



EDICIÓN: CIVTAC

Recibido: 20 de febrero de 2020

Aceptado: 10 de marzo de 2020

Publicado: 10 de abril de 2020

Dirección autor:

Pontificia Universidad Católica
del Ecuador

²³⁴Universidad Técnica de
Machala

Ecuador

E-mail / ORCID:

jdeldgado@utmachala.edu.ec
kguaicha@utmachala.edu.ec
mprado@utmachala.edu.ec
cegarciavera@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-0123-4031>
<https://orcid.org/0000-0003-4813-5919>
<https://orcid.org/0000-0003-0809-9693>
<https://orcid.org/0000-0003-1743-7682>

APA

García, C. Delgado-Ramirez, J. Guaicha, K. & Prado, M. (2020). La Webquest como Herramienta Didáctica para Potenciar el Pensamiento Crítico en la Formación de Estudiantes Universitarios. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 9(1), 49-55. <https://doi.org/10.37843/rted.v9i1.96>

IEEE

C. García, J. Delgado-Ramirez, K. Guaicha & M. Prado, “La Webquest como Herramienta Didáctica para Potenciar el Pensamiento Crítico en la Formación de Estudiantes Universitarios”, *RTED*, vol. 9, n.º 1, pp. 49-55, abr. 2020.

La Webquest como Herramienta Didáctica para Potenciar el Pensamiento Crítico en la Formación de Estudiantes Universitarios

The Webquest as a Teaching Aid to Promote Critical Thinking in the Training of University Students

Carlos García¹, Jorge Delgado-Ramirez², Katty Guaicha³ y Mauricio Prado⁴

Resumen

La WebQuest es un recurso didáctico basado en el aprendizaje constructivista que está teniendo mucho éxito en el contexto educativo. Sin embargo, se han presentado falencias al momento de incorporar las nuevas tecnologías en los procesos de enseñanza – aprendizaje, específicamente en el nivel de formación superior ya que no se cuenta con recursos digitales específicos para las diferentes asignaturas que se imparten en la formación de los futuros profesionales de pregrado. Por ello, en el presente estudio se plantea como objetivo integrar la actividad de la WebQuest a través de la creación de la herramienta didáctica que permita desarrollar destrezas individuales y colaborativas tanto en el aula como fuera de ella, la cual permite potenciar el proceso de enseñanza aprendizaje en la institución educativa superior. En esta investigación se utiliza un enfoque mixto donde a través de los instrumentos de recolección de datos como la observación directa, la revisión bibliográfica y la encuesta, dirigido a 34 profesionales en formación en el nivel superior. Permitiendo describir la importancia del uso de esta herramienta didáctica Webquest en el ámbito educativo y como esta favorece al desarrollo de las habilidades cognitivas en los estudiantes. Dentro de los resultados de esta investigación se puede evidenciar el desarrollo de 6 herramientas Webquest elaboradas por grupos de trabajos conformados por los 34 participantes. Se puede concluir que la implementación de esta herramienta didáctica facilita las posibilidades didácticas, las cuales potencian las habilidades cognitivas promoviendo el pensamiento crítico, generando un aprendizaje significativo por medio de la creación de recursos digitales. Además, es necesario sugerir qué para conseguir todos estos progresos se recomienda potenciar las competencias digitales de los profesionales en formación.

Palabras clave: WebQuest, aprendizaje constructivista, recurso didáctico, habilidades, Pensamiento Crítico.

Abstract

The WebQuest is a didactic resource based on constructivist learning that is having great success in the educational context. However, there have been deficiencies when incorporating new technologies in the teaching-learning processes, specifically at the higher education level since there are no specific digital resources for the different subjects taught in the training of future undergraduate professionals. Therefore, in this study, the objective is to integrate the activity of WebQuest through the creation of the didactic instrument that allows the development of individual and collaborative skills both in the classroom and outside it, which allows the strengthening of the teaching and learning process in the higher education institution. This research uses a mixed approach that, through data collection instruments such as direct observation, literature review and survey, addressed 34 professionals in training at a higher level. This allows us to describe the importance of the use of this Webquest didactic instrument in the educational environment and how it favors the development of cognitive skills in students. Within the results of this research, the development of 6 Webquest instruments elaborated by workgroups formed by the 34 participants can be highlighted. It can be concluded that the implementation of this didactic instrument facilitates the didactic possibilities, which enhance the cognitive skills promoting critical thinking, generating significant learning through the creation of digital resources. Furthermore, it is necessary to suggest what to do to achieve all these advances is recommended to enhance the digital competences of the professionals in training.

