom March (1998; 2000). La webquest constituye, la aplicación de una estrategia de aprendizaje por descubrimiento guiado, a un proceso de trabajo desarrollado por los alumnos/as utilizando los recursos de la World Wide Web (www). Originariamente desde entonces, a pesar del desconocimiento en nuestro país, el modelo Webquest es una de las herramientas principales de uso e integración de internet en el ámbito escolar en muchos países. No obstante, también en España está llamado a constituirse en el futuro como uno de los principales y efectivos protocolos de aprendizaje constructivista en la red. Las webquest obligan a los alumnos a la utilización de habilidades cognitivas de alto nivel dando prioridad a la transformación de la información.

Siguiendo la conceptualización de su creador Bernie Dodge, la Webquest es *“una actividad de indagación/investigación enfocada a que los estudiantes obtengan toda o la mayor parte de la información que van a utilizar de recursos existentes en Internet. Las Webquest han sido ideadas para que los estudiantes hagan buen uso del tiempo, se centren en cómo utilizar la información más que en su búsqueda, y reciban apoyo en el desarrollo de su pensamiento en los niveles de análisis, síntesis y evaluación”*.

Una de las tareas más rutinarias realizadas por los escolares en internet es la búsqueda de información. Sin embargo, estas investigaciones son actividades difíciles que requieren mucho tiempo y que pueden resultar frustrantes si los objetivos no están especificados de forma concisa. A través de las webquest estas actividades pueden ser estructuradas y guiadas evitando así estos obstáculos, no distando mucho de cualquier tipología de unidad didáctica. De igual modo proporcionan a los alumnos/as una tarea factible, atractiva y bien definida, así como los recursos y premisas que les permitirán realizarlas, eliminando de este modo cualquier resultado de búsqueda que sea infructuoso. También nos van a describir la evaluación en sus múltiples aspectos.

Así pues, en lugar de perder horas en busca de la información, los alumnos/as se apropian, interpretan y explotan las informaciones específicas que el profesor/a les asigna, suelen basarse en el trabajo en grupo y en ocasiones se mejoran con sencillos juegos de rol (investigadores, etc...) con los que los alumnos desempeñan diferentes papeles (propiciando discusiones muy ricas en el grupo aula). Para finalizar deben elaborar un producto final, que puede ser: desde una presentación, o un documento, entre otras muchas posibilidades. Este producto puede ser creado utilizando diferentes recursos informáticos, OpenOffice, PowerPoint y otros.

El trabajo que hagan los alumnos debe incluir necesariamente la transformación de la información. Como afirma Jarbas Novelino, 2002 *“los aprendizajes significativos sólo ocurren cuando los alumnos transforman informaciones disponibles en conocimiento adecuado para la solución de un problema o la creación de un nuevo producto”*.

3. WEBQUEST “LOS VALORES EDUCATIVOS DEL OLIMPISMO EN LA E.F. Y EL DEPORTE”. APLICACIÓN PRÁCTICA

Indiscutiblemente el Olimpismo es un contenido con un carácter histórico, cultural, sociológico, político, económico, científico, tecnológico, artístico y deportivo. Pero cuando hablamos de educación física a priori lo podemos relegar a un segundo plano, pensando sólo en el alto rendimiento deportivo, esto no es así, pues afecta a la mejora por la práctica deportiva del ser humano en todas sus facetas. De igual forma abarca las diferentes especialidades deportivas que se practican que en su mayoría pueden ser practicadas por nuestros alumnos/as con el mismo espíritu de superación, compañerismo y juego limpio. Si revisamos en la literatura a través de su obra,

en la filosofía del fundador de los Juegos Olímpicos podremos corroborar que son perfectamente aplicables a nuestra área en la actualidad:

"La Educación atlética ejerce por lo menos idéntica acción sobre la moral que sobre lo físico... y si por un lado desarrolla los músculos, también forma el carácter y la voluntad; en una palabra: produce hombres" (Coubertin, 1922), la Educación Física busca el desarrollo integral de la persona.

Así pues Juegos y Deportes, Cualidades Motrices Coordinativas, Cualidades Físicas, Expresión corporal, son bloques de contenidos que se encuentran perfectamente integrados en el Olimpismo y que se pueden desarrollar a lo largo de toda Etapa Educativa: Infantil, Primaria, etc. El Olimpismo y los valores del Olimpismo pueden, deben y tienen que tratarse a lo largo de todas las etapas adecuando sus contenidos a las características de las edades de los escolares afrontándolo desde prácticamente todas las áreas curriculares. El Olimpismo puede ser abordado por todas las áreas: ciencias sociales: geografía e historia, el arte...; educación física; idioma, lengua extranjera, matemáticas, música, tecnología...

