

WEBQUEST: MARCANDO EL FUTURO DE LA EDUCACIÓN

Patricia Serna González¹
y Raquel Santillán Galván²

¹Facultad de Psicología, Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo (UMSNH).

²Facultad de Químico Farmacobiología, UMSNH. Morelia, Mich., México.

Contacto: moreliabass@hotmail.com

Resumen. La WebQuest constituye una herramienta didáctica fundamental para hacer frente a las innovaciones tecnológicas de vanguardia. Surgen con un gran potencial para fomentar el aprendizaje autónomo, sustentan el cambio de un estudiante pasivo a un estudiante activo, lo cual seguramente definirá el futuro de la educación. La WebQuest comprende un aporte educativo y tecnológico de vanguardia, fomenta el uso de nuevas herramientas didácticas que hacen la docencia más dinámica, participativa, motivadora y significativa, lo que dará lugar a una formación académica innovadora que logre superar las barreras de un aula tradicional.

Palabras clave: Aprendizaje autónomo, estrategia didáctica, educación superior.

Introducción.

Condiciones como la pandemia que vivimos actualmente ocasionada por el Covid-19 y que de alguna manera nos ha obligado a adoptar sistemas poco tradicionalistas de educación, nos hace replantear y reflexionar acerca de la importancia de que los sistemas de educación actuales tengan como herramientas principales las innovaciones tecnológicas de vanguardia, ya que, bajo este entorno, la capacidad de formación de los estudiantes se encontrará al nivel de las demandas laborales que exige la vida moderna.

Actualmente, cada vez es más común ver a las familias atentas a sus teléfonos celulares o tabletas en los restaurantes e incluso en reuniones familiares, como se dice: “cada quien con su cada cual”, lo que cambiaríamos fácilmente por “cada quien con su dispositivo”, lo anterior no abona a una relación directa e interpersonal, ya que puede generar distanciamiento, malos entendidos, apatía y debemos recordar que somos entes sociales, aunque desafortunadamente la actual pandemia no facilita la interacción interpersonal directa (figura 2).

Además, las nuevas generaciones tienen mejor conocimiento del idioma inglés como segunda lengua, lo cual les hace tener acceso a una cantidad de información mayor; no es que el acceso a la información sea malo, lo que se está diciendo es que lo malo es, o puede ser, el tipo de información poco confiable, morbosa, tendenciosa y/o malintencionada que puedan encontrar al buscar un dato o tema específico.

Ante toda esta problemática que se genera por el uso y abuso de los dispositivos electrónicos, ¿qué acciones se pueden seguir? Los padres y educadores deben ayudar a los niños y a los adolescentes a desarrollar la habilidad de la comunicación directa, lo que, entre otras cosas, propone (Ramón-Cortés, 2010):

1. Limitar el uso de aparatos y pactar las horas de uso de la computadora.
2. Fomentar la relación con otras personas.
3. Potenciar aficiones, tales como la lectura, el cine y otras actividades culturales.
4. Estimular el deporte y las actividades en equipo.
5. Desarrollar actividades grupales, como las vinculadas al voluntariado.
6. Estimular la comunicación y el diálogo en la propia familia.

Finalmente, consideramos que el uso de las TIC y las redes sociales en la pandemia pueden ser un “ángel” o

“demonio” si no se usan de manera adecuada, ya que por un lado permiten el acceso a la información existente en el mundo, a tener una conexión inmediata a pesar de la distancia, han ayudado a los niños y jóvenes a continuar con sus clases a distancia y a los adultos a trabajar desde casa, pero por otro lado pueden exponer a actos ilícitos, malinformar y, sobre todo, pueden convertirse en una adicción.

Bibliografía

- APA. American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*, 5th ed. Arlington, VA: American Psychiatric Association.
- Echeburúa, E. de Corral, P. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. *Adicciones*, volumen 22 (número 2): pp. 91-95. <http://dx.doi.org/10.20882/adicciones>.
- Emens J.S., Burgess H.J. (2015). Sleep Med Clin. Effect of Light and Melatonin and Other Melatonin Receptor Agonists on Human Circadian Physiology. 10(4):435-53. doi: 10.1016/j.jsmc.2015.08.001.
- Gutiérrez, J. (2020). Mexicanos están 42% más tiempo en redes sociales en cuarentena: Nielsen. La Jornada, miércoles, 06 may 2020. Disponible en: <https://www.jornada.com.mx/ultimas/economia/2020/05/06/mexicanos-estan-42-mas-tiempo-en-redes-sociales-en-cuarentena-nielsen-1173.html>.
- Morris C.J., Aeschbach D., Scheer FAJL. (2012). Circadian system, sleep and endocrinology. *Mol Cell Endocrinol.* 5;349(1):91-104. doi: 10.1016/j.mce.2011.09.003.
- Perrault A. A., Bayer L., Peuvrier M, Afyouni A., Ghisletta P., Brockmann C., Spiridon M, Vesely S.H., Haller D.H., Pichon S., Perrig S., Schwartz S., Sterpenich V. (2019). Reducing the use of screen electronic devices in the evening is associated with improved sleep and daytime vigilance in adolescents. *Sleep.* 6;42 (9): zsz125. doi: 10.1093/sleep/zsz125.
- UNICEF. (2020). Se dispara el uso de pantallas en niños y niñas durante el confinamiento. Disponible en: <https://ciudadesamigas.org/pantallas-infancia-cuarentena/>
- Ramón-Cortés, F. (2010). ¿Internet amenaza el contacto real? *El País Semanal*, 1736, 24-25.
- Weinstein, A., Livny A., Weizman A. (2017). New developments in brain research of internet and gaming disorder, *Neurosci Biobehav Rev*, vol 75: pp. 314-330. doi: 10.1016/j.neubiorev.2017.01.040.



