

Diseño de la Asignatura Introducción a la Computación en la Carrera de Organización Empresarial bajo la modalidad a distancia (on-line). Universidad Simón Bolívar

Brunil Romero

Universidad Simón Bolívar, Caracas, Venezuela, bromero@usb.ve

Marina Meza

Universidad Simón Bolívar, Caracas, Venezuela, mmeza@usb.ve

Marianella Villegas

Universidad Simón Bolívar, Caracas, Venezuela, nellavillegas@usb.ve

RESUMEN

En el contexto educativo venezolano, la Universidad Simón Bolívar ha generado procesos innovativos que le permiten afrontar los nuevos escenarios de enseñanza-aprendizaje. En la actualidad, se lleva a cabo un proyecto que pretende fortalecer la modalidad de educación a distancia (on-line), el cual ciertamente involucra adecuación curricular, revisión de procesos y resultados. Para tal fin, este se decide iniciar con la carrera técnica "Organización Empresarial". En el pensum de estudio de dicha carrera, se contempla la asignatura "Introducción a la Computación" la cual brinda al estudiante conocimientos acerca de tecnología y computación. El objetivo principal de la presente investigación es dar a conocer el procedimiento que se está llevando a cabo como estrategia para desarrollar el diseño instruccional de las actividades de enseñanza-aprendizaje correspondientes a la asignatura de "Introducción a la Computación" en el contexto de la formación on-line. Las fases contempladas abarcan la revisión del diseño instruccional en la modalidad presencial y su rediseño tomando en cuenta los aspectos relativos a la modalidad a distancia (on-line) para su adecuación al nuevo escenario educativo. Asimismo, se presentan algunas reflexiones derivadas de la experiencia en el desarrollo del contenido instruccional.

Palabras claves: diseño instruccional, modalidad a distancia (on line).

ABSTRACT

In the context of Venezuelan higher education, Simón Bolívar University has been implementing dynamic processes to confront new teaching-learning scenarios. At the moment, USB is carrying out a project that looks forward to strengthen distance education (on-line) modality, which involves curricular adaptation and processes revision. In order to achieve this purpose, it has been decided to start this with "Organizational Management" that is one of ten technical careers offer at Sartenejas campus. In this career pensum, there is a subject called "Computing Introduction" that provides students knowledge about technology and computing. The aim of this research is to give an overview of the process that is taking place and how the design of teaching activities for the subject "Computing Introduction" is a strategy for improving the learning process contextualise on-line as a formative process. This research encompasses the instructional design revision of the career with presental modality and the redesign and adaptation taking into account techniques and strategies for the on-line education scenario. Some reflections derived from this experience are presented in the development of the instructional content.

Keywords: instructional design, on-line modality

1. INTRODUCCIÓN

Las nuevas Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) están transformando los métodos clásicos de enseñanza-aprendizaje, incorporando recursos didácticos y permitiendo un proceso de globalización en materia educativa. Este nuevo escenario educativo que se presenta actualmente se enfoca hacia una sociedad más humana centrado principalmente en la innovación tecnológica, la educación de calidad y la creatividad, entre otros. La Universidad Simón Bolívar (USB) en su afán de participar activamente en el logro de una sociedad más justa, esta llevando a cabo un proyecto que pretende fortalecer la modalidad de educación a distancia (on-line), para ello ha seleccionado la carrera técnica de Organización Empresarial. La presente investigación muestra los avances relativos al diseño del contenido instruccional de la asignatura "Introducción a la Computación" en la modalidad a distancia.

2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1 MODALIDAD EDUCACIÓN A DISTANCIA

La educación a distancia es una modalidad educativa que permite el acto educativo mediante diferentes métodos, técnicas, estrategias y medios, en una situación en que estudiantes y profesores se encuentran separados físicamente y sólo se relacionan de manera presencial ocasionalmente, según sea la distancia, el número de estudiantes, tipo de conocimientos que se imparte.

De acuerdo a varios autores, la característica más importante del estudio a distancia, es que se basa en la comunicación no presencial, lo cual quiere decir que en el transcurso del proceso educativo "el estudiante se encuentra a cierta distancia del profesor ya sea durante una parte, la mayor parte o incluso todo el tiempo que dure el proceso" (Hölmberg, 1985) según diferentes circunstancias.

