Universitat d'Alacant
Universidad de Alicante

Memorias del Programa de Redes-I3CE de calidad, innovación e investigación en docencia universitaria

Convocatoria
2020-21

Memòries del Programa de Xarxes-I3CE de qualitat, innovació i investigació en docència universitària

Convocatòria
2020-21

Satorre Cuerda, Rosana (Coordinación)
Menargues Marcilla, María Asunción; Díez Ros, Rocío; Pellín Buades, Neus (Eds.)

UA
UNIVERSITAT D'ALACANT
UNIVERSIDAD DE ALICANTE
Vicerectorat de Transformació Digital
Vicerrectorado de Transformación Digital
Institut de Ciències de l'Educació
Instituto de Ciencias de la Educación

Memorias del Programa de Redes-I3CE de calidad, innovación e investigación en docencia universitaria. Convocatoria 2020-21 / Memòries del Programa de Xarxes-I3CE de qualitat, innovació i investigació en docència universitària. Convocatòria 2020-21

Organització: Institut de Ciències de l'Educació (Vicerectorat de Transformació Digital) de la Universitat d'Alacant/ *Organización: Instituto de Ciencias de la Educación (Vicerrectorado de Transformación Digital) de la Universidad de Alicante*

Edició / *Edición*: Rosana Satorre Cuerda (Coord.), Asunción Menargues Marcillas, Rocío Díez Ros, Neus Pellin Buades

Revisió i maquetació: ICE de la Universitat d'Alacant/ *Revisión y maquetación: ICE de la Universidad de Alicante*

Primera edició / *Primera edición*: desembre 2021/ diciembre 2021

© De l'edició/ *De la edición*: Rosana Satorre Cuerda, Asunción Menargues Marcillas, Rocío Díez Ros & Neus Pellin Buades

© Del text: les autores i autors / *Del texto: las autoras y autores*

© D'aquesta edició: Universitat d'Alacant / *De esta edición: Universidad de Alicante*

ice@ua.es

Memorias del Programa de Redes-I3CE de calidad, innovación e investigación en docencia universitaria. Convocatoria 2020-21 / Memòries del Programa de Xarxes-I3CE de qualitat, innovació i investigació en docència universitària. Convocatòria 2020-21 © 2021 by Universitat d'Alacant / Universidad de Alicante is licensed under CC BY-NC-ND 4.0

ISBN: 978-84-09-34941-8

Qualsevol forma de reproducció, distribució, comunicació pública o transformació d'aquesta obra només pot ser realitzada amb l'autorització dels seus titulars, llevat de les excepcions previstes per la llei. Adreceu-vos a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necessiteu fotocopiar o escanejar algun fragment d'aquesta obra. / *Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra sólo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.*

Producció: Institut de Ciències de l'Educació (ICE) de la Universitat d'Alacant / *Producción: Instituto de Ciencias de la Educación (ICE) de la Universidad de Alicante*

Aquesta publicació s'ha fet seguint les directriu d'accessibilitat UNE-EN 301549:2020 / Esta publicación se ha hecho siguiendo las directrices de accesibilidad UNE-EN 301549:2020.

EDITORIAL: Les opinions i continguts dels treballs publicats en aquesta obra són de responsabilitat exclusive de les autores i dels autors. / *Las opiniones y contenidos de los trabajos publicados en esta obra son de responsabilidad exclusiva de las autoras y de los autores.*

162. WebQuest como herramienta para el fomento de metodologías activas en la asignatura de Lexicología Inglesa

Isabel Espinosa Zaragoza; Isabel Balteiro; Ekaterina Sinyashina; Iryna Mykytka; Miguel Ángel Campos; José Ramón Calvo Ferrer; Ana Cristina Cambra Paesa

Isabel.espinosa@ua.es; balteiro@ua.es; kate.sinyashina@ua.es; iryna.mykyta@ua.es; ma.campos@ua.es; jr.calvo@ua.es; cristina.cambra@ua.es

