

Aprendizaje socioconstructivo en la red a través de Webquest y Moodle

ENRIQUE JAVIER DÍEZ GUTIÉRREZ. PROFESOR UNIVERSIDAD DE LEÓN (ESPAÑA)
enrique.diez@unileon.es

Resumen: En esta comunicación presento una experiencia de utilización de las Nuevas Tecnologías en el contexto de formación inicial de la Universidad de León del futuro profesorado de educación no universitaria. La experiencia desarrollada se ha basado en la utilización de la modalidad denominada "Webquest" y Moodle como estrategia docente y de aprendizaje. Se han diseñado todos los temas de una asignatura de la carrera de formación del profesorado a través de webquest. De esta forma se ha facilitado su utilización como metodología docente de enseñanza a la vez que como estrategia de aprendizaje de su utilización y aplicación a la práctica profesional futura del alumnado de esta asignatura. La experiencia ha sido un éxito rotundo.

Abstract: This paper presents details of experiences of using new technologies in the context of the pre-service training of school teachers at the University of Leon. The trial undertaken was based on the use of the approach termed "WebQuest" and Moodle as a teaching and learning strategy. All of the topics to be covered in one course in the teacher-training degree were designed to be taught through webquests. In this way, their use as a teaching methodology was facilitated simultaneously with their being made available as a learning strategy so that they could be used and applied in the future professional practice of the students following the course. The trial was a resounding success.

Palabras clave: Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), Moodle, Webquest, Aprendizaje Combinado, Sistemas De Gestión de Contenidos, innovación didáctica.

Keywords: European Higher Education Area (EHEA), Moodle, Webquest, Blended-Learning, Content Management Systems, didactic innovation

Introducción

Esta experiencia de innovación didáctica se inserta en el marco del nuevo Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), donde el protagonismo del alumnado y el tiempo para desarrollar su trabajo personal se configura como un elemento docente sustancial. En este sentido, el **objetivo** fundamental de las WebQuest es lograr que los estudiantes hagan buen uso de ese 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. Los estudiantes tienen hoy, como nunca antes, la posibilidad de consultar fuentes primarias de información y conocer diferentes puntos de vista sobre un mismo hecho. El profesorado en las aulas nos convertimos en una fuente más, entre otras, de la información a la que tienen acceso en su proceso de formación.

Internet es como una gran biblioteca de Babel. Es una fuente de conocimiento escolar pero enormemente caótica y contradictoria a veces. En internet existe una gran cantidad de recursos que están a nuestro alcance. Los contenidos publicados en Internet, en especial los producidos por profesionales, son el reflejo de conocimientos e informaciones recientes. Pero la saturación de información en la red se puede convertir en una cacofonía de voces que más que ayudar a los alumnos y a las alumnas, muchas veces tiende a confundirles. En Internet los alumnos y las alumnas encuentran un ambiente atractivo, interactivo y muy rico, pero también un ambiente propicio a la dispersión donde el alumno o la alumna pueden perderse en un mar de datos sin ninguna relevancia que no añaden calidad pedagógica, ni justifican el uso de Internet en el aula. Por eso se han elegido las WebQuest¹ como herramientas didácticas de primera magnitud.

Pero estas herramientas se han integrado en un programa gestor de contenidos, como es el Moodle que, además ser software libre permite organizar y gestionar el proceso de aprendizaje con un número alto de alumnado como es el que tenemos en las aulas de las Facultades de Educación en las universidades españolas.

Moodle² (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment), que significa entorno de aprendizaje dinámico orientado a objetos y modular y se define como un sistema de gestión de cursos –un paquete de software diseñado para ayudar al profesorado a crear fácilmente cursos de calidad en línea– (Dougiamas, 2002), es un CMS (Content Management Systems), una plataforma especializada en contenidos de aprendizaje. La versión 1.0. apareció en agosto de 2002. Hoy va camino de convertirse en un estándar de plataforma educativa virtual, con usuarios tan prestigiosos como la británica Open University, con 180.000 estudiantes. Está presente en más de 146 países y se ha traducido a 70 idiomas.