El Entorno Educativo, "Los Valores del Olimpismo a través de la Educación Física" está relacionado directamente con los siguientes temas transversales: Educación para la Salud: A través de este tema transversal todos los niños/as conocen la necesidad de alimentos y actividades físicas para expresar sus potenciales genéticos de crecimiento, desarrollo y salud. Por ello, un estilo de vida activo, basado en una práctica constante de ejercicios físicos, de niños, adolescentes, jóvenes, adultos y ancianos, es reconocido como uno de los mejores medios de promoción de la salud y calidad de vida.

Educación para el Ocio: donde recogemos en la Carta Internacional de Educación Física y del Deporte (UNESCO/ 1978), que establece el derecho de todos a las prácticas deportivas y las actividades físicas. Esta premisa, permite la comprensión del Deporte a través de perspectivas educacionales (Deporte/ Educación), del ocio y participación (Deporte/ Ocio) y de la performance (Deporte de Rendimiento) y que en este alcance social, el Deporte/Ocio o de participación es aquella forma de actividad física de las personas adultas y comunes que democráticamente, y siempre con placer, consiguen un acceso fácil a esta práctica.

Educación para la Paz: el Olimpismo debe contribuir al acercamiento de las culturas, a promover la Paz, a ser usado en el sentido de una sociedad pacífica de preservación de la dignidad humana a través de iniciativas de

aproximación de las personas y de los pueblos, con programas que promuevan cooperaciones e intercambios nacionales e internacionales.

Educación para el medio ambiente: Todos los responsables de cualquier manifestación del Olimpismo y el deporte deberán contribuir con efectividad para que ella sea desarrollada y ofrecida en una convivencia saludable con el medio ambiente, sin causar impactos negativos, inclusive, utilizando instalaciones planeadas en este objetivo y equipamientos, preferencialmente, reciclados...

Es por ello que la idea de una Educación Física como medio de educación y formación para todos es ya aventurada por la filosofía del Olimpismo.

El siguiente proyecto de webquest, que proponemos como recurso didáctico: *“Los Valores del Olimpismo en la Educación Física y el Deporte”* se enmarca directamente dentro de la programación para alumnos de ESO y Bachillerato, pudiendo desarrollarse, dada la complejidad, a lo largo de todo el año escolar, contribuyendo al enriquecimiento a través de la divulgación de los ideales olímpicos.

A pesar de que también son válidas otras posibilidades, la siguiente propuesta de webquest se estructura a través del lenguaje HTML. Se compone de: inicio, introducción, tarea, proceso, evaluación, conclusión, guía para el profesor y créditos. Estas partes no están dissociadas unas de otras sino que están interconectadas entre sí formando un auténtico sistema. Existen numerosas plantillas ya diseñadas de webquest que los docentes pueden emplear variando los aspectos que a ellos les interese, en este proyecto la plantilla es propia y creada por el autor.

Inicio

Previo diseño del autor, en la página de inicio (véase Figura 1) pondremos el título, nivel, área curricular, autor, dirección electrónica, alguna imagen relacionada que represente el contenido.



Fig. 1: Portada Webquest: Los valores Educativos del Olimpismo en la Educación Física y el Deporte.

Introducción

La introducción tendrá dos objetivos fundamentales: a) Orientar a nuestros alumnos sobre lo que se van a encontrar, b) Incrementar su interés por la actividad. De este modo, el objetivo de este apartado es el de hacer la experiencia atractiva para los alumnos, que los motive y mantenga su interés a lo largo de la búsqueda. Los proyectos deben exponerse a los alumnos haciendo que los temas sean atractivos, visualmente interesantes, parezcan relevantes para ellos y conectados a sus experiencias pasadas o metas futuras.

