

# La WebQuest

## en la educación media superior pospandemia



Los medios educativos han sufrido cambios importantes: se ha cambiado el modelo, principalmente desde la pandemia, lo cual ha tenido repercusiones incluso después de ella; así, el uso de herramientas que generan conocimientos, basándose en un enfoque centrado en el aprendizaje ha tenido un gran auge.

Para poder llevarlo a cabo, se ha requerido del apoyo de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), las cuales son herramientas disponibles para el desarrollo y la evaluación del proceso educativo, principalmente en los entornos virtuales de aprendizaje.

En este modelo, la instrucción es importante para evitar ambigüedad y poder obtener los resultados deseados. El aprendizaje colaborativo toma

un rol importante y dentro de las herramientas tecnológicas, se encuentra la WebQuest.

El uso de las TIC es cada vez mayor en el desarrollo de procesos de aprendizaje, su uso es el medio para lograrlo, y nos permite lograr los aprendizajes de los estudiantes.

El uso de la WebQuest es importante para poder desarrollar las actividades, ya que esta herramienta se fundamenta en el trabajo colaborativo, lo cual permite que se desarrollen habilidades de pensamiento crítico en el estudiante, desde un aprendizaje autónomo. En este trabajo, se presenta la importancia que tiene en el proceso de aprendizaje en estudiantes de educación media superior.

Después de la pandemia, algunas de las herramientas tecnológicas utilizadas han tomado un papel importante, se usaron durante la misma, pero dada su importancia, se siguieron implementando pospandemia. En el presente trabajo, dichas herramientas se utilizan en un grupo de bachillerato y se observa su importancia para el desarrollo de las actividades de aprendizaje.

Las TIC toman un papel importante en la educación, ya que, además de facilitar el desarrollo de algunas tareas, también permiten modificar los ambientes de aprendizaje en los cuales se lleva el proceso educativo, que incluye el cambiar los roles de los participantes, así como los métodos tanto de enseñanza como de aprendizaje, además de su uso en cualquier área de la vida, sobre todo en el aspecto social y principalmente

Escrito por  
**Mtro. Cesar Jerónimo López Camacho**  
cjlopez@univim.edu.mx

\* Ingeniero en Sistemas Computacionales por el Instituto Tecnológico de Morelia, maestro en Ingeniería Eléctrica con opción en Sistemas Computacionales por la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo. Especialista en Entornos Virtuales de Aprendizaje por la Organización de Estados Iberoamericanos. Certificación en Competencias Docentes por la Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior, encargado de la dirección de Desarrollo Tecnológico de la UNIVIM.

en los jóvenes. De ahí que sean nativos digitales (Prensky, s/f). El rol del docente es utilizarlas como mediador pedagógico.

En la práctica diaria en el aula presencial, se utilizan técnicas denominadas tradicionales, tales como desarrollo de capacidades creativas de los alumnos, uso de comunicación verbal y escrita, clase magistral y prácticas, dinámicas de grupos, seminarios, tutorías, trabajo en equipo, asesorías personalizadas y presenciales, métodos de caso, modelos de simulación, visitas a empresas, entre otras.

El uso de las TIC, bajo un modelo centrado en el aprendizaje, lleva a un proceso de aprendizaje con atención individualizada, interactiva, cooperativa y constructivista.