Esta plataforma parte de un modelo pedagógico constructivista social que inspira las características generales del entorno y todas sus funcionalidades. Y enfatiza los aspectos activos y participativos del proceso de enseñanza-aprendizaje a través de diversas herramientas de comunicación frente a otras plataformas, más centradas en la distribución de contenidos. Pero también tiene en cuenta el modelo de Aprendizaje Combinado o B-Learning³, puesto que hoy día, nadie duda que la formación se debe basar en el aprendizaje combinado, tras el descalabro de los cursos "milagro" basados únicamente en CD-ROM o en plataformas poco (o nada) colaborativas. Con esto no queremos decir que los cursos 100% virtuales no funcionen; sin embargo, para que lo hagan eficientemente tienen que darse una serie de condiciones muy concretas, tanto en la motivación de los participantes como en las herramientas pedagógicas utilizadas.

¹ Las WebQuest fueron desarrolladas inicialmente en la Universidad de San Diego (1995) por Bernie Dodge, profesor de tecnología educativa en la Universidad de San Diego, con la colaboración de Tom March para ayudar a los profesores y profesoras a integrar el poder de Internet con el aprendizaje de los estudiantes.

² El programa Moodle fue iniciado en 1999 por Martin Dougiamas, técnico de la Curtin University of Technology (Australia) con formación académica en informática y educación.

³ El B-Learning (blended learning; formación combinada en castellano), es una modalidad de enseñanza-aprendizaje semipresencial que incluye tanto formación presencial como E-learning. Este modelo de formación hace uso de las ventajas de la formación 100% on-line y la formación presencial, combinándolas en un solo tipo de formación que agilizan la labor tanto del formador o formadora como del estudiante.

El Aprendizaje Combinado trata de diseñar una combinación de presencialidad acorde con las necesidades de formación y el contexto geográfico, social, temporal... con el uso de herramientas virtuales.

Partes de las WebQuest

Pues bien, esta integración pedagógica de Webquest y Moodle ha permitido diseñar las actividades de aprendizaje como proyectos de investigación guiados, con recursos de Internet que tienen en cuenta el tiempo del alumnado universitario dándole un componente interactivo con el CMS al permitir foros para realizar consultas, debates, espacio para la inclusión de materiales docentes y una serie de módulos para llevar a cabo actividades didácticas interactivas y cooperativas en la propia red como: diarios, wikis, glosarios, talleres, cuestionarios, etc..

Las WebQuest diseñadas para desarrollar los temas de estas asignaturas se componen todas de las seis partes esenciales de toda webquest: Introducción, Tarea, Proceso, Recursos, Evaluación y Conclusión.

La finalidad de las **introducciones** es triple: por una parte, facilitar al alumnado una información inicial muy sintética del tema en torno a la cual va a girar la webquest; por otra parte, darle una orientación sobre lo que le espera en el desarrollo de la misma; y, por último, tratar de suscitar su interés y motivación, bien relacionándola con sus experiencias pasadas o metas futuras como profesionales de la educación (aprendizaje significativo), bien motivándole al ver que es importante por sus implicaciones, ya que pueden desempeñar un papel o realizar algo útil y provechoso para su futuro laboral.

Por eso, todas las introducciones de las webquest se han diseñado siguiendo un proceso de simulación de incorporación a un futuro claustro de profesorado en un centro educativo. Cada una de las webquest supone una tarea necesaria para incorporarse a este claustro de profesores y profesoras. Terminar cada una de ellas implica dar un paso más, imprescindible y necesario, para incorporarse a la plantilla de este equipo docente. Se simula así un proceso de selección de profesorado a lo largo de toda la asignatura, siendo la conclusión el entrar a formar parte del centro educativo.

Las **tareas** desarrollan de forma minuciosa las actividades que los estudiantes deberán haber llevado a cabo al final de cada WebQuest. Las primeras webquest desarrollan la tarea de una forma más minuciosa y pormenorizada, dejando progresivamente mayor libertad para su realización, a medida que se tiene más destreza en su realización. El producto final de cada tarea se puede ver plasmado en diferentes formatos: una presentación multimedia, una exposición verbal, un documental videográfico, construir una página Web o realizar su propia Webquest.

La tarea es la parte más importante de una WebQuest y existen muchas maneras de asignarla. Bernie Dodge, en su "Tareonomía del WebQuest: Una taxonomía de las Tareas" describe los 12 tipos de tareas más comunes y se sugieren algunas formas para optimizar su utilización.

Las *tareas de repetición* piden a los estudiantes que absorban algún tipo de información y que demuestren luego haberla entendido. La pretensión de aquellas que se desarrollan en estas webquest es la lectura de fuentes de información alternativas a las ofrecidas en clase.

