

**WEBQUEST: COMO ESTRATEGIA GERENCIAL EN EL  
FORTALECIMIENTO DEL PROCESO PEDAGÓGICO EN EL  
ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA DEPORTE Y RECREACIÓN**



UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN DE POSTGRADO  
MAESTRIA EN GERENCIA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA,  
DEPORTE Y RECREACIÓN



**WEBQUEST: COMO ESTRATEGIA GERENCIAL EN EL  
FORTALECIMIENTO DEL PROCESO PEDAGÓGICO EN EL ÁREA DE  
EDUCACIÓN FÍSICA DEPORTE Y RECREACIÓN**

**Autor:** Lcdo. Víctor Betancourt

**Tutor:** Msc. Wilmer Barico

Bárbula, Marzo 2022



UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN DE POSTGRADO  
MAESTRIA EN GERENCIA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA,  
DEPORTE Y RECREACIÓN



**WEBQUEST: COMO ESTRATEGIA GERENCIAL EN EL  
FORTALECIMIENTO DEL PROCESO PEDAGÓGICO EN EL ÁREA DE  
EDUCACIÓN FÍSICA DEPORTE Y RECREACIÓN**

**Autor:** Lcdo. Víctor Betancourt

Trabajo de Grado presentado ante la Facultad de Ciencias de la Educación en la Dirección de Postgrado como requisito para optar al título de Magister en Gerencia de Educación Física, Deporte y Recreación.

Bárbula, Marzo 2022



## ACTA DE DISCUSIÓN DE TRABAJO DE GRADO

En atención a lo dispuesto en los Artículos 137, 138 y 139 del Reglamento de Estudios de Postgrado de la Universidad de Carabobo, quienes suscribimos como Jurado designado por el Consejo de Postgrado de la Facultad de Ciencias de la Educación, de acuerdo a lo previsto en el Artículo 135 del citado Reglamento, para estudiar el Trabajo de Grado titulado:

### WEBQUEST COMO ESTRATEGIA GERENCIAL COMO FORTALECIMIENTO DEL PROCESO PEDAGÓGICO EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA, DEPORTE Y RECREACIÓN


Presentada para optar al grado de **Magister en Gerencia de la Educación Física, Deporte y Recreación** por el aspirante:

**VICTOR DANIEL BETANCOURT GONZÁLEZ**  
C.I.: V- 16.399.031

Realizado bajo la tutoría del Prof. Wilmer Barico, titular de la cédula de identidad N° V-8.513.353

Una vez evaluado el trabajo presentado, se decide que el mismo está **APROBADO**.

En Bárbula, a los veintiún días del mes de marzo del año dos mil veintidós.

  
**Prof. Wilmer Barico**  
C.I.: 8.513.353  
Fecha: 21/03/22

  
**Prof. Aristides Méndez**  
C.I.: 7.962.443  
Fecha: 21/03/22



  
**Prof. Argenis Rodríguez**  
C.I. 3.919.799  
Fecha: 21/03/22

FE: 21/03/22 FG

... *La Universidad Efectiva*



UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN DE POSTGRADO  
MAESTRIA EN GERENCIA DE LA EDUCACION FISICA  
DEPORTE Y RECREACION



### AVAL DEL TUTOR

Dando cumplimiento a lo establecido en el Reglamento de Estudios de Postgrado de la Universidad de Carabobo en su artículo 133, quien suscribe Wilmer Barico titular de la cédula de identidad N° V-8.513.353, en mi carácter de tutor del trabajo de Maestría **WEBQUEST: COMO ESTRATEGIA GERENCIAL EN EL FORTALECIMIENTO DEL PROCESO PEDAGÓGICO EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA DEPORTE Y RECREACIÓN**, presentado por el Licenciado Víctor Betancourt, Cédula de Identidad N° V-16.399.031, para optar el Título de Magíster en Gerencia de la Educación Física, Deporte y Recreación, hago constar que dicho trabajo reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a evaluación por parte del jurado examinador que se le designe.

En la ciudad de Valencia, a la fecha de la presentación.

---

Msc. Wilmer R. Barico  
MC.I: V- 8.513.353



UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN DE POSTGRADO  
MAESTRIA EN GERENCIA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA  
DEPORTE Y RECREACIÓN



### INFORME DE ACTIVIDADES

**Participante:** Victor D. Betancourt G.      **Cédula de Identidad**      V- 16.399.031

**Tutor:** Wilmer R. Barico M.      **Cédula de Identidad**      V- 8.513.353

**Correo electrónico del participante:** danielextreemel@hotmail.com

**Título Tentativo del Trabajo:** Webquest como estrategia gerencial en el fortalecimiento del proceso pedagógico en el área de educación física, deporte y recreación.

**Línea de investigación:** Gerencia de la Educación Física Deporte y Recreación.

Sesión	Fecha	Hora	Asunto Tratado	Observación
1	13-01-18	10:00 am	Título y Planteamiento del Problema	Orientaciones
2	27-01-18	2:00 pm	Capítulo I	Correcciones del Capítulo I
3	10-02-18	1:00 pm	Bases Teóricas	Revisión de referencias bibliográficas
4	24-02-18	10:30 am	Capítulo II	Correcciones del Capítulo II
5	16-06-18	1:00 pm	Capítulo III	Correcciones del Capítulo III
6	04-08-18	11:00 am	El Instrumento, La Confiabilidad y la Validez a través del juicio de expertos	Seleccionar a tres expertos para la validez del instrumento
7	24-11-18	9:00 am	Aprobación del Instrumento de recolección de datos por parte de expertos	Aplicación del Instrumento
8	20-01-19	10:00 AM	Capítulo VI	Entrega
9	15-02-19	10:00AM	Capítulo V	Propuesta
10	20-03-19	10:00AM	Referencias	Listas
11	25-04-19	10:00AM	Última Revisión	Inscribir

**Título Definitivo:** La Webquest como Estrategia Gerencial en el Fortalecimiento del Proceso Pedagógico en el Área de Educación Física, Deporte y Recreación.

Comentarios finales acerca de la investigación: declaro que las especificaciones representan el proceso de dirección del trabajo de Grado de Maestría arriba señalado

\_\_\_\_\_

Tutor

\_\_\_\_\_

Participante

## DEDICATORIA

Dedico este trabajo muy especialmente a Dios y todos mis santos, quienes solo con su apoyo, guía y protección pude alcanzar esta meta tan importante para mi desarrollo profesional.

A Mercedes González y Víctor Betancourt (mis padres) no me equivoco si digo que son los mejores padres del mundo, gracias por todos sus esfuerzos, su apoyo, por su ejemplo, amor, constancia, dedicación y por la confianza que depositaron en mí, porque son los seres más especiales demostrándome en todo momento que puedo contar incondicionalmente con ellos, porque son las personas que no solo me cuidan sino que me orientan en todo momento, este logro lo quiero compartir con ellos esta tesis es para ustedes.

A Luz Marina Galindez (esposa), tu ayuda ha sido fundamental ya que has estado conmigo incluso en los momentos más turbulentos. Este proyecto no fue fácil, pero estuviste motivándome y ayudándome hasta donde tus alcances lo permitían. Te lo agradezco muchísimo amor.

A Daniel y Aarón Betancourt (hijos), posiblemente no entiendan mis palabras, pero cuando sean capaz, quiero que se den cuenta de lo que significan para mí. Son la razón para levantarme cada día esforzándome por el presente y el mañana, son mi principal motivación muchísimas gracias hijos míos.

A la Msc. María Angélica Monsalve, quien se ha tomado el arduo trabajo de transmitirme sus diversos conocimientos, por su ayuda al desarrollo de este proyecto, su incondicional apoyo y me ha ofrecido sabios consejos para lograr esta meta.

A mi tutor Msc. Wilmer Barico, porque con su profesionalismo supo guiarme en el desarrollo de este trabajo.

## **AGRADECIMIENTO**

En tal específica ocasión, son muchas las personas especiales a las que me gustaría agradecer su amistad, apoyo, ánimo y compañía en las diferentes etapas de mi vida. Algunas están aquí conmigo, otras en mis recuerdos y en el corazón. Sin importar en donde estén o si alguna vez llegan a leer este agradecimiento quiero darles las gracias por formar parte de mi vida, por todo lo que me han brindado y por todas sus bendiciones.

Quiero brindarle un agradecimiento muy especial a mi principal guía y protector Dios por todo el amor con que nos rodea.

A mis padres, que siempre me han dado su apoyo incondicional y a quien debo este triunfo profesional, por todo su trabajo y dedicación para darme una formación académica y sobre todo humanista y espiritual, de ellos es este triunfo y para ellos todo mi agradecimiento.

A la Universidad de Carabobo especialmente a la facultad de Educación, por permitirnos crecer profesionalmente.

A todos los profesores de la Maestría en Gerencia de la Educación Física Deporte y Recreación, especialmente a mi tutor Msc. Wilmer Barico que aportó a mi formación.



## ÍNDICE

	<b>p.p.</b>
DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
RESUMEN.....	xi
ABSTRACT.....	xii
INTRODUCCIÓN.....	1

### **CAPÍTULO**

<b>1. EL PROBLEMA</b> .....	<b>4</b>
Planteamiento y formulación del problema.....	4
Objetivos de la Investigación.....	9
Objetivo General.....	9
Objetivos Específicos.....	9
Justificación.....	10
<b>2. MARCO TEÓRICO</b> .....	<b>12</b>
Antecedentes de la investigación.....	12
Fundamentación Teórica.....	18
Aprendizaje significativo Ausubel (1983).....	18
La Tecnología de la Educación Castells (2001).....	20
Bases Teóricas.....	23
Estrategia Gerencial.....	23
Webquest.....	27
Apartados de una Webquest.....	28
Introducción.....	29
Tarea.....	29
Proceso.....	29
Recursos.....	30
Evaluación.....	30
Conclusión.....	31
Tipos de Webquest.....	31
Según su duración.....	31

	Según sus características .....	32
	Procesos de pedagógicos.....	33
	Bases Legales.....	34
<b>3.</b>	<b>MARCO METODOLÓGICO.....</b>	<b>39</b>
	Naturaleza de la Investigación .....	39
	Diseño de la investigación.....	40
	Procedimiento de la Investigación .....	41
	Población y Muestra.....	42
	Técnica e Instrumento de Recolección de Datos .....	43
	Validez y Confiabilidad en la Investigación .....	45
	Procedimiento y Análisis de los Datos.....	46
<b>4.</b>	<b>ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS.....</b>	<b>48</b>
	Variable: Webquest.....	49
	Variable: Estrategia Gerencial .....	53
	Variable: Factibilidad .....	57
	Variable: Diseño .....	60
<b>5.</b>	<b>LA PROPUESTA .....</b>	<b>62</b>
	Presentación de la propuesta .....	62
	Justificación de la Propuesta .....	64
	Fundamentación de la propuesta .....	65
	Estructura de la propuesta .....	65
	Objetivo General de la Propuesta.....	66
	Objetivos Específicos de la Propuesta .....	66
	Factibilidad de la propuesta.....	66
	<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....</b>	<b>71</b>
	<b>Referencias .....</b>	<b>73</b>



UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN DE POSTGRADO  
MAESTRÍA EN GERENCIA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA  
DEPORTE Y RECREACIÓN



**WEBQUEST: UNA ESTRATEGIA GERENCIAL EN EL FORTALECIMIENTO  
DEL PROCESO PEDAGÓGICO EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA, DEPORTE  
Y RECREACIÓN**

Autor: Víctor Betancourt  
Tutor: Wilmer Barico  
Fecha: Marzo 2022

**RESUMEN**

La presente investigación tiene como objetivo Proponer una Webquest como estrategia gerencial en el fortalecimiento del proceso pedagógico en el área de Educación Física, Deporte y Recreación. Basado en la teoría del Aprendizaje significativo de David Ausubel (1983) y La Tecnología de la Educación de Manuel Castells (2001) sobre los parámetros del manejo eficiente y eficaz de la información en el proceso administrativo-académico del docente. La investigación se presenta dentro de la modalidad de proyecto factible, apoyada en una investigación de campo a nivel descriptivo. La población estuvo conformada por un total de veinte (20) docentes en el área de la Educación Física Deporte y Recreación del circuito escolar N° 3 y 13 del Territorio Escolar Guacara, del Estado Carabobo. La técnica utilizada para la recolección de datos fue la encuesta a través de un cuestionario, el cual fue validado a través del juicio de expertos. La confiabilidad se determinó mediante el coeficiente Kuder Richardson ( $KR_{20}$ ) cuyo resultado fue de 0.78, confiable. El resultado del estudio permitió el diseño de una Webquest a fin de coadyuvar el proceso pedagógico en la interacción cooperante y colaborativa con estudiantes, por tal motivo se recomienda el uso de esta herramienta como estrategia gerencial de utilidad, sobre todo en tiempos de confinamiento, a fin de progresar en el proceso educativo de nuestros jóvenes, en especial en el área de educación física, deporte y recreación.

**Palabras Clave:** Webquest, estrategia gerencial, proceso pedagógico.

**Línea de investigación:** Gerencia de la Educación Física Deporte y Recreación.

**Temática:** Proceso de Modernización de la Organización Deportiva Venezolana.

**Sub-Temática:** Política Departamental en Recursos Humanos y Materiales.



UNIVERSITY OF CARABOBO FACULTY OF  
EDUCATION SCIENCES POSTGRADUATE ADDRESS  
MASTERY IN MANAGEMENT OF  
PHYSICAL EDUCATION SPORTS AND  
RECREATION



**WEBQUEST: A MANAGEMENT STRATEGY IN THE  
STRENGTHENING OF THE PEDAGOGICAL PROCESS IN THE AREA  
OF PHYSICAL EDUCATION, SPORTS AND RECREATION**

Autor: Victor Betancourt  
Tutor: Wilmer Barico  
Date: Mar. 2022

**ABSTRACT**

The research is to propose a Webquest as a managerial strategy in strengthening the pedagogical process in the area of Physical Education, Sports and Recreation. Based on David Ausubel's Theory of Meaningful Learning (1983) and Manuel Castells's Educational Technology (2001) within the parameters of efficient and effective information management in the teacher's administrative-academic process. The research is presented within the feasible project modality supported by field research at a descriptive level. The population was made up of a total of twenty (20) teachers in the area of Physical Education, Sport and Recreation of the school circuit No. 3 and 13 in the Guacara area, Carabobo State. The technique used for data collection was the survey through a questionnaire, which was validated through expert judgment. Reliability was determined using the Kuder Richardson coefficient (KR20) whose result was 0.78, reliable. The result of the study concluded that working with the Webquest contributes to cooperative and collaborative interaction in the strengthening of the pedagogical process, for this reason the use of this tool is recommended as a managerial strategy of prevailing utility, especially in this unexpected pandemic time. , in order to progress in the educational process, especially in the area of physical education, sports and recreation.

**Keywords:** Webquest, management strategy, pedagogical process.

Research line: Physical Education Management Sport and Recreation.

Theme: Process of Modernization of the Venezuelan Sports Organization.

Sub-Thematic: Departmental Policy on Human Resources and Materials

## INTRODUCCIÓN

La Gerencia y los procesos son de suma importancia para la sociedad en general debido a que tiene un papel trascendental en el desarrollo de soluciones que permitan atender las diferentes problemáticas que se suscitan en los espacios sociales, como: educativos, económicos, entre otros. La educación a finales del siglo XX y principios del XXI, se ha visto afectada por un conjunto de cambios significativos, la necesidad de responder con éxito a las demandas de una sociedad cada día más cambiante, ha llevado a las organizaciones educativas a realizar grandes esfuerzos, adoptando nuevos conceptos teóricos orientados hacia la reestructuración funcional formal e implementación de estrategias gerenciales y el manejo de las tecnologías.

Al asumir el proceso gerencial como un hecho esencial debe estar presente en la formación social y académica de los ciudadanos de cualquier nación, pero especialmente en futuros profesionales, es notable que la esencialidad de tal práctica radica en el fortalecimiento de destrezas que suponen el perfeccionamiento de habilidades cognitivas de orden superior tales como la búsqueda de información, el análisis, la comprensión, la clasificación, la identificación, la sintetización y evaluación de información relevante plasmada en textos de diferentes índoles. No obstante, para lograr dicho cometido es necesaria la utilización de herramientas o estrategias que coadyuven a promover tales habilidades.

Ahora bien, en la actualidad los avances tecnológicos han permitido que los docentes y estudiantes tengan un acceso sin precedentes a medios masivos de información, sobre todo a aquella surgida a través de la Internet. Esta situación se debe en gran parte al inmenso e indetenible catálogo de textos, hipertextos y multimedia almacenados en la red para disposición de cualquier internauta. Por este motivo, la gran mayoría de estudiantes de los diferentes niveles y universitarios

Conviene consultar la bibliografía necesaria a través de este medio para cumplir con las asignaciones de orden investigativo que les son asignadas, pero a pesar de la evidente facilidad resultante de esta práctica, es necesario la constitución de lineamientos que guíen y minimicen tal amplitud de textos a lo estrictamente necesario para efectos de ahorrar tiempo, así como evitar distracciones.

En virtud de lo mencionado, las TIC como instrumento para fortalecer la educación juegan

un papel imperante de vital importancia en el proceso de enseñanza aprendizaje o investigativo, ya que los medios tecnológicos, digitales e informáticos constituyen una herramienta asequible para el desarrollo de estrategias motivadoras, incentivos e innovadoras que ayuden a fomentar la práctica de la investigación así como a cumplir con las demandas académicas necesarias e inherentes al nivel universitario.

En el presente estudio se discuten los elementos concernientes al proceso gerencial, la estrategia didáctica y la herramienta educativa Webquest como una alternativa perteneciente a las TIC, el cual busca dirigir al docente y al estudiante de manera activa en la realización de un producto final apoyado en recursos extraídos de la web e identificados previamente por el docente. En este sentido, la investigación que se realiza esta se basa en los aspectos mencionados, se presenta de la siguiente manera:

Capítulo I, se plantea la problemática observada, así como también se presentan los objetivos a cumplir y la justificación del estudio.

Capítulo II se hace referencia a los antecedentes de la investigación, así como a las bases teóricas, las bases legales y los supuestos teóricos que sustentarán el presente trabajo.

Capítulo III se describe la metodología utilizada en relación a la naturaleza de la investigación, el diseño y el procedimiento que se empleó para alcanzar los objetivos previstos. Igualmente, se hace mención a los instrumentos utilizados, la validez y confiabilidad de los mismos.

Capítulo IV se presenta el análisis e interpretación de los datos recabados mediante el cuestionario aplicado. Cabe destacar que este se presentara mediante cuadros y gráficos para mayor ilustración de la situación encontrada.

Capítulo V se desarrolló la propuesta de la investigación como alternativa para atender la situación presentada. Finalmente, se muestran las conclusiones y recomendaciones derivadas del estudio. Así como las referencias que son el sustento de trabajo.

## CAPÍTULO I

### EL PROBLEMA

#### Planteamiento y formulación del problema

En la actualidad, se hace cada vez más importante la introducción de la tecnología en el sistema educativo, para el desarrollo social y económico que permitirá a futuro el desarrollo del país; es evidente la necesidad de adaptación en el proceso pedagógico para enfrentar los acelerados cambios de los nuevos tiempos, incluyendo modificación en las herramientas didácticas de enseñanza y la incorporación de las tecnologías de la información. De allí, que las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son herramientas útiles en el proceso de construcción del aprendizaje. En la medida que las TIC y el entusiasmo que la enmarcan se mantengan dentro de la educación, será posible plantear la formación de un individuo más proactivo y formado para la vida en sociedad. Es por ello que los docentes deben involucrarse y apropiarse de la tecnología, ya que son éstos los que forman las futuras generaciones y juegan un papel importante dentro de la sociedad.

Por otro lado, la educación es uno de los pilares básicos sobre los que se fundamenta el desarrollo de la sociedad actual, en la que el conocimiento se ha convertido en un factor de producción determinante para poder alcanzar altos niveles de bienestar. Desde este punto de vista, la educación ha ido aumentando su relevancia en la sociedad a lo largo de los años, pero su práctica pedagógica en la actualidad no es muy diferente a la de hace un siglo; se puede decir que la educación ha tenido un lento progreso, a diferencia de otras actividades humanas y que, si bien ha recogido ciertos avances aún está dando un cambio sustancial, que será posible fundamentalmente a las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC). Cuyo escenario se reflejará en el que hacer pedagógico y gerencial del docente.

Sin embargo, en el uso de la TIC, han venido desempeñado un doble papel con relación al mundo de la educación, por un lado, vienen a apoyar a los procesos de enseñanza-aprendizaje y,

por lo otro su uso generalizado. Alcántara (2005), el efecto para conseguir la extensión de la Sociedad de la Información. En el uso de las TIC se van evidenciando debido a que cada vez es más usual e indispensable su uso en el mundo actual, es decir prácticamente imposible concebir una actividad humana en que la misma no esté presente, de una u otra medida debido a que ellas están diseñadas para facilitar los procesos gerenciales. Sin duda las TIC se han convertido en parte habitual de las actividades de la vida diaria, da lo mismo cuando se trabaja, se juega o se descansa.