Keywords: Webquest, constructivist learning, didactic resource, skills, critical thinking.



Introducción

En diversos escenarios educativos se ha planteado que el propósito de la educación debe ser que los estudiantes logren un aprendizaje para la vida, más allá de manejar conceptos e información sobre aspectos teóricos; lo importante es que puedan desarrollar competencias que les facilite su funcionamiento dentro de las organizaciones u otras agrupaciones sociales, y que logren transferir sus conocimientos, así como sus aprendizajes a su vida cotidiana. De esta manera, las estrategias educativas que se han implementado en los últimos años buscan que el alumno sea el que construya su propio aprendizaje y se convierta en el centro de atención del proceso educativo.

Actualmente estamos viviendo una época de cambios, en la cual tanto niños como adolescentes son los que utilizan más tiempo enlazados con las nuevas tecnologías como el smartphone o tables además del uso de programas o aplicaciones móviles; las mismas que pueden estar siendo mal utilizadas. Pero si nos enfocamos en el ámbito educativo, es de debida importancia pensar en: ¿cuál es el uso apropiado que se debería dar a las tecnologías en los procesos de enseñanza-aprendizaje?, ya que daría una alternativa a las falencias que existen al momento de incorporar las TIC en el aula. Desde esta perspectiva se plantea como objetivo integrar la actividad de la WebQuest a través de la creación de la herramienta didáctica que permita desarrollar destrezas individuales y colaborativas tanto en el aula como fuera de ella, permitiendo potenciar el proceso de enseñanza aprendizaje en la institución educativa superior.

El aprendizaje constructivista

De acuerdo con Hernández (2008), esta teoría se centra en la construcción del conocimiento, no en su reproducción, proponiendo tareas auténticas para el desarrollo del proceso de aprendizaje. La teoría constructivista postula que el "saber" sea de cualquier naturaleza, elaborado por el aprendiz mediante la realidad, al ser tomado por el docente quien encuentra la construcción de los conocimientos para así empoderarse en diferentes aspectos y brindar a los estudiantes un aprendizaje eficaz, colectivo y construcción de esquemas previos (Castillo, 2008).

Características del aprendizaje constructivista

Según Hernández (2008) un ambiente constructivista se caracteriza por algunas características.

1. Se provee a las personas un ambiente constructivista del contacto con múltiples representaciones de la realidad.
2. Dentro de las representaciones de la realidad se representan la complejidad del mundo real.
3. Se enfatiza construir conocimientos dentro de la reproducción del aprendizaje.
4. En el aprendizaje se resalta tareas significativas dentro del contexto.
5. Se proporciona entornos de la vida diaria para así construir conocimientos significativos y no secuencial.
6. Fomenta la construcción y reflexión de experiencias.
7. Se apoya por construcciones colaborativas a través de negociación social.

Sobre la base de la característica del literal anterior Díaz & Hernández (2015) mencionan que estas construcciones se organizan por tres ideas fundamentales:

1. El alumno es el responsable de su propio proceso de aprendizaje.
2. La actividad mental se construye de acuerdo con su grado de elaboración, es decir que el alumno pueda descubrir o inventar en un sentido literal de todo el conocimiento.
3. La función del docente es construir en el alumno un conocimiento y a su vez el docente debe orientar y guiar explícitamente un aprendizaje.