Departamento de Filología Inglesa

Universidad de Alicante

Resumen

El curso académico 2020-2021, marcado por la crisis de la Covid-19, ha supuesto un desafío para la comunidad universitaria y, en particular, para el alumnado, cuyo desempeño podría verse afectado (ej. desmotivación y falta de atención e interés) a consecuencia de las circunstancias excepcionales que estamos experimentando. En un intento de anticiparnos y contrarrestar esta situación, se recurrió a la gamificación mediante WebQuest para dinamizar e incrementar el atractivo de la sección práctica en la asignatura de Lexicología Inglesa en el Grado de Estudios Ingleses de la Universidad de Alicante. Se creó una WebQuest mediante Google Sites con un doble objetivo: por un lado, aumentar la motivación y el interés del estudiantado en un año intrínsecamente complicado y, por otro, fomentar la participación de los estudiantes en clase. Los resultados y conclusiones obtenidos a través de un cuestionario de Google Forms con 65 participantes evidencian un éxito rotundo de la WebQuest como herramienta que mejora la motivación, el interés y la participación en clase. La

WebQuest obtiene una nota media de 9,31 sobre 10 y más del 90% indica un deseo de volver encontrar gamificación en sus clases en un futuro próximo.

Palabras clave: Webquest, metodologías activas, gamificación, educación superior

1. Introducción

El proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación superior está sujeto a constantes actualizaciones para adaptarse a la realidad cambiante de la sociedad, tanto en la enseñanza de idiomas como en cualquier otra disciplina. Actualmente, debido a los desafíos derivados de la crisis de la Covid-19 que obliga a un contexto de aprendizaje híbrido, diversos problemas derivados de esta crisis pueden afectar al proceso de aprendizaje: la fatiga pandémica, la fatiga digital, problemas técnicos, la no obligación de activar la cámara durante las clases o un acceso desigual a los medios tecnológicos son solo algunos de ellos (Area-Moreira et al., 2020). Por esta razón, se decide crear una experiencia educativa innovadora mediante la implementación de una WebQuest, que permite una mejor optimización del tiempo, potencia la autonomía del alumnado, aumenta su motivación e interés y promueve la renovación de las estrategias docentes (Díez Gutiérrez, 2006; Flores-Lueg, 2015; Roig-Vila et al., 2015; Prieto Andreu, 2021). La inclusión del uso de redes sociales (TikTok) en las actividades se considera una complementación adecuada para alcanzar los objetivos de la experiencia, ya que recientes estudios en educación superior (Hayer et al., 2020; Escamilla-Fajardo et al., 2021) afirman que ayuda a promover la creatividad, la motivación y un entorno de aprendizaje inmersivo.

2. Objetivos

Incrementar la motivación, participación e interés del alumnado mediante la gamificación de las prácticas a través de una WebQuest.

3. Método

3.1. Descripción del contexto y de los participantes

Esta experiencia educativa innovadora se llevó a cabo con alumnado perteneciente a la asignatura Lexicología Inglesa del Grado en Estudios Ingleses de la Universidad de Alicante en el año académico 2020-2021. En concreto, participaron un total de 65 estudiantes, 12 hombres (18,46%) y 53 mujeres (81,54%).

3.2. Instrumento utilizado para evaluar la experiencia educativa/ Instrumento utilizado para realizar la investigación

Dos instrumentos fueron utilizados para llevar a cabo esta experiencia educativa innovadora: (1) Google Sites, donde se albergó la WebQuest y (2) un cuestionario Google Forms con preguntas de tipo Likert y dicotómicas para evaluar la experiencia educativa.