En tal sentido el sistema de enseñanza ha actuado a espaldas ante este fenómeno, desde el principio, tratando de protegerse desde un entorno netamente tradicionalista., esta ruptura del sistema educativo con la inserción de las TIC significa modificar drásticamente los modelos educativos. En tal sentido Roja (2004), citado por Coll, nos comenta:

Es difícil llegar a un consenso acerca de cuáles son los conocimientos y las habilidades que debe poseer un buen profesor y gerente en su praxis pues ello depende de la acción teórica, estratégica y pedagógica que se tome de la visión filosófica y de los valores y fines de la educación con los que se asuman un compromiso. Pero lo que sí es evidente es que el profesor debe orientar sus planificaciones, evaluaciones y prácticas pedagógicas hacia las exigencias de las sociedades ya que para ello se están preparando los profesionales del mañana. (p.255)

A partir del aspecto marcado por el investigador el progreso tecnológico soporta la necesidad de la inclusión de los ordenadores en los organismos educativos esto esencialmente tiene que inducir una transformación continua del sistema educativo como asistencia al quehacer pedagógico en la interacción teórica práctica para llevar a cabo indiscutibles procesos de cambio con el uso de las TIC. Sin embargo, en España en el “Centre de Educación i Noves Technologies”, en la Universidad Jaume I, el autor Adell (2004) presenta un artículo la siguiente definición:

Define que una Webquest es un tipo de actividad didáctica basada en presupuestos constructivistas del aprendizaje y la enseñanza que se basa en técnicas de trabajo en grupo por proyectos y en la investigación como actividades básicas de enseñanza/aprendizaje (s/p).



De acuerdo a la (UNESCO, 2004), la mecánica que presentan las actividades interactivas mediante uso del internet o Webquest, existen muchas aplicaciones para computadoras, tales como juegos, videos, entre otros; en las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), en el área educativa, “los objetivos estratégicos apuntan a mejorar la calidad de la educación por medio de la diversificación de contenidos y métodos, promover la experimentación, la innovación, la difusión y el uso compartido de información y de buenas prácticas, y estimular un diálogo fluido sobre las políticas a seguir”.

De igual manera, la utilización de las tecnologías, en especial de la informática como herramienta en el proceso de mediación de la enseñanza y también durante el aprendizaje se va convirtiendo día a día en un medio frecuente en nuestras aulas a los tres niveles de enseñanza Primaria, Media y Superior. Cabe resaltar que esta introducción, de una manera general, está siendo hecha por medio de una discusión crítica respecto a cómo se implementan en los ambientes de aprendizaje. Muchas de estas tecnologías están siendo producidas, en su mayoría, sin la suficiente atención para evitar que se conviertan en un medio más sofisticado para los viejos sistemas tradicionales de enseñanza.

Dentro de todas esas tecnologías esta la Webquest, herramienta que fue descubierta por Bernie Dodge, en la Universidad del Estado de San Diego en febrero de 1995, pero como toda aplicación desarrollada a nivel educativo debe su creación a las diferentes teorías educativas para descubrir cómo debe ser su aplicación en los diferentes ambientes que se encuentran en el ámbito educativo. Es por esto que Moreira (2009), en España, denota que: La realización de una Webquest consiste básicamente en que el profesor identifica y plantea un tópico/problema y a partir de ahí crea una web en la que presenta la tarea al alumnado, le describe los pasos o actividades que tienen que realizar, les proporciona los recursos on line necesarios para que los alumnos por sí mismos desarrollen ese tópico, así como los criterios con los que serán evaluados. (p.60)

En la República Bolivariana de Venezuela, las investigaciones sobre la Webquest se han llevado a cabo con un profundo éxito como lo expresa una de las conclusiones a las que llegaron Noguera y Gottberg (2007):

Hay que hacer notar, que en la educación básica como en las universidades venezolanas están comprometidas para elevar la calidad del proceso educativo y utilizar los nuevos ambientes tecnológicos para hacer accesible la educación a

todos los ciudadanos. En este sentido se deben seguir haciendo esfuerzos para fortalecer las investigaciones y aplicaciones en el campo de la informática educativa de manera de incrementar la participación crítica en su desarrollo. (p. s/p)

Por otro lado, en Caracas, Venezuela, lo que se concluye es que a lo que verdaderamente hay que sacarle provecho en el uso de la Webquest es al sentido que se le da al contenido, de tal modo que construya un aprendizaje para el estudiante, como lo expresa Cegarra (2008):

Lo importante no es el medio, ni el recurso o el diseño de la Webquest; lo que importa es la estrategia de aprendizaje centrada en el alumno, en la construcción de un conocimiento que trascienda lo memorístico y repetitivo. (p. s/p)

Pero de igual modo para la creación de una Webquest se deben seguir ciertos pasos como lo explica Coelho (2007):

El docente debe planificar con antelación el tema a tratar tomando en cuenta el tiempo de duración del proyecto de aula (corta o larga duración), objetivos a cumplir, refuerzo específico, edad y grado académico de los estudiantes. (p. s/p)

Para Mancilla, Solís y López (2006) manifiestan que las instituciones educativas promueven el uso de las computadoras, pero se preguntan si éstas corren el mismo riesgo de “infrautilización” que otros medios de imagen fija, radio y televisión. Se puede entender, que las instituciones dotan de los equipos que se consideran pertinentes, pero no se establecen estrategias de uso como herramientas innovadoras para los procesos de enseñanza y aprendizaje.

La implantación en la sociedad de las TIC, juega un papel importante en las formas de producción y transmisión del conocimiento, y esto ha producido cambios insospechados respecto a los originados por otras tecnologías. Sus efectos y alcances no sólo se sitúan en el terreno de la información y comunicación, sino que lo sobrepasan para llegar a provocar y proponer cambios en la estructura social, económica, laboral, jurídica y política, y por supuesto la educación no escapa de esto. En el caso particular en la U.E Los Pinos y U.E.N. "Enrique Tejera" Yagua, existe dentro el área educativa la necesidad de incorporar estrategias o métodos tecnológicos para integrar al individuo al ámbito educativo que se presenta en el país y en el mundo, con la incorporación de las TIC; con todo este auge tecnológico en Venezuela y

precisamente en la U.E Los Pinos y U.E.N. "Enrique Tejera Yagua, se pone en evidencia que en la asignatura en Educación Física, Deporte y Recreación, tiene poca demostración de estrategias de aprendizaje que funcionen a través de expresiones tecnológicas, solo se presenta un proceso en el que no existe tal integración, por lo tanto el contenido académico no se practica de manera innovadora; en donde a estos estudiantes les es ausente el buen uso y orientación hacia el campo tecnológico.

En relación con lo antes expuesto y, teniendo como base el actual desempeño de los docentes se infiere la necesidad de realizar una adaptación hacia un proceso pedagógico que, involucre el área tecnológica, el aprendizajes y adquisición de competencias informáticas con el trabajo interactivo que ofrece la Webquest como estrategia didáctica. En este planteamiento cabe destacar la siguiente interrogante que fortalecerá la gerencia para el desarrollo de los objetivos:

¿Cuál es la situación actual del proceso pedagógico en el área de la Educación Física? ¿se puede es necesario diseñar una estrategia tecnológica en favor del proceso pedagógico?, de ser positiva la respuesta, ¿Cuál es la necesidad de diseñar una estrategia tecnológica para gerencial el proceso pedagógico en el área de Educación Física Deporte y Recreación?

¿Es Factible diseñar de una Webquest como estrategia gerencial dirigida al docente para el fortalecimiento del proceso pedagógico en el área de Educación Física, Deporte y Recreación?

¿Cómo será el lineamiento central de una Webquest con estrategias gerencial en el fortalecimiento del proceso pedagógico en el área de Educación Física Deporte y Recreación en instituciones públicas y privadas?

## **Objetivos de la Investigación**

### **Objetivo General**

Proponer una Webquest como estrategia gerencial en el fortalecimiento del proceso pedagógico en el área de Educación Física, Deporte y Recreación.

### **Objetivos Específicos**

1. Diagnosticar la necesidad de una Webquest como estrategia gerencial en el

- fortalecimiento del proceso pedagógico en el área de Educación Física, Deporte y Recreación.
2. Determinar la factibilidad técnica de la creación de una Webquest como estrategia gerencial en el fortalecimiento del proceso pedagógico en el área de Educación Física, Deporte y Recreación.
  3. Diseñar una Webquest como estrategia gerencial en el fortalecimiento del proceso pedagógico en el área de Educación Física, Deporte y Recreación.

### **Justificación**

La Tecnología ha evolucionado con el tiempo y se debe crear conciencia sobre las facilidades que brinda, las Tecnologías de la Información y la Comunicación están produciendo cambios en todos los niveles como: educativo, gerencial, social entre otros. De allí que, las computadoras, hoy día poseen muchos beneficios, se utilizan en todas las ramas del quehacer profesional, sin obviar su rol dentro de la comunicación y la información que se realiza diariamente a través de las redes. El progreso que ha alcanzado la tecnología hace que impacte en toda la sociedad y la Educación no está exenta de esto por lo que se requiere renovar las estrategias Gerenciales para lograr un fortalecimiento dentro proceso pedagógico en las instituciones públicas y privadas.

Asumiendo este reto, las unidades educativas han introducido la informática en la enseñanza formativa, dando lugar a un nuevo campo de innovación educativa, que exige continuas transformaciones en docentes y estudiantes, así como la metodología, diseño curricular, la creación de software educativo y nuevos materiales de estrategias gerenciales.

Observando, que hoy día todo docente está a la par de la tecnología ya sea una computadora, celular, Tablet y otros, se observa en estas un contenido limitado en ciertas asignaturas en especial la de Educación Física Deporte y Recreación, donde no cuenta con un catálogo de contenido, es importante hacer uso de su potencial tecnológico para motivar a los docentes a sacarle el mayor provecho posible y así fortalecerlo a través de la Webquest, incluyéndola como una estrategia gerencial para el fortalecimiento del proceso pedagógico en el área de Educación Física, Deporte y Recreación, contribuyendo a la motivación del estudio de la asignatura no sólo como una asignatura más sino para estudios futuros, a nivel laboral, logrando así un aprendizaje

significativo estando a la altura de los desafíos tecnológicos que demanda formación del nuevo ciudadano.

Cabe agregar, que el diseño de la Webquest, ayuda tanto al docente como a los estudiantes en caso de interrupción de clases, por cualquier motivo ya sea personal o cualquier otro evento que le impida presencial la clase; permitiendo desarrollar un trabajo a distancia sin pérdida de tiempo, para el estudiante y el docente.

Es de acotar que este tipo de tecnología educativa proporcionara una nueva experiencia y además valiosa para el docente donde pondrán en práctica sus conocimientos dentro del área de la tecnología originando un aprendizaje significativo, facilitando la enseñanza y el aprendizaje dentro y fuera del contexto educativo.

El uso de la Webquest permitirá afianzar el proceso del aprendizaje del estudiante, especialmente en el área Educación Física Deporte y Recreación, con ella se transversaliza un área común dentro del uso de las tecnologías, tan necesaria en esta sociedad cambiante ávida de mantenerse conectado con el mundo globalizado.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

En esta sección se expone el contexto teórico que respalda y orienta el problema en estudio, el cual es definido por Yedigis y Winbach (2005)

Como un proceso de inmersión en el conocimiento histórico y disponible que puede estar emparentado con el planteamiento del problema, y un fruto que a su vez es parte de un producto mayor, el cual es el reporte de investigación. (s/p)

Dichos elementos conceptuales surgen de una revisión a comentarios, teorías e investigaciones de diversos autores con relación a la investigación, para formar un marco de referencia que facilite la interpretación de los resultados del estudio. Dentro de ese marco, se presentarán primeramente los antecedentes donde se citan algunos estudios realizados que guardan relación con las dimensiones de la problemática planteada; seguidamente se presentarán las bases teóricas relativas a las variables en estudio las cuales son Webquest, estrategia didáctica y proceso investigativo. Por último, se presentan algunos elementos jurídicos que sustentan esta investigación.

#### **Antecedentes de la investigación**

Los antecedentes sirven para poder comprender algunos elementos relevantes que investigadores hayan trabajado con anterioridad y a su vez guardan relación con el tema de estudio presente. Estos se componen el conjunto de estudios y teorías previas que guardan relación con las variables del estudio. Al respecto, Tamayo y Tamayo (2009) plantea que en los antecedentes “se trata de hacer una síntesis conceptual de las investigaciones o trabajos realizados

sobre el problema formulado con el fin de determinar el enfoque metodológico de la misma investigación” (p.149). Esto quiere decir que, con la presentación de los antecedentes el investigador fructifica teorías existentes para mejorar la estructuración de su marco metodológico, además de delimitar convenientemente el problema en estudio.

Entre los antecedentes se puede citar a Centeno (2015) quien, en su trabajo titulado *Propuesta de un multimedia sobre la Webquest con fines educativos para docentes del Instituto Pedagógico de Caracas*, buscó diseñar material multimedia sobre la Webquest con fines educativos, dirigido a docentes del Instituto Pedagógico de Caracas. Metodológicamente fue presentado bajo la modalidad de un proyecto factible con el objeto de atender las necesidades identificadas entre participantes del curso «Producción y Aplicación de la Webquest como un Recurso de Investigación en el Aula».

La investigación de Centeno (op.cit) se apoyó en un estudio de campo, cuya muestra consideró 8 profesores del IPC durante los semestres comprendidos entre 2009-I y 2012-I. Se aplicó un cuestionario validado por expertos para recoger la opinión de los docentes en relación a la propuesta de un multimedia para capacitar a los usuarios sobre el uso de la Webquest como recurso didáctico. La propuesta fue diseñada utilizando el modelo de Cabero (2001) en sus fases: a) diseño, b) producción, c) postproducción y d) evaluación. Los resultados señalan la factibilidad del multimedia sobre la Webquest con fines educativos, concluyendo además que las Webquest como un recurso de apoyo a las estrategias de enseñanza en el aula, los ayuda a reforzar los conocimientos en aquellos cursos que realicen. Por lo tanto, se recomienda su uso como herramienta complementaria para la enseñanza de clases de cualquier contenido ya que es adaptable a cualquiera.

Como es evidente, existe similitud entre la investigación señalada y el presente estudio debido a que la factibilidad de uso de una Webquest responde a las necesidades e intereses presentes en los estudiantes u objetos de estudio. Asimismo, su aplicación se ejerce como un recurso o complemento para la enseñanza de cualquier contenido en particular sin menoscabar otras estrategias que busquen fortalecer el proceso educativo.

Seguidamente, Fajardo (2014) en su trabajo especial de grado para optar al título de magister en gestión educativa titulado *La Webquest como estrategia metodológica en los procesos comprensivos de lecto-escritura en el idioma inglés*, tuvo como finalidad analizar la Webquest como estrategia metodológica para mejorar la lecto-escritura del idioma inglés con estudiantes de

11 a 14 años en la Unidad Educativa Fiscomisional “Domingo Comín”. El estudio se fundamentó en primera instancia en el enfoque cualitativo al realizar entrevistas a padres y estudiantes sobre el problema existente y posteriormente analizando los datos a partir de la triangulación. Luego se basó en la investigación tipo descriptiva bajo un enfoque cuantitativo al determinar el nivel de comprensión lectora y describir los resultados a partir del uso de la Webquest.

La población estuvo conformada por setecientos veinte (720) estudiantes tomando como muestra el 10% del total. Los resultados permitieron concluir que hay un vacío académico en torno al proceso de lecto-escritura del idioma inglés y se usan únicamente libro textos, pero con la Webquest, una vez establecidos todos los lineamientos que guían el uso de la misma, se sale del estatismo pasando al dinamismo que suponen los recursos tecnológicos teniendo mejores resultados en relación a las dificultades planteadas. Finalmente se recomienda incentivar a los estudiantes a obtener destrezas necesarias de comprensión lectora en el inglés a partir de uso de medios tecnológicos como la Webquest.

Por consiguiente, el estudio mencionado tiene relación con la investigación propuesta, ya que busca optimizar el proceso educativo a partir de la incorporación de herramientas tecnológicas para facilitar la espontaneidad y el dinamismo que se requiere para un aprendizaje eficaz y significativo en los estudiantes. Además de esto, supone también la incorporación de las TIC para hacer uso del amplio abanico de posibilidades y recursos que estas proveen para el desarrollo de destrezas inherentes ala investigación, así como también el trabajo colaborativo.

Por otro lado, León y Medina (2014) en su trabajo especial de grado titulado Diseño de una Webquest como herramienta para los procesos de aprendizaje en el área de química general del 3er año de la U.E. Generalísimo Francisco de Miranda *en Valencia Estado Carabobo*, tuvo por objetivo proponer una Webquest como herramienta de procesos de aprendizaje en área de la química de la U.E Generalísimo Francisco de Miranda que le permitiese a los docentes ayudar a utilizar convenientemente la información que aprenden los estudiantes. Se enmarcó en la modalidad de Proyecto Factible.

El diseño se basó en la investigación de campo, el cual tuvo una muestra intencionada conformada por veintiocho (28) estudiantes. La técnica e instrumento empleados fueron la encuesta y el cuestionario dicotómico de 16 ítems, los datos se analizaron a través de la distribución porcentual reflejada en un gráfico tipo torta. Se realizó el estudio de la factibilidad de la propuesta, la cual fue validada por el juicio de expertos y con una confiabilidad de 0.82, lo que



indica que es altamente confiable. Se concluyó que la Webquest es un recurso didáctico en consonancia con el proceso educativo puesto que los estudiantes lo identifican como una herramienta de apoyo para comprender, seleccionar, sintetizar, elaborar y utilizar la información conveniente. Se recomienda la Webquest para desarrollar competencias de nivel superior en cualquier área de conocimiento.

Como es notorio, la investigación planteada tiene relación con el presente estudio debido a lo conveniente de hacer uso de la Webquest como herramienta para facilitar el desarrollo de destrezas de nivel superior que son necesarias para el proceso investigativo en estudiantes de pregrado. En este sentido, su aplicación es de amplia contextualización al poder adaptarse a cualquier tipo de contenidos siempre y cuando esta persiga el cumplimiento de abordaje de las necesidades de aprendizaje presente en los estudiantes.

Por su parte, Alcalá (2013) en su trabajo especial de grado para optar al título de Especialista en computación aplicada a la educación titulado *Diseño de una Webquest como estrategia de enseñanza aprendizaje para la asignatura administración de oficina en la Unidad Educativa Arístides Bastidas*, tuvo como finalidad proponer una Webquest como estrategia de enseñanza aprendizaje para la asignatura Administración de Oficina en la Unidad Educativa “Arístides Bastidas”, el cual estuvo centrado en el Enfoque de Ausubel (1991), el aprendizaje significativo y los fundamentos de la misma, así como la visión de la UNESCO y los tipos de Webquest enmarcado en las referencias de las Web 2.0. Cabe destacar, que el diseño de investigación es no experimental. El estudio se enmarcó dentro de la modalidad de Proyecto factible de carácter Documental, Bibliográfico y de Campo.

Dicha modalidad presenta una estructura formada por tres fases: Diagnóstico de necesidades, Factibilidad de la propuesta y; por último, el diseño de la misma. Para la recolección de los datos se utilizó un cuestionario de catorce (14) ítems, validados por juicio de expertos y cuya confiabilidad se calculó aplicando el coeficiente de Kuder – Richardson y Alpha de Cronbach. Finalmente, se analizaron los resultados obtenidos y se concluyó que es imperante el uso de estrategias que involucren la tecnología como la Webquest puesto que los estudiantes en su mayoría hacen uso de ella constantemente y les permite aprender de manera independiente. Se recomienda mantener coherencia entre los contenidos desarrollados y las necesidades de aprendizaje por parte de los estudiantes.

Como se puede inferir, la investigación referenciada tiene relación con el presente estudio

debido a que claramente se busca fomentar el uso de las herramientas basadas en las tecnológicas de la información y la comunicación para aplicar al proceso educativo tomando como diferencia los criterios postulados a través de la teoría de aprendizaje significativo. En este sentido, se requiere potenciar y dinamizar las clases a través de la Webquest como aporte esencial para complementar el proceso académico considerando las necesidades de aprendizaje de los estudiantes y los contenidos establecidos por los programas de estudios previamente designados.

Asimismo, Díaz (2013) en su trabajo especial de grado para optar al título de Magister Scientiarum en la Enseñanza de la Biología, titulado *El aprendizaje de los ácidos nucleicos a través de la Webquest*, tuvo como propósito determinar el efecto del uso del Webquest en el aprendizaje de los ácidos nucleicos en los alumnos cursantes del cuarto año en la asignatura de Biología, del Liceo Bolivariano Nacional Mariano de Talavera. La investigación se enmarca como explicativa y descriptiva, además su diseño es cuasi experimental, de campo y Transaccional-Descriptivo. La población estuvo conformada por sesenta estudiantes de la institución objeto del estudio. Previo a la aplicación de las experiencias de aprendizaje se comprobó que ambos grupos son homogéneos en relación a la disponibilidad de conocimientos. Dentro de los resultados obtenidos se destaca que el recurso comprometido; es decir, la Webquest posee los elementos requeridos y característicos necesarios para su ejecución.

Las valoraciones ofrecidas en el momento de la aplicación de la postprueba en los estudiantes que recibieron clase magistral, concluyeron que en estos se caracteriza un nivel de conocimiento superficial. Mientras que las valoraciones logradas en el momento de la aplicación de la postprueba de conocimiento para el grupo experimental, ilustran cambios positivos permitiendo lograr la categoría de profunda para el nivel de conocimientos adquiridos a partir de esta experiencia. Finalmente, al comparar el nivel de conocimientos adquiridos por los alumnos que recibieron clase magistral con el grupo experimental que dispuso de la Webquest, el uso del estadístico denominado t de Student, logró establecer que en estos grupos se presentan diferencias significativas a favor del grupo experimental.

Por lo tanto, se recomienda integrar recursos informatizados como la Webquest para favorecer el proceso de enseñanza y del aprendizaje, no sin antes realizar pruebas previas que permitan valorar objetivamente su correcta aplicación. En relación a la investigación mencionada, se hace evidente su amplia relación con el presente estudio, ya que se quiere lograr afianzar el nivel de profundidad para con la adquisición de conocimientos a partir de la

investigación de elementos teóricos y prácticos. Por tal motivo, la concordancia se hace sustancial debido a la necesidad de fortalecer los procesos intrínsecos propios del proceso investigativo en los estudiantes para que estos se vean estimulados y desarrollen mejores capacidades de indagación.