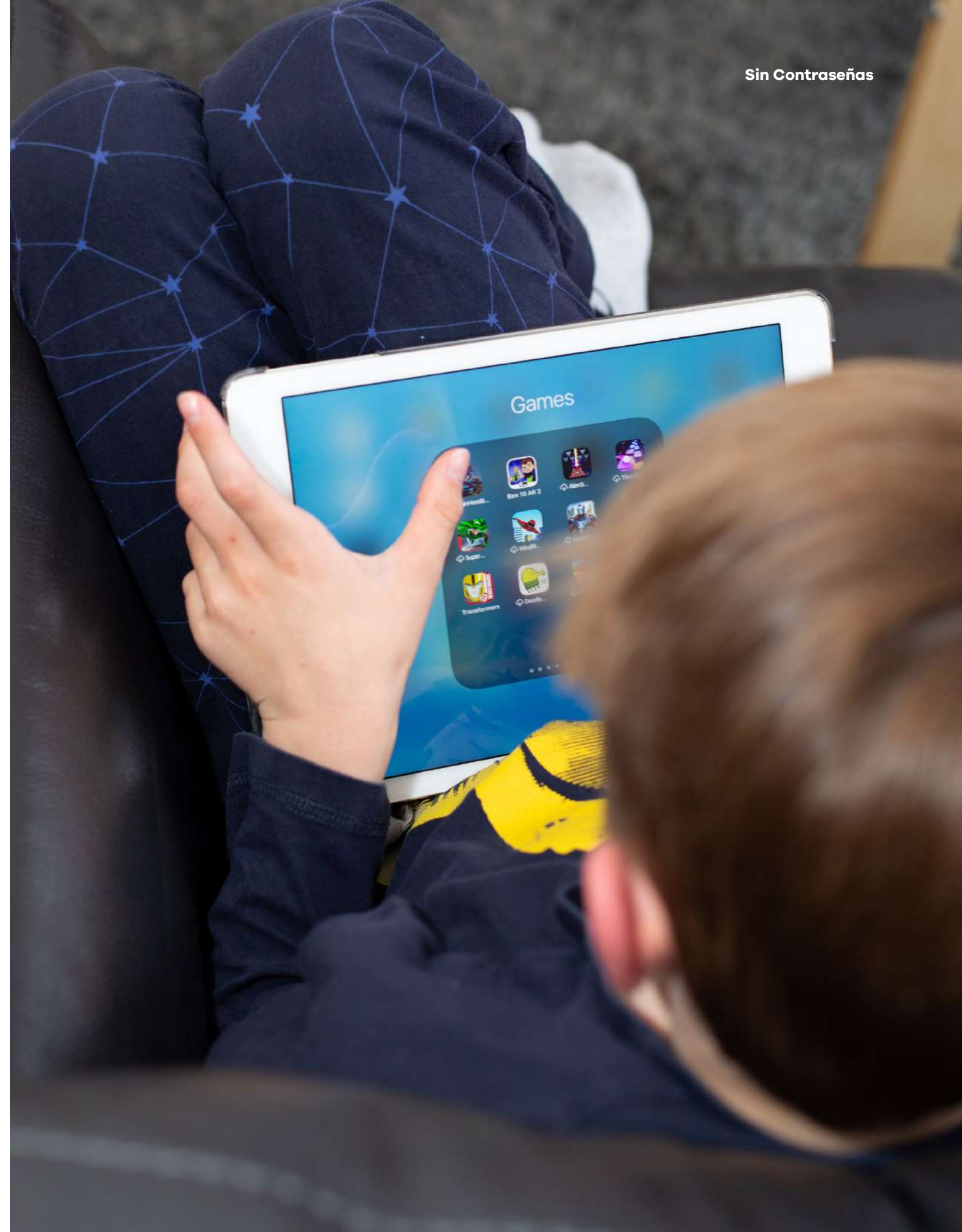
El contexto actual de educación se ha caracterizado por la presencia y uso de las TIC, lo que obliga a la escuela, en relación con la demanda por parte de los alumnos de una alfabetización, a desarrollar las competencias tecnológicas necesarias para lograr el cumplimiento de los objetivos curriculares.

Los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) resultan ser el espacio óptimo para la promoción de dichas competencias, a partir de abordar la formación en las tres dimensiones básicas que la conforman:

- a) El conocimiento y uso instrumental de aplicaciones informáticas.
- b) La adquisición de habilidades cognitivas para el manejo de la información.
- c) El desarrollo de una actitud crítica y reflexiva para valorar tanto la información, como las herramientas tecnológicas disponibles.



[http://www.webquestcreator2.com/majwq/files/files\\_user/78377/webquest.jpg](http://www.webquestcreator2.com/majwq/files/files_user/78377/webquest.jpg)





Entre las prácticas de aprendizaje (VirtualEduca, 2010), que ayudarán a llevar al desarrollo de estas actividades, se encuentran: la clase, las lecturas, la indagación, la demostración, la observación, la investigación, preguntas y respuestas, el diálogo guiado, el debate, la discusión, los proyectos, las presentaciones y los ensayos, el portafolio y el trabajo final; el uso de videos es opcional y se utilizarán sólo si es necesario complementar y entender algunas de las actividades que se tienen previstas.

Para el caso del grupo de bachillerato en cuestión, en la unidad de aprendizaje de Informática, se tomó la decisión de seguir utilizando los entornos virtuales y las herramientas tecnológicas en el desarrollo de los aprendizajes, aun cuando se ha regresado a la presencialidad, ya que se ha demostrado que son útiles en el desarrollo de las mismas, si bien, es presencial, estas pueden seguirse usando y, en particular, la WebQuest apoya en estas prácticas de aprendizaje.

Para lograr los resultados deseados, es necesario definir la secuencia a utilizar en el diseño de la WebQuest, con el apoyo del docente en la explicación de la misma: un momento inicial, donde se definen las actividades a realizar, el desarrollo, con el uso de la tecnología mencionada, las prácticas de aprendizaje requeridas y un cierre, donde se define el trabajo final y la forma de presentarlo.