3.3. Descripción de la experiencia/ Procedimiento

La WebQuest consta de cuatro actividades relacionadas con los contenidos de la asignatura de Lexicología Inglesa (relaciones paradigmáticas y *slang*), donde la web guía a los estudiantes a realizar todas las actividades mientras los sumerge en una narrativa postapocalíptica. El escenario es el fin del mundo y el objetivo del juego es documentar la lengua inglesa, a través de las diferentes actividades prácticas, antes de que se acabe el mundo. La WebQuest contiene todas las partes prototípicas indicadas por Dodge (1997): introducción, instrucciones en cada tarea, información general para la consecución de las tareas, sugerencias de herramientas o recursos para usar y una conclusión. La consecución de cada tarea proporciona una palabra necesaria para concluir el juego, ya que esas cuatro palabras sirven como mensaje de acceso al final del mismo. Esta recompensa es similar a los PBL (Points, Badges and Leaderboards) que fomentan la motivación en la gamificación (Prieto Andreu, 2021). El estudiantado es invitado a encarnar diferentes roles (por ejemplo, investigador/a, líder/lideresa, escritor/a), que son "elementos motivacionales"

(Dodge, 1995) que contribuyen al esfuerzo colectivo y a un trabajo en equipo equilibrado.

Cada actividad garantiza un cierto nivel de libertad para fomentar la motivación y autonomía: (1) la actividad sobre polisemia permite elegir entre seis términos diferentes; (2) la actividad sobre antonimia posibilita seleccionar pares de antónimos en sus canciones favoritas; (3) la actividad de hiponimia y meronimia ofrece libertad total de elección de la temática a la hora de crear un árbol conceptual; y finalmente, (4) la última actividad insta a la definición de términos de *slang* en películas y series de televisión mediante una grabación de video de tipo TikTok. La resolución de la última actividad premia con la conclusión de la historia y enlaza de manera directa con el cuestionario de evaluación de la experiencia.

4. Resultados

Los resultados obtenidos mediante el cuestionario de evaluación de la experiencia indican que la libertad temática otorgada y la personalización de las actividades es la variable que más potencia la motivación y el interés, con la mayoría del alumnado (52, 80%) muy de acuerdo con esta afirmación. Del mismo modo, la implementación de esta metodología activa ha motivado al alumnado, ya que un 60% de participantes se muestra completamente de acuerdo y un 32,31% está de acuerdo con que la gamificación les haya estimulado y fomentado su interés en la asignatura. Solo un 7,69% se muestra neutral ante esta pregunta. Asimismo, un 73,85% de las personas encuestadas se muestra muy de acuerdo con que las actividades han sido más atractivas que las que no estaban incluidas en la WebQuest, mientras que un 21,54% se muestra de acuerdo y 4,62% ni de acuerdo ni en desacuerdo.

Tabla 1. Evaluación de la WebQuest

	Indiferente		De acuerdo		Muy de acuerdo		Total
	n	%	n	%	n	%	n
Personalización	2	3,08%	11	16,92%	52	80,00%	65

Metodología	5	7,69%	21	32,31%	39	60,00%	65
Atractivo	3	4,62%	14	21,54%	48	73,85%	65
Contexto	1	1,54%	16	24,62%	48	73,85%	65

La mayoría de participantes (65, 73,85%) indica que esta metodología ha sido muy indicada en el contexto de enseñanza híbrida en el que nos encontrábamos. Por último, los resultados apuntan a un mayor seguimiento y participación en las actividades englobadas en la WebQuest. La totalidad de las personas encuestadas realizó todas las actividades de la WebQuest, mientras que solo un 86.15% (8 hombres y 48 mujeres) realizó todas las demás actividades no englobadas en la WebQuest, pero que también contaban para nota.

En conclusión, la valoración de esta experiencia educativa innovadora es abrumadoramente positiva, con una media de 9,31 sobre 10 (8,85 hombres y 9,47 mujeres) y casi la totalidad del estudiantado (62, 95,38%) afirma querer encontrar más gamificación en sus clases en un futuro próximo.

