



@tic. revista d'innovació educativa

E-ISSN: 1989-3477

attic@uv.es

Universitat de València

España

Delso Aranaz, M^a Dolores; Garrido Rubio, Ana; Hernández Ortega, Blanca; Montaner Gutiérrez, Teresa
La utilización de WebQuest y de Sistemas de Respuesta Interactiva en la asignatura Investigación de Mercados
@tic. revista d'innovació educativa, núm. 5, julio-diciembre, 2010, pp. 40-45
Universitat de València
Valencia, España

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349532301006>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica
Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

La utilización de WebQuest y de Sistemas de Respuesta Interactiva en la asignatura Investigación de Mercados*



Mª Dolores Delso Aranaz

Profesora Titular de Escuela del Departamento de Dirección de Marketing e Investigación de Mercados de la Universidad de Zaragoza | ddelso@unizar.es



Ana Garrido Rubio

Profesora Titular de Universidad del Departamento de Dirección de Marketing e Investigación de Mercados de la Universidad de Zaragoza | agarrido@unizar.es



Blanca Hernández Ortega

Profesora Titular de Universidad del Departamento de Dirección de Marketing e Investigación de Mercados de la Universidad de Zaragoza | bhernand@unizar.es



Teresa Montaner Gutiérrez

Profesora Contratado Doctor del Departamento de Dirección de Marketing e Investigación de Mercados de la Universidad de Zaragoza | montagut@unizar.es

Fecha presentación: 29/06/2010 | **Aceptación:** 18/10/2010 | **Publicación:** 17/12/2010

Resumen

Este trabajo tiene como objetivo estudiar la importancia de implantar metodologías docentes centradas en las nuevas tecnologías de la información y comunicación (TIC), tratando de potenciar la participación del estudiante y de mejorar sus resultados de aprendizaje. Concretamente, nos centraremos en el diseño de una WebQuest y en el empleo de Sistemas de Respuesta Interactiva en la asignatura "Investigación de Mercados". Los resultados obtenidos servirán de base para diseñar las guías y metodologías docentes de las asignaturas del área de Comercialización e Investigación de Mercados en los nuevos estudios de grado.

Palabras clave: WebQuest, Sistemas de Respuesta Interactiva, Metodología docente, TIC

Resum

Aquest treball té com objectiu estudiar la importància d'implantar metodologies docents centrades en les noves tecnologies de la informació i comunicació (TIC), amb la finalitat de potenciar la participació de l'estudiant i de millorar els seus resultats d'aprenentatge. Concretament, aprofundirem en el disseny d'una WebQuest i en l'ús de Sistemes de Resposta Interactiva en l'assignatura Investigació de Mercats. Els resultats obtinguts serviran de base per a dissenyar les guies i metodologies docents de les assignatures de l'àrea de Comercialització i Investigació de Mercats en els nous estudis de grau.

Paraules clau: WebQuest, Sistemes de Resposta Interactiva, Metodologia docent, TIC

Abstract

This paper aims to study the importance of implementing teaching methods focused on new information and communication technology (ICT), trying to enhance student participation and to improve his/her learning outcomes. Specifically, we deep into the design of a Web-Quest and into the employment of Interactive Response System in the subject "Market Research". The obtained results provide a basis for design guidelines and teaching methodologies in the subjects related to Marketing in the new degrees.

Keywords: WebQuest, Interactive Response System (IRS), Teaching methodology, Information Technology (IT)

* El presente artículo está enmarcado dentro de los Proyectos de Innovación Docente PESUZ_09_5_017 y PESUZ_10_6_117, financiados por la Universidad de Zaragoza.

1. Introducción

Una de las directrices básicas del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) defiende la importancia de involucrar al alumno en su proceso de aprendizaje, tratando de lograr que éste desarrolle las competencias y habilidades profesionales vinculadas a su titulación. En este contexto, el aprendizaje activo (aquél que involucra al propio estudiante en el proceso de aprendizaje) debería estar presente en todas las asignaturas. Este aprendizaje supone que los profesores universitarios adapten y combinen sus metodologías docentes para potenciar la participación y el trabajo autónomo del estudiante (Calle, 2004). De este modo, los alumnos se convertirán en aprendices activos, autónomos, estratégicos, reflexivos, cooperativos y responsables (Fernández, 2006).