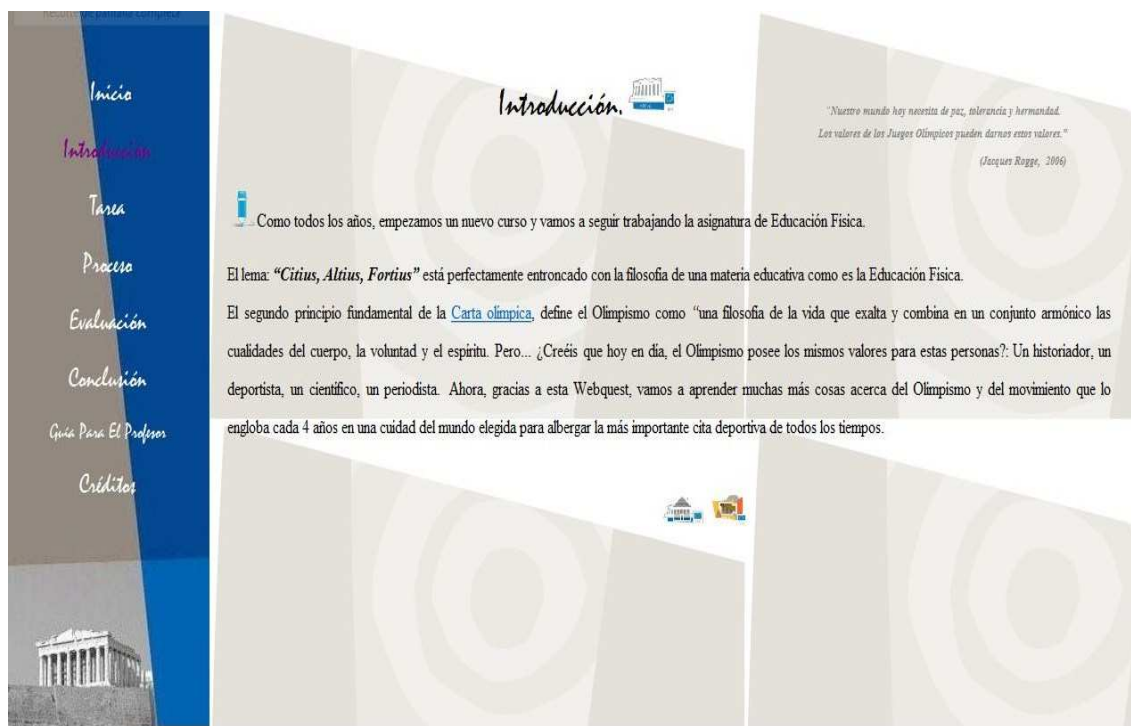
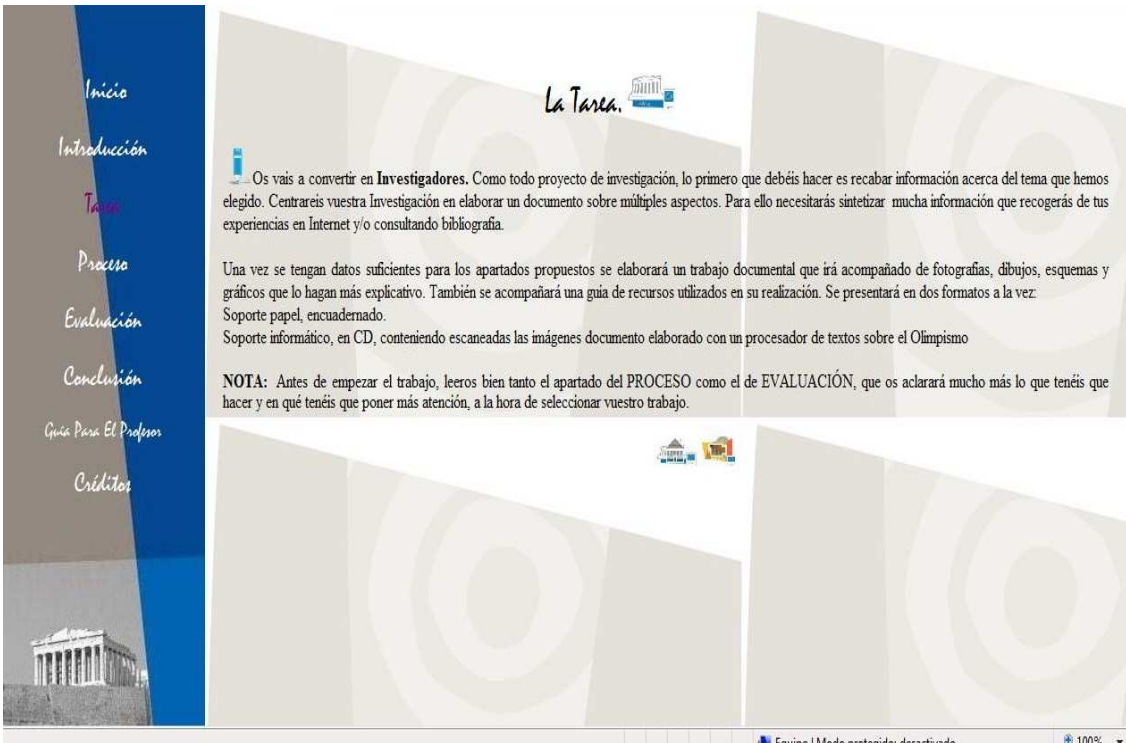


Fig. 2: Introducción Webquest: Los valores Educativos del Olimpismo en la E.F. y el Deporte.