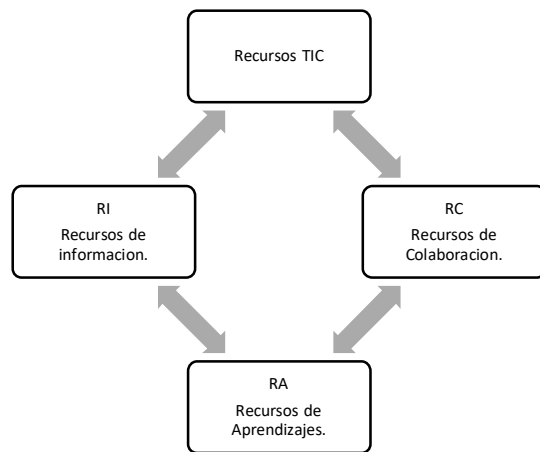
Los recursos digitales en la educación

El llamado de atención en los últimos años es la aparición y el avance acelerado de las nuevas tecnologías y una de ellas son Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), realidad que conlleva a la creación de nuevas estrategias y técnicas donde el docente puede utilizar para beneficiar los procesos de enseñanza-aprendizaje dentro del contexto educativo (Quiroz, 2009).

Tipología de los recursos educativos

Los recursos educativos según Cacheiro (2011) son medios tecnológicos informáticos están orientados a favorecer los procesos para la enseñanza donde el docente es el que guía el proceso y el estudiante es el que construye su aprendizaje, por lo cual cabe recalcar que estas son aplicadas a la enseñanza y facilitan la creación de contenidos y mediar en la experiencia de aprendizaje según los tipos de recursos educativos como se muestra en la Figura 1.

Figura 1
Tipología de recursos educativos TIC



Nota. Tipología de recursos educativos TIC. Tomado de “Recursos educativos TIC de información, colaboración y aprendizaje”, por María. Cacheiro, 2011, Pixel-Bit. Revista de medios y educación, n. 39, p. 70.

Para utilizar y desarrollar las propuestas educativas que involucren las TIC se requiere más que escoger un artefacto o aparato electrónico utilizado como una herramienta pedagógica, consiste en el efecto que va a lograr el docente tal como lo mencionan Tobód et. al, 2018.

1. Aplica teorías constructivistas y cognitivas en el proceso de aprendizaje.
2. Realiza prácticas escolares.
3. Maneja herramientas para escritura y comunicación.
4. Aplica el desarrollo de base de datos en ejercicios con los estudiantes.

Es preciso tener en cuenta que según (Granados, 2015) algunos de los recursos tecnológicos considerados TIC que pueden utilizar los docentes como apoyo para la formación del estudiante en su proceso enseñanza y aprendizaje son:

1. Videoconferencias
2. Buscadores
3. Espacios virtuales de comunicación (Foros, debates)
4. Correo electrónico
5. Chats y mensajería instantánea
6. Materiales didácticos multimedia (en línea o local)
7. Pizarra electrónica
8. Hardware (impresora, escáner, cámara digital, etc.).

La Webquest como recurso didáctico

La globalización además del uso de las TIC está ocasionando cambios, en especial en la educación universitaria León et. al, 2018. Es por esto se presenta la necesidad de cambiar la manera tradicional de impartir clases con la utilización de pizarrón juntamente con el marcador, donde el maestro era el único que impartía el conocimiento; por una manera participativa con apoyo de distintos recursos tecnológicos.

Con base en lo anterior, se hará énfasis en la WebQuest la cual ha experimentado un importante auge en las etapas de escolarización, la misma que está definida como una actividad didáctica orientada a la investigación utilizando una metodología de aprendizaje basada fundamentalmente en el uso de los recursos que brinda el internet, en la cual se puede seleccionar temas que sean de interés para el alumno, para que se pueda desarrollar la investigación, potencien la creatividad, masifiquen habilidades para la cooperación y el trabajo en grupo con el fin de que los alumnos puedan transformar los conocimientos adquiridos en aprendizaje significativos.