Las *tareas de recopilación* consisten en tomar información de varias fuentes y ponerla en un formato común. Familiariza a los estudiantes con el conocimiento de una

serie de contenidos y les permite organizar, dividir y parafrasear la información tomada de varias fuentes en diversidad de formas.

Las *tareas de misterio* buscan atraer a los estudiantes hacia un tema encubriéndolo dentro de un acertijo o una historia detectivesca. Dado la edad de los estudiantes universitarios, aunque suelen captar y mantener el interés, no las hemos utilizado de forma habitual en este espacio de aprendizaje en red. No obstante, una modalidad específica de estas tareas de misterio, las “cazas del tesoro” que se basan principalmente en responder preguntas a partir de buscar información en webs concretas, sí se han introducido algunas.

Las *tareas periodísticas* requieren que los estudiantes actúen como reporteros para investigar un tema concreto en la calle. Las tareas que se han propuesto en este sentido (webquest 2) incluyen el diseño de una muestra representativa, la construcción de instrumentos de investigación (cuestionarios, entrevistas, etc.), así como la recogida de datos a través de esos instrumentos de investigación y la organización de la información resultante, así como su interpretación y presentación en forma de informe sintético de las conclusiones.

Las *tareas de diseño* proponen a los estudiantes crear un producto o plan de acción que cumpla con una meta pre-determinada y funcione dentro de restricciones pre-establecidas. Este es el caso de la reelaboración del curriculum o de un proyecto educativo (webquest 4) que implican las tareas sobre la reconstrucción del curriculum desde una perspectiva intercultural.

Las *tareas creativas* se centran en que los estudiantes produzcan algo dentro de un formato determinado (p.e. una obra de teatro, un documental artístico, una obra satírica, un juego, una dinámica de grupo, una simulación, etc.). Estas tareas son mucho menos predecibles y sus resultados finales más indefinidos que las tareas de diseño. Por eso, los criterios de evaluación para estas tareas han enfatizado la creatividad y auto expresión.

Las *tareas de construcción de consenso* buscan que, en la medida de lo posible, se articulen, consideren y acomoden diferentes puntos de vista sobre un tema concreto. Esto implica la exigencia de un trabajo cooperativo por parte del grupo de alumnado que está desarrollando la webquest en cuestión.

Las *tareas de persuasión* exigen que los estudiantes desarrollen una argumentación convincente que se base en lo que han aprendido. La mayoría de las webquest propuestas incluyen la presentación ficticia ante un supuesto equipo directivo en clase, como si fuese un tribunal, ante el que uno tiene que examinarse, puesto que es quien le va a seleccionar para un puesto de trabajo de profesora o profesor.

Las *tareas de autoconocimiento* buscan lograr un mayor conocimiento de sí mismo, conocimiento que pueda ser desarrollado por medio de una exploración guiada de recursos en línea y fuera de ella. La primer webquest centra mucho la tarea propuesta en esta línea, puesto que la interculturalidad implica las propias actitudes, por lo que es necesario previamente conocerlas y conocerse a sí mismo.

Las *tareas analíticas* piden que los estudiantes observen cuidadosamente una o más cosas y encontrar similitudes y diferencias con el objeto de descubrir las implicaciones que tienen esas similitudes y diferencias. La mayoría se han centrado en buscar las relaciones de causa y efecto entre variables y discutir su significado.

Las *tareas de emisión de un juicio* presentan al estudiante una serie de alternativas ante un tema y se le solicita clasificarlas o valorarlas, o tomar una decisión informada entre un número limitado de opciones.

Las *tareas científicas* se han basado en el método científico en el campo de las ciencias sociales, potenciando la investigación de corte más cualitativo, aunque sin olvidar la de orientación cuantitativa.

El **proceso** de cada webquest describe los pasos que el estudiante debe seguir para llevar a cabo la tarea propuesta, incluyendo una serie de enlaces necesarios para realizar cada paso. En la mayoría de los procesos, se han contemplado estrategias para dividir las Tareas en Subtareas y describir los papeles a ser representados o las perspectivas que debe tomar cada estudiante. La descripción del proceso ha tratado de ser relativamente corta y clara.

