

El uso de la Web Quest para la construcción de aprendizaje en entornos virtuales

N. Orcajada Sánchez; A.B. Mirete Ruiz; F.A. García Sánchez

Departamento de Métodos de Investigación y Diagnóstico en Educación

Facultad de Educación

Universidad de Murcia

RESUMEN

Las TIC pueden ofrecer múltiples ventajas a los procesos educativos. Destacan aquellas vinculadas a capacitar al estudiante hacia la autogestión del aprendizaje y el desarrollo de competencias, no sólo tecnológicas, sino también de tratamiento de información, autocrítica, etc. Dentro de un Proyecto de Innovación Docente de la Universidad de Murcia (curso 2011/12), hemos generado WebQuest, que sirvan a alumnos y profesores de guía y apoyo en el desarrollo de sus asignaturas. En el estudio están participando tres asignaturas, implicando a un total de 215 alumnos. Hasta el momento hemos diseñado diferentes recursos virtuales, aplicando y evaluando alguno de ellos. Presentamos los resultados de esa evaluación por 54 estudiantes. Los resultados obtenidos, permiten comprobar la valoración positiva que realizan los estudiantes en cuanto al empleo de este recurso virtual en su proceso aprendizaje, así como identificar aspectos de mejora, los cuales están siendo tenidos en cuenta en la elaboración de las siguientes WebQuest en un proceso continuo de mejora.

Palabras clave: TIC; innovación docente ; WebQuest; recursos; valoración de los estudiantes.

1. INTRODUCCIÓN

Desde la implantación del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), son muchos los cambios que se han venido sucediendo en la Universidad española. Gran parte de ellos debidos a la nueva perspectiva o manera de abordar el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que se defiende un paradigma educativo centrado en el aprendizaje (*learned-centered*). Dentro del nuevo modelo se abandona la concepción de los procesos de educación centrados en la enseñanza para adoptar un planteamiento centrado en el aprendizaje, lo que supone un cambio de roles tanto por parte del alumnado, que tiene que gestionar su propio aprendizaje, como por parte del docente, quien ya no transmite contenidos sino que aporta las herramientas necesarias para la adquisición de los mismos.

La nueva estructura universitaria propuesta a raíz del proceso de convergencia comporta que el alumnado realice actividades diversas, tanto presenciales, semipresenciales, como no presenciales, ya que deber ser él mismo el que construya su propio aprendizaje gestionando la información que le proporciona el docente a través de diversas fuentes y recursos. En este sentido resulta aún más acuciante una reflexión sobre las modalidades de educación a distancia (Imbernon, Silva & Guzman, 2011) dentro del amplio abanico de posibilidades que nos ofrecen las tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

El uso de tecnologías 2.0 puede ser un interesante, válido, útil y adecuado recurso didáctico por ser capaz de facilitar el diálogo e intercambio de ideas entre las personas (Aguaded, Domínguez, López & Infante, 2009). Nuevas opciones de comunicación nos permiten distribuir conocimiento, asistir a eventos científicos, acudir a clase, realizar cursos, etc. desde cualquier ubicación geográfica. Hoy el espacio físico, hasta ahora imprescindible para desarrollar procesos de enseñanza y aprendizaje, ya no es una barrera. Por tanto debemos conseguir que las metodologías y recursos empleados en dichos procesos, tampoco lo sean.

Desde el curso 2008/2009, los profesores participantes en este proyecto hemos ido implementando en nuestras asignaturas el uso de Webs Didácticas y participando en convocatorias de innovación con TIC y desarrollo de materiales digitales. Todo ello nos ha dado la oportunidad de acercarnos a los planteamientos de *blended learning* o *aprendizaje mezclado*, los cuales suponen una fusión de experiencias de formación presencial con metodologías de aprendizaje on-line, aprovechando las posibilidades y beneficios de ambas situaciones educativas (Garrison & Vaughan, 2008; Snart, 2010).

En la línea de Lorenzo, Trujillo y Morales (citados en Hinojo, F.J., Aznar, I. & Cáceres, M.P., 2009), nosotros creemos que el aprendizaje mezclado introduce en una misma metodología docente lo positivo de la formación presencial y la formación a distancia, enriqueciendo e individualizando la formación y abarcando más objetivos del aprendizaje.