Velázquez & Rodríguez (2018), mencionan que una WebQuest es una estrategia de aprendizaje por descubrimiento guiada por el docente, una herramienta que planifica la investigación en

internet dejando que el estudiante construya su propio aprendizaje con la dirección y supervisión del docente. Es un modelo de aprendizaje simple y a la misma vez muy enriquecido para propiciar el uso adecuado de internet basándose en el aprendizaje cooperativo juntamente a procesos de investigación. Es así como se puede aseverar que la WebQuest es considerada un recurso educativo digital el cual fomenta el uso de la tecnología dentro del proceso de enseñanza aprendizaje que puede ser utilizado en la educación presencial además de la virtual.

Para Ramon (2013) la WebQuest se puede presentar de dos diferentes tipos; por un lado, está la de corta duración, donde se fomenta la adquisición secuencial de conocimientos, esta tiene la duración de dos o tres sesiones. Por otro lado, está la de larga duración que fomenta extensión asimismo procesamiento del conocimiento que puede durar una semana o un mes. Para que sea considerada una WebQuest, esta debe de construirse a través de una o varias tareas motivadoras que implique procesos de pensamientos de orden superior. A este punto una WebQuest debe constar al menos de las siguientes partes en su diseño, tal como se muestra en la Figura 2.

Figura 2

Partes de una Webquest.



Nota. Webquest.

1. Introducción: Tiene como meta hacer la actividad atractiva a su vez divertida para los estudiantes.
2. Tarea: Proporciona una descripción de algo realizable e interesante que los estudiantes deberán haber realizado al final de la WebQuest el cual es uno de los objetivos académicos que se busca conseguir con este recurso.
3. Proceso: Sugiere una secuencia de pasos que el alumno debe seguir para completar la tarea propuesta en el recurso.

4. Recursos: Son considerados una lista de sitios web que el docente brinda al estudiante para que realice pudiendo así completar su tarea.
5. Evaluación: Este proceso debe ser claro, específicamente preciso para el conjunto de tareas que se plantean en cada una de las pautas de valoración de la tarea propuesta.
6. Conclusión: Ofrece la oportunidad de resumir la experiencia estimulando la reflexión acerca del proceso, de tal manera que generalice lo aprendido por parte del alumnado.

Pasos para crear una Webquest

Desde la experiencia adquirida de diferentes revisiones bibliográficas junto a la realización, presentación, además de la ejecución de la Webquest

<https://jorgecristopher.wixsite.com/lawebquest> se sugiere seguir los siguientes pasos que se identifican en la Figura 3, para la construcción de una Webquest:

Figura 3

Pasos para elaborar una Webquest.



1. Planificar definiendo el tema de estudio junto a los parámetros didácticos de la clase que se abordara desde la Webquest.
2. Redactar la narrativa que se presentara en cada uno de los elementos (Introducción, tarea, procesos, recursos, evaluación y conclusión) de la Webquest.
3. Seleccionar rigurosamente todos los recursos digitales que se van a utilizar dentro de la Webquest.
4. Elegir la plataforma donde se creará el recurso de la Webquest.
5. Diseñar el entorno de presentación de la Webquest.
6. Prueba piloto, se debe realizar pruebas antes de presentar al grupo de trabajo para poder identificar las posibles falencias del recurso elaborado.
7. La publicación de la Webquest es el paso final para poder utilizar el recurso con el grupo de estudiantes.

El pensamiento crítico

El pensamiento crítico se puede entender como una actividad de reflexión, ya que analiza los resultados de su propia reflexión como los de la reflexión ajena de otro individuo. Concibe el hecho de que se trata de un pensamiento totalmente direccionado hacia la acción. Se considera que su presencia se denota en un contexto de resolución de problemas en la interacción con otras personas, con mayor énfasis en comprender la naturaleza de los problemas que en proponer soluciones inmediatas (López Aymes, 2012).

Pensamiento crítico es un proceso disciplinario que propone analizar, sintetizar junto a evaluar la información, de manera que se organiza los conocimientos, llegando a una postura correcta sobre algún tema específico, al mismo tiempo siendo objetivos al momento de analizar o extraer una idea partiendo de la observación, experiencia, reflexión, razonamiento apegado a la comunicación Nuñez et. al, 2017.