Los **recursos** consisten en una lista de sitios Web que como profesor responsable de la asignatura he ido localizando para ayudar al estudiante a completar la tarea. Estos han sido seleccionados previamente para que el estudiante pueda enfocar su atención en el tema, en lugar de navegar a la deriva. Se ha puesto especial cuidado en ofrecer el mayor número posible de recursos valiosos, actuales y contrastados que orienten en la realización de la tarea, de tal forma que sean por sí mismos lo suficientemente atractivos y motivantes para “enganchar”.

La **evaluación** intenta que los criterios sean ser justos, claros, consistentes y específicos para el conjunto de tareas. Se ha aplicado una plantilla de evaluación a partir de las plantillas clásicas de evaluación que existen en las webquest más habituales. Los criterios que se han pormenorizado en la plantilla ofrecen retroalimentación específica y formativa a los estudiantes sobre las tareas realizadas y el proceso, indicándoles cuáles son los criterios de calidad que se aplica en su evaluación.

Por último, la **conclusión** expone sintéticamente las capacidades que se espera hayan alcanzado los estudiantes realizando la webquest, de tal forma que les ofrezca información de las pretensiones y objetivos últimos que se intentaba conseguir con su realización. Esta parte les sirve especialmente al alumnado que está formándose como futuro profesional de la enseñanza, ofreciéndole un proceso de metacognición muy valioso sobre las pretensiones de la actividad.

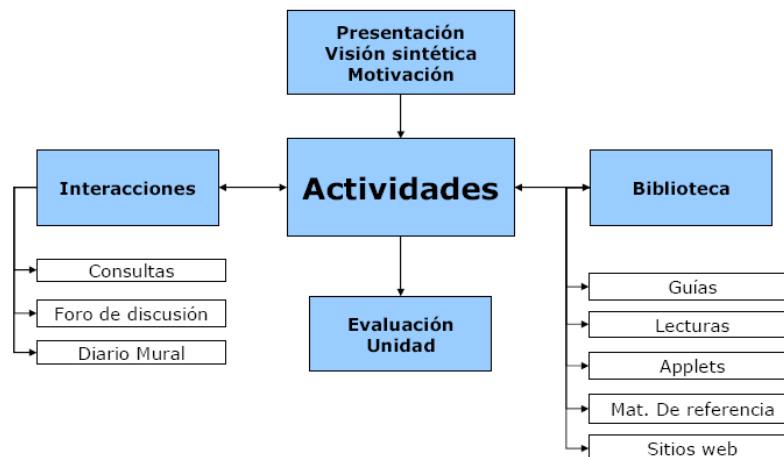
Integración en Moodle

Las Webquest se han integrado en Moodle. Moodle permite la organización del curso en diferentes formatos: por temas, semanal o social. El formato es la estructura visual del curso, el modo de presentación de la información y la manera de organizar las actividades didácticas. Tal y como apunta Onrubia (2005), al diseñar el entorno virtual de aprendizaje, no sólo se han de tener en cuenta los contenidos a transmitir, sino también las formas de organización de la actividad conjunta del alumnado y el profesorado. En este curso se ha elegido la estructura por temas o unidades didácticas.

Las unidades temáticas poseen la estructura mostrada en el gráfico anterior. El eje organizador de una unidad es el conjunto de actividades en torno a una o varias Webquest. La figura muestra la estructura de una unidad de enseñanza, compuesta por una entrada, un conjunto de actividades y una evaluación de salida. Las actividades se organizaron, a su vez, en semanas y días, calculando que la actividad diaria fuese posible en una hora y media de trabajo, más o menos.

Moodle integra los espacios virtuales, los materiales de aprendizaje, las herramientas de comunicación y de trabajo colaborativo y las utilidades de gestión educativa. La Interfaz de Moodle es un navegador de tecnología sencilla, ligera, eficiente y compatible. Lo cual permite que la plataforma este diseñada de manera modular, y permite un gran flexibilidad para agregar (y quitar) funcionalidades en muchos niveles.

Estructura de una unidad



Proceso de creación de las WebQuests

Quizás lo más interesante de este modelo o estrategia es que se puede asumir sin grandes costes, ni económicos, ni de recursos, ni de tiempo, la generación de materiales de aprendizaje destinados al alumnado utilizando la información y servicios disponibles en Internet.