### **Fundamentación Teórica**

La fundamentación teórico conceptual implica el desarrollo organizado y sistemático del conjunto de ideas, conceptos, antecedentes y teorías que permiten sustentar la investigación y comprender la perspectiva o enfoque desde el cual el investigador parte, y a través del cual interpreta sus resultados y sobre esta se construye este trabajo investigativo. De acuerdo a Arias (2012) “La fundamentación teórica implican un desarrollo amplio de los conceptos y proposiciones que conforman el punto de vista o enfoque adoptado, para sustentar o explicar el problema planteado”. (p. 107) El basamento teórico de esta investigación tuvo como tarea fundamental para su desarrollo, la revisión de teorías relacionadas con el aprendizaje y la tecnología de la información a fin de poder diseñar una webquets con propósitos educativos en el área de la Educación Física que coadyuven en el aprendizaje.

### **Aprendizaje significativo Ausubel (1983)**

El aprendizaje es la adquisición de nuevos conocimientos y se dice que esta proviene de algún tipo de estudio, ejercicio, o experiencia. La manera de aprender está marcada, hasta ahora por diferentes teorías del cómo se aprende, sin embargo, en lo tocante, el investigador presenta una referencia acorde al estudio que aquí se presenta, referenciando a la Teoría de David Ausubel, en la cual propone la teoría del aprendizaje significativo (1983), en ella se considera que:

El aprendizaje significativo ocurre cuando el sujeto consigue relacionar la nueva información con sus conocimientos previos, y que dicha relación ocurre cuando el sujeto tiene o muestra interés en el tema a tratar de esta manera este aprendizaje

será efectivo y duradero la relación se establece de una forma no arbitraria, ya que el sujeto percibe la utilidad del tema y debido, a esto sentirá la necesidad de actualizar sus esquemas de conocimiento. (p. 13)

De allí que puede afirmarse que el papel del docente no es el de transmitir conocimientos solamente, su función consiste en crear las condiciones propicias para la interacción del estudiante con los conocimientos y entorno inmediato, lo cual a su vez, lo lleva a la construcción personal de sus saberes; por ello, la importancia de la planificación de la visita guiada para la enseñanza y aprendizaje en los estudiantes, por cuanto la misma, permite considerar acciones en la experiencia misma del aprendizaje; los estudiantes asimilan lo que aprenden, promueve el cambio, desarrollo la autorrealización; también, el cambio del aprendizaje hacia la percepción e incluir modificaciones de actitudes, valores, conductas e incluso la personalidad de quien aprende. En el sentido de lo referido, Ausubel, (citado por González, 2001) considera que el aprendizaje por descubrimiento:

...no debe ser presentado como opuesto al aprendizaje por exposición (recepción), ya que éste puede ser igual de eficaz, si se cumplen unas características. Así, el aprendizaje escolar puede darse por recepción o por descubrimiento, como estrategia de enseñanza, y puede lograr un aprendizaje significativo o memorístico y repetitivo. (p. 42).

De acuerdo a lo señalado por el autor citado anteriormente, los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del estudiante. Esto se logra cuando el estudiante relaciona los nuevos conocimientos con los anteriormente adquiridos; pero también es necesario que el estudiante se interese por aprender lo que se le está mostrando.

En este orden de ideas, es oportuno destacar que el aprendizaje significativo, desarrollado por Ausubel, es corriente que se entiende el aprendizaje como un proceso que parte de “las experiencias previas que tienen los estudiantes el elemento de enlace con las informaciones a impartir por el educador en los salones de clase” (p.234). Por lo tanto, la puesta en práctica de la concepción Ausubeliana, en las instituciones educativas hace que las capacidades cognitivas de los estudiantes sean estimuladas por el docente al momento de utilizar estrategias donde las vivencias participen directamente en la obtención del aprendizaje; es decir, el proceso de enseñanza va a estar ajustado al estilo de aprendizaje de cada estudiante, de esa manera se está

logrando la disposición del educando para que pueda relacionarse con el material suministrado, permitiendo que los procesos cognitivos y los contenidos correspondientes a cada tarea sean tomados en cuenta para fijar con anticipación las limitaciones del grupo.

La aplicación de esta concepción del aprendizaje significativo, requiere de docentes que inicien cambios fundamentales en el proceso de enseñanza; es decir, conocer y manejar alternativas pedagógicas que facilitan el proceso de enseñanza - aprendizaje, además deben comprender las condiciones evolutivas del estudiante, con el objeto de poder conducir los diferentes contenidos programáticos en función de las particularidades de los educandos y lograr entonces resultados favorables. A Tecnología de la Educación Castells (2001), el cual manifiesta que la humanidad ha tenido grandes avances durante el último siglo, pero es el tecnológico el que ha mostrado avances significativos y a pasos agigantados. Iniciando con el primer computador en 1945 la producción tecnológica se ha venido desatando aceleradamente que en las dos últimas décadas ha llegado a su punto álgido.

Siguiendo el mismo orden de ideas, Castells (op.cit) dice que nos encontramos en la “Era de la información”, quien la denomina con un nuevo nombre: Sociedad de la Información: En el último cuarto de siglo que termina, una revolución tecnológica, centrada en torno a la información, ha transformado nuestro modo de pensar, de producir, de consumir, de comerciar, de gestionar, de comunicar, de vivir, de morir, de hacer la guerra y de hacer el amor (p. 1)

Evidentemente, esta aseveración de Castells se observa en la constante inquietud de los seres humanos de mantenerse en todo momento conectado a la Web y en la búsqueda constante de información más que en los textos así como la utilización de la misma en la mayoría de los ámbitos laborales, ayudando a acelerar el proceso de información y aminorando el tiempo en el logro de la excelencia y crecimiento, no solo a nivel laboral-empresarial sino también en la formación del ser humano, canalizando ésta en las buenas costumbres y uso adecuado de la misma, permitiendo así dedicarse a otras actividades en mejora y provecho personal, social y comunitario y mantenerse de igual manera en comunicación constante con sus seres queridos y actualizados.

En el caso específico de las computadoras y la aparición de modelos cada vez más sofisticados a través de los años, le ha permitido al hombre reducir los procesos laborales, lo que permite percibir su integración en empresas, escuelas, entre otros. Todo esto ha generado el desarrollo de una cantidad de soportes y recursos informáticos cada vez más avanzados que han

maximizado su importancia con el transcurrir del tiempo.

Este desarrollo ha creado conceptos tales como: Nuevas Tecnologías de Comunicación e Información, Tecnología Educativa, Sociedad de la Información, Formación mediada, Educación a distancia, Telemática, y más (Ortega, 2006)

Es así como las computadoras tienen especial importancia dentro del concepto de Nuevas Tecnologías, así como los programas informáticos que permiten acceder a redes y esto se debe a que las computadoras han sido la vía del desarrollo tecnológico de mayor importancia dentro de estos avances convirtiéndose a la vez en protagonista relevante como instrumento pedagógico debido a que permite acceder a gran volumen de información.

Tomando en cuenta estos avances tecnológicos que han encontrado un importante lugar dentro del quehacer diario, y que se ha venido a instalar permanentemente y que ha sido de gran ayuda en el desarrollo educativo no solo desde el punto de vista de la enseñanza sino también del aprendizaje, surge la idea de la introducción de estrategias tecnológicas como herramientas gerenciales dirigidas a los docentes como la Webquest promoviendo no solo el interés del docente sino del estudiante, quien además de utilizarla, le permite desarrollar la creatividad en la creación de estrategias de enseñanza y ratificar mediante su uso que las TICS han sido promotoras de un cambio radical social en años recientes lo que ha llevado a conocer a esta nueva sociedad influenciada en sus vidas por estas tecnologías como la Sociedad de la Información.

La Sociedad de la Información ha hecho honor al apelativo, pues ha traído consigo grandes cantidades de información que ya no tan sólo llenan los acervos de las bibliotecas en tomos impresos, sino ahora también, como menciona Cabero (2010), se difunden fuera de ellas en las más variadas fuentes: clips de videos, podcasts, vidcasts, blogs, animaciones, entre otros, a la cual también tiene acceso todo aquel interesado y es capaz también de compartir sus ideas a través de estas herramientas. Las generaciones de estudiantes atendidos en las instituciones educativas han nacido en la era de la Sociedad de la Información muy distinta a la de hace treinta años.

De acuerdo a lo anterior descrito, Howe & Strauss, (2000), esta generación de estudiantes está caracterizada por ser la primera totalmente inmersa en los medios digitales así, la mayoría de sus actividades cotidianas está relacionada con la comunicación uno a uno, que es aquella que se establece entre dos personas, sean éstas docentes-estudiante o estudiante-estudiante, generalmente a través de una herramienta de comunicación básica, el cual es el correo electrónico

(Cabero, 2010).

Convirtiéndose así en elemento básico dentro del ámbito educativo a todo nivel y modalidad estableciéndose una comunicación e interacción social estrecha. De este modo, se perciben a las TICS, según menciona Cabrera (2010) como medios significativos que favorecen el aprendizaje, debido a que, en esta Sociedad de la Información, el concepto de aprendizaje ha evolucionado a la par, haciendo que el conocimiento se vaya volviendo obsoleto y empujando así la actualización permanente no solo en el campo profesional sino en el laboral, es decir en un aprendizaje continuo durante toda la vida.

De esta manera, el aprendizaje pasa a ser de un proceso pasivo a un proceso activo siendo el principal protagonista el estudiante evidenciándose así lo que expone Cabrera (2010):

(...) los estudiantes a su nivel deben también producir conocimientos y no sólo reproducirlos; el aprendizaje es un proceso social y no individual donde el estudiante en interacción con sus compañeros, profesores y otro tipo de personal, transforma su estructura cognitiva... (p.35)

Es tal la exigencia de esta Sociedad de la Información que obliga al estudiante a convertirse en un ente crítico, con criterio a discernir la fiabilidad de las fuentes consultadas y su duda en otras, es decir, no debe darse por cierto todo lo encontrado en dichas publicaciones y especialmente en la Internet, como lo menciona Temprano (2009).

Finalmente, el uso de las TICS en la educación tiene su fundamento al decir que integrar las TICS en la escuela es parte de la tendencia de la Sociedad de la Información, el uso y apropiación de las TIC (Zenteno y Mortera, 2011), es tema de relevancia en cuanto a la mejora de la calidad e innovación educativa se refiere, involucrando a todos los niveles educativos, ya sea en mayor o menor medida, debido a la presión que la sociedad ejerce sobre la necesidad de que el los estudiantes usen y aprovechen las TIC. El nivel educativo medio superior, aseguran Zenteno y Mortera (2011), “no se escapa de esta tendencia y de esta necesidad contemporánea de participar en las ventajas que proponen la incorporación y uso de las TICS en los procesos educativos” (p.31)

De lo anterior descrito, se deduce que el empleo de las TICS en la educación permite la sustitución de métodos obsoletos, además, hace posible el desarrollo de programas que facilitan el manejo de conceptos y teorías, cambiando el papel estático del docente y estudiante por un

nuevo paradigma donde se observa dinamismo por parte de ambos. Además, las TICS posibilitan el triángulo interactivo entre (docente- contenido objetivo de aprendizaje-estudiante), lo cual representa un factor esencial en el proceso de enseñanza–aprendizaje.

### **Bases Teóricas**

Las bases estructurales de esta investigación se apoyan en las estrategias gerenciales con relación intrínseca en el proceso educacional en la utilización y ayuda de las tecnologías. De acuerdo a esta premisa, Correa e Hidalgo (2008), explican que las bases teóricas “están constituidas por un conjunto coordinado y coherente de teorías, supuestos y preposiciones, que tienen por fin sustentar la investigación que se llevará a cabo, ajustadas a la necesidad del tema a investigar” (p.21). En otras palabras, la presentación de este compendio de presunciones contiene los diferentes conceptos que dan coherencia al estudio y permiten colocar el problema en un ámbito donde éste cobre sentido, mediante la definición de cada una de las dimensiones de sus constructos.

### **Estrategia Gerencial**

El director o gerente es el elemento dinámico y confortador de todo negocio. Sin su guía, los recursos de la producción no cumplen su cometido, por lo tanto, la gestión del gerente escolar, es lograr que todos los actores educativos, integren armónicamente sus esfuerzos en la elección y consecución de los objetivos educacionales. Al respecto, Guédez (2012) afirma:

La gerencia constituye un conjunto de fases que van desde la programación de un proyecto, el establecimiento y cumplimiento de funciones hasta la materialización de los objetivos propuestos, que conforman de alguna manera el esquema gerencial de cualquier organización. Sostiene que la gerencia es un proceso y se caracteriza por estar compuesto de dos dimensiones. La estructurada, porque se apoya en principios válidos y sistematizados, supone tres subprocesos: planificar, organizar y evaluar. La otra, desestructurada y asimétrica, se desenvuelve en una dinámica abierta y escenarios cambiantes. Esta dimensión comprende todo lo concerniente a la acción de dirigir o gerenciar (p.48)



En ese perfil de pensamiento, se sostiene que ambos espacios deben observarse en la administración y dirección escolar, de la cual se espera eficacia y validez, pues su intención primordial se induce en el fomento de la calidad educativa, es decir es una gerencia significativa, en donde se añadan los principios de autonomía, democracia, protegiendo la flexibilidad necesaria para que los partes de la institución generen mayores/mejores resultados. Al respecto, Chiavenato (2008) señala que:

...la palabra gerencia está hoy en día estrechamente vinculada con el espacio laboral, organizacional, debido a su relación con específica con la posesión de actitudes, capacidades, las cuales tienen como fin la obtención de resultados apropiados para el funcionamiento de una institución u organización.

Tal como se plantea, el término gerencia tiene dos utilidades principales, es decir, al hablar de gerencia como sección o departamento de una organización, se está haciendo referencia a la actividad de gerenciar o poner en práctica todo tipo de técnicas y métodos que puedan organizar el funcionamiento de una institución. Normalmente, la gerencia es la encargada de coordinar a las diferentes secciones a su cargo, para lograr la existencia de una dinámica, una comunicación apropiada entre ellas.

Asimismo, el término gerencia es aplicado para describir este tipo de actividades más que para hacer referencia a una sección de la organización. En este orden de ideas, Chiavenato (2008) expresa "para llegar a ocupar un puesto de gerente, la persona debe contar con ciertas aptitudes, las cuales pueden adaptarse en mayor o menor medida a cada situación particular, pero, son por lo general bastante similares"(p.31). Entre ellas, pueden citarse: buena presencia, trato respetuoso hacia los colegas, una actitud de liderazgo, autoridad, seriedad, entre otras. Todas estas características tienden a facilitar la generación de espacios de trabajo adecuados en donde los gerentes pueden encontrar mejores resultados a sus pedidos y sugerencias.

De allí que, la gerencia se define como el proceso de planeación, organización, actuación y control de las operaciones de la organización, que permiten mediante la coordinación de los recursos humanos, materiales esenciales, alcanzar sus objetivos de una manera efectiva, eficiente.

El rol del gerente educativo consiste entonces, según Ariza (2008), en gerenciar el sistema representado por la escuela a su cargo o la red escolar que coordina, a fin de satisfacer la demanda de los diferentes actores internos o vinculados a la institución, para contribuir a cubrir

la demanda cuali-cuantitativa de educación. En este sentido, el autor sostiene "todo directivo al gerenciar la escuela aplica, de manera continua, en conjunto con los demás actores, el ciclo planificar- ejecutar-revisar-actuar" (p.28)

La aplicación de este ciclo es el proceso directivo de la institución, a través del cual se planifica, organiza, dirige, controla y da seguimiento a la gestión escolar, optimizando la utilización de los recursos disponibles. Al respecto, Chiavenato (2008) refiere que la gerencia en las organizaciones implica la administración eficiente de los recursos a través de los procesos operativos o administrativos mediante la cual se invierte para obtener un retorno en corto plazo, poniéndolos en práctica para obtener el éxito de la planificación realizada.

Por ello, dirigir el personal docente de una institución para conseguir su óptimo desempeño pedagógico requiere la orientación del gerente quien debe ser una persona con capacidades, conocimientos, habilidades para orientarlo, logrando la excelencia educativa. Desde esta perspectiva, la gerencia educativa debe procurar que los conocimientos, capacidades, habilidades de los docentes se desempeñen de manera óptima en el cumplimiento de sus funciones.

Según David (1990) "La Gerencia Estratégica puede definirse como la formulación, ejecución y evaluación de acciones que permitirán que una organización logre sus objetivos". (p.3) De ésta definición se observa que cualquiera que sea la organización, pública, privada, pequeña o grande lo importante es que, en el proceso de gerencia, el cual incluye los factores antes mencionados, se logren los objetivos. Al respecto, es importante destacar que las estrategias estarán siempre en función del tipo de organización, tomando en consideración tanto los aspectos internos como externos de la organización, el ramo de la industria, el entorno en fin los aspectos que le son propios de acuerdo a su actividad.

La estrategia debe entenderse como un cuerpo de fenómenos objetivos recurrentes que surgen del conflicto humano. La mayoría de las definiciones de estrategia son exclusivamente normativas, como si se asumiera que ese fenómeno objetivo no existiera o que es tan obvio que no vale la pena definirlo. Se considera que la estrategia es una ciencia incipiente en el ámbito empresarial. Al respecto, Donnelly, Gibson e Invancevich (1997), comentan que:

Los cursos de acción planificados se llaman estrategias y tácticas, que se diferencian usualmente por el alcance y la magnitud de la acción; cualquiera que sea el nombre, una acción planificada está dirigida hacia el cambio de condiciones futuras; es decir, el logro de un objetivo (p.153).

Los cursos de acción y los objetivos están relacionados de una manera casual: el objetivo es causado por los cursos de acción. El esfuerzo intelectual requerido en la planificación incluye el conocimiento no sólo de qué alternativas serán necesarias para lograr un objetivo, sino también cuáles son las más eficientes. La planificación es un proceso gerencial, de naturaleza deductiva, diseñado para producir resultados esperados. La estrategia tiende a ser prescriptiva, normativa, a convertirse en algo administrativo, predecible, cuantificable y controlable. Nada menos parecido. La misma tiene una lógica contradictoria, es un fenómeno objetivo en el cual las condiciones surgen, las quieran o no sus participantes, se den cuenta o no de sus alcances. La estrategia, es en la empresa de hoy día, el tema gerencial más importante y lo seguirá siendo. En ella las circunstancias se juntan, se pueden volver en contra, lo que hoy puede ser favorable, mañana

### **Webquest**

Una de las características más imperantes para promover los procesos educativos en la actualidad corresponde al uso de las herramientas tecnológicas y las TIC, pues los estudiantes están auténticamente inmersos en las facilidades que éstas proporcionan, así como también al acceso de amplias cantidades de información o la posibilidad de interactuar con otros compañeros académicos en tiempo real para colaborar, además de cooperar en el acceso al conocimiento.

En este sentido, surge la iniciativa *Webquest* creada por Dodge (1995) el cual es definida como “una metodología para iniciar al alumnado y al profesorado en un uso activo del internet, que estimula la investigación, el pensamiento crítico e incentiva a los maestros a producir materiales” (p.7). En otras palabras, es una estrategia que estimula los procesos cognitivos de los participantes impulsando la producción creativa e intelectual.

En este orden de ideas, García (2008) afirma que la *Webquest* es “una estrategia de aprendizaje por descubrimiento guiado a un proceso de trabajo desarrollado por los alumnos utilizando recursos de la World Wide Web (WWW). *Webquest* significa indagación, investigación a través de la web” (p.4-5). Como se puede inferir, la aplicación de esta estrategia implica dinamismo al promover la participación activa de los estudiantes en la obtención del conocimiento mediante procesos cognitivos desarrollados intrínsecamente por los mismos

aprendices, es decir, conlleva a un proceso de reflexión que coadyuva en la producción de nuevas ideas partiendo de la información previamente almacenada por los sujetos.

La Webquest como herramienta educativa tiene como características la posibilidad de brindar a los participantes poner en práctica el análisis, la síntesis de la información, la comprensión, transformación y creación de conocimiento, así como también la valoración del mismo, distinguiéndose entonces de otras estrategias basadas en la Red. Por ello, Dogde (1995) al hacer referencia sobre los aspectos particulares de Webquest en relación a otras estrategias de aprendizaje afirma lo siguiente:

Una Webquest está elaborada alrededor de una tarea atractiva y posible de realizar que promueve pensamiento de orden superior de algún tipo. Tiene que ver con hacer algo con la información. El pensamiento puede ser creativo o crítico y comprende solución de problemas, juicio, análisis o síntesis. La tarea debe ser algo más que simplemente contestar preguntas o repetir mecánicamente lo que se ve en la pantalla. Idealmente, la tarea es una versión en menor escala de lo que los adultos hacen en el trabajo, fuera de los muros de la escuela. (s/p)

Desde esta perspectiva, la Webquest es un instrumento idóneo y preponderante para estudiantes que deben realizar tareas de investigación constantemente el cual, además, requieren poner en práctica el pensamiento crítico, reflexionar, participar, indagar, discernir, conocer, entre otros. Pero para lograr los objetivos propios de dichas actividades académicas se requieren de una serie de pasos para incentivar y facilitar el proceso mencionado. Por tal motivo, Quintana e Higuera (2009) explican que para desarrollar exitosamente la Webquest ha de contener los siguientes apartados: introducción, tarea, proceso, recursos, evaluación y conclusión.

### **Apartados de una Webquest**

La elaboración de una Webquest debe contar con ciertos elementos que integren de principio a fin la temática a desplegar y que esté orientada a desarrollar un producto final de carácter investigativo. Por tal motivo, los apartados de una Webquest, de acuerdo a Argote et al, (2003) también llamados estructuras, etapas o componentes, son definidos de la siguiente manera: Introducción, Tarea, Proceso, Recursos, Evaluación y conclusión.

