

Propuesta didáctica para activar la metacognición en la solución de problemas, a través del uso de videojuegos

MAGALY COURET GARCÍA

Departamento de Desarrollo Integral

Universidad Metropolitana

mcouret@unimet.edu.ve

El presente estudio tuvo como objetivo diseñar, para los cursantes de la asignatura Desarrollo de Competencias Personales de la Universidad Metropolitana, una propuesta didáctica para activar la metacognición en la solución de problemas, a través del uso de videojuegos.

Para ello se realizó el Diseño Instruccional del módulo de Solución de Problemas, que contempla la utilización de una WebQuest como una de sus actividades didácticas. Ésta es una estrategia de aprendizaje basada en la tecnología, en técnicas de trabajo en equipo, trabajo por proyectos y en la investigación de recursos que se encuentran en la Red.

Para su diseño y desarrollo, se operacionalizaron las actividades metacognoscitivas de planificar, monitorear y evaluar, se elaboró un instrumento de observación para estas actividades y se seleccionaron los videojuegos. Con estos insumos se diseñó una WebQuest, que plantea como tarea a los estudiantes el análisis de una realidad compleja.

La actividad tiene la intención de facilitar la toma de conciencia de las estrategias metacognoscitivas durante la práctica con videojuegos, al observar y realizar una serie de preguntas al estudiante que juega. El uso de videojuegos introduce un elemento motivante, ya que aparte de tener un componente lúdico que atrae al estudiante, implica la ejecución de una compleja actividad cognitiva, que es ejecutada casi automáticamente. Luego

de ser concientizadas, las estrategias de autorregulación tienen que ser analizadas para demostrar, posteriormente, su comprensión y aplicación a través de la presentación de un producto final.

Palabras clave: *Metacognición, solución de problemas, estrategias de aprendizaje, WebQuest, videojuegos.*