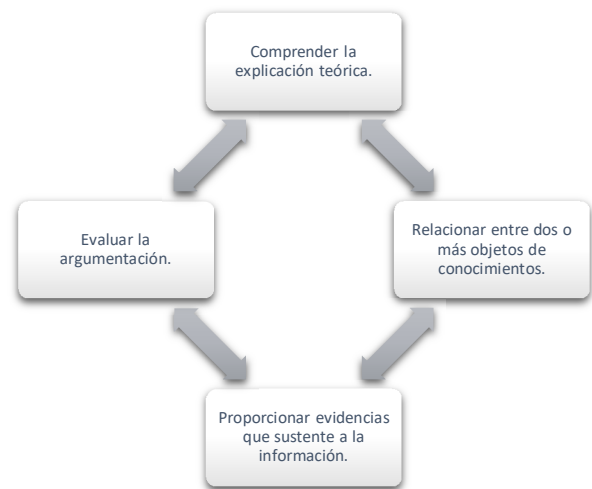
Diaz (2001) menciona que el pensamiento crítico involucra la comprensión de lo más profundo a lo que un sujeto afirma una teoría, es decir está compuesto por las habilidades analíticas de una

perspectiva que a su vez el sujeto es capaz de analizar o considerar doctrinas de una manera concreta a su vez reflexiva orientada a construir un pensamiento significativo.

El pensamiento crítico no se basa por sí solo, sino que el docente debe desarrollar un nivel amplio con una propuesta activa de manera que se orienta a una sociedad justa, por lo tanto, el autor Diaz (2001) propone que un pensador crítico es capaz de analizar distintos argumentos, tales como los que se muestran en la Figura 4:

Figura 4

Estructura de análisis de argumentos



Desde esta perspectiva la elaboración de una Webquest pretende potenciar las habilidades cognitivas de un estudiante en relación con el uso de recursos tecnológicos dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

Metodología

Para el desarrollo de esta investigación se utilizó un enfoque mixto, el cual considera al método de investigación cualitativo y cuantitativo, teniendo en cuenta los instrumentos de recolección de datos como la observación directa, la revisión de fuentes bibliográfica y la encuesta, dirigido a 34 profesionales en formación de nivel superior de la Universidad Técnica de Machala.

Resultados

Dentro de los resultados de esta investigación se puede evidenciar la construcción de aproximadamente 6 herramientas Webquest elaboradas por grupos de trabajos conformados de los 34 participantes tal como se observa en la tabla 1.

Tabla 1

Webquest elaboradas por participantes.

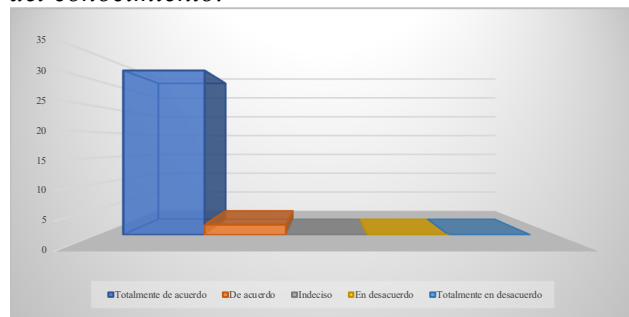
Nombre de la Webquest	Enlace
Métodos y técnicas para la enseñanza de la tecnología educativa.	https://kelvintacuri.wixsite.com/webquest
Estrategias tecnológicas educativas	https://josucaicedo99.wixsite.com/team-pasaje
Recursos Educativos Abiertos	https://luisbatalon8.wixsite.com/misitio
selección de herramientas interactivas para la enseñanza en el aula	https://esolorzan2.wixsite.com/herraminteractiva
Estrategias para el uso de las TIC en el aula.	https://carlosigcho.wixsite.com/educa-aula-tics
Educación con soporte tecnológico.	https://gielenvjexy20.wixsite.com/tecnologiaenelaula

Nota. Enlaces disponibles.