Las webquest no requieren la utilización de software complejo ni especializado de creación de programas multimedia. Además, una vez construida es relativamente fácil actualizarla y darle una nueva connotación acorde con las necesidades del currículo o de los estudiantes. B. Dodge (2002) ha creado una guía para el diseño de webquest que se muestra en el gráfico. En este sentido es de destacar que ya existen plantillas o formatos tipos según el modelo de webquest que se quiera realizar.

Este espacio virtual basado en WebQuest (ABRE-WQ), sólo ha requerido aprender a utilizar algunas nuevas herramientas: un programa de diseño de páginas web (Front Page), un programa de transferencia de ficheros (Firezilla), así como programas de fotografía, de conversión a formato pdf y de tratamiento gráfico para elaborar algunos materiales y documentos que se ofrecen como consulta. Aunque existen programas, como el php webquest, para diseñar automáticamente las Webquest, se ha elegido el Front Page, porque permite una mayor complejidad en la anidación de webs, una mayor libertad en su diseño y es un programa mucho más potente para el diseño de páginas web.

El método de aprendizaje y desarrollo de estas asignaturas a través de Webquest supone un proceso de trabajo cooperativo, en el que cada persona es responsable de una parte y debe asumir un papel específico o un punto de vista en la resolución de la tarea. Obliga a la utilización de habilidades cognitivas de alto nivel y prioriza la transformación de la información frente a la búsqueda de la misma. Además, se construyen con base en recursos preseleccionados por el profesor. De esta forma se ha asegurado que los estudiantes invertirán su tiempo en usar la información, no en buscarla. En resumen, las WebQuest se han concebido como actividades didácticas que proponen tareas factibles y atractivas para los estudiantes y un proceso para realizarlas durante el cual, los alumnos y las alumnas analizan, sintetizan, comprenden, transforman, crean, juzgan y valoran, crean nueva información, publican, comparten, etc.

Aportaciones de esta innovación

El **trabajo por proyectos** que implican las webquest fomenta entre los estudiantes un tipo diferente de aprendizaje, centrado en sus propias motivaciones, donde los propios alumnos y alumnas se cuestionan un estudio, hacen una búsqueda de información, reelaboran esta información y la sistematizan. Por eso las WebQuest son una estrategia didáctica en la que el alumnado es el que realmente construye el conocimiento que luego va a aprender.

Otra característica que define a las webquest es su orientación claramente **constructivista**. Suponen, no una mera repetición del aprendizaje, sino un proceso de construcción activo en el que se ponen en juego procesos cognitivos superiores: transformación de información de fuentes y formatos diversos, comprensión, comparación, elaboración y contraste de hipótesis, análisis-síntesis, creatividad, etc. El alumno y la alumna desempeñan un papel central en la mediación y el control del aprendizaje. Enfatizan la exploración de fuentes alternativas de información, la comprensión y la solución de problemas.

Dentro de esta línea, se proporcionan **“andamios” cognitivos** para que los estudiantes desarrollen habilidades más allá de su capacidad actual. Las instrucciones y herramientas que proporciona una WebQuest en el apartado de proceso y el trabajo en equipo contribuyen a que los estudiantes puedan realizar tareas que, en solitario, no serían capaces de hacer. Dentro de la webquest los estudiantes encontrarán los *Scaffolds* o apoyos, soportes, “andamios” en lenguaje constructivista, un concepto muy relacionado con el de Zona de Desarrollo Próxima de Vygotski. Son aquellos elementos que ayudaran al alumnado en el desarrollo de su tarea, “una estructura temporal que proporciona ayuda en puntos específicos del proceso de aprendizaje. Se trata de ayudarles con subtareas específicas guiadas por el profesor (los andamios) para adquirir, procesar y producir información. Si se plantea a los estudiantes realizar una entrevista, la webquest tiene una documentación o actividad de apoyo para que el alumno o la alumna sepa lo que son las entrevistas, como realizarlas...., si se pide que se haga una presentación gráfica o un póster como producto final, el alumnado encontrará ejemplos, pistas y estrategias de cómo poder realizar su tarea.

Se parte del constructivismo como construcción de andamios o apoyos de conocimiento. Al igual que en la construcción de un edificio, se van poniendo andamios a medida que se va construyendo y, cuando el edificio se va sustentando por sí mismo (es decir, cuando los estudiantes ya tienen cierta autonomía) se van quitando los

andamios. Es como el proceso de socialización, a medida que las personas vamos creciendo, ya no necesitamos tantos apoyos, como al inicio de nuestro proceso de aprendizaje. Los *Scaffolds* se basan en el proceso que hace el alumnado y para poderlo ayudar le tenemos que proporcionar el apoyo necesario.