## **Introducción**

Esta fase marca el inicio de la Webquest y presenta el tema a desarrollar. Al respecto de la introducción, Quintana e Higuera (2009) recomiendan “que plantee alguna pregunta, reto, situación o problema por solucionar (...) que implique directamente al alumnado, haciéndolo protagonista, y que contextualice la tarea que hay que hacer en el siguiente apartado” (p.12). Como se puede inferir, este apartado debe promover un estímulo que permita ejecutar el resto de la actividad activando el interés y los conocimientos que ha de poner en práctica el aprendiz para llevar a cabo exitosamente todo el proceso de la Webquest.

## **Tarea**

En esta fase se establece con claridad el propósito y el producto que se espera lograr una vez culminada la ejecución de la Webquest. Sobre el asunto, García (2008) afirma que “se trata de describir de manera concisa y clara cuál va a ser el resultado último de las actividades de los últimos” (p.17). En este sentido, la tarea es entonces la especificación del objetivo que se quiere alcanzar como resultado final de la actividad.

## **Proceso**

En esta fase se especifican los pasos que se debe dar para alcanzar el objetivo final, es decir, cumplir con la tarea asignada. Al respecto, Hernández (2008) afirma que en este apartado “se suelen incluir indicaciones sobre la dinámica de trabajo, sesiones, tiempo a disposición, perfil o perfiles especiales, etc.” (p.8). En este sentido, el proceso debe incluir cada uno de los aspectos que han de tomarse en cuenta para la elaboración de la tarea, así como también los criterios que se seguirán que facilitarán el logro de los objetivos finales.

## **Recursos**

En este apartado se presenta los recursos almacenados en la web que servirán de referencia para realizar las tareas asignadas siguiendo los procesos establecidos para alcanzar el logro de las mismas. Sobre los recursos García (2008) afirma que “son seleccionados previamente para que el estudiante pueda enfocar su atención en el tema en lugar de navegar a la deriva. No necesariamente todos los recursos deben estar en la internet” (pp.20-21). En este sentido, esta fase pondera con anticipación los enlaces de información que utilizarán los estudiantes para así evitar las distracciones y textos que discrepan de lo que se quiere concluir.

## **Evaluación**

En esta fase se hace saber al estudiante como será evaluado y cuáles serán los instrumentos al igual que las categorías o ítems que se tomarán en cuenta para dicha evaluación. Sobre esta valoración de la que se hace mención, Hernández (2008) afirma que “independientemente de cómo se enfoque (...) que los estudiantes se sientan involucrados en el proceso de evaluación. Hay que darle peso debido al proceso y no centrarse solo en la evaluación del producto” (p.9-10). En otras palabras, el aprendiz debe ser partícipe de su propia estimación calificadora enfocada principalmente en el desenvolvimiento personal durante el desarrollo de la actividad y no en el producto concluyente.

## **Conclusión**

Finalmente, en este apartado se resume la experiencia llevada a cabo por el estudiante durante todo el proceso. De acuerdo con García (2008), esta sección es “donde el profesor puede interrogar a los estudiantes, revisar lo que han aprendido y reunir información acerca del proceso completo de aprendizaje” (p.28). En definitiva, esta fase permite acercar puntos de encuentro y de reflexión que recapitulan lo aprendido y las posturas esgrimidas durante el desarrollo de la actividad Webquest desde la introducción hasta su conclusión.

## **Tipos de Webquest**

A medida que se planifica la realización de una Webquest es necesario tomar en cuenta el propósito o motivo por medio del cual se requiere aplicar dicha estrategia. Por lo tanto, en virtud de llevar a cabo una actividad de estas características, se debe conocer los tipos de Webquest que pueden desarrollarse los cuales las hay según su duración y según sus características. García (2008) la presentade la siguiente forma:

### **Según su duración**

Webquest a corto plazo. Adquisición e integración del conocimiento de una o varias materias y se diseña para ser terminado de uno a tres periodos de clase. Como se puede inferir, este tipo de Webquest entonces se adapta para la ejecución a partir de actividades que desarrollan contenidos específicos de clases detalladas o determinadas para ser cumplidas en un horario o tiempo de poca duración.

Webquest a largo plazo. Se analiza una gran cantidad de información, la transforma y se demuestra una sólida comprensión del tema mediante la creación final de un producto al cual otros pueden responder. En evidencia, la Webquest a largo plazo se adapta para la planificación de cursos o módulos académicos, es decir, de aquellos cuya duración oscilan de una a cuatro semanas por el extenso de textos a analizar o comprender para ampliar y refinar conocimientos.

### **Según sus características**

Las Webquest se caracterizan por la estructura que poseen al momento de ejecutarse como actividad. Así pues, según García (2008), existe el tipo de esta estrategia conocida propiamente como Webquest el cual se compone de su introducción, tarea, proceso, recursos, evaluación y conclusión, mientras que también están las miniquests. Las miniquests, tal como su logro lo dice, es una versión minimizada de la Webquest por su disminución en cuanto a los pasos que se

ejecutan en ella.

Al respecto Medina (2011) alega lo siguiente:

Las miniquests consisten en una versión de las webquests que se reduce solo a 3 o 4 pasos. Pueden ser construidas por docentes experimentados en el uso del internet en 3 o 4 horas y los estudiantes las realizan completamente en el transcurso de una clase de 50 minutos. (p.6)

En evidencia de estas afirmaciones, las miniquests pueden realizarse en clases de poca duración y no necesidad de personas experimentadas en el área de diseño de Webquest. Por otro lado, el mismo autor explica que los tres (3) pasos se constituyen en *el escenario*, el cual establece un contexto real y auténtico para el proceso de solución del problema por parte del estudiante; la tarea, que propone una serie de preguntas bien estructuradas que conlleven a responder la interrogante principal; finalmente el producto, que como su nombre lo indica, es la elaboración de la respuesta a la interrogante principal que se establece en la solución del problema.

### **Procesos de pedagógicos.**

Los procesos pedagógicos, según Palacios (2000), son “el conjunto de prácticas, relaciones intersubjetivas y saberes que acontecen entre los que participan en procesos educativos, escolarizados y no escolarizados, en aras de construir conocimientos, clarificar valores y desarrollar competencias para la vida en común”. (p.1), en pocas palabras, un ejercicio del cómo enseñar y aprender.

Ya hoy por hoy se puede decir que las ventajas de los procesos pedagógicos, radica en la importancia que este tema tiene en relación con el aprendizaje real y contextualizado en el que los alumnos participan activamente y son los protagonistas en la construcción de sus aprendizajes. Otra ventaja es que permite a los docentes de la institución educativa, implantar actividades en las que los estudiantes puedan trabajar desde lugares distintos a la al aula de clase, adicionalmente, se considera que se puede despertar el interés de los estudiantes en su proceso de formación participando en la selección de temas a desarrollar lo cual permite potencializar habilidades aumentando su rendimiento.



Finalmente, de acuerdo con Quincho, (2014) estos procesos pedagógicos son:

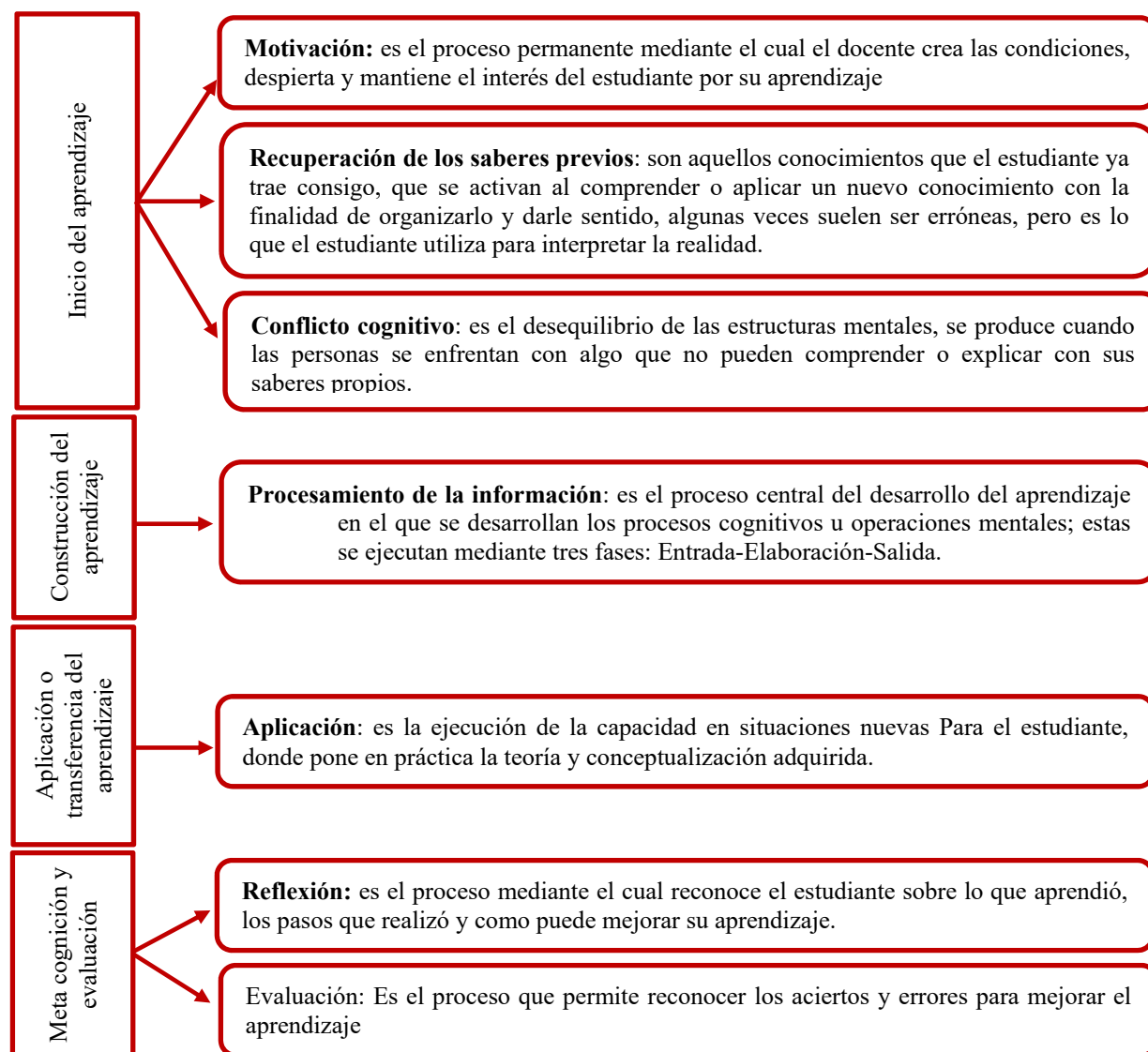


Gráfico 1. Procesos pedagógicos

## **Bases Legales**

Con la finalidad de sustentar legalmente la presente investigación, esta se orienta a partir de los siguientes instrumentos: La Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999) en su artículo 102 establece que:

La educación es un servicio público y está fundamentada en el respeto a todas las corrientes del pensamiento, con la finalidad de desarrollar el potencial creativo de cada ser humano y pleno ejercicio de su personalidad en una sociedad democrática basada en la valoración ética del trabajo y en la participación activa, consciente y solidaria en los procesos de transformación social. (p. 26)

En función a lo establecido en la Carta Magna la educación en la República Bolivariana de Venezuela es entonces de carácter gratuita y tiene como propósito desarrollar las potencialidades humanas de cada ciudadano. De la misma forma, en el artículo 108 de la Constitución se declara que:

Los medios de comunicación social, públicos y privados, deben contribuir a la formación ciudadana. El Estado garantizará servicios públicos de radio, televisión y redes de bibliotecas y de informática, con el fin de permitir el acceso universal a la información. Los centros educativos deben incorporar el conocimiento y aplicación de las nuevas tecnologías, de sus innovaciones, según los requisitos que establezca la ley. (p. 27)

Como se puede inferir, el uso de las nuevas tecnologías es de vital importancia y surgen como herramientas innovadoras para el fortalecimiento del aprendizaje además de permitir la democratización del acceso a la información.

A su vez, la Ley Orgánica de Ciencia, Tecnología e Innovación (2005) decreta en su artículo 2 que “Las actividades científicas tecnológicas y de innovación son de interés público y de interés general” (p.7). Esto quiere decir que cualquier herramienta digital constituye un espacio motivacional para el aprendizaje.

Aunado a esto, la misma ley dicta en su artículo 4 lo siguiente:

Las acciones en materia de ciencia, tecnología e innovación estarán dirigidas a: 1. Formular, promover y evaluar planes nacionales que en materia de ciencia tecnología e innovación, se diseñen para un corto, mediano y largo plazo. 2. Estimular y promover los programas de formación necesarios para el desarrollo científico tecnológico del país.

3. Establecer programas de incentivos a la actividad de una investigación y desarrollo y a la innovación tecnológica. (p. 7)

En relación a este artículo, se puede inferir que el uso planificado de herramientas tecnológicas para el beneficio educativo tiene como finalidad además promover la innovación partiendo de la interacción propia de los estudiantes, así como estimular el desarrollo científico e investigativo. Por otro lado, la Ley Orgánica de Educación (2009) en su artículo 4 establece lo siguiente:

La educación como derecho humano y deber humano fundamental orientada al desarrollo del potencial creativo de cada ser humano en condiciones históricamente determinadas, constituye el eje central de la creación, transmisión y reproducción de las diversas manifestaciones y valores culturales, invenciones, expresiones, representaciones y características propias para apreciar, asumir y transformar la libertad. El Estado asume la educación como proceso esencial para promover, fortalecer y difundir los valores culturales de la venezolanidad. (p.10)

Lo antes señalado hace referencia a la integralidad a la cual está sujeto el ciudadano venezolano y la importancia que ejerce la educación como herramienta para transformar socialmente a la población a partir de la Gerencia y acervo cultura al igual que científico desarrollado por los mismos. Por otro lado, la misma Ley Orgánica de Educación (2009) en su artículo 14 dicta que:

La educación es un derecho humano y un deber social fundamental concebida como un proceso de formación integral, gratuita, laica, inclusiva y de calidad, permanente, continua e interactiva, promueve la construcción social del

conocimiento, la valoración ética y social del trabajo, y la integridad y preeminencia de los derechos humanos, la formación de nuevos republicanos y republicanas para la participación activa, consciente y solidaria en los procesos de transformación individual y social, consustanciada con los valores de la identidad nacional, con una visión latinoamericana, caribeña, indígena, afro descendiente y universal. (p. 8)

Como se puede inferir, en este artículo mencionado la educación es abierta a todo pensamiento y centrada en los procesos que tienen como eje Gerencial, potenciando así la idea del estudiante como Gerente al ser constructor de su propio conocimiento.

Ahora bien, en el Plan de la Patria (2013 – 2019) establece en su gran objetivo histórico N° 1, objetivo nacional 1.5, objetivo estratégico y general 1.5.1.1 lo siguiente:

Desarrollar una actividad científica, tecnológica y de innovación, transdisciplinaria asociada directamente a la estructura productiva nacional, que permita dar respuesta a problemas concretos del sector, fomentando el desarrollo de procesos de escalamiento industrial orientados al aprovechamiento de las potencialidades, con efectiva transferencia de conocimientos para la soberanía tecnológica”. (p.43)

De igual manera, el Plan de la Patria (2013 – 2019) instituye en su gran objetivo histórico N° 1, objetivo nacional 1.5, objetivo estratégico y general 1.5.1.3 lo siguiente:

Fortalecer y orientar la actividad científica, tecnológica y de innovación hacia el aprovechamiento efectivo de las potencialidades y capacidades nacionales para el desarrollo sustentable y la satisfacción de las necesidades sociales, orientando la investigación hacia áreas estratégicas definidas como prioritarias para la solución de los problemas sociales. (p.43-44)

Para concluir, se puede interpretar que estos objetivos del Plan de la Patria realzan la necesidad del uso de la tecnología y las herramientas que éstas proveen para satisfacer las necesidades educativas y sociales en pro del fortalecimiento de los procesos de innovaciones, de investigación y de las actividades científicas que debe realizar el estudiantado durante su travesía académica universitaria.

## **CAPITULO III**

### **MARCO METODOLÓGICO**

El marco metodológico, también llamado marco referencial o marco conceptual, según Álvarez (2008), trata en “describir con precisión el o los procedimientos a seguir para lograr con éxito los objetivos planteados y por tanto el problema de investigación” (p.73). Donde se busca explicar los procedimientos llevados a cabo para la realización de la investigación y el cumplimiento de los objetivos planteados en atención al problema divisado.

Por otro lado, Sabino (2007) afirma que el marco metodológico tiene como finalidad “situar a nuestro problema dentro de un conjunto de conocimientos, lo más sólidos posible, que permita orientar nuestra búsqueda y nos ofrezca una conceptualización adecuada de los términos que utilizamos” (p.66).

Al considerar la importancia concerniente a la metodología desarrollada en este trabajo para el cumplimiento de los objetivos previstos, se presenta a continuación la naturaleza de la investigación, el tipo de investigación, el procedimiento realizado, la validez, la confiabilidad, la técnica e instrumento aplicado, e igualmente la población y muestra tomada en cuenta para este estudio.

#### **Naturaleza de la Investigación**

Esta investigación se fundamenta en el paradigma cuantitativo, el cual corresponde a un conjunto de procesos sistemáticos, secuenciales y probatorios Hernández, Fernández y Baptista, (2010). Esto quiere decir que se llevó a cabo a través de una serie de pasos previamente establecidos, donde se destaca el dato como elemento sustancial probatorio de la veracidad científica al cual está sujeta el mismo. Por otra parte, en función de las características del presente

estudio en torno a la propuesta de una Webquest como estrategia didáctica para el fortalecimiento del proceso investigativo y con la intención de atender los objetivos formulados, la investigación está enmarcada en la modalidad de Proyecto Factible el cual "consiste en la investigación, elaboración y desarrollo de una propuesta de un modelo operativo viable para solucionar problemas, requerimientos o necesidades de organizaciones o grupos sociales" (Universidad Pedagógica Experimental Libertador, 2014, p.21). Esto quiere decir que buscó presentarse una solución que pueda ser realizable para solventar, así como atender las necesidades presentes en un determinado lugar.

A su vez, Palella y Martins (2010) afirman que “proyecto factible: consiste en elaborar una propuesta viable destinada a atender necesidades específicas, determinadas a partir de una base diagnóstica” (p.97). Como se puede inferir de las citas realizadas, esta investigación surge de un diagnóstico que muestra una serie de necesidades las cuales se tradujo en este estudio cuya aplicación puede ser viable. Finalmente, es necesario destacar que la investigación es no experimental, es decir, se ha realizado sin la manipulación de variable alguna (Palella y Martins, 2010).

De igual forma, el estudio está apoyado en una investigación a nivel descriptivo, siendo este un nivel el cual según Arias (2012), “caracteriza un hecho, fenómeno, individuo o grupo con el fin de establecer su estructura o comportamiento” (p.24). En otras palabras, este estudio se basa en una realidad visible y que puede ser observable para su posterior manejo y entendimiento.

### **Diseño de la investigación**

La presente investigación se perfila hacia un diseño de campo, el cual según Arias (2012), permite “la recolección de datos directamente de los sujetos investigados, o en realidad donde ocurren los hechos (datos primarios), sin manipular o controlar variable alguna” (p.31).

A su vez, Pérez (2006) asegura que “en la investigación de campo el investigador recoge la información directa de la realidad, la cual está referida en fuentes primarias y se obtiene a través de la aplicación de técnicas de recolección de datos” (p.19). En otras palabras, para llevar a cabo este estudio el investigador está presente en el lugar de los hechos observando la realidad saliente para obtener información innata al tema investigado.

Por otro lado, el Manual de Trabajos de Grado de Especialización y Maestría y Tesis

Doctorales de la UPEL (2014) asegura que la investigación de campo es:

El análisis sistemático de problemas en la realidad, con el propósito bien sea de describirlos, interpretarlos, entender su naturaleza y factores constituyentes, explicar sus causas y efectos, o predecir su ocurrencia, haciendo uso de métodos característicos de cualquier de los paradigmas o enfoques de investigación conocidos o en desarrollo. Los datos de interés son recogidos de la realidad; en este sentido se trata de investigaciones a partir de datos originales o primarios. (p.18)

En definitiva, este trabajo estará apoyado en este diseño de investigación, ya que para medir las variables del estudio es necesario recurrir a los actores de la realidad que se estudiara. De igual manera, constituirá el plan general a seguir por el investigador para obtener respuestas a sus interrogantes.

### **Procedimiento de la Investigación**

Ahora bien, con la intencionalidad por parte del autor de este estudio para desarrollar la modalidad de proyecto factible, la investigación se llevó a cabo a través de una serie de procedimientos según lo planteado por Palella y Martins (2010), tal cual como se puede establecer a continuación:

1. Realizar un diagnóstico.
2. Plantear y fundamentar la propuesta desde el punto de vista teórico.
3. Establecer tanto el procedimiento metodológico como las actividades y recursos necesarios para su ejecución.
4. Realizar un análisis de la viabilidad de la propuesta.
5. Diseñar la propuesta

En consideración a los procedimientos planteados, la estructura operativa de este proyecto factible se organizó en tres fases, las cuales son:

1. El diagnóstico: el cual es parte inicial de todo proyecto factible. En esta fase de estudio se abordaron los siguientes aspectos:

- a. Población y muestra
  - b. Técnica e Instrumento de recolección de la información.
  - c. Técnica de análisis de los datos
2. Factibilidad, es decir, la posibilidad de desarrollar la propuesta.
  3. La propuesta, correspondiendo a la elaboración de la propuesta.

