

# WEBQUEST: MARCANDO EL FUTURO DE LA EDUCACIÓN

Patricia Serna González<sup>1</sup>  
y Raquel Santillán Galván<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Facultad de Psicología, Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo (UMSNH).

<sup>2</sup>Facultad 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