Se ha comprobado que las WebQuest **incrementan la motivación**, el interés, la dedicación a la tarea y, por tanto, los resultados de aprendizaje de los estudiantes. El hecho de que los estudiantes tengan que realizar una tarea real o solucionar un problema del mundo real, ya no de un “juego escolar”. Además, para realizar una WebQuest es necesario utilizar recursos reales de la Internet: periódicos, revistas, artículos científicos, museos virtuales, enciclopedias, etc. También hay que tener en cuenta que el producto realizado implica una repercusión pública o, incluso, un cambio social: publicarla en la red para que otras personas puedan conocerla, enviarla a personas reales para que den su opinión y la evalúen, enviarla a representantes políticos para que tomen conciencia del problema o actúen en consecuencia, ponerla en conocimiento de la opinión pública mediante la prensa local, etc. Se trata, en suma, de no quedarse en el “juego escolar” y dar sentido y finalidad al esfuerzo del alumnado.

Las tareas más complejas exigen trabajar en grupo, en donde cada miembro del grupo tiene un rol determinado, juega un papel concreto, y simulando este rol, debe iniciar su investigación y trabajo. En este caso, el trabajo que realiza cada miembro del grupo no lo hace de forma individual, debe ponerlo en común con el grupo, debe aprender a ponerse de acuerdo, a colaborar y participar, en definitiva, con las webquest, el alumnado aprende a **trabajar cooperativamente**. Es más, en el grupo todo el mundo es necesario: estas WebQuest refuerzan la autoestima de los estudiantes porque promueven la cooperación y la colaboración entre ellos y ellas para resolver una tarea común.



Además, al estar integradas en Moodle permite establecer una comunicación interpersonal entre los participantes, los facilitadores, participantes y facilitadores. Metodológicamente es el aspecto más importante y definitorio de esta plataforma. Esta función constituye uno de los pilares fundamentales de esta metodología, ya que posibilita el intercambio de información, el diálogo y la discusión entre todas las personas implicadas en el proceso de aprendizaje.

Como valoración general de la experiencia, queremos destacar los siguientes aspectos:

- La alta estructuración de la plataforma permitió una planificación detallada del curso completo, lo que facilitó la organización a medio y largo plazo del trabajo de todos los agentes participantes.
- Complementariamente, la flexibilidad del entorno hizo posible ir revisando e introduciendo cambios y aspectos no previstos para ir adaptándolo a la dinámica del curso global.

- Facilita el uso del trabajo independiente como método de aprendizaje y de la autopreparación como forma factible de utilizar desde el puesto de trabajo o estudio. Lo cual estimula y promueve una mayor independencia cognoscitiva y garantiza una participación más consciente en el proceso de aprender, al tener la posibilidad de que si se equivoca puede o tiene más opciones para reintentar el proceso de aprendizaje.
- Uno de los principales aspectos en los que es necesario profundizar, es, tal y como señalan Gisbert, Adell, Rallo y Bellver (1998), la revisión de los roles clásicos tanto del profesorado como del alumnado, para adaptarlos a las características de la utilización de espacios virtuales de enseñanza-aprendizaje.
- Aumenta la posibilidad de consulta bibliográfica a partir de la utilización de fuentes no impresas, materiales didácticos y medios audiovisuales, entre ellos, video y televisión, y otros recursos como el correo electrónico y las redes de Internet.
- Permite a los estudiantes conocer cuales son sus resultados en el aprendizaje de forma inmediata, lo cual implica un aumento de su motivación y trazarse nuevas estrategias y estilos para aprender, en caso de verificar insuficiencias en el proceso de aprendizaje.
- Otro de los aspectos de interés en Moodle es el apoyo que proporciona a las tareas docentes presenciales de gestión de horarios, plazos, entrega de trabajos o ejercicios, calificación y retroalimentación, etc, característica que permite la dedicación del profesorado a tareas más relevantes desde el punto de vista didáctico. Antes, los estudiantes entregaban sus trabajos en papel. El profesor o la profesora debían tener una lista de quién había entregado y cuándo, y el alumnado debía buscar al profesorado para darle el trabajo. Con Moodle, el sistema registra la fecha de envío del trabajo, marcando los que se entregan fuera de plazo. El profesor selecciona al alumno en la lista para ver cuándo entregó el trabajo y acceder a él, pinchando en un enlace, corregirlo y ponerle nota que, automáticamente, pasan al libro de calificaciones del estudiante, que puede consultar. Además, se le envía la nota por correo electrónico.
- Todas las actividades evaluativas como el diario, chat, foro, lista de discusión, le permiten al profesorado conocer los estudiantes que participan activamente en el proceso y quiénes no, ayudarlos en el seguimiento a la autoevaluación del aprendizaje que hace el estudiante y darles feedback.
- Además las actividades diseñadas con el sistema Moodle permiten la autoevaluación, la coevaluación y la heteroevaluación, rectificar errores (pues el alumno o alumna concreta ve en qué está fallando), por lo que consideramos que cumple con las funciones de la evaluación (instructiva, educativa, de diagnóstico y de control).