### **Población y Muestra**

En el progreso de la investigación cuyo diseño es de campo, es preciso el uso de fuentes principales para alcanzar los datos y he ahí donde se constituye el origen, es decir, la población y la muestra. En ese sentido, la población, según Tamayo y Tamayo (2009), “se define como la totalidad del fenómeno a estudiar, donde las unidades de la población poseen una característica en común, la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación” (p.114). Asimismo, Arias (2012) la conceptualiza como el “conjunto finito o infinito de elementos con características comunes, para los cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación” (p.81). Desde otro aspecto, la población corresponde a un grupo particular o específico seleccionado por el investigador para obtener los datos obligatorios que darán apoyo al estudio que se realizara.

Para los efectos de la investigación que se realizó, la población estará conformada por un total de veinte (20) docentes en el área de la Educación Física Deporte y Recreación de los circuitos 3 y 13 de la zona de Guacara, incluyendo a la Institución U.E Los Pinos y U.E.N. "Enrique Tejera" Yagua. Es necesario subrayar que el estudio que se realizara a una población finita, el cual según Duarte y Parra (2014), “es aquella cuyos elementos en su totalidad son identificables por el investigador” (p.96). En otras palabras, todos y cada uno de los sujetos señalados hacen parte del estudio.

### **Muestra**

En las actividades de investigación científica es muy útil y común el oficio de muestras, ya que el análisis de las mismas admite deducir terminaciones capaces de divulgación a la población de estudio con cierto grado de certeza. Al respecto, Hernández, Fernández y Baptista (2010)



afirman que “la muestra es un subgrupo de la población de interés sobre la cual se recolectarán datos, y que tiene que definirse o delimitarse de antemano con precisión, éste deberá ser representativo de dicha población” (p.173). Esto quiere decir que la muestra es una cifra limitada de sujetos seleccionados al azar con una representatividad que se obtiene en la garantía que hay en que cada elemento seleccionado tenga las mismas posibilidades de figurar en la muestra final.

Dada la población seleccionada, el tipo de muestra que se utilizó fue censal, debido a que “una muestra censal es aplicada a las poblaciones finitas” Egg, 2004 (p.31). En este sentido, es necesario recordar que, por ser una población finita se tomó la totalidad de la misma, es decir, los veinte (20) docentes del área de Educación Física Deporte y Recreación de los circuitos 3 y 13 de la zona de Guacara, incluyendo a la Institución U.E Los Pinos y U.E.N. "Enrique Tejera" Yagua

### **Técnica e Instrumento de Recolección de Datos**

La técnica en la recolección de datos para una investigación es definida por Arias (2012) como “el procedimiento o forma particular de obtener datos o información” (p.67), es decir, el paso específico dado por el investigador para recabar datos necesarios para el estudio que realizara. A su vez, Flames (2001) asegura que las técnicas de recolección de datos son directrices metodológicas que orientan científicamente la recopilación de información, datos u opiniones, es decir, formas instituidas para lograr información.

### **La Encuesta**

En ese orden de ideas, la técnica que se manejó para el estudio fue la encuesta, la cual según Sierra (2004), “es la obtención directa de las personas y/o fuentes primarias de las informaciones, datos, puntos de vistas o aspectos relevantes de un tema objeto de estudio” (p.71). Por su parte, Palella y Martins (2010) aseguran que “la encuesta es una técnica destinada a obtener datos de varias personas cuyas opiniones interesan al investigador” (p.123). En consecuencia, se utilizó la encuesta como el medio por el cual el investigador se dirigió al sujeto de estudio como origen y punto de partida de la realidad que se estudió para razonar, analizar e interpretar el fenómeno que expresa mediante información o datos.

## **El Cuestionario**

Sobre la base de las ideas exhibidas, la técnica es un método que se presenta en la investigación mediante la encuesta y que para la obtención de la información se vale de un instrumento, que para los efectos de ejecución de este estudio será un cuestionario. Al respecto, Ruiz (2002) afirma que los cuestionarios “son instrumentos conformados por un conjunto de preguntas de naturaleza variada y expresadas en diferentes formatos a los fines de sus respuestas” (p.29). Como complemento, este instrumento señalado también corresponde a afirmaciones que el investigador realiza para que el encuestado exprese la frecuencia de realización, participación, ejecución de un evento relacionado con el fenómeno que se investigara.

En ese orden de ideas, el cuestionario que se utilizó por parte del investigador fue auto administrado por el mismo. El instrumento constó de 15 ítems con opciones de respuestas cerradas (Si – No), de acuerdo con, Palella y Martins, (2010); cuya validación se demostró a través del método de Kuder Richardson (KR<sub>20</sub>): “por ser uno de los métodos de construcción de escalas más usados en los ambientes académicos” (p.168), para opciones de respuestas dicotómicas.

### **Validez y Confiabilidad en la Investigación**

#### **Validez**

La validez en la investigación científica establece una de las etapas de mayor relevancia, ya que este proceso según Ruiz (2002) “interesa estudiar la exactitud con que pueden hacerse mediciones significativas y adecuadas con un instrumento, en el sentido de que mida realmente el rasgo que pretender medir” (p.73). Como puede evidenciarse, la validez confiere en dar sentido al instrumento a partir de la verificación de los elementos, rasgos o criterios que pretenda medir.

A su vez, Duarte y Parra (2014) afirman que la validez es “el grado en que un instrumento mide lo que se supone que está midiendo” (p.99). Por lo tanto, este procedimiento permitió conocer si el cuestionario cumple con el objetivo previsto para el diagnóstico de las estrategias gerencial utilizada de orden investigativo. Eneste sentido, la validez se determinó a través del juicio de expertos quienes evaluaron el cuestionario, considerando los aspectos de claridad, precisión y pertinencia.

## Confiabilidad

La confiabilidad al igual que la validez tiene gran importancia para el proceso de recolección de información en la investigación científica. Al respecto, Duarte y Parra (2014) afirman que “la confiabilidad es la capacidad de obtener resultados consistentes en mediciones sucesivas de un solo fenómeno” (p.101). Esto quiere decir que a medida que se repite la aplicación de un instrumento a un mismo grupo, sus resultados han de ser parecidos a los aplicados previamente.

Con la finalidad de determinar el grado de consistencia del cuestionario se empleó una prueba piloto a diez (10) docentes de los circuitos 3 y 13 de la zona de Guacara, incluyendo a la Institución U.E Los Pinos y U.E.N. "Enrique Tejera" Yagua con características similares al objeto de estudio. Tomando en cuenta las respuestas que emitieron los seleccionados en una prueba piloto y, se procedió a realizar el cálculo del coeficiente Kuder – Richardson (KR20): el cual, según Parella y Martins (2010; p.168), “es una técnica que permite establecer el nivel de confiabilidad que es, junto con la validez, un requisito mínimo de un buen instrumento de medición (p.168). A continuación, la ecuación para el coeficiente Kuder – Richard (KR20):

$$r_{20} = \left( \frac{K}{K-1} \right) \left( \frac{\sigma^2 - \sum pq}{\sigma^2} \right)$$

Donde:

K = Número de ítems del instrumento

p= Porcentaje de personas que responde correctamente cada ítem.

q= Porcentaje de personas que responde incorrectamente cada ítem.

$\sigma^2$  = Varianza total del instrumento

Cabe destacar que, para el propósito de la presente investigación, el efecto de la confiabilidad debe ser igual o mayor a 0.78, de lo contrario no es aceptable. (Ver anexo – E)

## **Procedimiento y Análisis de los Datos**

El procedimiento y análisis de los datos es el proceso, en el cual según Sierra (2004), “el investigador en posesión de un cumulo de información, deberá organizarla, tabularla, codificarla con la finalidad de describir o explicar las posibles tendencias que se puedan reflejar” (p.84). Para los efectos de esta investigación, una vez aplicados los instrumentos de recolección de datos, los resultados emanados de estos se agruparon y clasificaron en concordancia con los diferentes ítems expresados en el cuadro técnico metodológico con el propósito de simplificar los resultados, así como facilitar su representación gráfica, la tabulación de los datos, elaboración de las conclusiones y recomendaciones.

Es necesario destacar que los datos se agruparon en dimensiones con el fin de elaborar Tablas y Gráficos de frecuencias absolutas, ya que para las investigaciones de campo con enfoque cuantitativo es recomendable elaborar una tabla de distribución de frecuencias absolutas y relativas o porcentajes para generar un gráfico a partir de dicha tabla (Arias, 2012).

Por último, se utilizó el análisis estadístico empleando la estadística descriptiva, la cual según Hurtado (2006), “es la que permite analizar los datos en términos de frecuencias absolutas y porcentuales, las cuales se cotejan con el análisis cuantitativo” (p.75). En definitiva, mediante este tipo de análisis se presenta la información estadísticamente para una simplificación de los datos recabados.

## CAPÍTULO IV

### ANÁLISIS E INTERPRETACION DE LOS RESULTADOS

En el presente capítulo, se describe los resultados arrojados mediante la aplicación del instrumento el cual constaba de 15 preguntas de respuestas dicotómicas(SI/ NO), el cual se le aplico a la muestra conformada por veinte (20) docentes del área de Educación Física Deporte y Recreación de los circuitos 3 y 13 de la zona de Guacara, incluyendo a la Institución U.E Los Pinos y U.E.N. "Enrique Tejera" YaguaDe acuerdo a Hurtado y Toro (2001) “la información debe ser tabulada, ordenada y sometida a tratamientos por técnicas matemáticas o estadísticas y luego los resultados de estos análisis pueden presentarse mediante: cuadros, tablas,

diagramas, gráficas, pictogramas, etc. (p.92).

Para la muestra de los resultados, se utilizó cuadros de frecuencia simple y gráficos estadísticos de barra de acuerdo a las dimensiones e indicadores en estudio. Consecutivamente, se indicó la interpretación de la información allí representada y se contrasto con los señalados por los teóricos que sustentan la investigación. Dentro del mismo orden de ideas, Palella y Martins (2010), refieren que:

Una vez recogidos los valores que toman las variables del estudio (datos), se procede a su análisis estadístico, el cual permite hacer suposiciones e interpretaciones sobre la naturaleza y significación de aquellos en atención a los distintos tipos de información que pueda proporcionar (p.174).

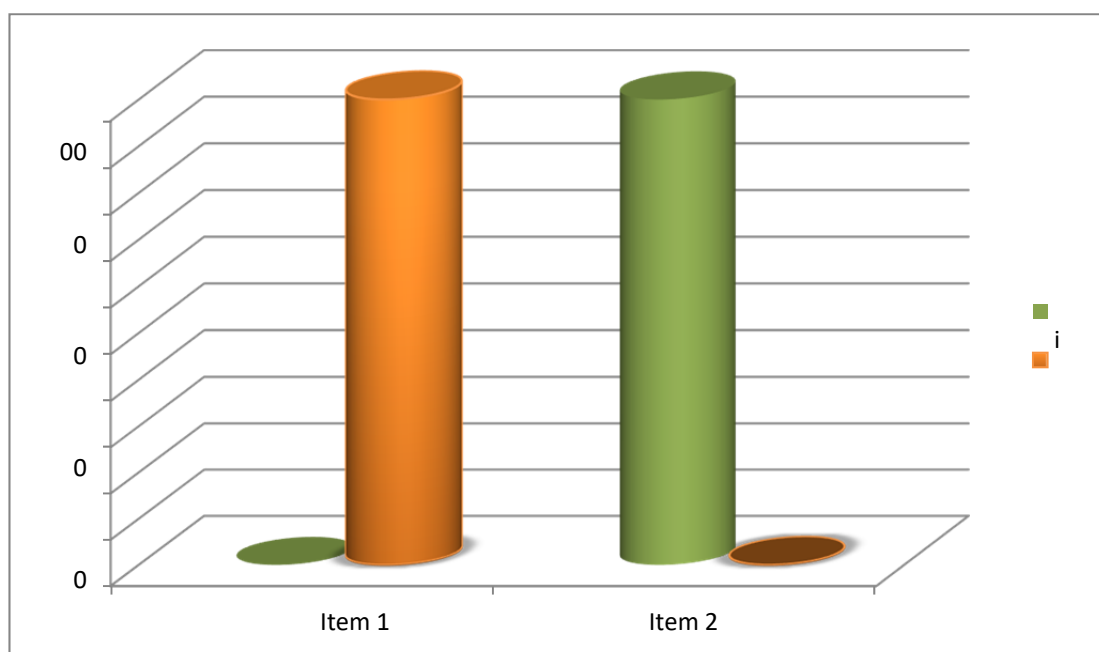
A continuación, se muestran los datos estadísticos y los gráficos de barra que arrojan el porcentaje de cada ítem.

**Variable: Webquest como Estrategia Gerencial**

**Dimensión:** Conocimiento de la Webquest

**Indicador:** Conocimiento

Ítems	Si		No		Total
	F	%	F	%	
1	0	0%	20	100%	100%
2	20	100%	0	0%	100%



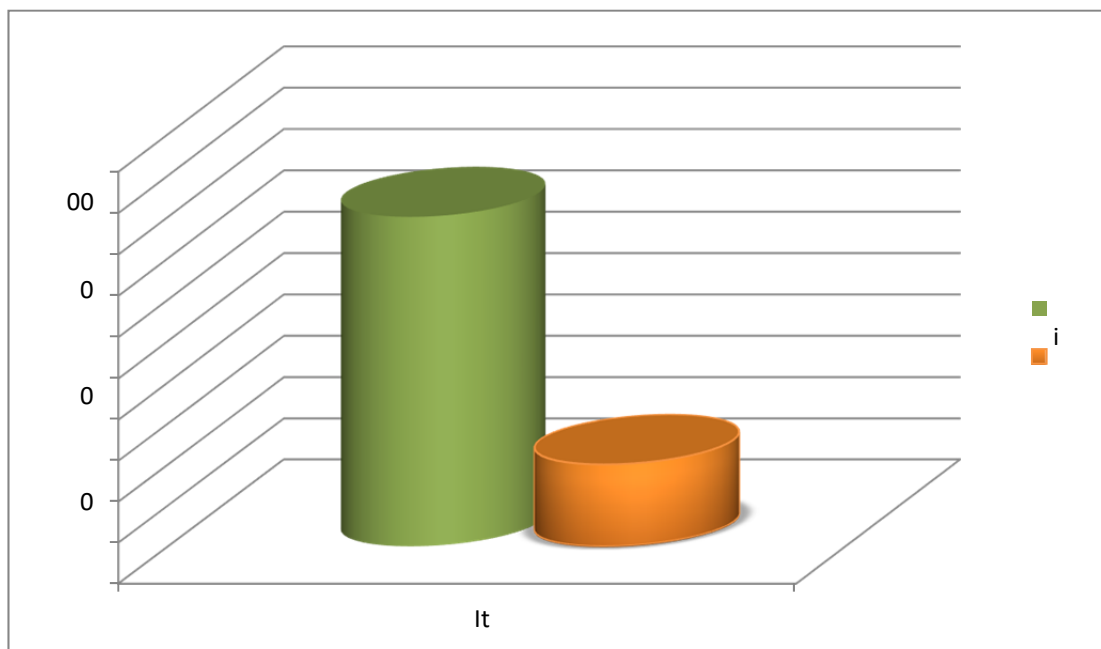
**Análisis interpretativo:** Como se visualiza en la gráfica para el ítem 1 el 100 por ciento de los docentes encuestados manifestó que no posee conocimiento sobre una Webquest. Mientras que para el ítem 2, el 100 por ciento respondió que si le gustaría poseer conocimiento de la Webquest. En este sentido, surge la iniciativa *Webquest* creada por Bernie Dodge y Tom March (1995) el cual es definida como “una metodología para iniciar al alumnado y al profesorado en un uso activo del internet, que estimula la investigación, el pensamiento crítico e incentiva a los maestros a producir materiales” (s/p)

**Variable: Webquest como Estrategia Gerencial**

**Dimensión:** Conocimiento de la Webquest

**Indicador:** Necesidad

Ítems	Si		No		Total
	F	%	F	%	
3	16	80%	4	20%	100%



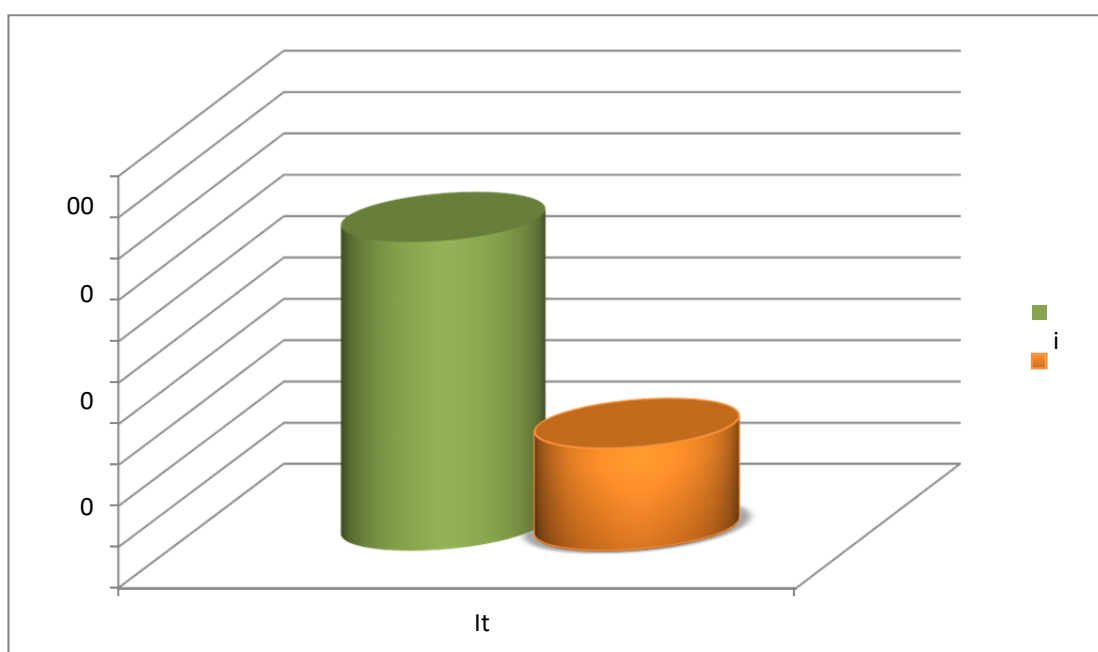
**Análisis interpretativo:** Para el ítem 3, un 80 por ciento de los docentes considera es necesaria la Webquest para un aprendizaje más efectiva para el área Educación Física Deporte y Recreación, donde los docentes de otras áreas podrán compartir conocimiento sobre esta área, mientras un 20 por ciento consideró no ser necesario la implementación de una Webquest. Desde esta perspectiva, la Webquest es un instrumento idóneo y preponderante tanto docentes como estudiantes puedan realizar tareas de investigación constantemente el cual, además, requieren poner en práctica el pensamiento crítico, reflexionar, participar, indagar, discernir, conocer, entre otros. .

**Variable: Webquest como Estrategia Gerencial**

**Dimensión:** Conocimiento de la Webquest

**Indicador:** Utilidad

Ítems	Si		No		Total
	F	%	F	%	
4	15	75%	5	25%	100%



**Análisis interpretativo:** En cuanto el ítem 4, un 75 por ciento de los docentes manifestó que la creación de una Webquest, sería de utilidad como estrategia gerencial para fortalecimiento del proceso pedagógico en el área de educación Física Deporte y Recreación, mientras un 25 por ciento dijo que cree que sería de utilidad. De allí que, la Webquest como herramienta educativa tiene como características la posibilidad de brindar a los participantes poner en práctica el análisis, la síntesis de la información, la comprensión, transformación y creación de conocimiento, así como también la valoración del mismo, distinguiéndose entonces de otras estrategias basadas en la Red.