La experiencia adquirida en estos últimos años, nos ha permitido conocer las posibilidades que nos brindan los entornos de aprendizaje soportados con la ayuda de las TIC (Mirete & García-Sánchez, 2011; Mirete, Sánchez-López, & García-Sánchez, 2011), los cuales entendemos en la línea de Salinas, Pérez y Benito (2008) como diferentes lugares o escenarios de aprendizaje. Pero también como recursos concretos empleados para la enseñanza, o incluso como una metáfora de un lugar de estudio (espacio virtual) en el que ofrecer las mismas actividades que en un lugar concreto.

Para la creación de un espacio virtual de enseñanza aprendizaje (EVEA), es preciso disponer de los contenidos de aprendizaje en formato digital para su distribución en red, para así poder ofrecer al estudiante la oportunidad de integrar los principios del aprendizaje constructivista y autogestionar su proceso educativo. Por ello, creemos que la WebQuest puede ser un recurso capaz de facilitar al estudiante una posibilidad de participar de forma activa y consciente en la construcción de su aprendizaje. Permite integrar la virtualización de las actividades de enseñanza y aprendizaje tanto dentro y como fuera del aula (Correa, 2004), beneficiándonos de las posibilidades que nos brinda al incluirla dentro de un proceso de aprendizaje mezclado.

Coincidimos con la definición que realiza Correa (2004) de las WebQuest, el cual las entiende como actividades estructuradas que ofrecen a los estudiantes una tarea bien especificada y definida, presentándoles recursos e instrucciones de forma integrada para conseguir los objetivos de aprendizaje previstos y orientaciones que les permitan realizar con éxito la tarea que se les encomienda. En este mismo sentido, y sintetizando un poco más, Rodríguez y Escofet (2006) nos recuerdan que una WebQuest es una actividad didáctica para conseguir un objetivo educativo concreto mediante la indagación.

Según Barba (2008), el aprendizaje a través de las WebQuest permite potenciar la adquisición de competencias y habilidades como el tratamiento y gestión de la información, aprender a aprender, autonomía e iniciativa personal, además, como no, de la adquisición y desarrollo de las tan aclamadas competencias tecnológicas y digitales. De todas estas competencias, especial interés cobra el aprender a aprender, puesto que

va a ser el que permita al alumno gestionar el tiempo y la información disponible y necesaria para consolidar unos conocimientos que serán permanentes. Se pretende, por tanto, como objetivo fundamental de la WebQuest, lograr que los estudiantes hagan buen uso del tiempo del que disponen para obtener información, leer, reflexionar y desarrollar su propio proceso de aprendizaje y se enfoquen en la utilización de la información más que en buscarla (Díez, 2006).

Nuestras webs didácticas suponen una herramienta para guiar el aprendizaje del alumno, pero lo hacen de forma general ya que no llegan a la guía de actividades de aprendizaje y menos, a plantearlo como forma de aprendizaje activo en red. Consideramos que es el momento de generar nuevos espacios y recursos que faciliten al alumno el trabajo en grupo y la autogestión de su aprendizaje, y por ello planteamos el desarrollo de un Proyecto de Innovación Docente¹ destinado a la virtualización de la enseñanza.

La finalidad principal que nos guía en este proyecto es generar nuevos entornos de aprendizaje virtuales en los que los alumnos encuentren y aprovechen materiales, recursos de comunicación, secuencias de aprendizaje, etc., que les sirvan de guía y apoyo en el desarrollo de las asignaturas participantes, pero que también contribuyan a la generación de nuevas competencias digitales e informacionales que tan imprescindibles se muestran en la sociedad actual. Así, para alcanzar este objetivo nos decantamos por la generación de WebQuest soportadas por las posibilidades que nos brinda el Aula Virtual de la Universidad de Murcia, para el desarrollo de pequeñas investigaciones guiadas que promuevan la utilización de habilidades cognitivas superiores, el trabajo cooperativo y la autonomía de los alumnos.