En el proceso de cambio y adaptación al EEES las tecnologías de la información y la comunicación (TICs) cobran un papel relevante, ya que posibilitan la implantación de metodologías activas (Fernández, 2006) y contribuyen a alcanzar los objetivos de aprendizaje y competencias de las asignaturas. Arp (2009) distingue tres posibles aplicaciones de las nuevas tecnologías en el ámbito de la docencia: 1) como medio complementario para la realización de la enseñanza (mediante el uso de herramientas de comunicación, ejercicios o test de autoevaluación...); 2) como apoyo a la enseñanza presencial en el aula, con el profesor delante del grupo (por ejemplo utilizando herramientas que favorezcan la interacción en el aula o que permitan valorar y evaluar las sesiones y los conocimientos adquiridos); y, 3) como soporte en el que se basa toda la enseñanza (a través de modelos de e-learning donde la relación entre el profesor y el alumno se desarrolla de una manera exclusivamente virtual).

Este trabajo expone una experiencia concreta en la que las nuevas tecnologías de la información se han aplicado a una asignatura, Investigación de Mercados y Diseño de la Estrategia Comercial, tratando de favorecer el trabajo autónomo del alumno, de aumentar la interactividad y eficiencia de las clases presenciales, y de mejorar así los resultados obtenidos a partir del aprendizaje. Además, mostraremos la percepción y satisfacción de los alumnos respecto a la mejora de sus propias capacidades a partir de su experiencia con estas nuevas metodologías.

2. Marco teórico

2.1. Las WebQuest como metodología activa de aprendizaje

La metodología de aprendizaje basada en WebQuest consiste en proponer actividades y objetivos de aprendizaje que el alumno debe alcanzar bajo la tutela de dicha herramienta. Los profesores identifican y plantean un tópico o problema a partir del cual crean una Web en la que se presenta la tarea al estudiante, se describen los pasos o actividades que tiene que realizar, se proporcionan los recursos online necesarios para que el alumno desarrolle la actividad propuesta, y se aportan los criterios con los que serán evaluados. De este modo, mediante el uso de la información recogida en Internet, las WebQuest pretenden fomentar el trabajo autónomo del estudiante.

Las primeras WebQuests se diseñaron en 1995 por Bernie Dodge y Tom March, docentes de la Universidad de San Diego, con la idea de que los profesores pudieran integrar el poder de Internet con el aprendizaje de los estudiantes. Según sus creadores, las WebQuest pueden tener diferentes aplicaciones adaptadas a los objetivos de aprendizaje de cada situación, y por tanto las tareas a realizar pueden ser

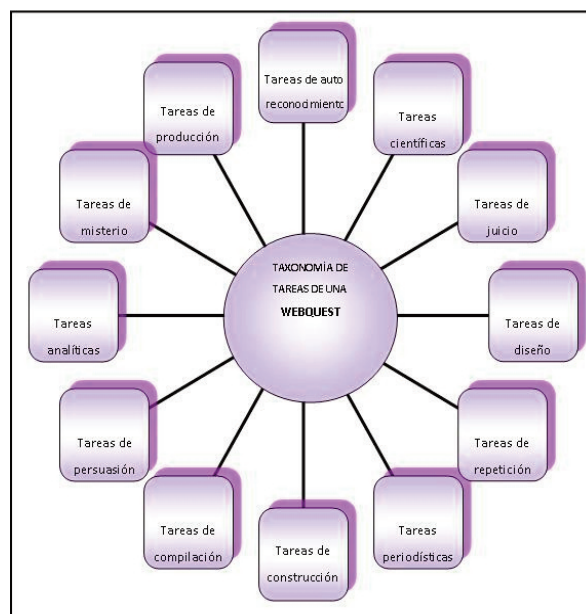


Figura 1. Taxonomía de tareas de una WebQuest. Fuente: Dodge (1999).

muy diferentes, tal y como se muestra en la Figura 1.