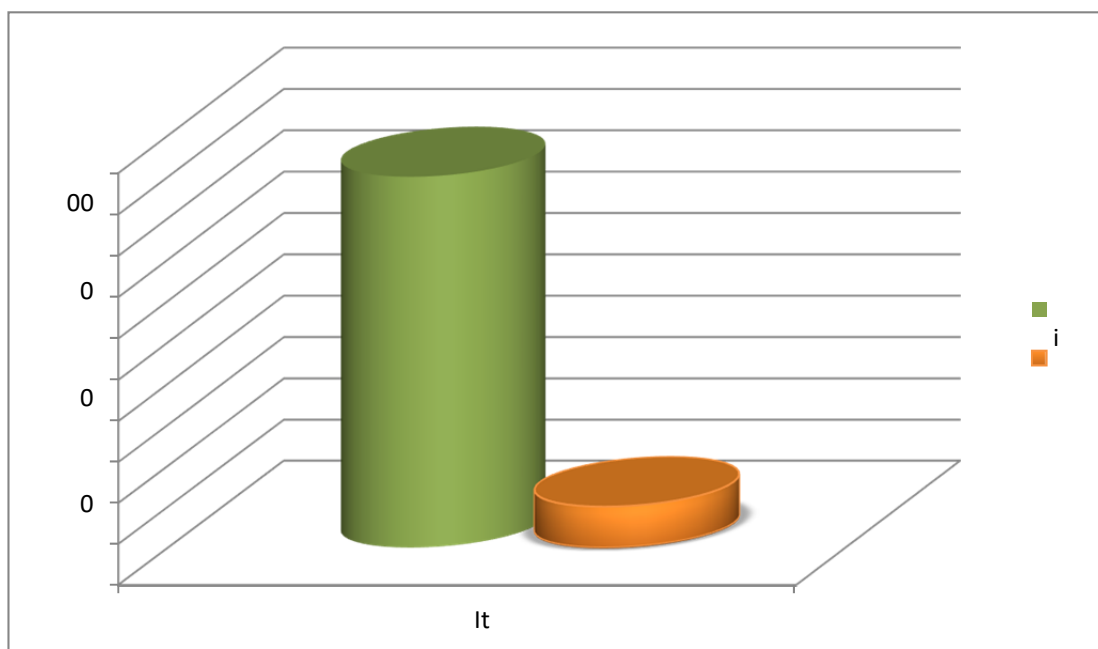


**Variable: Webquest como Estrategia Gerencial**

**Dimensión:** Conocimiento de la Webquest

**Indicador:** Estrategia Gerencial

Ítems	Si		No		Total
	F	%	F	%	
5	18	90%	2	10%	100%



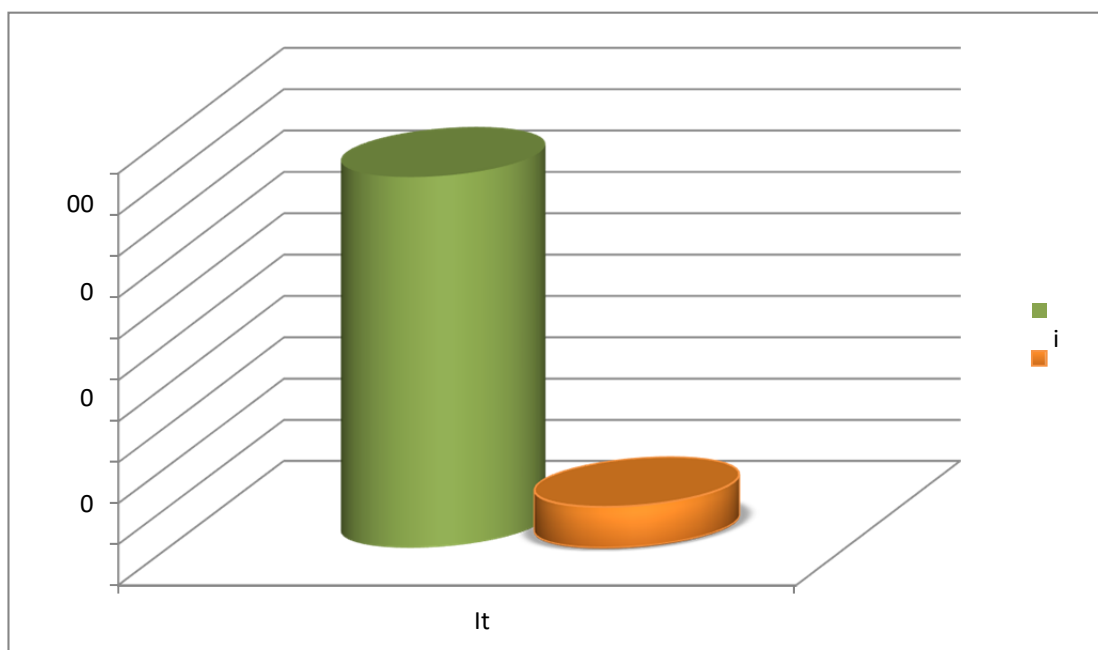
**Análisis interpretativo:** Para el ítem 5, el 90 por ciento de los docentes se inclinó por el Sí, cuando se les pregunto: Crees que la Webquest será una buena estrategia gerencial para fortalecimiento del proceso pedagógico en el área de educación física deporte y recreación, mientras un 10 por ciento se inclinó por el no. De allí que, las estrategias gerenciales sostienen que ambos espacios deben observarse en la administración y dirección escolar, de la cual se espera eficacia y validez, pues su intención primordial se induce en el fomento de la calidad educativa.

**Variable: Webquest como Estrategia Gerencial**

**Dimensión: Estrategia Gerencial**

**Indicador: Organización**

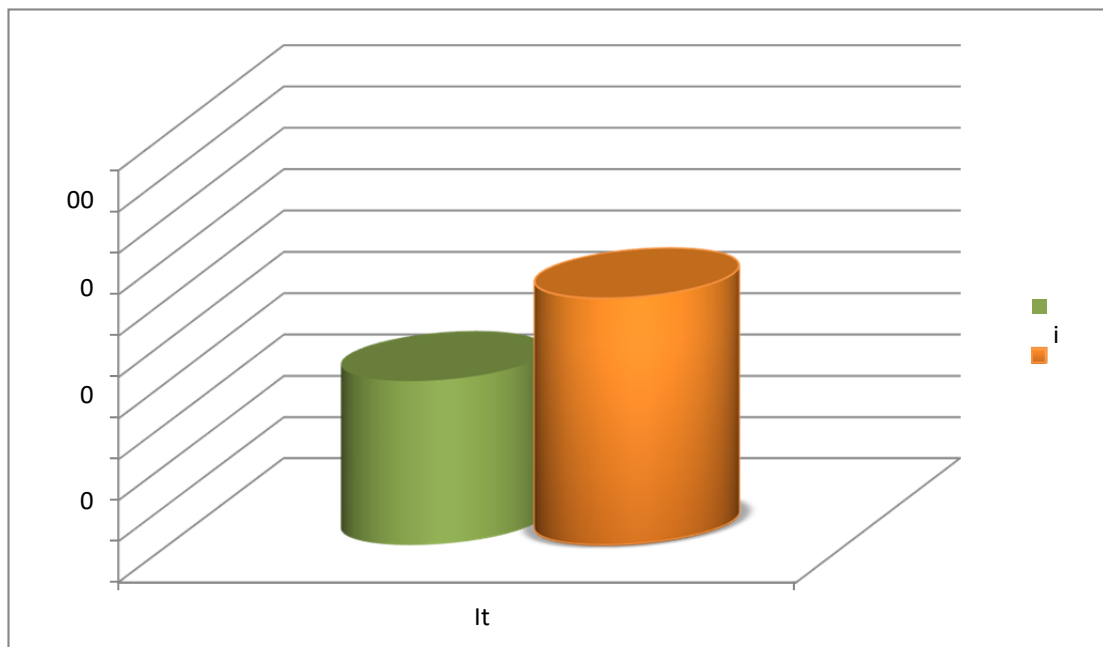
Ítems	Si		No		Total
	F	%	F	%	
6	18	90%	2	10%	100%



**Análisis interpretativo:** En cuanto al ítem 6, 90 por ciento de los docentes respondió positivamente y un 10 por ciento negativamente, en cuanto a la pregunta Considera necesario la implementación de estrategias gerenciales dentro de la organización educativa. Según Ariza (2008), en gerenciar el sistema representado por la escuela a su cargo o la red escolar que coordina, a fin de satisfacer la demanda de los diferentes actores internos o vinculados a la institución, para contribuir a cubrir lademanda cuali-cuantitativa de educación.

**Variable: Webquest como Estrategia Gerencial**  
**Dimensión: Estrategia Gerencial**  
**Indicador: Planeación**

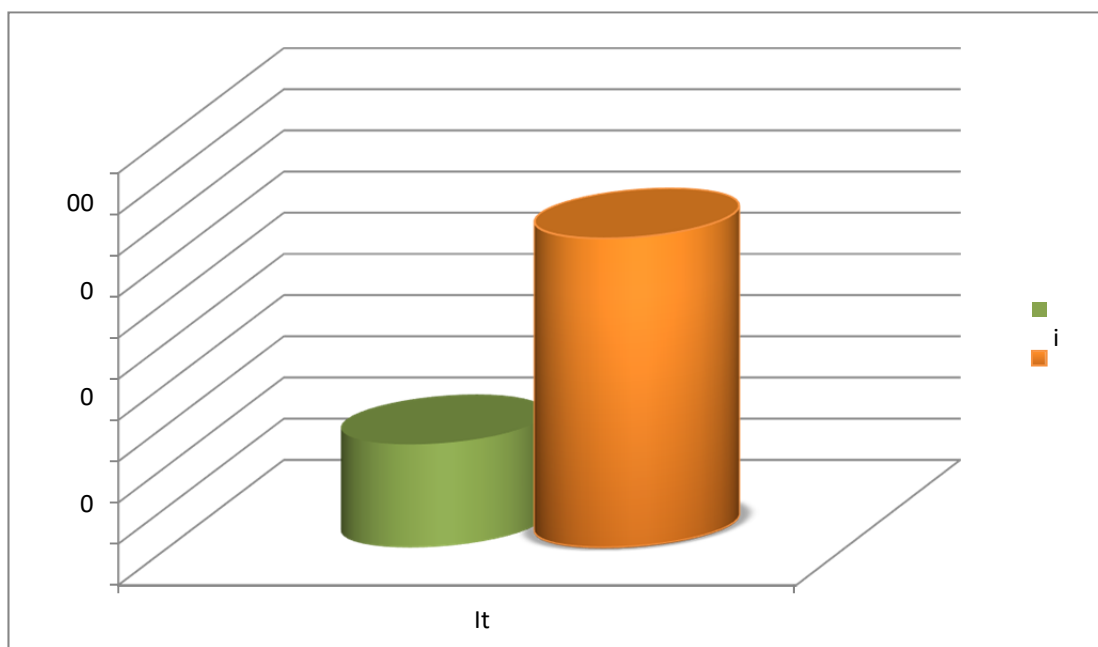
Ítems	Si		No		Total
	F	%	F	%	
7	8	40%	12	60%	100%



**Análisis interpretativo:** 60 por ciento de los docentes encuestados manifestó que en la institución no se promueven la planificación de estrategias Gerenciales para fortalecimiento del proceso pedagógico en el área de educación física deporte y recreación, 40 por ciento manifestó que sí. De allí que, la gerencia se define como el proceso de planeación, organización, actuación y control de las operaciones de la organización, que permiten mediante la coordinación de los recursos humanos, materiales esenciales, alcanzar sus objetivos de una manera efectiva, eficiente.

**Variable: Webquest como Estrategia Gerencial**  
**Dimensión: Estrategia Gerencial**  
**Indicador: Control**

Ítems	Si		No		Total
	F	%	F	%	
8	5	25%	15	75%	100%



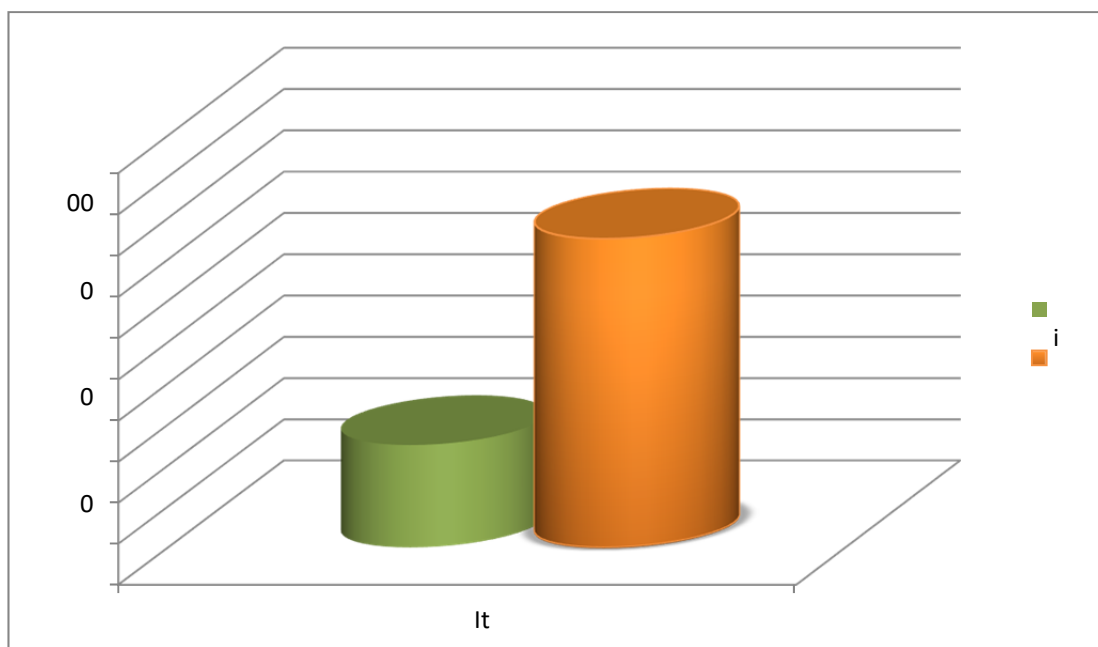
**Análisis interpretativo:** Para el ítem 8, el 75 por ciento se inclinó por el no y un 25 por ciento por el sí. En cuanto a la pregunta Considera que existe control sobre las estrategias gerenciales dentro de la institución. De lo que se deduce en las instituciones educativas poseen pocas estrategias gerenciales. Al respecto, Chiavenato (2008) refiere que la gerencia en las organizaciones implica la administración eficiente de los recursos a través de los procesos operativos o administrativos mediante la cual se invierte para obtener un retorno en corto plazo, poniéndolos en práctica para obtener el éxito de la planificación realizada.

**Variable: Webquest como Estrategia**

**Gerencial Dimensión: Estrategia Gerencial**

**Indicador: Dirección**

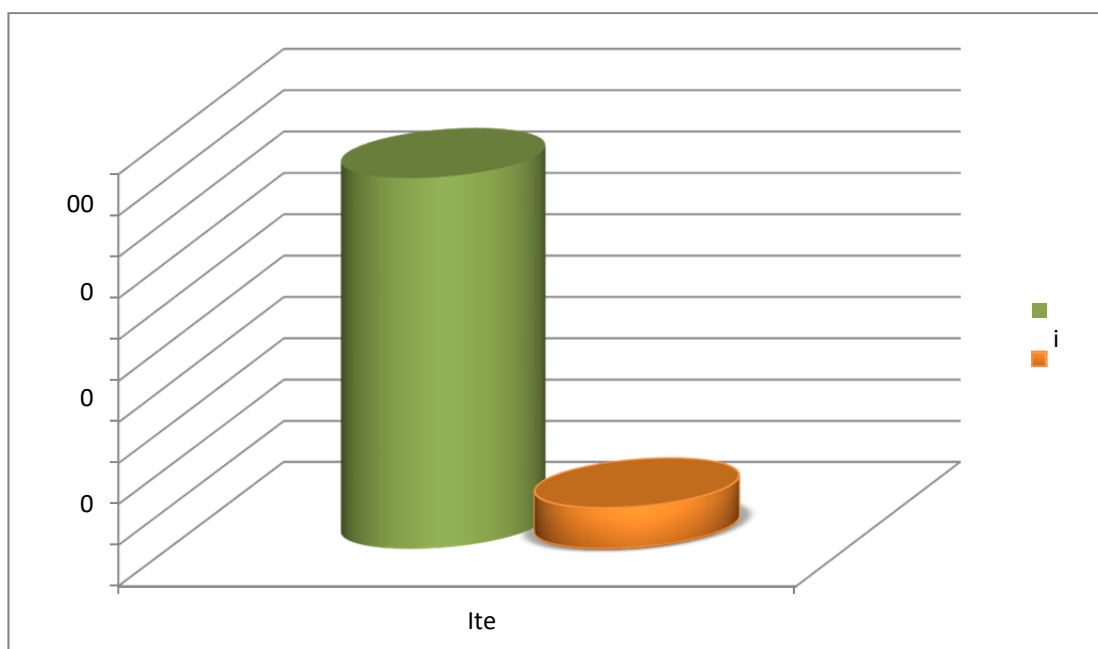
Ítems	Si		No		Total
	f	%	F	%	
9	5	25%	15	75%	100%



**Análisis interpretativo:** De acuerdo a los resultados obtenidos, 75 por ciento de los docentes encuestados manifestó que la dirección no promueve estrategias gerenciales dentro de la institución. Mientras un 25 por ciento dijo que sí. Por ello, dirigir el personal docente de una institución para conseguir su óptimo desempeño pedagógico requiere la orientación del gerente quien debe ser una persona con capacidades, conocimientos, habilidades para orientarlo, logrando la excelencia educativa.

**Variable:** Proceso  
**Pedagógicos**  
**Dimensión:** Construir Conocimiento  
**Indicador:** Saberes Previos

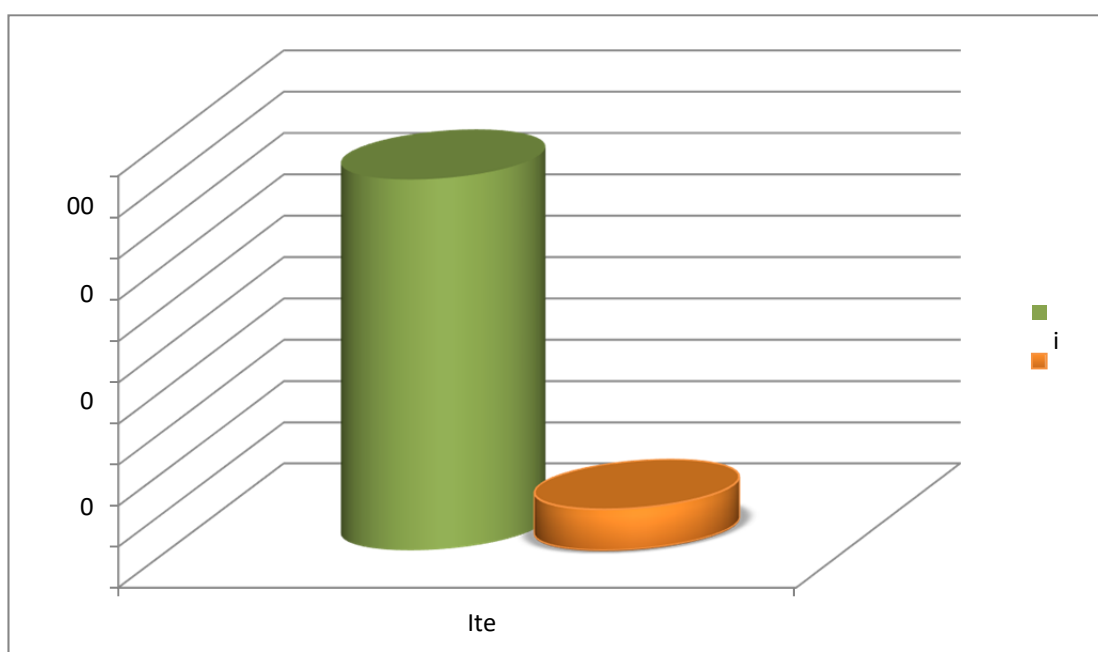
Ítems	Si		No		Total
	F	%	F	%	
10	18	90%	2	10%	100%



**Análisis interpretativo:** Para el ítem 10, 90 por ciento manifestó que, si existen los saberes previos computadoras, interne, entre otros para que se lleve a cabo la Webquest, y un 10 por ciento dijo que no. De lo que se deduce que si existen posibilidades de la realización de la Webquest como estrategia fortalecimiento del proceso pedagógico en el área de educación física deporte y recreación

**Variable: Proceso Pedagógicos**  
**Dimensión: Clarificar Actitud**  
**Indicador: Personalidad Humana**

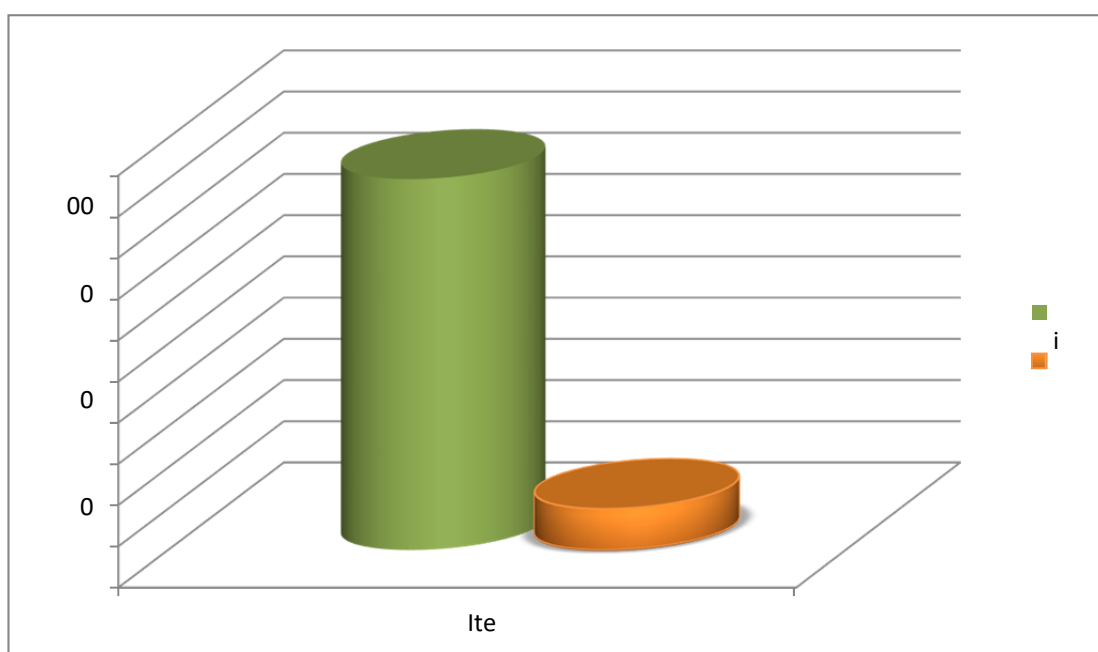
Ítem s	Si		No		Total
	F	%	F	%	
11	18	90%	2	10%	100%



**Análisis interpretativo:** En cuanto al ítem 11 un 90 por ciento expreso que la personalidad humana dispuesta a participar conjuntamente en la Webquest. Y un 10 por ciento dijo que no estaba de acuerdo.