Ahora bien, la evaluación de los materiales digitales de carácter didáctico es uno de los aspectos más importantes a realizar desde el punto de vista educativo, la cual debe ser realizada atendiendo las características del ámbito de utilización (Cataldi, 2005). Por ello, una parte fundamental de nuestro proyecto se basa en la evaluación de los recursos y espacios creados, así como la mejora de los mismos en un proceso cíclico de intervención.

En este trabajo presentamos el procedimiento seguido en el desarrollo de este proyecto de innovación, así como los primeros datos de valoración de la experiencia desde la perspectiva de los estudiantes.

2. METODOLOGÍA

2.1. Descripción del contexto y de los participantes

El presente trabajo, como ya indicáramos, se enmarca dentro de un Proyecto de Innovación Docente de la Universidad de Murcia. En el estudio están participando tres asignatura, dos de ellas impartidas en el Grado en Logopedia y otra asignatura impartida en el Master Oficial de Psicología de la Educación de la Facultad de Psicología, implicando a un total de 100 alumnos durante el curso 2011/2012 y una previsión de 215 alumnos para el curso 2012/13. Su distribución se presenta en la Tabla 1.

Tabla 1. Distribución de los participantes por asignatura

	Frq.	%
Grado en Logopedia	197	91.63
Modelo integral de actuación en Atención Temprana	82	38.14
Biopatología Infantojuvenil y Necesidades Educativas Especiales	115	53.49
Máster Oficial en Psicología de la Educación	18	8.37
Organización de servicios y coordinación de recursos para la atención a la discapacidad	18	8.37
Total	215	100,0

Hasta el momento hemos diseñado diferentes recursos virtuales, aplicando y evaluando alguno de ellos. Presentamos los resultados en base a esa evaluación realizada por 54 estudiantes de la asignatura Modelo integral de actuación en Atención Temprana, impartida en el tercer curso del Grado en Logopedia. Su distribución en función del sexo y la edad se muestra en la Figura 1.

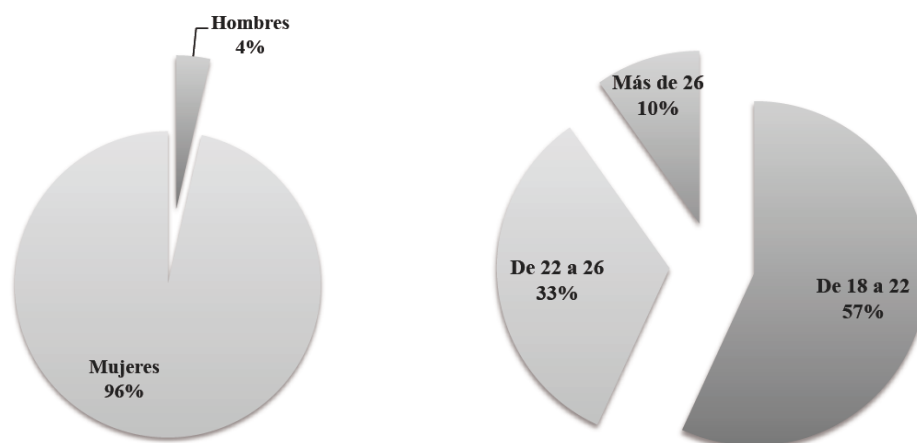


Figura 1. Distribución de los participantes en función del sexo y la edad

2.2. Diseño de investigación

El diseño del proyecto que da base a este trabajo está basado en el , dado que su pretensión última es la toma de decisión para el cambio y la mejora de la práctica educativa en función de las evaluaciones realizadas y las fuentes de mejora surgidas en base al Ciclo de Intervención Socioeducativa (García-Sanz, 2003), podríamos enmarcarlo dentro de los parámetros de la investigación evaluativa. Ahora bien, la parte del estudio que aquí presentamos consiste en un estudio tipo encuesta, empleando esta técnica para la obtención de información.