La Tarea

En éste apartado se proporciona al alumno una descripción del producto final que tendrá que elaborar al finalizar el ejercicio. Puede ser un conjunto de páginas Web, una presentación con Power Point, documento de Word o tal vez una exposición verbal en la que pueda ser capaz de defender su trabajo <http://platea.pntic.mec.es/~erodri1/ESTRUCTURA.htm> La tarea constituye una descripción formal de algo realizable e interesante que los estudiantes deberán haber llevado a cabo al final de la Webquest. Una Webquest exitosa se puede utilizar varias veces, bien en clases diferentes o en diferentes años escolares. Cada vez la actividad puede ser modificada o redefinida y se puede desafiar a los alumnos para que propongan algo que vaya más lejos, de tal manera, que sea más profunda que las anteriores.

La tarea es la parte más importante de una Webquest y existen muchas maneras de asignarla. Para ello puede verse la taxonomías de tareas (Dodge, 1999) en la que se describen los 12 tipos de tareas más comunes y se sugieren algunas formas para optimizar su utilización. Las mismas: Tareas de repetición, de compilación, de misterio, periodísticas, de diseño, de construcción de consenso, de persuasión, de autoreconocimiento, de producción creativa, analítica, de juicio, científica.



The image shows a screenshot of a webquest page. On the left, there is a vertical navigation menu with the following items: Inicio, Introducción, **Tarea** (highlighted in red), Proceso, Evaluación, Conclusión, Guía Para El Profesor, and Criterios. The main content area is titled 'La Tarea.' and contains the following text:

Os vais a convertir en **Investigadores**. Como todo proyecto de investigación, lo primero que debéis hacer es recabar información acerca del tema que hemos elegido. Centrareis vuestra Investigación en elaborar un documento sobre múltiples aspectos. Para ello necesitarás sintetizar mucha información que recogerás de tus experiencias en Internet y/o consultando bibliografía.

Una vez se tengan datos suficientes para los apartados propuestos se elaborará un trabajo documental que irá acompañado de fotografías, dibujos, esquemas y gráficos que lo hagan más explicativo. También se acompañará una guía de recursos utilizados en su realización. Se presentará en dos formatos a la vez:
Soporte papel, encuadernado.
Soporte informático, en CD, conteniendo escaneadas las imágenes documento elaborado con un procesador de textos sobre el Olimpismo

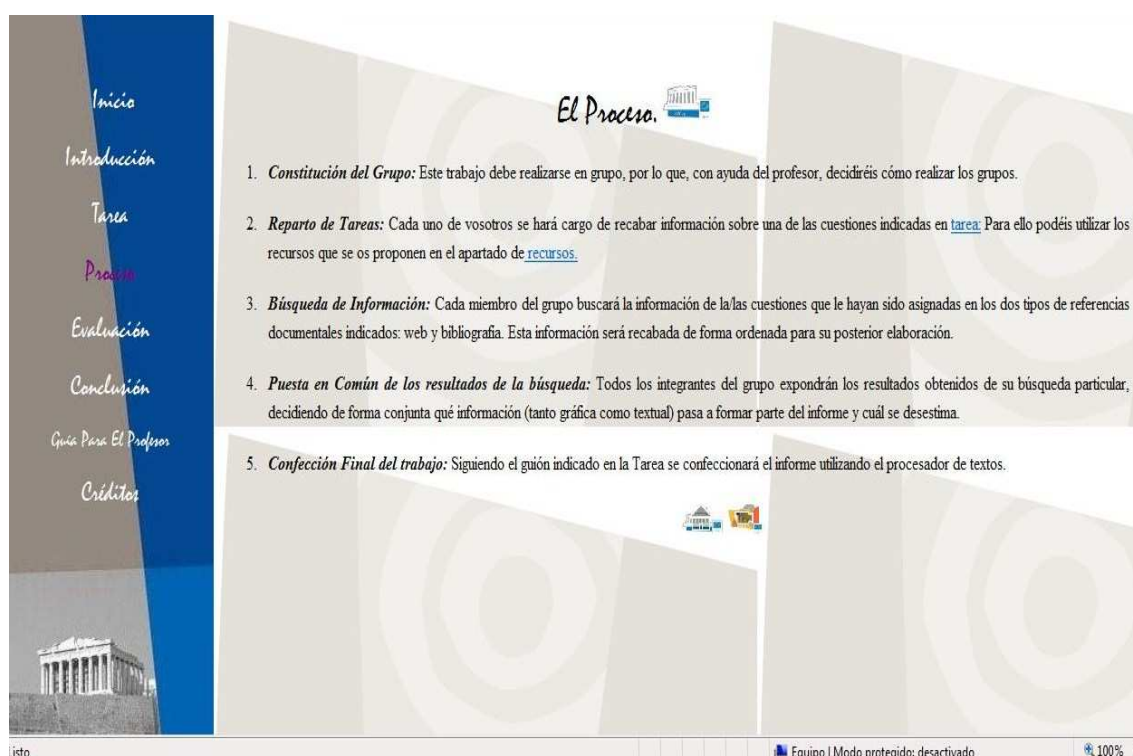
NOTA: Antes de empezar el trabajo, leeros bien tanto el apartado del PROCESO como el de EVALUACIÓN, que os aclarará mucho más lo que tenéis que hacer y en qué tenéis que poner más atención, a la hora de seleccionar vuestro trabajo.