**Variable: Proceso Pedagógicos**  
**Dimensión: Desarrollar Competencias**  
**Indicador: Manejo de las TIC**

Ítem s	Si		No		Total
	F	%	f	%	
12	18	90%	2	10%	100%

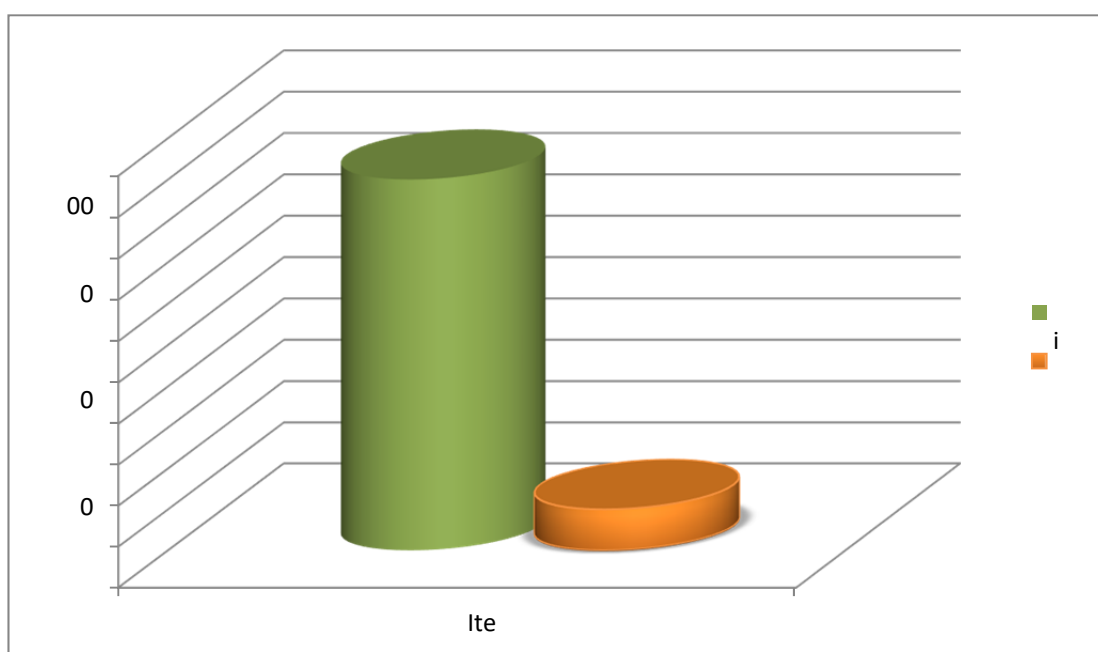


**Análisis interpretativo:** Como se muestra en la gráfica el ítem 12 un 90 por ciento expreso que se promueve la adecuada competencia para el manejo de las TIC dentro de la institución y un 10 por ciento manifestó que no.



**Variable: Proceso Pedagógicos**  
**Dimensión: Desarrollar Competencias**  
**Indicador: Procesamiento de la Información**

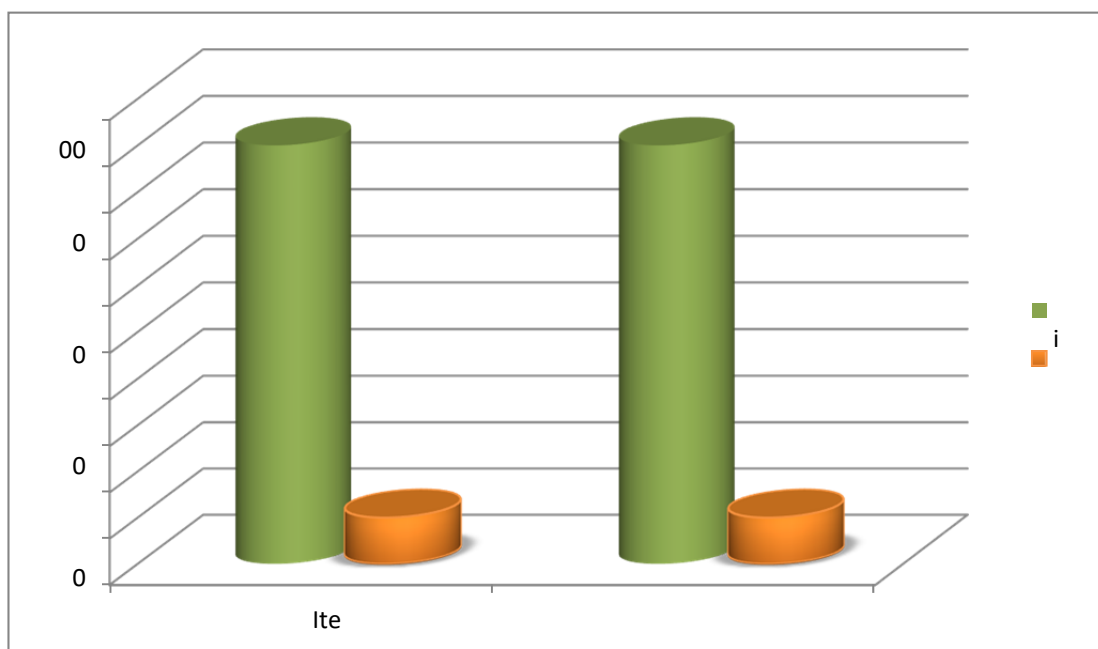
Ítem s	Si		No		Total
	F	%	f	%	
13	18	90%	2	10%	100%



**Análisis interpretativo:** 90 por ciento de los docentes, manifestó que en la institución se debe manejar el procesamiento de la información de acuerdo con la implantación de la Webquest como fortalecimiento del proceso pedagógico en el área de educación física deporte y recreación, mientras un 10 por ciento manifestó no estar de acuerdo.

**Variable: Proceso Pedagógico**  
**Dimensión: Motivación**  
**Indicador: Despertar y Atraer Interés**

Ítems	Si		No		Total
	F	%	f	%	
14	18	90%	2	10%	100%
15	18	90%	2	10%	100%



**Análisis interpretativo:** 90 por ciento del personal directivo y docente, manifestó que la institución debe crear una estrategia para despertar y atraer interés de acuerdo con la implantación de la websquest como estrategia para el fortalecimiento del proceso pedagógico en el área de educación física deporte y recreación, mientras un 10 por ciento manifestó no estar de acuerdo.

## **CAPITULO V**

### **LA PROPUESTA**

#### **WEBQUEST: COMO ESTRATEGIA GERENCIAL EN EL FORTALECIMIENTO DEL PROCESO PEDAGOGICO EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA DEPORTE Y RECREACIÓN**

##### **Presentación de la propuesta**

La presente investigación, la cual centra su atención en proponer una Webquest: como estrategia gerencial en el fortalecimiento del proceso pedagógica en el área de educación física deporte y recreación, constituye una herramienta para contribuir de manera dinámica y oportuna al proceso educativo, particularmente a los estudiantes quienes realizan actividades investigativas constantemente y se apoyan en el catálogo de información que ofrece la internet sin ningún tipo de guía o ayuda que les permite finiquitar un producto preparado y finalizado.

Dicha propuesta se erige como una alternativa completamente viable para los docentes, ya que conviene en utilizar la herramienta TIC (Webquest) para guiar el aprendizaje de los estudiantes estructuralmente mediante una serie de tareas que deben realizarse a partir de recursos administrados y proporcionados por la web, pero elegidos y asignados previamente por el docente para que los educandos se enfoquen solo en apropiarse de la información, comprenderla e interpretarla.

Finalmente, cabe destacar que la propuesta señalada se sostiene en el principio de que el proceso pedagógico debe ser llevado a cabo fehacientemente con el propósito de fortalecer el conocimiento de los educandos mientras se ponen en práctica habilidades tales como la comprensión, el análisis, la síntesis, la evaluación, la búsqueda de información confiable, entre otros. En este sentido, la investigación que se realiza se ciernen en complementar las estrategias

utilizadas por los actores del proceso educativo e incursionarlos en las TIC para dinamizar las clases e incentivar el aprendizaje.

### **Justificación de la Propuesta**

En la actualidad, la educación se encuentra cada vez más ligada a las TIC y a las herramientas que estas ofrecen para diversificar y fortalecer los procesos educativos, así como también los diferentes sistemas educativos y sociales en el mundo, siendo Venezuela, un país que no es ajeno a tal realidad. En virtud de ello, los hábitos de estudio y de búsquedas de fuentes de información por parte de los docentes han venido cambiando progresivamente, concentrándose los esfuerzos en el uso del internet para atender tales prácticas. Por tal motivo, la presente investigación justifica su realización desde el punto de vista social ya que incorporar una herramienta tecnológica como la Webquest, que facilitara la interacción del docente con la información sin dejar de lado el propósito de consumir un producto finalizado.

Desde el punto de vista teórico y práctico, la investigación se justifica porque las herramientas y medios tecnológicos han avanzado de tal manera que han abarcado cada aspecto en la vida cotidiana, por ello la incorporación de las TIC permiten que tanto estudiantes como docentes interactúen con estas herramientas desde una perspectiva académica, conllevándolos a actualizarse y mejorar su manejo de las mismas.

Finalmente, la propuesta mencionada busca dar a los docentes una guía a su proceso gerencial debido a que la mayoría de los docentes se adentran a la búsqueda de información y comprensión de la misma sin tener muchas veces claro un propósito final, por ello la Webquest busca guiar al docente mediante una planificación estructurada hacia un producto finalizado.

### **Fundamentación de la propuesta**

En primer lugar, la presente propuesta se basa en la teoría del aprendizaje conectivismo el cual se basa en que las fuentes de aprendizaje pueden encontrarse o residir en dispositivos no humanos. La incorporación de medios tecnológicos como las computadoras, las tabletas, los teléfonos inteligentes, como también las herramientas tecnológicas digitales son una constante en

la educación venezolana, sobre todo utilizada para cumplir con actividades de naturaleza pedagógica, ya que provee mayor facilidad por la cantidad de información a la que se acceda con solo hacer clic.

En este orden de ideas, el conectivismo se sustenta en este trabajo por la incorporación de herramientas y medios tecnológicos en los espacios educativos de la

U.E Los Pinos y U.E.N. "Enrique Tejera" Yagua, la interconexión educativa se ha hecho palpables gracias las políticas de estado mediante la entrega de tabletas, computadoras, así como la instalación del programa Wifi para todos la cual ha hecho accesible el servicio de internet en todas las aulas de clases.

Finalmente, esta propuesta también es sustentada en la teoría del aprendizaje significativo la cual sostiene que el aprendizaje de un alumno depende de su estructura cognitiva previa (conceptos, ideas, conocimiento) que se relaciona con la nueva información. Para que esta teoría sea evidente en esta investigación, la realización de una Webquest debe estar acompañada por una serie de elementos que faciliten y motiven al estudiante a través de los medios proveídos o administrados por el docente, es decir, estos deben estar debidamente ordenados, deben ser atractivos, deben tener un propósito para el estudiante y deben estar explicados o ser entendidos de forma simple y sencilla.

### **Estructura de la propuesta**

La disposición de la propuesta va a estar conformada por el objetivo general y los objetivos específicos. El objetivo general va a indicar el propósito final mientras que los objetivos específicos mostrarán como lograrlo, lo que a su vez genera actividades que harán que la meta sea posible de alcanzar.

### **Objetivo General de la Propuesta**

Proporcionar una Webquest: como estrategia gerencial en el fortalecimiento del proceso pedagógica en el área de educación física deporte y recreación.

## Objetivos Específicos de la Propuesta

Identificar las capacidades de los docentes en relación al uso de herramientas y medios tecnológicos.

Instruir a los docentes acerca de la Webquest y sus apartados como herramienta tecnológica para las actividades de naturaleza pedagógica.

Planificar el contenido programático para el diseño de la Webquest como herramienta tecnológica.

Estimular el interés en los docentes con relación al uso de herramientas y medios tecnológicos para las actividades de naturaleza pedagógicas.

## Factibilidad de la propuesta

La factibilidad de esta investigación está enmarcada en saber la posibilidad real de ejecución la propuesta, de acuerdo a los siguientes términos que a continuación se detallan:

- *Factibilidad humana:* en el caso de los docentes de Educación Física, Deporte y Recreación, se puede asegurar que tienen conocimientos básicos y suficientes para el manejo de herramientas y medios tecnológicos.
- *Factibilidad económica y material:* en virtud de la asignación de tabletas por parte del Estado a los docentes de Educación Física, Deporte y Recreación, se puede afirmar

que se cuenta con los equipos tecnológicos necesarios para la aplicación de esta propuesta en las U.E Los Pinos y U.E.N. "Enrique Tejera" Yagua.

- *Factibilidad Institucional:* actualmente la U.E Los Pinos y U.E.N. "Enrique Tejera" Yagua promueve el uso de herramientas y medios tecnológicos para fortalecer el aprendizaje al igual que diversificar el proceso educativo al llevar las aulas de clase a espacios digitales, es por ello que esta propuesta sería considerada de buena manera para su ejecución.

## PLANTILLAS DE LA WEBQUEST

### Webquest 1.

#### Título: Educación Física, Deporte y RecreaciónModulo I

Enlace: <https://>

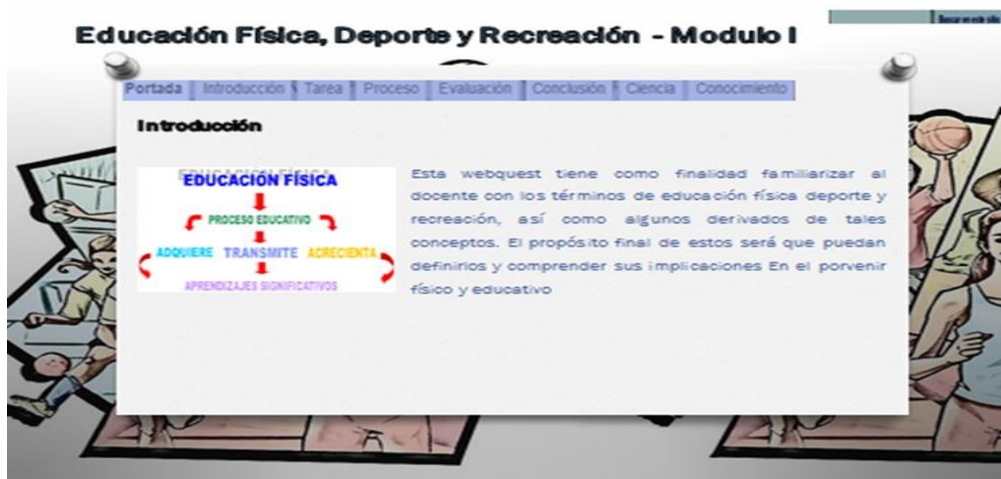
#### Pantalla N°1

En esta pantalla se presenta la portada dando la bienvenida a la Webquest, indicando además el autor y el contenido de la misma. De forma horizontal estarán desplegadas los hipervínculos que dirigirán la actividad a medida que se avance. El diseño de esta Webquest estará contemplado para el encabezado un fondo con la imagen visible, y para el segundo fondo será blanco con imágenes alusivas a la educación Física, Deporte y la Recreación.



## Pantalla N°2

En esta pantalla se introducirá al docente la finalidad y propósito para con la actividad y el contenido que se va a desarrollar.



The screenshot shows a webquest interface with a navigation menu at the top: Portada, Introducción (selected), Tarea, Proceso, Evaluación, Conclusión, Ciencia, Conocimiento. The main content area is titled 'Introducción' and features a diagram of the educational process. The diagram is a vertical flow: 'EDUCACIÓN FÍSICA' at the top, followed by 'PROCESO EDUCATIVO' in a red box, then 'ADQUIERE TRANSMITE ACRECENTA' in a blue box, and finally 'APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS' at the bottom. Red arrows indicate a downward flow from 'EDUCACIÓN FÍSICA' to 'PROCESO EDUCATIVO', and from 'ADQUIERE TRANSMITE ACRECENTA' to 'APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS'. There are also horizontal arrows between 'ADQUIERE' and 'TRANSMITE', and between 'TRANSMITE' and 'ACRECENTA'. To the right of the diagram, the text reads: 'Esta webquest tiene como finalidad familiarizar al docente con los términos de educación física deporte y recreación, así como algunos derivados de tales conceptos. El propósito final de estos será que puedan definirlos y comprender sus implicaciones En el porvenir físico y educativo'.

## Pantalla N°3

En esta pantalla se informará al docente de manera breve la tarea que deberá realizar para cumplir con esta Webquest.



The screenshot shows the 'Tarea' page of the webquest. The navigation menu is the same as in the previous screenshot, with 'Tarea' now selected. The main content area is titled 'Tarea' and features an icon of a person sitting at a desk with a computer. To the right of the icon, the text reads: 'Analizaras al menos (2) enlaces con información confiable acerca de la Educación Física, Deporte y Recreación, así como los aspectos referentes a estos'.



## Pantalla N°4

En esta pantalla se explicará de manera detallada el proceso para llevar a cabo la actividad con anterioridad. Además, se anexan las preguntas a responder para cumplir con el dinamismo y serán facilitados los enlaces sugeridos, para desarrollar las actividades.

**Educación Física, Deporte y Recreación - Modulo I**

Portada | Introducción | Tarea | **Proceso** | Evaluación | Conclusión | Ciencia | Conocimiento

**Proceso**

En primer lugar leerán acerca de la Educación Física, Deporte y Recreación, en los links y libros sugeridos abajo, luego analizarán bien la información leída, lee las preguntas debajo, tomate tu tiempo para reflexionar tus respuestas. Escribe tus respuestas en un documento Word que será enviado a [WVQes1@gmail.com](mailto:WVQes1@gmail.com), este deberá ser enviado una semana luego de asignar esta actividad. Finalmente recuerda que sus respuesta a cada pregunta no deben ser copiadas y pegadas de los enlaces, deben estar formuladas a partir de su comprensión.

- 1- ¿Qué es la Educación Física y su importancia?
- 2- ¿Qué es el Deporte y su Característica?
- 3- ¿Qué es la Gerencia? Justifique su respuesta

Links Sugeridos

Libro Sugerido

## Pantalla N°5

En esta sección se presentará al docente la rúbrica de evaluación que calificará la actividad a realizar. Aquí podrá ser comprobado cada criterio para la ponderación de la actividad.

**Educación Física, Deporte y Recreación - Modulo I**

Portada | Introducción | Tarea | Proceso | **Evaluación** | Conclusión | Ciencia | Conocimiento

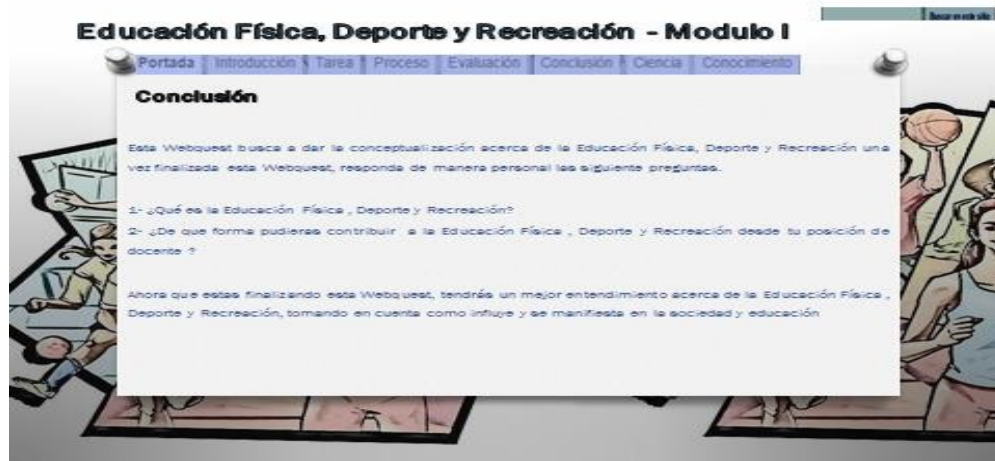
**Evaluación**

La siguiente rúbrica de evaluación le permitirá conocer como sus respuestas a esta actividad serán calificadas. Cuando trabajen en parejas, cada estudiante será responsable de su propio trabajo al entregar la tarea. Los pares a rotar a su vez mientras analizan, comprenden y reflexionan a partir de los enlaces sugeridos de la web.

ASPECTOS A EVALUAR	Excelente 4	Buena 3	Satisfactorio 2	Deficiente 1	NOTA
<b>Contenido</b>	Demuestra un dominio completo del tema analizando apartes y citas que sustenten sus argumentos.	Demuestra el manejo del contenido de manera eficiente y en palabras propias apartes a partir de citas de las cuales se sustenta.	Demuestra poco manejo del contenido al mostrar interpretaciones básicas de las lecturas estudiadas.	Demuestra ningún manejo del contenido al usar y pegar información sin analizar e interpretar las citas que realiza.	
<b>Redacción</b>	Utiliza un lenguaje culto y científico especializado entrecruzando las ideas a través de argumentos sólidos, citas y haciendo uso de conectores lógicos investigativos.	Utiliza un lenguaje científico académico entrecruzando las ideas mediante el uso de argumentos y conectores lógicos investigativos.	Utiliza un lenguaje académico que entrelaza las ideas mediante el uso de conectores lógicos investigativos.	Utiliza un lenguaje poco científico y académico al entrelazar las ideas.	
<b>Coherencia</b>	Organiza y desarrolla las ideas de forma ordenada y eficiente apoyando las ideas principales mediante citas y referencias pertinentes al tema.	Organiza y desarrolla las ideas de forma ordenada apoyando las ideas principales de forma sencilla y sin interpretaciones profundas.	Organiza las ideas de forma ordenada basadas en la contextualización de los temas sin desarrollarlos íntegramente.	Presenta las ideas de forma poco organizada basándose únicamente en la contextualización de temas desorganizados.	

## Pantalla N°6

Finalmente, en esta sección se buscará una conclusión reflexiva por parte del Docente con dos preguntas alusivas al tema previamente desarrollado.



**Educación Física, Deporte y Recreación - Modulo I**

Portada | Introducción | Tarea | Proceso | Evaluación | Conclusión | Ciencia | Conocimiento

### Conclusión

Esta Webquest busca a dar la conceptualización acerca de la Educación Física, Deporte y Recreación una vez finalizada esta Webquest, responde de manera personal las siguiente preguntas.

- 1- ¿Qué es la Educación Física, Deporte y Recreación?
- 2- ¿De que forma pudieras contribuir a la Educación Física, Deporte y Recreación desde tu posición de docente ?