2.3. Materiales. Nuestras WebQuest

En párrafos anteriores describimos la WebQuest como actividades estructuradas con un objetivo educativo el cual se ha de alcanzar mediante la indagación y la navegación web (Rodríguez & Escofet, 2006). Pero para lograr esta estructuración y guía del proceso educativo, así como la integración de los principios básicos del aprendizaje constructivista, se han de emplear tareas reales que motiven al alumnado, además de información clara y concisa sobre los diferentes niveles de actuación a través de los que el alumno deberá avanzar para la resolución de la tarea: introducción, tarea, proceso, recurso, evaluación y conclusión de la tarea.

Siguiendo estas y otras orientaciones para el diseño y creación de WebQuest, elaboramos e implementamos en el aula dos WebQuest. Una de ellas para la asignatura Modelo Integral de Actuación en Atención Temprana (Figura 2), la cual da sustento a este trabajo con los resultados aportados por las evaluaciones realizadas desde la perspectiva de los alumnos. El objetivo de esta WebQuest es adentrar a los estudiantes en los diferentes niveles y programas de intervención dentro de este ámbito, y que tiene por título *Niveles de Actuación en Atención Temprana. Programas de Intervención*. Esta WebQuest fue presentada en el aula a los estudiantes, a la vez que se les informó de los objetivos perseguidos con la misma, tanto de aquellos relacionados con el proceso de aprendizaje, como los que guiaban nuestro proyecto de innovación.

Esta WebQuest, al igual que marcan los parámetros básicos de diseño de estos recursos, contiene información en los siguientes niveles o apartados: (1) *Introducción*, donde se ofrece información y orientaciones sobre el problema sobre el que tienen que trabajar. (2) *Tarea*, describe la actividad que los estudiantes deben llevar a cabo. (3) *Proceso*, consistente en los pasos que el estudiante debe seguir para llevar a cabo la Tarea. (4) *Recursos* o lista de sitios Web seleccionados previamente pensados para

ayudar a completar la tarea. (5) *Evaluación*. En este apartado se incluyen criterios evaluativos que se tendrán en cuenta. Finalmente, la (6) *Conclusión*, que consiste en un resumen de la experiencia y reflexión acerca del proceso de tal manera ayuda a que se extienda y generalice lo aprendido.



Figura 2. Captura de la sección de introducción WebQuest de la asignatura *Modelo Integral de Actuación en Atención Temprana*

La segunda WebQuest ha sido diseñada siguiendo las mismas directrices que la WebQuest anterior, una vez incluidas las mejoras detectadas tras la evaluación. Ha sido implementada en una asignatura impartida dentro del Máster en Psicología de la Educación (Figura 3), la cual lleva por título *Organización de servicios y coordinación de recursos para la atención a la discapacidad: selección y defensa de ejemplos de buenas prácticas*.



Figura 3. Captura de la sección de introducción WebQuest de la asignatura *Organización de servicios y coordinación de recursos para la atención a la discapacidad*

En el momento de elaboración del trabajo que aquí presentamos, esta WebQuest aún está “viva” y en la realización de los momentos finales de conclusión y evaluación de la experiencia.

2.4. Instrumentos

El instrumento de recogida de información ha sido elaborado expresamente para este estudio, y permite recoger información sobre la valoración que el estudiante hace de la WebQuest empleada en las diferentes asignaturas.

Está compuesto por un total de 29 ítems, de los cuales 23 se acompañan de una escala tipo Likert de cuatro valores (*1= Totalmente en desacuerdo con el ítem*, *2= En desacuerdo*, *3= De acuerdo* y *4= Totalmente de acuerdo*). Los seis ítems restantes son preguntas abiertas que reportarán información sobre las potencialidades y limitaciones que han encontrado los estudiantes en el desarrollo de la experiencia, así como las fuentes de mejora detectadas por ellos.

Los 29 ítems se agrupan en torno a tres dimensiones, cuya distribución podemos ver en la Tabla 1.

Tabla 2. Distribución de los ítems por tipo y dimensión

	Ítems Cerrados	Ítems Abiertos	Nº Total de ítems
Estructura, diseño y presentación de la WebQuest	Del 1 al 12	13 y 14	14
Empleo de la Plataforma Virtual	Del 15 al 18	19	5
Experiencia en el aula con la WebQuest	Del 20 al 25 y 29	26, 27 y 28	10
Nº Total de ítems	23	6	29

2.5. Procedimiento

El procedimiento seguido en el desarrollo de este trabajo obedece a las etapas marcadas por el proyecto de innovación en cual se inserta. Se pueden delimitar cinco fases, las cuales exponemos a continuación.