La tendencia más favorable que la educación a distancia viene teniendo en los últimos tiempos, es la combinación simultánea de varios medios, por ello se habla de una educación a distancia multimediada. "La utilización de estos sistemas también llamados de "medios múltiples" permite una mejor y más eficiente transmisión de la información científica y técnica a distancia y una mayor cobertura de los destinatarios, que en este caso, se encuentran generalmente dispersos en distintos puntos del país" (Delolme y Müller, 1986).

La educación a distancia genero las bases para el desarrollo del e-Learning, el cual ayudo a la resolución de dificultades relativas a tiempos, sincronización de agendas, asistencia, problemas típicos de la educación tradicional. E-learning es la combinación de Tecnologías de Información y Comunicaciones (TIC) abarca un amplio paquete de aplicaciones y procesos, como el aprendizaje basado en Web, capacitación basada en computadoras, salones de clases virtuales y colaboración digital (trabajo en grupo). Plantea la distribución de contenidos en múltiples formatos electrónicos, la creación de una comunidad interconectada de estudiantes y profesores y la administración y control de toda esta experiencia educativa.

Lo distintivo del aprendizaje a distancia es la combinación de educación y tecnología para llegar a su audiencia a través de grandes distancias. La educación a distancia es un concepto que mejora el conocimiento y el desempeño con base en soluciones generadas mediante el uso de las tecnologías de Internet (Aguilar, 2004).

Se pueden mencionar entre las ventajas que provee al usuario ésta modalidad de instrucción, la administración del tiempo por parte del estudiante, en términos de exposición de éste a los contenidos sino también en el contacto directo estudiante-profesor y además contribuye a eliminar las barreras geográficas para la capacitación.

Desde la perspectiva del proceso instruccional, esta modalidad permite transmitir y recibir información de carácter cognoscitivo y formativos, mediante medios no tradicionales. No requiere una relación permanente de carácter presencial y circunscrita a un recinto específico. Es un proceso de formación autodirigido por el mismo estudiante, apoyado por el material elaborado por las instituciones educativas, normalmente distantes.

2.2 DISEÑO INSTRUCCIONAL

El diseño instruccional para la educación a distancia se ha concebido como el proceso que contiene todos los elementos necesarios para el aprendizaje de conceptos y destrezas al ritmo del estudiante, sin el elemento presencial continuo del instructor.

En la USB en la carrera de Organización Empresarial, se presenta con la estructura de la secuencia de contenidos, que debe expresar de una manera explícita todas las estrategias que garanticen el logro de cada uno de los objetivos, incorporando indicadores y otros elementos cuantificables que permitan hacer un seguimiento tanto por parte del estudiante y del profesor, a los fines de tomar las acciones oportunas (Azzato et al., 2007a).

El diseño instruccional que se ha planteado para esta modalidad está mediado por las Tecnologías de Información y Comunicaciones (TICs), con la intención de lograr que el estudiante interactúe con los tutores y los contenidos, para lograr un aprendizaje efectivo. Cada asignatura tiene asociado su diseño instruccional, el cual tendrá la descripción, actividades regulares, la evaluación, y los objetivos de cada contenido propuesto. Además se incluyen las competencias que generará esta asignatura para el desempeño profesional (Azzato et al., 2007b).

El modelo de diseño instruccional desarrollado para la asignatura de Introducción a la Computación, se elaboró considerando los elementos necesarios, los cuales se mencionan a continuación (Santana, 2006):

- Presentación: del panorama general del curso y los temas que se abordaran durante el desarrollo del mismo.
- Justificación: se expresan las razones de la importancia del curso para la carrera.
- Objetivos: Se deben organizar y jerarquizar. Los objetivos se clasifican en generales, terminales y específicos.
- Competencias: Se establecerán las competencias de conocimiento, habilidades, destrezas y actitudes personales.
- Estructuración del curso: Se realizó una actualización del contenido de la asignatura bajo la modalidad presencial, revisando su alcance y adaptándolo a las nuevas necesidades de aprendizaje.
- Contenidos académicos ¿Qué y para qué enseñar?: Es la presentación concreta del tema principal de la asignatura, se debe explicar cada tema de manera flexible, inteligible y cuidadosa.
- Los medios con que los estudiantes cuentan: impresos, guías del estudiante, página web, entre otros.
- Estrategias de enseñanza aprendizaje: indicando el tipo de evaluación que se requiere.

2.3 AULA VIRTUAL USB

El Sistema de Gestión de aprendizaje (LMS – Learning Management System) utilizado actualmente por la mayoría del profesorado y alumnado es conocido como el Aula Virtual de la USB. Éste es un espacio para las actividades de docencia y educación usando las Tecnologías de la Educación y la Comunicación (TEC's), basado en GNU/Osmosis ©2007. GNU/Osmosis fue desarrollado por el personal de la Dirección de Servicios Multimedia (DSM) en la USB.