Bernabé (2008) destaca que una WebQuest debe estar bien diseñada para resultar interesante a los alumnos, tanto en el tema abordado como en la metodología propuesta. Esta herramienta permite aumentar la motivación y el interés de los estudiantes, ya que influye directamente en el tiempo y dedicación invertidos en la tarea. En este sentido, los alumnos se centran en el uso de la información en lugar de dedicarlo a la búsqueda de la misma, rentabilizando más su tiempo y sintiéndose así más motivados durante la realización del trabajo. Por esta razón, la actividad formativa se centra en el pensamiento de los alumnos hacia los niveles de análisis, síntesis y evaluación.

Considerando los retos que supone la adaptación de la universidad española al EEES, las WebQuest son una herramienta interesante para desarrollar muchas de las competencias transversales y genéricas vinculadas a los nuevos títulos: capacidad para resolver problemas, capacidad de análisis y síntesis, capacidad de organización y planificación, capacidad de gestión de la información, capacidad para tomar decisiones, capacidad para trabajar en equipo, etc. (Luzón et al., 2008). En definitiva, las WebQuests son una nueva manera de enseñar pero también una nueva forma de que los alumnos aprendan (Núñez, 2010), con la cual se pretende que éstos tengan un papel activo en su proceso de aprendizaje (Bernabé, 2008).

2.2. Los mandos de respuesta interactiva como metodología activa de aprendizaje

Los Sistemas de Respuesta Interactiva (SRI) hacen referencia a un conjunto de sistemas que utilizan equipos electrónicos conectados en red para permitir que los miembros de una audiencia puedan expresar su opinión de manera simultánea. De acuerdo a la clasificación de Arp (2009) respecto a la aplicación de las TIC a la docencia, los SRI pueden considerarse como una herramienta de apoyo a la presencialidad y proporcionan nuevas dimensiones de interactividad en el aula, modificando la forma en la que los estudiantes y profesores interactúan. Esta interactividad incrementa la motivación de los alumnos para aprender, hace que éstos se muestren más atentos, más participativos, y fi-

nalmente intercambien sus ideas con los profesores y el resto de compañeros (Siau et al., 2006).

La utilización de los SRI tiene diversas posibilidades en la enseñanza superior, por lo que, al igual que sucede con cualquier metodología docente, es importante definir qué objetivos queremos alcanzar con ella. A continuación, se resumen las principales utilidades de los mandos inalámbricos clasificadas en cuatro grandes categorías:

- *Mejoran la motivación de los alumnos con la asignatura.* Con los mandos inalámbricos se pueden optimizar los beneficios afectivos del estudiante (Martyn, 2007), ya que en términos generales, los alumnos se muestran más interesados en la asignatura, prestan más atención en las clases, les parecen más entretenidas y se sienten más satisfechos (Elliot, 2003; Cain et al., 2009).

- *Potencian la interacción dentro del aula.* La interacción en el aula se ha considerado un factor clave del éxito de la enseñanza tradicional, puesto que puede mejorar los resultados de aprendizaje. Sin embargo, la masificación de las aulas en la enseñanza superior dificulta tanto la interacción profesor-estudiante como entre los propios estudiantes. Los SRI proporcionan una nueva dimensión de interacción en el aula que redundará también en la motivación del estudiante (Siau et al., 2006). Estos sistemas permiten que en grupos numerosos todos los alumnos puedan opinar, eliminan las barreras de timidez, y si además se utilizan de manera anónima, reducen el miedo a equivocarse en público o a hacer el ridículo.

- *Realizan diagnósticos.* Los mandos inalámbricos se pueden usar como elemento de diagnóstico y como base para organizar y planificar la docencia (Cain et al., 2009). Por ejemplo, estos sistemas pueden emplearse para identificar el grado de conocimiento previo que tiene el grupo sobre un determinado tema y, en base a los resultados obtenidos, decidir cómo debe abordarse dicha materia. Asimismo, también se pueden usar para comprobar durante una sesión si los alumnos están siguiendo adecuadamente las explicaciones, si es necesario incidir en algún punto adicional, ir más despacio en las explicaciones, o agilizar las mismas.

- *Evalúan.* Esta metodología docente facilita la evaluación continua dentro del aula a la vez que favorece el feedback, puesto que el alumno puede conocer de forma instantánea sus resultados. Los SRI también facilitan que el alumno conozca su situación y evolución en relación a la de sus compañeros.