Fase 1.- Selección de los contenidos para la WebQuest. Teniendo en cuenta las asignaturas implicadas y los contenidos que en ellas se imparten, seleccionamos

aquellos que consideramos más susceptibles de ser trabajados de forma autónoma por el estudiante.

Fase 2.- Diseño y elaboración de la WebQuest. Seleccionados los contenidos de dos asignaturas, y consultadas diferentes fuentes para el diseño y creación de WebQuest, procedimos al planteamiento y elaboración de dos de las WebQuest a implementar en cada una de ellas, las cuales hemos presentado en el apartado correspondiente. Para ello empleamos la herramienta de creación de páginas web i-web para Mac.

Fase 3.- Diseño del espacio de comunicación. Al hablar de diseño de estrategias didácticas en entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje (EVEA), además de considerar las características propias de los objetivos y competencias perseguidas con los contenidos a tratar, se deben tener en cuenta otras, sobre todo, el espacio donde se establecerá el proceso de comunicación e interacción de sus participantes. Junto a ello se deberá de considerar los medios necesarios (herramientas de comunicación y materiales de enseñanza) para configurar la situación didáctica (Salinas, Pérez & Benito, 2008).

En esta tercera fase establecimos cuáles iban a ser los canales y estructuras comunicativas más adecuadas y disponibles dentro de la plataforma virtual de nuestra Universidad: SAKAI. Para la experiencia que aquí presentamos empleamos la herramienta *TAREA* que permite al profesor gestionar las entregas de actividades/prácticas de los alumnos y llevar un control de las mismas, la herramienta *FORO*, así como la Web Didáctica ya disponible para la asignatura.

Fase 4. Evaluación de los recursos creados. La evaluación de los materiales digitales de carácter didáctico es uno de los aspectos más importantes a realizar desde el punto de vista educativo. Es necesario que el software educativo sea evaluado atendiendo a las características del ámbito de utilización (Cataldi, 2005) y atienda a las características de sus usuarios. Por ello, tras la revisión pertinente de diferentes rúbricas de WebQuest, procedimos a la elaboración del instrumento de evaluación descrito en el apartado correspondiente, que nos permitiera conocer la valoración de nuestra experiencia desde la perspectiva de los estudiantes.

Fase 5.- Desarrollo de la experiencia e inclusión de mejoras. Finalmente, se llevó al aula una de las WebQuest preparadas dentro de este proyecto y se realizó la evaluación de la experiencia desde la perspectiva de los estudiantes. De esta evaluación resultaron diferentes fuentes de mejora, las cuales han sido incluidas en los otros

recursos creados y se están teniendo en cuenta de cara la implementación de los mismos.

En el momento actual nos encontramos desarrollando en el aula una nueva experiencia de enseñanza y aprendizaje a través de WebQuest, dentro del proceso cíclico marcado de diseño, elaboración, implementación e introducción de fuentes de mejora detectadas.

3. RESULTADOS

Los resultados que presentamos en este trabajo están centrados en la experiencia de innovación desarrollada. Por tanto, aún no podemos hablar de resultados finales del proyecto, sino situarnos en las primeras etapas del proceso de intervención, es decir, dentro de la fase de evaluación inicial, ya que entendemos esta primera experiencia de implementación de WebQuest como el punto de partida real de nuestro estudio. Esta evaluación nos permite obtener una valoración de los recursos que estamos elaborando e introduciendo en el aula, tanto en cuanto a su diseño y estructura, como sobre la satisfacción de los estudiantes con la WebQuest empleada.

Hasta el momento hemos diseñado diferentes recursos virtuales, aplicando y evaluando uno de ellos. Presentamos los resultados cuantitativos de esa evaluación realizada por 54 estudiantes en función a las tres dimensiones analizadas.