A esto se suma una de las representaciones de los datos obtenidos en cuanto al grado de aceptación del uso de la Webquest como recurso didáctico en las aulas de clases tal como se refleja en la Figura 5:

Figura 5

Utilización de la Webquest para la construcción del conocimiento.



Conclusiones

El diseño asimismo la construcción de recursos didácticos como la Webquest permiten la incorporación de las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje de la educación superior.

El uso de las Webquest permite a los estudiantes demostrar sus habilidades individuales en la participación colectiva de las actividades planteadas dentro del recurso enriqueciendo sus habilidades cognitivas para la construcción del conocimiento.

Es recomendable que se siga replicando la utilización de esta estrategia educativa la cual permite masificar el pensamiento crítico a través de la construcción del recurso lo que se logra luego de seguir la secuencia de pasos que se observan en la Figura 3 de este texto por ende se ayudaría a incrementar los recursos digitales educativo para los estudiantes de nivel superior.

Referencias

- Cacheiro González, M., (2011). Recursos educativos tic de información, Colaboración y aprendizaje. *Pixel-Bit. Revista de medios y educación*, n. 39, pp. 69-81.
- Castillo, S., (2008). Propuesta pedagógica basada en el constructivismo para el uso óptimo de las TIC en la enseñanza y el aprendizaje de la matemática. *Revista latinoamericana de investigación en matemática educativa*, v.11, n. 2, pp. 171-194.
- Castillo, S., (2008) Propuesta pedagógica basada en el constructivismo para el uso óptimo de las TIC en la enseñanza y el aprendizaje de la matemática. *Revista latinoamericana de investigación en matemática educativa*, v.11, n. 2, pp. 171-194.
- Díaz, A., & Hernandez, R., (2015). *Constructivismo y aprendizaje significativo*. MC GRAW HILL. <http://metabase.uaem.mx/handle/123456789/647>
- Díaz, F. (2001). Habilidades de pensamiento crítico sobre contenidos históricos en alumnos de bachillerato. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, v. 6, n. 13. <https://www.redalyc.org/pdf/140/14001308.pdf>
- Granados, A. (2015). "Las TIC en la enseñanza de los métodos numéricos". *Sophía*, v. 11, n. 2, pp.1 - 13. <https://www.redalyc.org/pdf/4137/413740778003.pdf>
- Hernández, S. (2008). El modelo constructivista con las nuevas tecnologías: aplicado en el proceso de aprendizaje. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, v.5, n. 2, pp. 26- 35. <https://www.redalyc.org/pdf/780/78011201008.pdf>
- León Pirela, A. R., & Fernández Reina, M. T. (2018). La webquest como estrategia didáctica en el modelo pedagógico del aula invertida. *Revista Electrónica de Ciencia y Tecnología del Instituto Universitario de Tecnología de Maracaibo*, v. 5, n. 1, pp. 1-20.
- López Aymes, G. (2012). Pensamiento crítico en el aula. *Docencia e Investigación*, v. XXXVII, n. 22, pp. 41-60.



- Quiroz, E. (2009). Recursos didácticos digitales: medios innovadores para el trabajo colaborativo en línea. *Revista Electrónica Educare*, v. 13, n. 2, pp. 47-62.
- Ramon, P. M. (2013). La webquest como herramienta de enseñanza-aprendizaje en educación superior. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, v. 45, n. 45, a247.
- Tobód, S., Pérez, J. F., & Antelo, M. L. (2018). Tecnología e innovación más ciencia e innovación en América Latina (Vol. 3). Colombia: Corporación Cimted. https://www.researchgate.net/profile/Marvin_Pena/publication/327032463_Tecnologia-e-innovacion-libro-citici2018/links/5b738cd292851ca6505dcd7/Tecnologia-e-innovacion-libro-citici2018.pdf#page=42
- Velázquez, J., & Rodríguez, I. (2018). Webquest como herramienta de apoyo para el proceso investigativo. *Revista Ciencias de la Educación*, v. 28, n. 52, pp.738-762.