En definitiva, independientemente del objetivo que se marque el docente en la aplicación de los SRI, su empleo puede conseguir que la experiencia de aprendizaje sea más activa, fomentando una mayor eficiencia en la adquisición y retención de los conocimientos (Robertson, 2000).

3. Desarrollo de la experiencia

3.1. *Una WebQuest para repasar los conocimientos previos*
En la asignatura Investigación de Mercados y Diseño de la Estrategia Comercial (IM), impartida en tercer curso de la Diplomatura en Empresariales, los alumnos aprenden los

Figure 38: Consumer and retailer perceptions towards compliance with consumer legislation



Sources: Flash EB 278 and Flash EB 282

Figura 2. Ejemplo de una encuesta online. Fuente: Comisión Europea (2010)

procedimientos de diseño y ejecución de investigaciones que tienen por objeto la búsqueda y el tratamiento de información relativa a hechos, actitudes, opiniones o conductas que puedan afectar a la actividad de la empresa y, en particular, a la actividad de marketing. En ella, se propone un sistema de evaluación continua en el que los estudiantes tienen que desarrollar un estudio de mercado basado en encuestas, siendo necesario utilizar los conocimientos adquiridos en Estadística Empresarial, materia impartida en el primer curso de la Diplomatura.

Tras varios años de impartición de la materia, los profesores de la asignatura habían detectado un problema que se repetía de forma constante: la carencia de una base estadística necesaria para realizar técnicas de análisis de encuestas utilizadas en la elaboración del estudio de mercado. El desfase temporal entre IM y Estadística Empresarial "forzaba" a que los profesores de IM tuviesen que dedicar varias sesiones a repasar los conocimientos previos de Estadística, puesto que la mayor parte de los alumnos no los recordaban.

De acuerdo con la filosofía del Espacio Europeo de Educación Superior -dar a los alumnos conocimientos básicos y formarlos para que se conviertan en los constructores de su propia formación en el proceso de aprendizaje-, se pensó en la utilización de una WebQuest como estrategia didáctica en la que el alumno tomase un papel activo. Así, con el fin de que los estudiantes pudiesen repasar los conocimientos de Estadística y de esta forma poder dedicar las horas lectivas de IM a dicha materia, se desarrolló una WebQuest que permitiese reforzar a los alumnos de forma autónoma los conocimientos anteriormente adquiridos.

Siguiendo los principios que subyacen en las WebQuest, este proyecto se estructuró en seis partes fundamentales:

1) Una *introducción*, mediante la cual se perseguía motivar al alumno y despertar su interés por la actividad que se iba a proponer y las ventajas que obtendría dentro de la asignatura. Así, se les presentó a los estudiantes los resultados de una encuesta¹ y se les invitó a reflexionar sobre las cuestiones que contenía, las variables en que las preguntas derivaban, y el tipo de análisis estadístico realizado para el estudio de las mismas (ver Figura 2). Tras ello, se procedió a recordar conceptos estadísticos básicos, vinculando éstos con los resultados

¹ Recientemente publicada por un medio de comunicación masivo. Esta encuesta se cambia periódicamente de forma que refleje hechos o recoja temas de interés en el momento de poner en marcha la WebQuest.

de la encuesta anteriormente publicada y mostrándoles la necesidad de conocerlos para llevar a cabo cualquier tipo de Investigación Comercial. De este modo, se demostró al estudiante que la investigación de mercados está presente en cuestiones cotidianas.

2) Las *tareas* concretaban todo lo que el estudiante debía realizar a lo largo de la actividad de forma detallada. En nuestro caso se les pedía que resolviesen un problema de estadística muestral, centrado en cuestiones básicas como la elaboración de tablas de frecuencia y el cálculo de medidas de centralización y dispersión. Además, se les solicitaba que elaborasen un documento en el que se mostrasen los resultados y la interpretación de éstos. Para eliminar la posibilidad de copia entre los estudiantes, y consecuentemente el no aprendizaje de éstos, se procedió a la asignación aleatoria de un conjunto de datos distinto para cada uno de ellos.