Ahora que estas finalizando esta Webquest, tendrás un mejor entendimiento acerca de la Educación Física, Deporte y Recreación, tomando en cuenta como influye y se manifiesta en la sociedad y educación

## CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Una vez de analizados e interpretados los datos recolectados en cuanto a los indicadores detallados en el cuadro técnico metodológico, se ha elaborado el cuerpo de conclusiones que se originan de la encuesta realizada y que a continuación se presentan de la siguiente manera:

### Conclusiones

En cuanto a la dimensión de enseñanza se puede concluir que tanto los docentes como estudiantes tienen conocimientos de estrategias, herramientas, recursos y medios tecnológicos para afianzar el proceso educativo, es decir, están conscientes del uso al igual que de los beneficios que brindan las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Sin embargo, la utilidad que están planteando no son aprovechadas ya que se sigue incurriendo en la enseñanza convencional.

En relación a la dimensión de aprendizaje se ha concluido que existen incentivos por parte de los docentes a los estudiantes de manera regular, como también hay participación por parte de ambos sujetos en el desarrollo del aprendizaje. No obstante, a pesar de los incentivos hay lineamientos que involucren herramientas tecnológicas y que permita incluir a los estudiantes activamente en una interacción cooperante o colaborativa.

En cuanto a la dimensión de pensamiento crítico se concluye que los docentes tratan de fomentar el pensamiento crítico entre los estudiantes, estos últimos tratan en primera instancia de ser críticos con la información que revisan, debido a que anteriormente incurrieron al uso indebido del copiar y pegar sin llegar a comprender, en algunos casos, los textos copiados.

Finalmente, en cuanto a la dimensión de habilidades cognitivas se ha podido concluir que hay una consistencia en el uso de las mismas. Esto quiere decir que en un principio los estudiantes se comprometieron con el aprendizaje al analizar, comprender, o sintetizar la información que revisan, logrando obviamente la posibilidad de generar aportes de interés sobre el tema en cuestión.

## Recomendaciones

En función del análisis e interpretación de los datos y considerando las conclusiones generadas en la investigación, a continuación, se presentan una serie de recomendaciones que surgen como aporte a partir del estudio realizado.

- Antes de realizar la planificación de las actividades y herramientas a utilizar en clase, se recomienda presentar una selección completa de actividades a los estudiantes que contenga herramientas TIC, con la finalidad de incentivar y generar participación de los estudiantes en el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje.
- Aparte de considerar las necesidades de aprendizaje por parte de los estudiantes, es importante también atender a los intereses de los mismos. Por esta razón, se debe tomar en cuenta la imperiosa tendencia de hacer uso del internet para la búsqueda de información necesaria para dar cumplimiento a las tareas asignadas en clase.
- Al momento de realizar asignaciones de naturaleza pedagógica, proveer lineamientos que especifiquen los pasos que debe dar el estudiante para cumplir con las tareas. En ese sentido, se puede facilitar el uso de Webquest como de cualquier otra herramienta o estrategia que facilite dichos lineamientos.
- Con la finalidad de lograr que el estudiante ponga a prueba sus habilidades cognitivas junto con el pensamiento crítico, es importante proveer criterios de evaluación que se enfoquen en los puntos de mayor dificultad o los que son menos considerados por los estudiantes, para comprometer e incentivar tales capacidades en ellos.

## REFERENCIAS

- Alcalá, C. (2013). *Diseño de una Webquest como estrategia de enseñanza aprendizaje para la asignatura administración de oficina en la Unidad Educativa Arístides Bastidas*. Trabajo especial de grado de especialización. Universidad de Carabobo.
- Álvarez, W. (2008). *La Naturaleza de la Investigación*. Guarenas, Venezuela: Editorial Biosfera.
- Arias F. (2012). *Proyecto de Investigación. Introducción a la Metodología Científica. 6ª Edición* Caracas: Editorial Episteme
- Ariza, D. (2008) *Dirección y Administración*. Madrid: Mc Graw Hill
- Alcántara, M (2005) *Importancias de las TIC en la Educación*. Revista digital. Innovación y experiencias Educativas. [http://www.quadernsdigitals.net/datos\\_web/hemeroteca/r\\_1/nr\\_527/a\\_7370/7370.html](http://www.quadernsdigitals.net/datos_web/hemeroteca/r_1/nr_527/a_7370/7370.html) Consultado el 24 de Marzo de 2019.
- Ausubel, D (1963). *The Psychology of Meaningful Verbal Learning*. New York:Grune and Stratton
- Argote, J. Palomo, (2003). *Curso de Webquest. Un recurso educativo para su uso en aula*. [Documento en línea] Disponible: <http://tecnologiaedu.uma.es/index.php/materiales/23-curso-de-Webquest-un-recurso-educativo-para-su-uso-en-el-aula> [Consulta, 2018, febrero 06]
- Cabero, (2010), *Las necesidades de las TIC en el ámbito educativo: oportunidades, riesgos y necesidades*. Documento en línea. Disponible en <http://investigacion.ilce.edu.mx/tyce/45/articulo1.pdf> [Consulta: 2018, febrero 10].
- Castells, M. (2001). *La Galaxia Internet. Reflexiones sobre Internet, empresa y sociedad*. Madrid: Areté.
- Cegarra, J (2008) WEBQUEST: un recurso para motivar. Documento en línea disponible en: <https://books.google.co.ve/books> . [Consultado el 10 de Marzo de 2019.]
- Coelho, P (2007) Proyecto pedagógico de aula. Redalyc.

- Centeno, M. (2015). Propuesta de un multimedia sobre la Webquest con fines educativos para docentes del Instituto Pedagógico de Caracas. Trabajo de investigación publicado. Universidad Pedagógica Experimental Libertador.
- Constitución de la República Bolivariana de Venezuela. (1999). *Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela*, 5.453 (Extraordinario), Marzo 24, 2000
- Correa, A., e Hidalgo, H. (2008). *La investigación. Manual para la realización y organización del informe*. Valencia: Universidad de Carabobo
- Chiavenato, I. (2008). *Administración de Recursos Humanos*. 5ta Ed. McGraw-Hill Interamericana Editores. Bogota, Colombia.
- David, F. (1990). *La Gerencia Estratégica*. Fondo Editorial Legis. Tercera reimpresión. Colombia.
- Díaz, Y. (2013). *El aprendizaje de los ácidos nucleicos a través de la Webquest*. Documento en línea Trabajo especial de grado de maestría. Universidad del Zulia
- Duarte, J. y Parra (2014). *Lo que debes saber sobre un trabajo de investigación*. 3ra edición. Maracay: Freddy Morlés.
- Dodge, B (1995). *Origen del Concepto Webquest*. Documento en línea Disponible en: <<http://www.xtec.net/~cbarba1/Articles/concepteWQ.htm>>. [Consulta: 28 de octubre de 2018].
- Egg, A. (2004). *Métodos y técnicas de investigación social. La ciencia: su método y la expresión del conocimiento científico*. México: Lumen.
- Fajardo, M. (2014). *La Webquest como estrategia metodológica en los procesos comprensivos de lecto-escritura en el idioma inglés*. Documento en línea Trabajo especial de grado de maestría. Universidad de Granada.
- Flames, A (2001). *La Confiabilidad del Investigador*. Revista Educación y Ciencias Humanas, Fondo Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación FONACIT, Simón Rodríguez, Caracas Venezuela.
- García, J. (2008). *Webquest: manual para novatos*. Documento en línea Disponible: <http://www.publicatuslibros.com/bibliotec/libro/Webquest/> [Consulta, 2018,Febrero 18]

- Guedez, V. (2012) *La Ética Gerencial, Instrumentos Estratégicos que facilitan decisiones correctas*. Colección temas Gerenciales. Caracas. Editorial PlanetaVenezolana, S.A
- Gibson, J, Ivancevich, John M. y Donnelly, Jr., James H. (2001). *Dirección y administración de empresas*. Editorial Iberoamericana.
- Hernández, M. (2008). *Tareas significativas y recursos de internet: Webquest*. Documento en línea Disponible: <http://marcoele.com/descargas/6/hernandez-tareas-Webquest.pdf> [Consulta, 2018, Febrero 26]
- Hernández, R. Fernández, C. y Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación*. 5ta edición. México: McGraw Hill.
- Hurtado, J. (2006). *El Proyecto de Investigación. Metodología de la Investigación Holística*. 5ta ed. Caracas: Sypal-Quiron.
- Hurtado y Toro (2001) *Paradigmas y métodos de investigación* (4ª ed.) Valencia: Episteme.
- Howe, N & Strauss, W (2000) *Millennials en aumento: La próxima generación más grande*. Nueva York: Vintage Books.
- Ley de Orgánica de Educación*. (2009) Asamblea Nacional de la República Bolivariana de Venezuela. Gaceta Oficial Extraordinaria N° 5.929. Caracas. Publicada en fecha de 15 de agosto de 2009.
- Ley de Orgánica de Ciencia, Tecnología e Innovación*. Asamblea Nacional de la República Bolivariana de Venezuela. Gaceta Oficial Extraordinaria N° 6.151. Caracas. Publicada en fecha de 18 de noviembre de 2014.
- León y Medina (2014) *Diseño de una Webquest como herramienta para los procesos de aprendizaje en el área de química general del 3er año de la U.E. Generalísimo Francisco de Miranda en Valencia Estado Carabobo*. Trabajo de grado no publicado. Universidad de Carabobo.
- Medina, H. (2011). *Webquest y miniquest como recursos educativos en la educación primaria*. [Documento en línea ]Disponible: [http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf/Numero\\_41/M\\_ENCARNACION\\_MEDINA\\_2.pdf](http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_41/M_ENCARNACION_MEDINA_2.pdf) [Consulta, 2019, febrero 04]

- Moreira, M (2009) *Introducción a la tecnología*. Documento en línea disponible en <https://www.raco.cat › index.php › DIM › article › viewFile> Consultado el 23 de Enero de 2019
- Noguera, G y Gottberg, M (2007) *Estrategias de enseñanza y aprendizaje: Un acercamiento desde la práctica educativa*. Documento en línea disponible en: [https://www.academia.edu › ESTRATEGIAS\\_DE\\_ENSEÑANZA-APRENDI](https://www.academia.edu › ESTRATEGIAS_DE_ENSEÑANZA-APRENDI). Consultado el 19 de enero de 2019.
- Mancilla, Solís y López (2006) Análisis de la plataforma blackboard en la implementación del curso semi-presencial (b-learning) en la uaeh. *Revista científica de Educación y tecnología*
- Ortega, J (2006) *Las Nuevas Tecnologías para la Educación en la Era Digital*. Pirámide. Madrid. 317-330
- Palacios, M (2000) *Del poder de cambiar nuestra práctica docente*. En: Libro de Ponencias del I Congreso Internacional de Formación de Formadores. Cusco, Instituto Superior Pedagógico La Salle y GTZ, 2000.
- Palella, S. y Martins, F. (2010). *Metodología de la investigación cuantitativa*. Caracas: FEDUPEL
- Pérez, A. (2006). *Guía metodológica para anteproyectos de investigación*. 2da ed. Caracas: FEDUPEL.
- Plan de la Patria (2013 – 2019) Documento en línea disponible en: <https://observatorioplanificacion.cepal.org/es/planes/plan-de-la-patria-2013-2019-de-venezuela> Consultado el mayo de 2018
- Quintana, J e Webquest Higuera, E (2009). *Las Webquests, una metodología de aprendizaje cooperativo, basada en la búsqueda guiada de información*. Documento en línea Disponible en <<http://www.ub.edu/ntae/wq>>.2007 [Consulta: 28 de octubre de 2007].
- Quincho, F. (2014). *Los procesos pedagógicos en una sesión de aprendizaje*. Ensayo. Disponible en: <http://es.slideshare.net/felixquincholorenzo/los-procesos-pedagogicos-en-la-sesion-aprendizaje>
- Quintana, J. e Higuera, E. (2009). Las Webquests, una metodología de aprendizaje



- cooperativo, basada en el acceso, el manejo y el uso de información de la red.  
Barcelona, España: OCTAEDRO
- Roja, G (2004) *Los constructivismos y sus implicaciones para la educación*. Artículo Perfiles educativos *versión impresa* ISSN 0185-2698.
- Ruiz Bolívar, C. (2002). Instrumentos de Investigación Educativa. Procedimientos para su Diseño y Validación. Barquisimeto: Ediciones CIDEG, c.a.
- Sabino, C. (2007). *El proceso de investigación*. Caracas: Panapo.
- Sierra, C. (2004). *Estrategias para la elaboración de un proyecto de investigación*. 1era edición. Maracay: Insertos Médicos de Venezuela, C.A
- Tamayo y Tamayo, M. (2009) *El Proceso de la Investigación Científica* 5ta Edición. México: Editorial Limusa
- Temprano J. (2009). *Educación en la sociedad del conocimiento*. Buenos Aires: FCE. UNESCO.  
(2004). Enfoques estratégicos sobre las TICs en educación en América Latina y el Caribe
- Universidad Pedagógica Experimental Libertador. (2014). *Manual de Trabajos de Grado de Especialización y Maestría y tesis Doctorales*. Caracas: FEDUPEL
- Yedigis, B.L y Weinback, R.W. (2005). *Usando el conocimiento existente*. En R.Grinnel y Y.A. unrau (Eds.). Trabajo social: investigación y evaluación. Enfoques cuantitativos y cualitativos (7a.ed.pp.46) .Nueva York: Oxford University Press.
- Zenteno, A., y Mortera, F. (2011). *Integración y apropiación de las tic en los profesores y los alumnos de educación media superior*. Revista de Investigación Educativa de la Escuela de Graduados en Educación, 4(7). Disponible en: <http://riege.tecvirtual.mx/>

## **ANEXOS**

[Anexo -A]



UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN DE POSTGRADO  
MAESTRIA EN GERENCIA DE LA EFDR



CONSENTIMIENTO INFORMADO

Estimado \_

Yo, \_\_\_\_\_, participante de la MAESTRÍA EN GERENCIA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA, DEPORTE Y RECREACIÓN de la Facultad de

Ciencias de la Educación en la Universidad de Carabobo, elaboré un instrumento de recolección de información para el estudio titulado: “ \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_” el cual tiene como propósito: -

\_\_\_\_\_

Para ello necesito conocer la realidad del fenómeno en estudio relacionado con el propósito anteriormente mencionado. El instrumento es \_\_\_\_\_ que servirá como herramienta para la recolección de información. En caso de aceptar la invitación a participar, garantizo la confidencialidad de la misma, como investigador(a) comprometido(a) con los planteamientos bioéticos y legales. Respetuosamente le solicito que me autorice en forma escrita firmando este documento. La información solo será para fines de análisis del estudio que estoy realizando, asegurándole a usted que en todo momento mantendré en anonimato su identidad.

Con fecha\_ \_\_\_\_\_, habiendo comprendido lo anterior y una vez que se me aclararon todas las dudas que surgieron con respecto a mi participación en este estudio, *acepto participar en la recolección de información paralo mencionado anteriormente:*

Nombre y Apellido \_\_\_\_\_ C.I. \_\_\_\_\_ Firma \_\_\_\_\_

Firma del Investigador: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

[Anexo -B]

### Validación del Instrumento



**UNIVERSIDAD DE CARABOBO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**DIRECCIÓN DE POSTGRADO**  
**MAESTRIA EN GERENCIA DE LA EFDR**



Nombre del Evaluador: \_\_\_\_\_

Especialidad: \_\_\_\_\_

Grado Académico: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_

**WEBQUEST: COMO ESTRATEGIA GERENCIAL EN EL  
FORTALECIMIENTO DEL PROCESO PEDAGÓGICO EN EL ÁREA DE  
EDUCACIÓN FÍSICA DEPORTE Y RECREACIÓN**

**Autor:** Lcdo. Víctor Betancourt

## TABLA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

**INTRUCCIONES:** Lea cuidadosamente cada ítem del instrumento y coloque una equis (X) en la casilla que mejor refleje su opinión.

**Nota:** En los ítems a evaluar, se entiende por redacción la forma gramatical expresada en lenguaje formal. Así mismo, pertinencia; es la relación entre objetivos del estudio y los ítems a evaluar. Por otro lado, la coherencia, deberá ser como la ilación entre los objetivos del estudio y los ítems, y por último, la relevancia es la importancia de los ítems para generar las conclusiones.

Ítem	Redacción			Pertinencia			Coherencia			Relevancia			Observaciones
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													
10													
11													
12													
13													
14													
15													

Nota:

1 = Excelente

2 = Bien

3 = Regular

Considera usted que el número de ítems cubre los objetivos propuestos SI \_\_\_\_ NO \_\_\_\_

Que Ítems agregaría: \_\_\_\_ Sugerencias para mejorar el instrumento

---



---



---



[ANEXO -C]



**UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN DE POSTGRADO  
MAESTRIA EN GERENCIA DE LA EFDR**

Por medio de la presente, me dirijo a ustedes, para solicitar su colaboración a fin de responder el cuestionario anexo, el cual tiene como objetivo recabar la información necesaria para la tesis que tiene por título: **WEBQUEST: COMO ESTRATEGIA GERENCIAL EN EL FORTALECIMIENTO DEL PROCESO PEDAGÓGICO EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA DEPORTE Y RECREACIÓN**

Es importante destacar, que la información se mantendrá en absoluta confiabilidad, solo será utilizada para los fines antes expuestos, por lo tanto, no escriba ninguna identificación. Sus respuestas tienen gran importancia para la investigación, por lo que se le agradece la sinceridad al responder, dedique el tiempo necesario y no deje ninguna pregunta sin contestar.

**Instrucciones:** El cuestionario está conformado por 15 preguntas. Cada una de ellas tienen dos (2) opciones de respuesta: Sí y No. Marque con una equis (x) la opción que más se adapte a su opinión.

Agradezco de ante mano su valiosa su colaboración para el buen desarrollo de este proyecto de investigación.

**Atentamente.**

**Autor:** Lcdo. Víctor Betancourt

## Instrumento

Instrumento de Consulta Dirigido al Personal  
Docente

Nº	Ítems	i	o
1	Usted posee conocimiento sobre las Webquest		
2	Te gustaría poseer conocimientos sobre la Webquest		
3	Crees que a través de la Webquest es necesaria para un aprendizaje será más efectiva para la asignatura Educación Física Deporte y Recreación		
4	Consideras que la Webquest será de utilidad para la asignatura de contabilidad		
5	Crees que la Webquest será una buena estrategia gerencial para fortalecimiento del proceso pedagógico en el área de educación física deporte y recreación		
6	Considera necesario la implementación de estrategias gerenciales dentro de la Organización educativa.		
7	Dentro de la Planificación se promueven estrategias Gerenciales		
8	Considera que existe control sobre las estrategias gerenciales dentro de la Institución.		
9	Considera que la dirección promueve estrategias gerenciales dentro de la institución		
10	Existes recursos técnicos como: computador, laptops, entre otros		
11	Los directivos conjuntamente con los docentes participan en el diseño de la Webquest		
12	Promueve una adecuada distribución de los recursos disponibles en la institución		
14	Considera usted que el personal Directivo participaría en la Webquest		
15	Como personal docente de la Institución le gustaría participar en la promoción de la Webquest		

[ANEXO -D]

**Cuadro 1: Cuadro Técnico Metodológico**

<b>Objetivo General:</b> Proponer una Webquest como Estrategias Gerenciales en el Fortalecimiento del Proceso Pedagógico en el Área de Educación Física, Deporte y Recreación.				
<b>Objetivos Específicos</b>	<b>VARIABLE</b>	<b>DIMENSIONES</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>ITEMS</b>
Diagnosticar la necesidad de una Webquest como estrategia gerencial en el fortalecimiento del proceso pedagógico en el área de Educación Física, Deporte y Recreación.	Webquest como Estrategia Gerencial	Conocimiento de la Webquest	Conocimiento	1-2
			Necesidad	3
			Utilidad	4
			Estrategia Gerencial	5
		Estrategias Gerenciales	Organización	6
			Planeación	7
			Control	8
			Dirección	9
Describir las estrategias gerenciales a través del uso Webquest para el fortalecimiento del proceso pedagógico de la en el área de Educación Física, Deporte y Recreación.	Proceso Pedagógicos (Área de la E.F.)	Conocimiento	Saberes Previos	10
		Actitud	Personalidad Humana	11
		Desarrollo de Competencias	Manejo de las TIC	12
			Procesamiento de la información	13
		Motivación	Despertar el Interés	14
			Atraer el Interés	15

**Fuente:** Betancourt (2018)



[ANEXO -E]  
CONFIABILIDAD

Items en el instrumento																
Sujetos	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	sumatoria de los aciertos de los items
1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	10
2	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	11
3	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	12
4	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	13
5	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	12
6	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	12
7	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	10
8	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	13
9	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	12
10	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	14
Sumatoria	10	8	8	9	10	6	6	8	7	8	8	8	7	7	9	1,66 varianza de los aciertos
p	0,3	0,3	0,3	0,3	0,3	0,2	0,2	0,3	0,2	0,3	0,3	0,3	0,2	0,2	0,3	
q	0,7	0,7	0,7	0,7	0,7	0,8	0,8	0,7	0,8	0,7	0,7	0,7	0,8	0,8	0,7	
pxq	0,2	0,2	0,2	0,2	0,2	0,2	0,2	0,2	0,2	0,2	0,2	0,2	0,2	0,2	0,2	2,89 sumatoria pxq

0	Nula
0,01 - 0,20	Muy baja
0,21 - 0,40	Baja
0,41 - 0,60	Moderada o Sustancial
0,61 - 0,80	confiable
0,81 - 0,99	Muy confiable
1	confiable

$r = \frac{k-1}{k} \sqrt{\frac{P}{St^2}}$		
SI	1	1- (Σpxq/varianza) <b>-0,748322148</b>
NO	0	
		<b>k/(k-1)</b> k número de ítems <b>1,05</b> en el cuestionario <b>-0,78</b> Coeficiente