Figura. 1 Representación de los sistemas educativos virtuales del futuro. <https://www.tecnoeducacion.cl>

Durante un periodo de tiempo importante cercano a los 30 años, el enfoque constructivista, mismo que plantea que es el aprendiz el que debe crear su propio aprendizaje a través de las conexiones necesarias entre sus experiencias previas, habilidades, destrezas, pensamientos y sentimientos, en tanto que el rol del profesor es sólo mediador, ha fomentado la aplicación del aprendizaje autónomo (Salcedo Palacios, 2016). En respuesta a esta última connotación, que parece marcar la dirección de los sistemas educativos actuales y que refleja de una manera clara el cambio de un estudiante pasivo a un estudiante activo y que seguramente definirán el futuro de la educación, surgen estrategias didácticas innovadoras, vanguardistas y con un gran potencial para fomentar el aprendizaje autónomo como la que nos ocupa este artículo: WebQuest.

Las WebQuest fueron propuestas en 1995 por Bernie Dodge y Tom March, dos reconocidos profesores de la San Diego State University de California, dirigidas a estudiantes universitarios (Quintana Albalat e Higuera Albert, 2009).

¿Qué es una WebQuest?

A decir de sus propios autores, WebQuest es una actividad de investigación guiada, que utiliza recursos

de internet, conlleva la aplicación de habilidades cognitivas de alto nivel y prioriza la transformación de la información.

Además, presenta la ventaja de utilizar el internet, que resulta un espacio atractivo para el estudiante, implica cierta inversión de tiempo, experiencia y conocimiento profundo del tema a investigar, para así poder realizar la selección de la información de una manera pertinente y efectiva. He aquí la importancia de contar con profesores que además de dominar su área de conocimientos, sean competentes digitalmente hablando. Asimismo, esta herramienta digital favorece la recolección de los contenidos, el análisis crítico y la selección de la información sin tener que buscarla, ya que el profesor lo ha hecho anteriormente (Victoria Martín y Quintana Albalat, 2011).

La WebQuest emerge como una estrategia didáctica que fortalece la integración de las TICs en los programas educativos actuales y constituye una estrategia constructivista que fomenta el aprendizaje autónomo, permitiendo a los alumnos desarrollar habilidades para analizar, sintetizar, transformar, emitir juicios, resolver problemas, expresar su creatividad y compartir la información (Ibáñez Martínez y Currás Móstoles, 2020).

¿Qué características distintivas posee una WebQuest, que la perfilan como una estrategia didáctica poderosa en los sistemas educativos virtuales?

La WebQuest comprende un aporte educativo y tecnológico de vanguardia, fomenta el uso de nuevas herramientas didácticas que hacen la docencia más dinámica, participativa, motivadora y significativa, lo que dará lugar a una formación académica innovadora que logre superar las barreras de un aula tradicional (Ibáñez Martínez y Currás Móstoles, 2020).

Ibáñez Martínez y Currás Móstoles (2020) ponen de manifiesto el uso multidisciplinario de las WebQuest en el proceso educativo, además hacen hincapié a la participación activa de los estudiantes.

¿Cómo está estructurada una WebQuest?

Con mínimas diferencias, diversas publicaciones como las ya mencionadas convergen en los apartados de los que una WebQuest debe estar compuesta (Figura 2):

Introducción. Este apartado tiene la finalidad de orientar al alumno sobre los contenidos de la WebQuest y prepararle



Figura 2. Estructura de una WebQuest. <https://images.app.goo.gl/6M7i62staDah3APz8>

para el tema que se tratará, además, tiene el objetivo de captar la atención del alumno e incrementar su motivación por la actividad, de manera que parezca atractiva, accesible e importante para su formación.