3) Una breve descripción sobre *el proceso* que los estudiantes debían seguir para realizar la tarea. En ella se detallaba de forma clara qué pasos debían seguirse para analizar los datos que se les iban a asignar.

4) Respecto a los *recursos* que se les facilitó a los alumnos para que éstos pudiesen completar la tarea, se seleccionaron cuidadosamente una serie de páginas Web que proporcionaban a los estudiantes asesoramiento e información fiable para poder llevarla a cabo. Además, dado que en IM contamos con estudiantes del programa Erasmus y tratando de cumplir con el objetivo de reforzar las competencias genéricas de comunicación en lengua extranjera, se utilizaron tanto páginas Web en español como en inglés.

5) La *evaluación* para la calificación del trabajo se especificó a través de una tabla pormenorizada en la que se expusieron los indicadores o criterios y la valoración de éstos. Se podía obtener hasta un máximo de 0,5 puntos. Además, conforme los alumnos iban terminando la actividad, se les pedía que nos lo comunicasen mediante un formulario online creado al efecto. Posteriormente, se les enviaban los resultados correctos para su conjunto de datos y se les comunicaba la nota obtenida.

6) Finalmente, las *conclusiones* recogían un resumen de lo aprendido, y de nuevo se mostraba a los estudiantes la utilidad de su conocimiento para llevar a cabo la investigación mediante encuestas que debían desarrollar en caso de optar por la evaluación continua. Además, con el fin de introducir mejoras en la actividad se incluyó un sistema online mediante el cual los alumnos podían introducir sugerencias o comentarios de forma anónima sobre la actividad realizada.

Tras su realización, los estudiantes valoraron de forma positiva la actividad y, especialmente, el haber aprendido a interpretar estadísticas básicas y no sólo el saber calcularlas. Por otra parte, para los profesores de la asignatura, la metodología WebQuest supuso poder dedicar las horas lectivas de IM a la nueva materia que en cursos anteriores no había podido incluirse, ya que estos conceptos debían revisarse en clase. Finalmente, las sugerencias aportadas por los estudiantes serán incluidas en la nueva WebQuest que se pondrá en marcha en el próximo curso académico.

3.2. Las nuevas tecnologías en las clases magistrales

Los SRI o dispositivos de respuesta remota se caracterizan por obtener y cuantificar las respuestas y opiniones de los estudiantes en tiempo real, mejorando su atención y fa-

cilitando así la interacción en el aula. De este modo, se puede comprobar de manera casi inmediata el grado de adquisición de los conocimientos y competencias del alumno. Estos sistemas constan de un mando con botones para contestar la respuesta correcta en función del tipo de pregunta que se haya formulado. Además, la simplicidad del dispositivo permite que el alumno no se distraiga frente a la utilización de dispositivos móviles u ordenadores portátiles.

Los objetivos propuestos para esta metodología en la asignatura analizada fueron:

- Una mayor fijación en el interés por las explicaciones: obliga a los alumnos a prestar más atención
- Permite al profesor hacer un seguimiento sobre el grado de asimilación de conocimientos: al conocer las respuestas podemos saber si hay alguna parte de la materia que no se ha comprendido correctamente
- Ayuda a los alumnos a desarrollar competencias: trabajar bajo presión al tener tiempo limitado, coordinación en el grupo, aumentar la motivación,...

Aunque el propósito de la utilización de los mandos SRI no era exclusivamente evaluativo, la realidad nos demuestra que esta parte es fundamental para lograr el resto de objetivos. Por esta razón, la parte de evaluación ha de tenerse muy en cuenta durante la planificación y el empleo de los SRI.

La asignatura de IM cuenta con un grupo presencial en el que están matriculados 141 alumnos y un grupo virtual de 12 alumnos. En ambos casos los alumnos pueden optar a evaluación continua (asistencia obligatoria a clases, entrega de trabajos, elaboración de informes, exposiciones en clase, debates, etc.) o examen en las convocatorias oficiales. El número de alumnos que han optado por la evaluación continua en la modalidad presencial es de 129 (70 en el grupo de mañanas y 59 en el de tardes) y en el caso de la virtualidad, 6.