At the bottom of the page, there is a status bar that reads 'Equipo | Modo protegido: desactivado' and a zoom level of '100%'.

Fig. 3: Tarea Webquest: Los valores Educativos del Olimpismo en la E.F. y el Deporte.

El Proceso

En éste apartado se sugeriremos los pasos que los alumnos deben seguir para completar la tarea, y que pueden incluir estrategias para dividir las mismas en subtareas, descripción de los papeles o perspectivas que los alumnos deben adoptar..., El profesor/a puede también añadir orientaciones sobre el aprendizaje, o sobre procesos de dinámica de grupos tales como la forma de llevar una sesión de “*tormenta de ideas*” (brainstorming). La descripción del proceso debería ser breve y clara, con los enlaces incluidos en cada paso. Esto puede contemplar estrategias para dividir las Tareas en Subtareas y describir los papeles a ser representados o las perspectivas que debe tomar cada alumno. Los recursos serán sobretodo direcciones de Internet, adecuadas a su edad, estar libres de propaganda y haber sido previamente revisados por el docente.No debe abandonarse a los alumnos en el océano infinito de la red. Se les conduce a lugares seguros, pertinentes y eficaces para poder resolver la tarea encomendada. Por esto decimos que las webquest son investigaciones guiadas y que tienen en cuenta el tiempo y atienden a la individualidad del alumno.



The screenshot shows a webquest interface with a vertical navigation menu on the left containing the following items: Inicio, Introducción, Tarea, Proceso (highlighted in pink), Evaluación, Conclusión, Guía Para El Profesor, and Créditos. The main content area is titled 'El Proceso' and contains five numbered steps:

1. **Constitución del Grupo:** Este trabajo debe realizarse en grupo, por lo que, con ayuda del profesor, decidiréis cómo realizar los grupos.
2. **Reparto de Tareas:** Cada uno de vosotros se hará cargo de recabar información sobre una de las cuestiones indicadas en [tarea](#). Para ello podéis utilizar los recursos que se os proponen en el apartado de [recursos](#).
3. **Búsqueda de Información:** Cada miembro del grupo buscará la información de la/s cuestiones que le hayan sido asignadas en los dos tipos de referencias documentales indicados: web y bibliografía. Esta información será recabada de forma ordenada para su posterior elaboración.
4. **Puesta en Común de los resultados de la búsqueda:** Todos los integrantes del grupo expondrán los resultados obtenidos de su búsqueda particular, decidiendo de forma conjunta qué información (tanto gráfica como textual) pasa a formar parte del informe y cual se desestima.
5. **Confección Final del trabajo:** Siguiendo el guión indicado en la Tarea se confeccionará el informe utilizando el procesador de textos.

At the bottom of the interface, there is a status bar with the text 'Equipo | Modo protegido: desactivado' and a zoom level of '100%'.

Fig. 4: Proceso Webquest: Los valores Educativos del Olimpismo en la E.F. y el Deporte.

La Evaluación

Esta parte se incorporó a la estructura de las Webquest a partir de 1998. En este apartado aparece información sobre los ítems que el profesor/a medirá. Dependiendo del nivel de nuestros alumnos así como de la actividad desarrollada, realizaremos una descripción de lo que vamos a evaluar y como. Los criterios a evaluar deben ser precisos, claros, consistentes y específicos para el conjunto de tareas. Una forma de valorar el trabajo de los estudiantes es mediante una plantilla de evaluación. Este se puede construir tomando como base el “Boceto para evaluar Webquest” de Bernie Dodge que permite a los profesores calificar una Webquest determinada y ofrece información de retorno sobre el resultado específica y formativa a quien la diseñó. Numerosas teorías sobre el constructivismo se aplican a la Webquest: metas claras, valoración acorde con tareas específicas e involucrar a los estudiantes en el proceso de evaluación.