Finalmente, es necesario definir los elementos de evaluación a partir de rúbricas, donde el estudiante sabrá qué entregar y bajo qué características, dentro de un modelo cualitativo en el que, al final, no tendrá dudas de su calificación o, en su caso, las menores, solo para identificar cuál pudiera ser el problema.

La WebQuest es una herramienta que parte de una metodología que consiste en una investigación guiada, cuyos recursos principales son de Internet y promueve la utilización de habilidades cognitivas superiores, el trabajo colaborativo y la

autonomía de los estudiantes, incluye además una evaluación auténtica.

Dado que su desarrollo principal es por la vía de Internet, las competencias tecnológicas son necesarias y las TIC toman un papel preponderante. Las WebQuest son utilizadas como recursos didácticos por los profesores, ya que permiten el desarrollo de habilidades del manejo de información y las competencias relacionadas con las tecnologías y la comunicación.

La idea principal del desarrollo de la metodología de trabajo, basada en WebQuest, es obtener las competencias tecnológicas requeridas para el manejo de información contenida en Internet, teniendo como objetivo aprender a seleccionar y recuperar datos de múltiples fuentes y desarrollar habilidades del pensamiento crítico.

Es necesario llevar a cabo una serie de pasos y una estructura para utilizar las WebQuest en actividades que generen aprendizaje, lo cual consiste en lo siguiente:

- La introducción. Proporciona información básica de la actividad a realizar, orienta a lo que se espera y su propósito es preparar y abrir el interés por la tarea, no implica actividad a realizar.
- La tarea. Es donde se describen de manera clara y concisa las actividades de aprendizaje, donde se presenta la forma de resolver un problema, formular y defender una postura, diseñar un producto, crear un resumen o cualquier actividad que requiera que los estudiantes procesen y transformen. La tarea no incluye los pasos a realizar.
- El proceso. Indica los pasos necesarios a seguir, esta sección ayuda a entender qué es lo que se tiene que hacer y en qué orden; es importante el grado de detalle de las actividades, de manera que se entienda qué es lo que se tiene que hacer. Incluye los recursos que se utilizarán en cada paso.
- La evaluación. Describe de manera concreta y clara la forma en que será la evaluación, se incluyen las matrices de valoración que serán necesarias para complementar el proceso de evaluación.
- La conclusión. Incluye información adicional o recursos complementarios que apoyen al cierre de la actividad, así como un resumen del aprendizaje esperado que estimule a la reflexión, de tal manera que anime a

### Sin Contraseñas

extender el proceso de aprendizaje de manera individual por el estudiante.

De acuerdo con lo anterior, y viendo los resultados obtenidos en la pandemia, el docente presencial requiere el apoyo de la tecnología para llevar a cabo sus actividades de aprendizaje centrado en el estudiante, bajo su supervisión. Cabe mencionar que no sustituye a la clase presencial, pero soporta las actividades y así permite alcanzar el objetivo a partir de su uso básico e incursionar en estrategias de diseño instruccional más complejas.

A manera de conclusión, podemos decir que el apoyo de las herramientas tecnológicas en la educación pospandemia ha sido de gran utilidad. Al ser usadas en ese momento y ver los resultados, se ha planteado implementarlas en las actividades presenciales como apoyo al proceso educativo, teniendo resultados satisfactorios.

### Referencias

- Adell, J. (2002). Internet en el aula: la caza del tesoro. Centro de educación iNoves Technologies.
- Argote, M., Palomo, L., Sánchez, R., Ruiz, P. (s/f). WebQuest: Un recurso educativo para su uso en el aula. Capítulo 1: Concepto y elementos de una WQ. [http://tecnologiaedu.uma.es/materiales/wq/archivos/cap1\\_WQ\\_Definicion.pdf](http://tecnologiaedu.uma.es/materiales/wq/archivos/cap1_WQ_Definicion.pdf)
- Marín, A.M., Domínguez, M., y Parlera, C. (2011). El entorno virtual: un espacio para el aprendizaje colaborativo. EDUTEC, Revista Electrónica de Tecnología Educativa (35). <http://edutec.rediris.es/revelec2/revelec35/>
- Prensky, M. (s/f). Nativos e inmigrantes digitales. [http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf)
- Tortajada, J. (2005). Las WebQuest y el modelo CAIT, como modelos de enseñanza en la red Internet. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 8 (1-2).
- VirtualEduca. (2010). La tutoría en entornos virtuales de aprendizaje. <https://es.scribd.com/document/257089817/La-Tutoria-en-Los-Entornos-Virtuales-de-Aprendizaje>