La fiabilidad del cuestionario medida con la aplicación de la prueba Alfa de Crombach, muestra un cociente de .932 para la escala completa, lo cual nos indica el elevado índice de fiabilidad del cuestionario empleado.

Un primer análisis general de los datos cuantitativos obtenidos (Tabla 3) nos muestra cómo la experiencia de aprendizaje realizada a través de la WebQuest elaborada para esta asignatura es valorada de forma positiva por los estudiantes, aunque encontramos, como no podía ser de otra forma, fuentes de mejora e intervención prioritaria que han sido tenidas en cuenta en el diseño y elaboración de las siguientes WebQuest del proyecto, así como de cara a su implementarlas en el aula.

Si analizamos las tres dimensiones por separado, en la primera de ellas destinada a conocer la valoración que realizan los estudiantes del contenido y presentación de la WebQuest, podemos observar cómo los estudiantes se sitúan en los valores positivos de la escala (\bar{X} >2.50 puntos sobre 4) en siete de los nueve ítems que la componen. Los alumnos realizan una valoración media superior en cuanto a la secuenciación del proceso (\bar{X} =2.80 puntos), la coherencia entre las tareas propuestas para llevar a cabo el

proceso (\bar{x} =2.75 puntos), así como a las posibilidades de reflexión sobre el aprendizaje realizado que les ofrece la conclusión de la WebQuest (\bar{x} =2.85 puntos).

Tabla 3. Estadísticos descriptivos del cuestionario de evaluación de la WebQuest

Estructura, diseño y presentación de la WebQuest	N	Media	S.d.
El título es adecuado al contenido	53	3.04	.784
La introducción explica el objetivo perseguido	54	2.80	.762
Introducción atractiva, motivadora	54	2.35	.872
Tarea clara y explica el trabajo a realizar	53	2.49	.775
La tarea concreta el producto final a realizar	54	2.67	.824
Los pasos del proceso son coherentes con las tareas	53	2.75	.782
Proceso bien secuenciado	54	2.80	.810
Recursos adecuados	54	2.57	.860
Se indican los aspectos a evaluar	54	2.70	.816
Se indican los criterios de evaluación	53	2.62	.790
Conclusión vinculada a la introducción y el proceso	54	2.76	.775
La conclusión logra la reflexión sobre el contenido	54	2.85	.878
Empleo de la Plataforma Virtual	N	Media	S.d.
El Aula Virtual es útil para realizar la WQ	54	2.67	.971
He empleado las herramientas del Aula Virtual para esta WQ	54	2.76	.930
La herramienta TAREAS me ha facilitado la realización de la WQ	54	2.76	.775
El FORO ha facilitado la realización de la WQ	53	2.04	1.018
Experiencia de implementación de la WebQuest	N	Media	S.d.
La realización de WQ ha sido útil para la adquisición de nuevos aprendizajes	52	2.83	.760
La utilización de la WQ ha contribuido a mi formación en TIC	52	2.58	.848
Me gusta cómo se trabajan los contenidos con los planteamientos de la WQ	52	2.23	.877
El tiempo que requiere la WQ me parece adecuado	52	1.92	.882
Me ha gustado la experiencia con el uso de WQ para esta actividad	51	2.18	.888
La WQ me ha permitido tener más autonomía en el control de mi	52	2.40	.934

aprendizaje			
Grado de satisfacción general con el uso de Web Quest	49	2.45	.765

Por su parte, los ítems que obtienen puntuaciones medias más bajas son los referidos a la introducción (es atractiva y motivadora) y la claridad con la que queda expuesta la tarea, con unos valores medios de 2.35 y 2.49 puntos sobre cuatro, respectivamente.

La segunda dimensión analiza la utilidad que los estudiantes han encontrado en el Aula Virtual y los recursos que hemos empleado de la misma para el diseño del EVEA, siendo la herramienta *Tareas* la que mejor valoración de los estudiantes obtiene, con una puntuación media de 2.76 puntos, frente al *Foro*, el cual es valorado con 2.04 puntos de media.