El sistema se ha utilizado para las clases de teoría de la modalidad presencial de la siguiente manera: las clases teóricas ocupan dos horas semanales, en las que durante aproximadamente 75 minutos el profesor expone los conceptos básicos. A continuación mediante un test de 10 preguntas, se realizaba un examen de los principales conceptos, obteniendo paralelamente el grado de aciertos. De esta manera, si existe un alto grado de fallos en una respuesta, el profesor debe revisar ese concepto y volver a explicarlo.

Una limitación importante que debemos tener en cuenta es el número de mandos del que disponemos: 32 aparatos. Por esta razón, la utilización de los mandos a nivel individual se hacía inviable y fue necesario llevar a cabo su empleo por grupos: 16 en la mañana y 15 por la tarde. Así, se consiguió desarrollar competencias grupales, de forma que los alumnos aprendieran a tomar decisiones coordinadas de grupo y a trabajar bajo la presión del tiempo. En las primeras sesiones el tiempo de respuesta dado para cada pregunta fue de 5 minutos y posteriormente se fue bajando un minuto hasta llegar a la última sesión con tiempos de respuesta de 1 minuto. La motivación final fue hacer un ranking en función de las respuestas correctas. Los tres primeros recibían 0,5, 0,25 y 0,15 puntos adicionales a sumar a la media que habían obtenido con el resto de trabajos realizados anteriormente.

Nivel de satisfacción del alumno

La satisfacción del alumno respecto a esta metodología docente fue alta y así lo quisimos corroborar con la realización de una encuesta, centrada en las competencias adquiridas y en el nuevo sistema de evaluación empleado. Esta

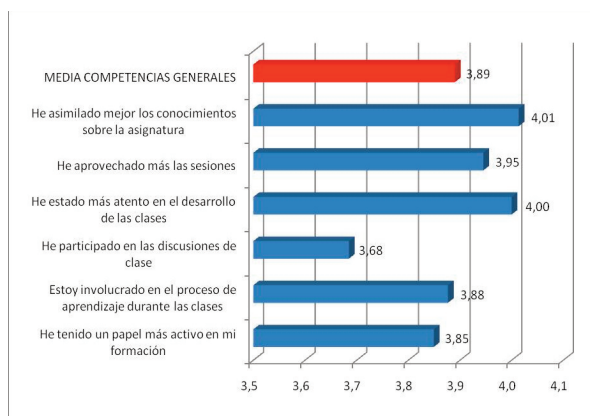


Gráfico 1. Medias sobre Competencias Generales. Fuente: Elaboración propia.

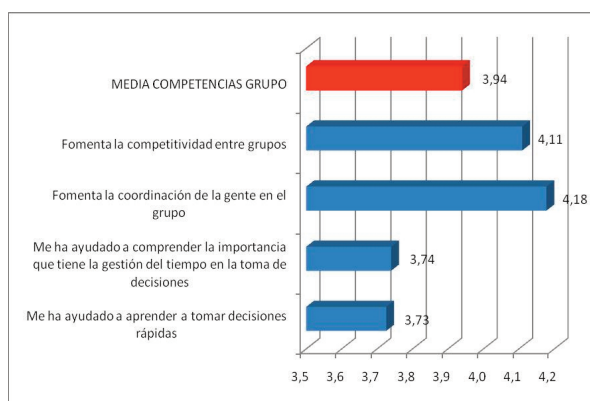


Gráfico 2. Medias sobre Competencias Grupales. Fuente: Elaboración propia.

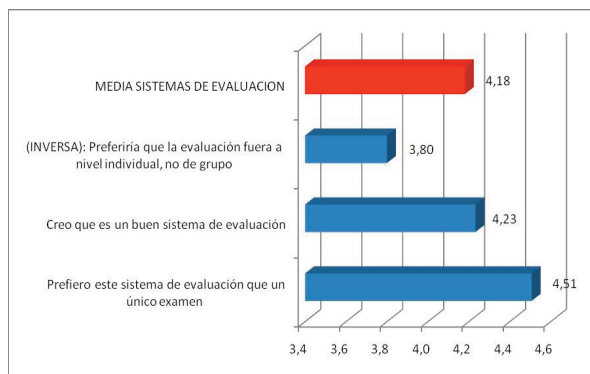


Gráfico 3. Medias sobre Sistemas de Evaluación. Fuente: Elaboración propia.

encuesta fue realizada por 73 estudiantes (tasa de respuesta del 57%). Para la realización de esta encuesta se utilizó una escala Likert de 5 posiciones, siendo 1 completamente en desacuerdo y 5 completamente de acuerdo.