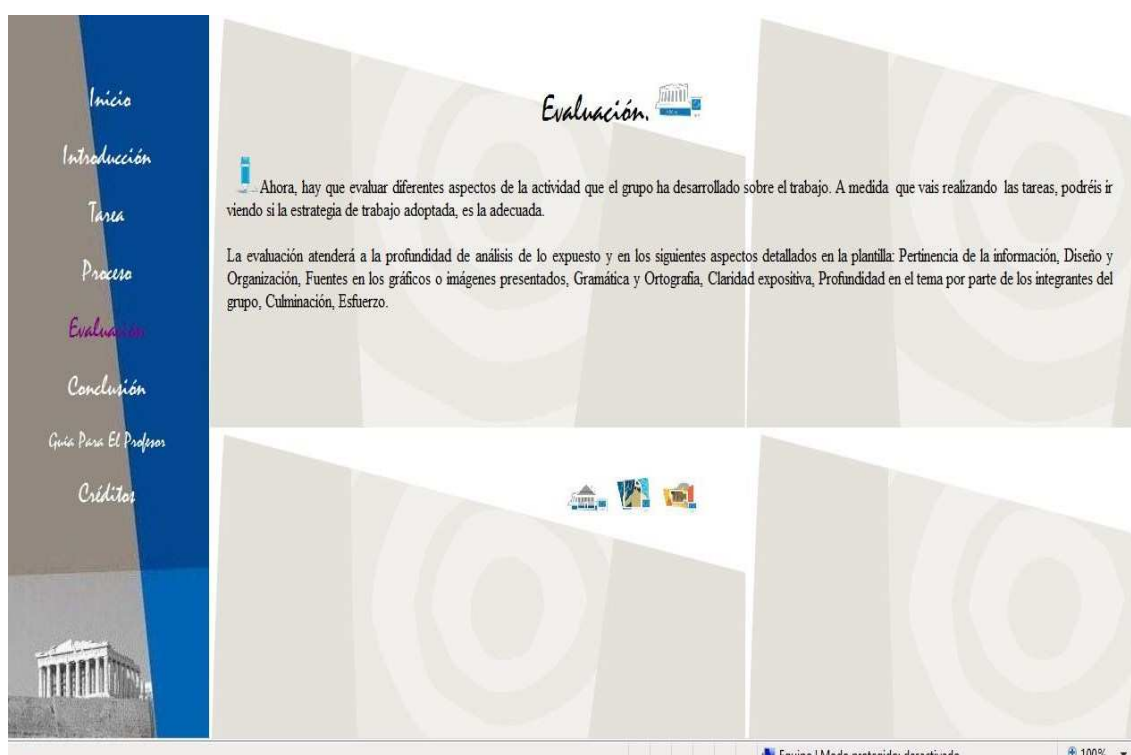


Fig. 5: Evaluación Webquest: Los valores Educativos del Olimpismo en la E.F. y el Deporte

Conclusión

Esta sección proporciona la oportunidad de sintetizar la experiencia, animar a la reflexión sobre el proceso y generalizar lo que se ha aprendido. No es una parte crítica de todo el conjunto, pero dota a la actividad de un mecanismo de cierre. Puede ser interesante, en ésta sección instar a los alumnos a aprender más sobre el tema o implicarlos en una investigación autónoma, darles nuevas pistas para poder continuar el trabajo de otras maneras: nuevas direcciones, nuevos enfoques, nuevas propuestas, nuevas creaciones. En este caso creemos adecuada y relacionada, la implicación en un contenido transversal como es el medio ambiente, al que tendrán acceso de este modo trabajando el espacio natural como algo realmente nuestro que

debemos cuidar y respetar. Las actividades en la naturaleza, que deberán ser de muy bajo impacto ambiental o de ninguno, estarán presididas por un código aceptado por todos que consistirá en el cuidado minucioso del entorno e imprimirán una actitud respetuosa por todo lo relacionado con la naturaleza. Así mismo, en este apartado, se añade un hipervínculo para favorecer la implicación de los alumnos en el cuidado del océano, que les permitirá considerarse como parte integrante de su biodiversidad, fomentando en ellos de esta forma la responsabilidad y conciencia de que cuidan algo suyo.