Tarea. Constituye la parte más importante, ya que de ella depende que se logren o no los objetivos. Si el diseño que se escoja para presentar la WebQuest (página web, presentación PowerPoint, folleto o video), está bien desarrollado, se contribuirá a fomentar las habilidades de pensamiento crítico y analítico, favoreciendo estrategias de aprendizaje más profundas.

Proceso. En esta etapa se explica cómo, cuándo y dónde se hará la tarea, así como los recursos en línea con los que cuentan, por lo que debe incluir los enlaces correspondientes. Es necesario considerar el acceso que poseen los alumnos a internet y con qué frecuencia lo pueden hacer.

Recursos. Comprenden una lista de sitios Web que el profesor ha localizado, analizado y seleccionado previamente, para que el alumno pueda enfocar su atención en el tema y no en tratar de encontrar la información.

Evaluación. En este apartado se deberán incluir los criterios evaluativos mismos que deben ser precisos, claros, consistentes y específicos para cada una de las subtareas.

Conclusión. En este elemento se resume la experiencia pedagógica, se

reflexiona acerca del proceso de aprendizaje y se motiva a los alumnos tanto para que hagan sugerencias con relación a cómo mejorar la actividad, qué cosas se aprendieron y cuáles quedaron pendientes.

¿Qué impacto han tenido las WebQuest en el ámbito educativo?

Las WebQuest registraron su inicio y difusión de manera preponderante en los niveles básicos de educación: primaria y secundaria. A raíz del surgimiento del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), las WebQuest lograron impacto en el nivel superior de educación (Victoria Martín y Quintana Albalat, 2011).

De acuerdo a la cuantificación bibliométrica realizada por Lloret- Catalá, C., Suárez Guerrero, C., y Hernández-San-Miguel, J. (2015) citado por Ibáñez Martínez y Currás Móstoles (2020) se deriva que es en el año 2011 donde se alcanza el repunte de publicaciones científicas sobre la WebQuest y que es en España donde se logra el mayor número de registros.

Conclusión.

La necesidad de contar con estrategias didácticas poderosas que permitan a los docentes hacer frente a las demandas actuales que exige la vida moderna, perfilan a las WebQuest como herramientas vanguardistas de primera elección y que cuentan con un gran potencial para encarar y sustentar el futuro de la educación. La interrogante

que aún queda pendiente de resolver es si ¿las WebQuest serán capaces de acaparar los reflectores de los medios educativos virtuales? seguramente en un futuro no muy lejano, tendrá una respuesta cuando sean más los docentes y estudiantes que gocen de los múltiples beneficios de esta poderosa e innovadora estrategia didáctica. No obstante, como lo señalan Martínez Rodríguez, F. y González Martínez, J. (2018) citado por Ibáñez Martínez y Currás Móstoles (2020) "la didáctica en el ciberespacio no está aún conquistada" (p. 150).

Bibliografía.

- Ibáñez Martínez, R. y Currás Móstoles, R. (2020). La WebQuest, casi un cuarto de siglo después. Su aplicación en la Educación Superior. En Sánchez Ovcharov, C. (Ed.), Nuevas Dimensiones de la Educación Gamificación, TIC y e-learning. (pp 143-153). Madrid: Global Knowledge Academics. <https://gkacademics.com/es/book/nuevas-dimensiones-de-la-educacion-gamificacion-tic-y-e-learning/>
- Lloret- Catalá, C., Suárez Guerrero, C., y Hernández-San-Miguel, J. (2015). Revisión de la producción científica sobre WebQuest en los últimos 20 años: análisis bibliométrico en Scopus y Web of Science. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (52), 1-18. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5746447> bibliométrico en Scopus y Web of Science - Dialnet (unirioja.es)
- Martínez Rodríguez, F. y González Martínez, J. (2018). Experiencias de los docentes pertenecientes a las Facultades de Ingeniería al implementar las TIC en sus prácticas educativas presenciales. *Revista Internacional de Tecnologías en la Educación*, 5(1), 1-13. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6879310>
- Quintana Albalat, J. e Higuera Albert, E. (2009). Las WebQuests, una metodología de aprendizaje cooperativo, basada en el acceso, el manejo y el uso de información de la red. *Cuadernos de Docencia Universitaria* 11: pp. 5-20 <https://octaedro.com/wp-content/uploads/2019/02/16511.pdf>
- Salcedo Palacios, V. A. (2016). El uso de la WebQuest y su importancia en el aprendizaje en la educación secundaria. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Sedes Sapientiae]: pp. 10 <http://repositorio.uccss.edu.pe/handle/UCSS/208>
- Victoria Martín, M. y Quintana Albalat, J. (2011). Difusión y uso de WebQuests en el ámbito universitario español. *Observatorio de la Educación Digital-Universidad de Barcelona*: pp. 5-10 http://oed.ub.edu/PDF/Informe_WebQuest_castellano.pdf