A continuación mostraremos los resultados de la encuesta, dividida en tres bloques:

1. Competencias Generales. Destacamos el hecho de que el uso del SRI ha servido para que los alumnos asimilen mejor los conocimientos sobre la asignatura y estén más motivados durante el desarrollo de las clases, consiguiendo que las sesiones sean más aprovechables y que

el alumno adopte un papel más activo en su formación (Gráfico 1).

2. Competencias Grupales. El uso de SRI por grupos de alumnos ha ayudado a desarrollar las competencias de trabajo en grupo, fomentando entre otros aspectos su coordinación, la discusión, y la competitividad (Gráfico 2).

3. Sistemas de Evaluación. Los alumnos consideraron que esta metodología docente es un sistema apropiado de evaluación grupal, no así individual, que podría sustituir al examen tradicional de la asignatura (Gráfico 3).

4. Conclusiones

El presente trabajo ha expuesto la experiencia en la utilización de nuevas metodologías docentes activas basadas en TIC -WebQuest y Sistemas de Respuesta Interactiva- en la asignatura Investigación de Mercados. Estas metodologías incrementan la implicación del alumno y facilitan la adopción de un papel activo en su proceso de aprendizaje. De este modo, a través de esta aplicación el alumno no sólo ha mejorado sus resultados de aprendizaje sino que también ha incrementado la satisfacción alcanzada durante todo el proceso.

La WebQuest se elaboró con el fin de que los estudiantes de IM pudiesen repasar conocimientos básicos de Estadística fundamentales para el desarrollo de un estudio de mercado basado en encuestas. Así, inicialmente se les mostraba a los alumnos los resultados de una encuesta para, a continuación, mostrarles la importancia de la estadística en el desarrollo de cualquier tipo de investigación. Los estudiantes valoraron de forma positiva que la tarea les exigiese repasar algunas nociones necesarias para cursar la asignatura, destacando con especial atención la importancia de haber realizado el aprendizaje de manera autónoma. Asimismo, esta autonomía permitió a los profesores poder dedicar las horas lectivas de la asignatura a la nueva materia, avanzando así en otros aspectos de manera más rápida y eficiente.

La utilización de la herramienta de mandos de respuesta (SRI) ha sido muy satisfactoria. Tal y como se ha podido observar en la encuesta realizada, los alumnos consideran esta metodología un buen método para alcanzar las siguientes metas:

- Transmitir los conceptos de la asignatura de manera lúdica
- Incrementar la atención del alumno
- Alcanzar una mayor motivación, ya que se involucran en el aprendizaje mediante la participación activa y la discusión
- Adquirir competencias de trabajo en grupo
- Valorar la importancia del tiempo y su correcta administración

Debemos tener en cuenta que los resultados obtenidos hacen referencia a un empleo grupal, donde es probable que exista una mayor motivación por parte del alumno ya que favorece su participación y el deseo de ganar. Aunque esta herramienta se puede utilizar como sistema de evaluación (de hecho los alumnos manifestaron la preferencia de estos sistemas frente al examen tradicional), consideramos que este empleo requeriría la combinación de sesiones grupales con otras individuales, tratando de salvar así el hecho de la existencia de líderes en los grupos (siempre y cuando podamos superar los límites presupuestarios).

En términos generales, destacaríamos que las nuevas metodologías docentes basadas en el uso de las TIC se con-

vierten en nuevos canales de comunicación que facilitan la transmisión de conocimientos de manera más eficiente, ya que incrementan la interacción y la autonomía del alumno y convierten el aprendizaje en una actividad entretenida y divertida. Así pues, tal y como destaca Sabes (2009), el protagonismo adoptado por el alumno supone una mayor implicación del mismo, pudiendo tomar conciencia del papel que juega en el proceso de aprendizaje y de la importancia de trabajar de forma cooperativa.