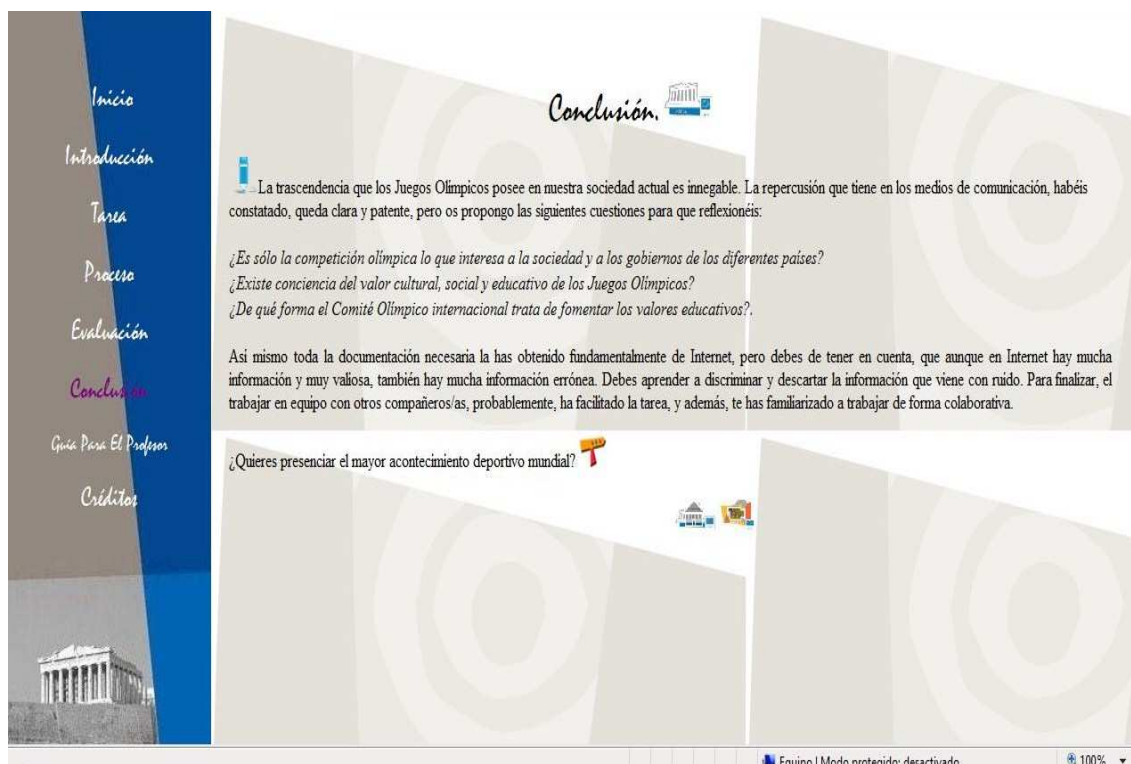


Fig. 6: Conclusión Webquest: Los valores Educativos del Olimpismo en la E.F. y el Deporte

Guía para el Profesor

Consta de los objetivos didácticos, los materiales, los programas necesarios para llevar a cabo la Webquest, el número de sesiones previstas, etc. Es una sección destinada al docente y es muy recomendable tenerla en cuenta antes de comenzar a trabajar con el grupo/clase.

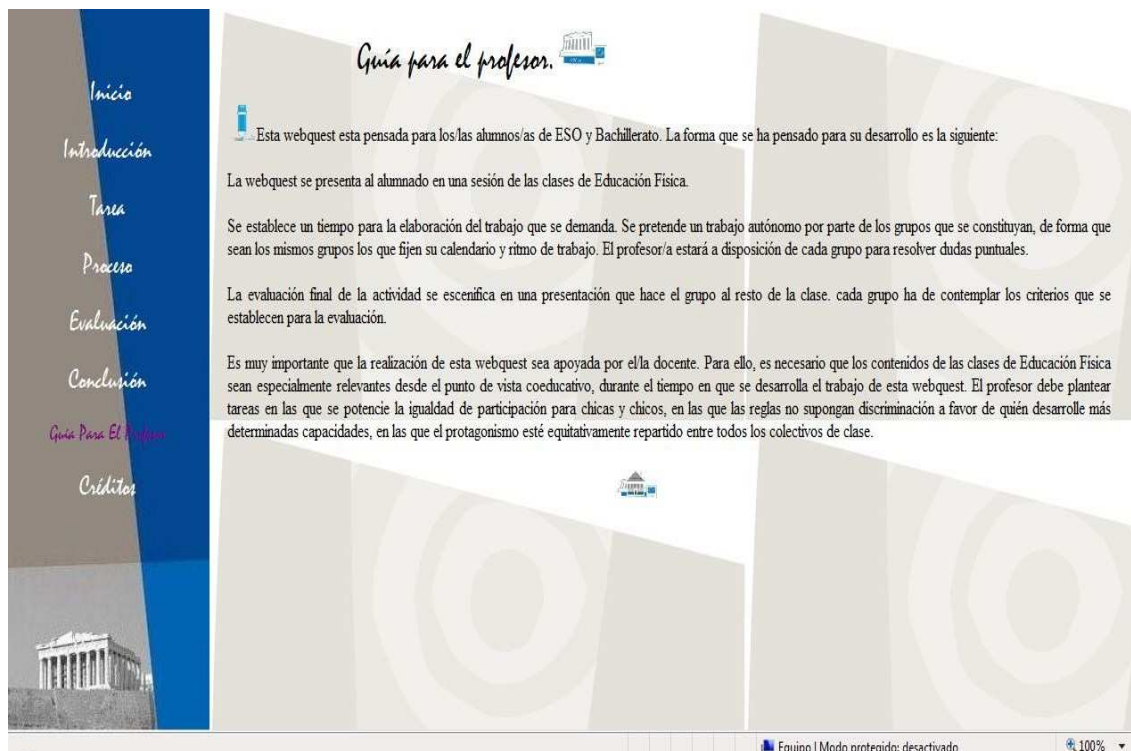


Fig. 7: Guía para el Profesor Webquest: Los valores Educativos del Olimpismo en la E.F. y el Deporte