GNU/Osmosis inicialmente ha sido desarrollado tomando el código fuente de Dokeos y de Claroline, razón por la cual es igualmente software de código abierto bajo licencia GNU/GPL. Para su desarrollo e implementación se consideraron igualmente otros LMS/LCMS como Moodle, ATutor, Blackboard, WebCT, LearningSpace, WordCircle, entre otros. Finalmente lo que se hizo fue tomar las mejores funcionalidades presentes en ellas e incorporarlas al desarrollo de GNU/Osmosis, todo ello con el fin de "tropicalizar" las funcionalidades a la propia formación académica y cultural de la región, todo ello en miras de dar soporte no solamente a las instituciones de educación superior sino también para otros ámbitos educativos como liceos, escuelas, institutos y demás. (Dirección de Servicios Multimedia, 2007).

La plataforma cuenta con los siguientes módulos de gestión educativa: Tabla de anuncios, Agenda, Foros, Enlaces, E-casillero, Trabajos de los estudiantes, Gestión de usuarios, Estadísticas del curso, Grupos, Exámenes, E-conferencia, Gestión de la evaluación (Azzato et al., 2007c):

La plataforma permite a los profesores (maestros, líderes de grupo, entre otros) crear y administrar sitios web para cursos a través de un navegador de Internet (Explorer, Netscape, Mozilla, Safari, Opera, Lynx, etc), se puede: (1) Publicar documentos, prácticamente en cualquier formato (PDF, XML, Word, video, Docbook, XLS, entre otros); (2) Administrar foros de discusión públicos o privados; (3) Administrar una lista de enlaces (o links, como prefiera llamarlos); (4) Crear y administrar grupos de estudiantes; (5) Crear ejercicios de auto-evaluación de forma dinámica; (6) Estructurar una Agenda con tareas o asignaciones y tiempos de entrega; (7) Realizar anuncios (también vía e-mail); (8) Permitir que los estudiantes envíen trabajos a su sitio web; (9) Compartir archivos a través de un casillero electrónico.

En la figura 1 se aprecia los componentes del Aula Virtual de la USB.



Figura 1: Componentes del Aula Virtual de la USB

Actualmente se está trabajando con perseverancia en el desarrollo de la versión 1.7 de GNU/Osmosis, que corrige varios problemas de las versiones anteriores y que adicionalmente agrega nuevas funcionalidades, algunas de las cuales no se encuentran en LMS's (Dirección de Servicios Multimedia, 2007).

3. EXPERIENCIA

Para llevar a cabo el proyecto inicialmente se planteó el diseño y formulación de contenidos para el primer año de la carrera de Técnico Superior Universitario en Organización Empresarial. Posteriormente, se seleccionaron un profesor para cada una de las asignaturas quien sería él/la encargado/a de desarrollar el contenido de acuerdo a su área de conocimiento y experticia.

Se organizaron una serie de talleres para garantizar la formación de los profesores que trabajan en el desarrollo del proyecto, orientados en áreas como: Diseño de Instrucción, Estrategias no presenciales de instrucción, creación de contenido multimedia y conocimiento del Aula Virtual de la Universidad Simón Bolívar.

Los talleres tenían como objetivo principal desarrollar habilidades, destrezas, actitudes y valores para aplicar estrategias de enseñanza y aprendizaje, en actividades no presenciales, apoyadas en el uso de las tecnologías de la comunicación y de la Información. Así como dar a conocer la plataforma Osmosis para la organización de ambientes y recursos para el aprendizaje, utilización del foro virtual y el chat como estrategias no presenciales de enseñanza-aprendizaje y las evaluaciones en línea.

En cuanto al taller de estrategias no presenciales de instrucción, se logró evaluar las fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas de las herramientas teleinformáticas que apoyan las actividades de enseñanza y aprendizaje. De esta forma se identificaron cuáles de las herramientas ofrecidas por la plataforma Osmosis serían incluidas para el desarrollo de las actividades de enseñanza aprendizaje de acuerdo a cada uno de los temas a desarrollar en la asignatura de Introducción a la Computación.