En la última dimensión destinada a conocer la opinión de los estudiantes en lo que a la implementación real de la WebQuest en el aula se refiere, destaca cómo el ítem referido a la idoneidad del tiempo que requiere la realización de la WebQuest es el que menor puntuación media obtiene ($\bar{X}=1.92$), mostrando los estudiantes su desacuerdo a este respecto. Por otro lado, no es un dato que nos sorprenda, ya que la tarea propuesta en esta primera experiencia superó en tiempo el que estaba destinado para la realización de la actividad inicial. Ahora bien, nos ha sido grato constatar cómo los estudiantes realizan una valoración positiva en cuanto a la utilidad de la WebQuest para la adquisición de nuevos aprendizajes ($\bar{X}=2.83$).

Finalmente, queremos destacar que los resultados más destacables de este trabajo no radican exclusivamente en la valoración realizada por los estudiantes, sino en las oportunidades que esta nos brinda para mejorar los recursos didácticos virtuales que estamos diseñando y elaborando dentro del proyecto, aún en desarrollo.

4. CONCLUSIONES

La inclusión de las TIC en las aulas es considerada, en demasiadas ocasiones, como un problema y obstáculo del que se desea escapar, o bien, como una solución inmediata a los cambios devenidos con el EEES. Consideramos que ninguna de las dos posturas es correcta, ya que, si bien las TIC en la actualidad ya forman parte indisoluble de los procesos educativos, estas deben ser incluidas en las aulas teniendo en cuenta las condiciones de los contenidos a transmitir, los espacios y tiempos en los que se van a implementar, y como no, las características de los usuarios para los que están destinadas.

Ese es el propósito del proyecto de innovación que estamos desarrollando desde el Departamento de Métodos de Investigación y Diagnóstico en Educación de la Universidad de Murcia: crear materiales didácticos digitales que sean pedagógicamente significativos para los estudiantes, ofreciéndoles la ocasión de autogestionar su aprendizaje, desarrollar competencias y adquirir nuevos conocimientos.

La experiencia que hemos presentado en este trabajo es sólo el inicio del proyecto, y por tanto nos ha de servir como una fuente inestimable de mejora de los recursos y entornos de aprendizaje diseñados. Para ello se ha tenido en cuenta, tanto los datos recogidos de forma cuantitativa, como los datos cualitativos.

Concretamente, los cambios introducidos en busca de la mejora del recurso se han visto reflejados en la presentación de la WebQuest, las características del foro y el tiempo estimado para la realización de la tarea, ya que estos aspectos son los que suponen una mayor dificultad para facilitar el aprendizaje de alumno.

En este sentido, se pretende diseñar una WebQuest con un menor número de enlaces que permita al alumnado el acceso a un limitado y reducido número de ejemplos, con una información directa y concreta, pues se pudo constatar con los resultados obtenidos que el disponer de muchos enlaces hace que el alumno consulte cada una de esos enlaces y no sepa discernir la información relevante de la prescindible, con lo cual el tiempo invertido para la realización de la actividad se ve incrementado considerablemente con respecto a la planificación inicial.

Por tanto, esta primera modificación implica, por sí misma, la reducción del tiempo empleado en la realización de la tarea al no requerir tanto esfuerzo por parte del estudiante consultando diferentes enlaces. Ahora bien, para lograr esta disminución del tiempo dedicado por el estudiante a la actividad, también se contempla la posibilidad de reducir el número de cuestiones planteadas o incluso el volumen de trabajo solicitado para cada cuestión, lo que puede permitir al alumnado sentirse más autónomo en su aprendizaje, dedicando más tiempo a la reflexión sin presiones ni sobrecargas.

Finalmente, lograr un foro más eficaz exige contar con un número de participantes más limitado, ya que cuando hay un número de participantes muy elevado, el hilo de la conversación se pierde y crea mayor desorientación en el alumnado, el cual comienza a tener la sensación de que no está haciendo lo correcto. Sin embargo, esta reducción de participantes no siempre es posible, ni su eliminación se plantea como una posibilidad, ya que una actividad como la WebQuest requiere de ese trabajo colaborativo del grupo para que cada uno construya su aprendizaje a partir de los

comentarios y reflexiones que va extrayendo de ese trabajo. Por ese motivo, consideramos que la medida a tomar está encaminada a una moderación del foro más firme con el fin de reconducir el tema que nos ocupa en ese momento y que las conclusiones y los comentarios no se desvíen de los objetivos marcados a la hora de incluir la WebQuest en nuestra asignatura.