Créditos y Referencias Documentales

En este apartado se realiza un listado de fuentes de las que hemos hecho uso en esta Webquest, ya sean imágenes, texto o sonido, proporcionando enlaces a la fuente original. Expresaremos así mismo los agradecimientos a los proveedores de estos recursos o de algún otro tipo de ayuda. También la lista de referencias bibliográficas de libros u otro tipo de medio analógico, que igualmente utilizamos como fuente de información.



Fig. 8: Créditos y Referencias Documentales Webquest: Los valores Educativos del Olimpismo en la E.F. y el Deporte

4. CONCLUSIONES

La alarmante carencia de Internet en las aulas, la falta de formación en Nuevas Tecnologías de la Información de una buena parte del profesorado, o el estado de confusión en el que éste se encuentra al intentar poner orden en el caos de materiales que Internet ofrece, son sin duda aspectos que hacen sumamente interesante el empleo de este modelo didáctico en el área de Educación Física, la webquest.

Las Webquest se muestran como un diseño muy prometedor en el área de Educación Física, no olvidando el carácter intrínseco que le une a la actividad motriz.

Este método de aprendizaje constructivista no es solamente una nueva manera para que los profesores enseñen, también es una forma actualizada para que los alumnos aprendan.

La técnica de las Webquest se adapta muy bien a problemas abiertos, que admiten varias soluciones, con lo que se les proporciona a ellos la posibilidad de adquirir unos conocimientos que les resultarán muy útiles en su vida diaria.

5. REFERENCIAS DOCUMENTALES Y BIBLIOGRAFÍA

Amy Jo K. (2000). *Community Building on the Web: Secret Strategies for Successful Online Communities*, 8-9.

Castells, M. (2002). "Internet y la Sociedad Red", conferencia en Acto Inaugural del Programa de Doctorado sobre la Sociedad de la Información y el Conocimiento, Universidad Abierta de Cataluña (UOC, Universitat Oberta de Catalunya).

Castells, M. (1997). "The rise of the network Society"; Blackwell Publishers, Malden. Oxford. UK.

Coubertín, Pierre de (1922). *Pedagogie sportive*. París.

Dodge, B. (1999). Tareonomía del Webquest. *Quaderns Digitals*. ISSN 1575-9393.

Dodge, B. (2001). A Rubric for Evaluating Webquests. San Diego State University.

Gisbert, M. y Cela, J. (2005). *Internet: entorno de formación*. Barcelona. Universitat Virtual de Barcelona.

Gisbert, M. (1999). "Las Tecnologías de la Información y la Comunicación como favorecedoras de los procesos de autoaprendizaje y de formación permanente", en *Revista Educar*. Servei de Publicacions de la UAB. Barcelona. Nº 25. Pp. 53-60.

Marchessou, F. (2001). Internet en las escuelas de Europa. Ponencia presentada en el I Congreso Internacional de EducaRed celebrado en Madrid, 18 y 19 de enero de 2001.

Marchessou, F. (2002). Fracturas digitales en la enseñanza. Conferencia inaugural presentada en el Congreso Internacional de Informática Educativa, celebrado en Madrid 4, 5 y 6 de julio. UNED.

Moreira, M. (2004). Webquest, una estrategia de aprendizaje por descubrimiento. *Quaderns Digitals*. ISSN 1575-9393.

Novelino Barato, J. (2002). El Alma de las Webquest. *Quaderns Digitals*. ISSN 1575-9393.

Stephanidis, C., & Emiliani, P.L. (1999). Connecting to the Information Society: a European Perspective. *Technology and Disability Journal*, 10 (1), 21-44.

Vizcarro, C. y Otros (2002). Algunas cuestiones sobre aprendizaje (y docencia) ¿qué debemos saber para enseñar? En Gonzáles Soto, A.P. (Coord.) Enseñanza, profesores y universidad. ICE Universidad Rovira y Virgili. Tarragona.

[Rev.int.med.cienc.act.fis.deporte](#) – vol. 8 - número 29 - marzo 2008 - ISSN: 1577-0354