Conclusión

En conclusión, el uso de la integración de las webquest esta plataforma en la capacitación es extremadamente positivo. Gestionar las actividades, prácticas y ejercicios semanales de 150 alumnos y alumnas en formación hubiera sido

completamente imposible sin el soporte de una plataforma flexible y sencilla de utilizar como Moodle. Su diseño modular permite incorporar funcionalidades a medida que son necesarias y esa es la línea de trabajo futuro del equipo docente: combinar las actividades didácticas presenciales con las actividades online en la medida en que estas últimas aporten ventajas operativas o formativas a los estudiantes y faciliten el trabajo docente y de gestión del profesorado.

Esta integración de dos herramientas esenciales en la docencia es un complemento imprescindible de la formación presencial o semipresencial. Algunas actividades se realizan mejor en una plataforma que en clase, por falta de tiempo por ejemplo, y otras serían imposibles de hacer de otro modo. La reforma de la docencia, inherente a la armonización docente mundial, que da gran importancia a la tutoría, el trabajo en grupo y las actividades autónomas de aprendizaje potenciará aún más su uso.

No obstante no tiene sentido una educación exclusivamente virtual. El *Massachusetts Institute of Technology* publica en la Red los contenidos de sus cursos, pero el propio MIT indica que simplemente leyendo esta información no se obtiene una "educación MIT". El valor añadido es la interacción estudiante-profesorado. A pesar de todos los avances, la relación personal sigue siendo la base y el método más eficaz. Un docente no es un busto parlante sustituible por un ordenador.

Moodle simplemente es una extensión de esta interacción: permite una gestión más eficaz del tiempo, con mayor comunicación e interactividad. Es un complemento que nos lleva a nuevas formas de docencia, en la que lo importante no son tanto las horas de clase presencial, sino el trabajo personal y colaborativo del alumnado.

The screenshot displays a Moodle course interface for 'Educación y Diversidad Sociocultural'. The main content area features two topics:

- Tema 4.- NUESTRA VISIÓN DE LA DIVERSIDAD**
 - Nuestra concepción de la diversidad cultural, la desigualdad social y la intervención educativa ante la diversidad sociocultural. La diversidad sociocultural en el contexto del Sistema Educativo español: datos y tendencias.
 - Tarea 1. "Nuestra" visión sobre "los otros": estereotipos y prejuicios: WEBQUEST "Las expectativas"
 - Tarea 2. La situación actual de la educación intercultural: datos y tendencias: WEBQUEST "Los hechos".
- Tema 5.- PARADIGMAS DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL**
 - Modelos educativos y pautas de actuación sobre diversidad sociocultural.
 - La innovación en la educación para la diversidad social y cultural: propuestas de modelos y proyectos de educación

The right sidebar contains several widgets: 'Novedades' (with a link to 'Añadir un nuevo tema...'), 'Eventos próximos' (stating 'No hay eventos próximos'), 'Calendario' (showing a calendar for October 2006), and 'Actividad reciente' (showing activity from October 23, 2006).