5. Conclusiones

Este año académico ha sido un verdadero desafío que hemos afrontado utilizando esta herramienta metodológica digital beneficiosa en la enseñanza superior y que ha cumplido con los objetivos de incrementar la motivación, participación e interés por parte del alumnado. En nuestras manos está el incorporar las diversas TIC de las que disponemos para fomentar un proceso de enseñanza-aprendizaje actualizado y de calidad, que favorezca las competencias digitales e interpersonales, entre muchas otras.

6. Tareas desarrolladas en la red

A continuación, se enumeran las diferentes tareas desarrolladas por los distintos miembros de la red.

Participante de la red	Tareas que desarrolla
Isabel Espinosa Zaragoza (Coord.)	Revisión del marco teórico Creación y programación de actividades Elaboración cuestionario evaluación
Isabel Balteiro	Creación y programación de actividades Implementación en el aula
Ekaterina Sinyashina	Creación de actividades Elaboración cuestionario evaluación
Iryna Mykytka	Testeo WebQuest Elaboración cuestionario evaluación
Miguel Ángel Campos	Narrativa de la WebQuest Implementación en el aula
José Ramón Calvo Ferrer	Testeo WebQuest Creación de la página web
Ana Cristina Cambra Paesa	Testeo WebQuest Creación de la página web

7. Referencias bibliográficas

Area-Moreira, M.; Bethencourt-Aguilar, A. y Martín-Gómez, S. (2020). De la enseñanza semipresencial a la enseñanza online en tiempos de Covid19. Visiones del alumnado. *Campus Virtuales, 9*(2), 35-50. http://uajournals.com/ojs/index.php/campusvirtuales/article/view/733

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.

https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2229230

Dodge, B. (1997, May 5). Some Thoughts About WebQuests. San Diego: San Diego State University. http://webquest.org/sdsu/about_webquests.html

Escamilla-Fajardo, P., Alguacil, M. y López-Carril, S. (2021). Incorporating TikTok in higher education: Pedagogical perspectives from a corporal expression sport sciences course. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education, 28*, 1-13. https://doi.org/10.1016/j.jhlste.2021.100302

Flores-Lueg, C. (2015). Análisis de experiencias docentes con implementación de Webquest en Educación Superior. *EDUTEC Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, *52*, 1-13.

https://doi.org/10.21556/edutec.2015.52.602

Hayes, C., Stott, K., Lamb, K. J. y Hurst, G.A. (2020). "Making Every Second Count": Utilizing TikTok and Systems Thinking to Facilitate Scientific Public Engagement and Contextualization of Chemistry at Home. *Journal of Chemical Education*, *97* (10), 3858-3866.

https://doi.org/10.1021/acs.jchemed.0c00511

Prieto Andreu, J. M. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. *Teoría De La Educación. Revista Interuniversitaria*, *32*(1), 73-99. https://doi.org/10.14201/teri.20625

Roig-Vila, R., Flores Lueg, C., Álvarez Teruel, J.D., Blasco Mira, J. E., Grau Company, S., Guarinos Navarro, I., Lledó Carreres, A., López Meneses, E., Lorenzo, G., Martínez-Almira, M. M., Mengual Andrés, S., Mulero, J., Perandones González, T. M., Segura, L., Suárez Guerrero, C., & Tortosa Ybáñez, Mª. T. (2014). La WebQuest: una metodología apoyada en la red para renovar la docencia en Educación Superior. In Mª. T. Tortosa, J. Álvarez, & N. Pellín (Eds.). *XII Jornadas de redes de investigación en docencia universitaria. El reconocimiento docente: innovar e investigar con criterios de calidad*. Universidad de Alicante Vicerrectorado de Estudios, Formación y Calidad Instituto de Ciencias de la Educación (ICE) (pp. 403-417). http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/41781

8. Referencia bibliográfica de la publicación científica de miembros de la red publicada o en prensa que complementa esta memoria.

Espinosa-Zaragoza, I. (2021). Game on! Gamification by means of WebQuest and TikTok in higher education. En R. Satorre Cuerda (ed.) *Nuevos retos educativos en la enseñanza superior frente al desafío COVID-19* (pp. 683-694). Octaedro.