Finalmente, destacar que los resultados obtenidos nos han permitido modificar las WebQuest que estamos diseñando en el momento actual e incluir las mejoras señaladas. Concretamente, ya hemos tenido la ocasión de llevar al aula una de estas “nuevas” WebsQuest al aula para la impartición de una asignatura del Máster en Psicología de la Educación de la Universidad de Murcia, la cual está ofreciendo resultados muy positivos, tanto en la valoración que hacen del recurso concreto, como de la metodología empleada.

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguaded, J.I., Domínguez, G., López Meneses, E. & Infante, A. (2009). Web 2.0. Un nuevo escenario de inteligencia Colectiva. En Aguaded, J.I. & Domínguez, G. (Coords.). *La Universidad y las tecnologías de la información y el conocimiento. Reflexiones y experiencias*. (pp. 55-69). Sevilla: Mergablum
- Barba, C. (2008). La webquest, una metodología de futuro. *Quaderns Digitals*, 51.
- Cataldi, Z. (2005). Evaluación de programas hipermedia educativos de producto final y en un contexto similar al de aplicación. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 4 (2), 27-52.
- Correa, J.M. (2004). *Revista Currículum*, 17, 171-186.
- Díez Gutiérrez, E.J. (2006). El uso de webquest en la docencia universitaria: el aprendizaje colaborativo en red – Entorno WQ, *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 5 (2), 397 407. Disponible On-Line: http://www.unex.es/didactica/RELATEC/sumario_5_2.htm
- García Sanz, M.P. (2003). *La evaluación de programas en la intervención socioeducativa*. Murcia : D.M.
- Garrison, D.R. & Vaughan, N.D. (2008). *Blended learning in higher education. Framework, principles and guidelines*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Hinojo, F.J., Aznar, I. & Cáceres, M.P. (2009). Percepciones del alumnado sobre el blended learning en la universidad. *Comunicar*, 33 (XVII), 165-174.

- Imbernón, F., Silva, P. & Guzmán, C. (2011). Competencias en los procesos de enseñanza-aprendizaje virtual y semipresencial. *Comunicar*, XVIII (36), 107-114.
- Lorenzo, M; Trujillo, J.M. & Morales, O. (2008). Los equipos directivos de educación primaria ante la integración de las TIC. *Píxel-Bit*, 33, 91-110.
- Mirete, A.B. & García-Sánchez, F.A. (2011). Webs Didácticas en la enseñanza universitaria: aproximación a la percepción de los estudiantes y su relación con el rendimiento académico. *Trabajo Fin de Máster*. Murcia: Universidad de Murcia.
- Mirete, A.B., García-Sánchez, F.A. & Sánchez-López, M^aC. (2011). Implicación del alumnado en la valoración de su satisfacción con las Webs Didácticas. *EduTec-e. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 37. Disponible On-Line http://edutec.rediris.es/Revelec2/Revelec37/implicacion_alumnado_valoracion_satisfaccion_webs_didacticas.html
- Rodríguez, J.L. & Escofet, A. (2006). Aproximación centrada en el estudiante como productor de contenidos digitales en cursos híbridos. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 2 (3), 20-28.
- Salinas, J., Pérez, A. & De Benito, B. (2008). *Metodologías centradas en el alumno para el aprendizaje en red*. Madrid: Editorial Síntesis
- Snart, J.A. (2010). *Hybrid Learning. The perils and promise of blending online and face-to-face instruction in higher education*. California: ABC CLIO.

NOTAS

1.- Proyecto de Innovación Docente titulado *El uso de la WebQuest para la construcción del aprendizaje en entornos virtuales*. Este proyecto está financiado por el Vicerrectorado de Estudios, dentro de la Convocatoria de Ayudas para el curso 2011/2012 para promover la enseñanza en red, y dirigido por D. Francisco Alberto García Sánchez.