Bibliografía

- ADELL, J. (2004). Internet en el aula: las WebQuest. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 17. <http://www.uib.es/depart/gte/edutec-e/revelec17/adell_16a.htm>. [Consulta 20/04/2009].
- ALVIR, M. R.; Villamide Díaz, M.J.; Rubio, J.M y Hernández, I. (2009). Utilización de la metodología webquest como apoyo al trabajo dirigido. En Jesús Alberto Messía de la Cerda Ballesteros, Eugenio Fernández Vicente (Coords.). *Innovación educativa para la educación superior: hacia el proceso de la convergencia* (525-536). Madrid: Universidad Rey Juan Carlos, Servicio de Publicaciones y Dykinson.
- AREA MOREIRA, M. (2004). WebQuest. Una estrategia de aprendizaje por descubrimiento basada en el uso de Internet. *Quaderns Digitals*, 33. <<http://webpages.ull.es/users/manarea/webquest/webquest.pdf>>. [Consulta 20/04/2009].
- BARBA, C. (2002). "La investigación en Internet con las WebQuest". *Comunicación y Pedagogía*, 185, 62-66.
- BLUEBILL ADV. (2003), The Classification & Evaluation of Content Management Systems. The Gilbane Report, (11), 2.
- CORREA GOROSPE, J.M. (2005). La integración de plataformas de e-learning en la docencia universitaria: Enseñanza, aprendizaje e investigación con Moodle en la formación inicial del profesorado. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 4 (1), 37-48.
- DODGE, B. (2004). Four NETS for better searching. <<http://webquest.sdsu.edu/searching/fournets.htm>>. [Consulta 30/04/2009].

- DODGE, B. (2002). WebQuest design process. <<http://webquest.sdsu.edu/designsteps/index.html>>. [Consulta 05/06/2009].
- DODGE, B. (2002a). WebQuest taskonomy: a taxonomy of tasks. <<http://webquest.sdsu.edu/taskonomy.html>>. [Consulta 05/06/2009].
- DODGE, B. (1995). WebQuests: a technique for Internet-based learning. *Distance Educator*, 1, (2), 10-13.
- DOUGIAMAS, M. (2002) Interpretative analysis of an Internet-based course Constructed using a new courseware tool called moodle. (Disponible en www.moodle.org). [Consulta 05/06/2009]
- FERNÁNDEZ HIERRO, C. (2005). Són útils les webquests per desenvolupar els continguts del currículum de Física i Química?. *Revista del Professorat de Ciències de Primària i Secundària*, 1, 28-30.
- GARZO, A. 2004. Las WebQuests. Aplicaciones didácticas. *Quaderns Digitals*, 33. <http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo_id=7361>. [Consulta 30/04/2009].
- HAN, Y. (2004), Digital content management: the search for a content management system. *LibraryHiTech*, (22), 4, 355-365.
- LAMB, A. y TECLEHAIMANOT, B. (2005). A Decade of WebQuests: A Retrospective. En M. Orey, J. McClendon, & R. M. Branch, (Eds.). *Educational media and technology yearbook* (Vol 30). Englewood, CO: Libraries Unlimited. <<http://eduscapes.com/earth/lambwebquestprepub.pdf>> [Consulta 12/06/2009].
- LERIS LÓPEZ, M.D.; SEIN-ECHALUCE LACLETA, M.L. (2009). Una experiencia de innovación docente en el ámbito universitario. Uso de las nuevas tecnologías. *Arbor: Ciencia, pensamiento y cultura*, Extra 1, 93-110.
- MARCH, T. (2003). The learning power of WebQuests. *Educational Leadership*, 61, 4, 42-47.
- ONRUBIA, J. (2005, Febrero). Aprender y enseñar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento. *RED. Revista de Educación a Distancia*, monográfico 11. (Disponible en <http://www.um.es/ead/red/M2/>; Consultado el 13-01-2005).
- PALACIOS PICOS, A. (2009). Las webquest como estrategias metodológicas ante los retos de la convergencia europea de educación superior. *Pixel-Bit: Revista de medios y educación*, 34, 235-249.
- PETERSON, C., CAVERLY, D. C. y MACDONALD, L. (2003). Techtalk: Developing academic literacy through WebQuests. *Journal of Developmental Education*, 26, 3, 38-9.
- RICHARDS, C. (2005). The Design of Effective ICT-Supported Learning Activities: Exemplary Models, Changing Requirements, and New Possibilities. *Language Learning & Technology*, 9, (1), 60-79.
- SUÁREZ GUERRERO, C. (2009). Estructura didáctica virtual para Moodle. *Revista DIM*, 13. [Consulta 05/12/2009]. <<http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2934822&orden=202358&info=link>>