5. Bibliografía

- Arp, Björn (2009). La Aplicación de las Nuevas Tecnologías a la Enseñanza del Derecho Internacional Público y del Derecho de la Unión Europea. *Revista Electrónica de Estudios Internacionales*, No 17. Disponible en: http://www.reei.org/reei17/doc/articulos/articulo_AR_P_Bjorn.pdf
- Bernabé, Yolanda (2008). *Las WebQuests en el Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). Desarrollo y Evaluación de Competencias con Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) en la Universidad*. Tesis Doctoral, Universidad Jaume I.
- Cain, Jeff; Black, Ester P.; Rohr, Jürgen (2009). An Audience Response System Strategy to Improve Student Motivation, Attention, and Feedback. *American Journal of Pharmaceutical Education*, 73 (2). Disponible en: <http://www.ajpe.org/view.asp?art=aj730221&pdf=yes>
- Calle, María Jesús de la (2004). El Reto de Ser Profesor en el Contexto de la Convergencia Europea. La Formación Pedagógica como Necesidad. *Revista Interuniversitaria de Formación de Profesorado*, 18 (83), pp. 251-258.
- Comisión Europea (2010). The Consumer Markets Scoreboard, 3rd Edition. Disponible en: http://ec.europa.eu/consumers/strategy/docs/3rd_edit_ion_scoreboard_en.pdf
- Dodge, Bernie (1999). *WebQuest Taskonomy: A Taxonomy of Tasks*. Disponible en: <http://webquest.sdsu.edu/taskonomy.html> Fecha de consulta: 3/06/2010
- Elliot, Caroline (2003). Using a Personal Response System in Economics Teaching. *International Review of Economics Education*, 1 (1), pp. 80-86.
- Fernández, Amparo (2006). Metodologías Activas para la Formación de Competencias. *Educatio siglo XXI*, 24, pp. 35-56.
- Luzón, María José; Baelo, Sonia; González, Isabel (2008). WebQuests para un Aprendizaje Activo y Colaborativo en la Asignatura de Inglés Técnico, Actas de las II Jornadas de Innovación Docente, Tecnologías de la Información y de la Comunicación e Investigación Educativa en la Universidad de Zaragoza. Disponible en: <http://ice.unizar.es/uzinnova/jornadas/pdf/117.pdf>
- Martyn, Margie (2007). Clickers in the Classroom: An Active Learning Approach. *Educause Quarterly*, 2, pp. 71-74.
- Núñez Rojas, Nemecio (2010). *La WebQuest, el Aula Virtual y el Desarrollo de Competencias para la Investigación en los Estudiantes del I Ciclo de Educación – USAT*,

- Edición electrónica gratuita. Texto completo en <http://www.eumed.net/libros/2010a/669/>
- Robertson, Lorraine J. (2000). Twelve Tips for Using a Computerised Interactive Response System. *Medical Teacher*, 22 (3), pp. 237-239.
- Sabes, Fernando (2009). La incorporación de las nuevas tecnologías como soporte a la docencia de Producción Periodística. @tic. Revista d'innovació educativa. (3) <http://ojs.uv.es/index.php/attic/article/viewFile/-135/159> Fecha de consulta, 21/06/2010.
- Siau, Ken; Sheng, Hong; Nah, Fiona Fui-Hoon (2006). Use of a Classroom Response System to Enhance Classroom Interactivity. *IEEE Transactions on Education*, 49 (3), pp. 398-403.
- Siegfried, John J.; Bartlett, Robin L.; Hansen, W. Lee; Kelley, Allen C.; McCloskey, Donald N.; Tietenberg, Thomas H. (1991). The Status and Prospects of the Economics Major. *Journal of Economic Education*. Summer, 22 (3), pp. 197-224.

| Cita recomendada de este artículo

Delso Aranz, María Dolores; Garrido Rubio, Ana; Hernández Ortega, Blanca y Montaner Gutiérrez, Teresa (2010). La utilización de WebQuest y de Sistemas de Respuesta Interactiva en la asignatura Investigación de Mercados. @tic. revista d'innovació educativa. (nº 5). URL. Fecha de consulta, dd/mm/aaaa.