Siguiendo el esquema para el diseño instruccional de contenidos por asignatura (Santana, 2006), se procedió a elaborar el contenido de la asignatura de Introducción a la Computación, en donde se contemplaron los siguientes puntos: presentación y justificación de la asignatura, objetivo general de la asignatura, competencias de la asignatura (conocimientos, habilidades, actitudes y atributos personales), unidades (desarrollo de contenido indicando estrategia de evaluación), cronograma de evaluaciones, bibliografía y material de apoyo.

El cronograma de actividades será la guía de navegación que tendrá el estudiante para hacer el seguimiento a su proceso de aprendizaje, en donde tendrá en forma explícita y detallada cada uno de los materiales que soportaran su proceso y las estrategias de evaluación relacionada. El mismo estará apoyado en el uso de la herramienta “Agenda” que viene a ser una lista de eventos, a los cuales se le pueden agregar actividades a realizar, como lectura de documentos, foros, etc, de forma que la Agenda se convierte efectivamente en una programación cronológica de todas sus actividades de enseñanza.

Las áreas que se englobaran en las estrategias de aprendizaje son las propuestas por (Muñoz, 2005), las cuales abarcan:

1) Procesos cognitivos. Estrategias de procesamiento de la información después del estudio del contenido basado en: la construcción de resúmenes y aplicación de la lectura crítica y analítica de los contenidos. Realización de las experiencias prácticas indicadas en los laboratorios.

2) La enseñanza. Se considera de vital importancia el hecho de explicitar la instrucción a lo largo de todo el contenido desarrollado. En los Webquests desarrollados se da a conocer los objetivos perseguidos al desarrollar cada laboratorio (experiencia práctica).

3) Variables afectivas. Generar espacios de autoexploración en lo que se refiere a las propias habilidades cognitivas y de aprendizaje a nivel grupal además del individual, a través de la herramienta Foro del Aula Virtual. Otro aspecto importante es fortalecer la motivación por aprender, generar búsqueda de nueva información partiendo de los conocimientos adquiridos, esto se consigue a través de las asignaciones de los laboratorios y los foros de discusión guiados. Durante el curso de inducción en esta modalidad de estudio se debe orientar de forma efectiva a los estudiantes en cuanto a técnicas de distribución de su tiempo de estudio, la elaboración de resúmenes, destacar lo más importante de las lecturas, técnicas de búsqueda de información en la Web, entre otros para enfrentar de manera positiva este entorno de aprendizaje.

En un nuevo orden de ideas, se consideró importante incluir actividades de autoevaluación en línea, que le permitiera al estudiante al culminar cada unidad del contenido medir sus conocimientos. Según (Muñoz, 2005) establece que la autoevaluación mide la utilización y el nivel de conciencia que existe de la importancia del uso de métodos de autorevisión durante el proceso de aprendizaje que está llevando a cabo el alumno. Permite verificar y controlar la comprensión de lo que se está aprendiendo, y reforzar y fortalecer los nuevos conocimientos integrándolos a los previos.

Las autoevaluaciones le permiten tanto al estudiante como al profesor evidenciar las fortalezas y debilidades que se están presentando continuamente durante el proceso. El estudiante evalúa los conocimientos que ha adquirido y observa cuales son sus fallas y fortalezas, de esta forma las identifica y puede reforzar los aspectos necesarios. Al profesor le permite ubicar a los estudiantes y facilitar reforzamientos en los aspectos más críticos.

Para llevar a cabo las autoevaluaciones se decidió utilizar la herramienta de “Quiz” disponible en el Aula Virtual, en donde se puede construir un banco de preguntas y activar que estas sean mostradas en forma aleatoria al estudiante, al concluir el examen se le emite de forma automática al estudiante la calificación obtenida y la respuesta correcta a cada pregunta en caso de cometer un error en la selección, de esta forma el alumno puede medir los conocimientos adquiridos por cada tema estudiado. El sistema de evaluación que se adoptará en la modalidad a distancia permitirá el auto aprendizaje e incentivará al estudiante a una participación activa y permanente durante el proceso. Se fomentará una formación basada en el trabajo colaborativo con la herramienta “Grupos”, en la cual se pueden crear y administrar grupos de trabajo, es decir grupos de estudiantes, un grupo puede ser visto como una colección de estudiantes compartiendo una misma área común de foros y/o área de documentos.

Se consideró la realización de una única evaluación presencial final (sumativa e integradora) la cual se realizará al final del trimestre. Esto con el propósito de que el estudiante demuestre de manera presencial los aprendizajes adquiridos durante todo el proceso. Se estableció como condición el aprobar un porcentaje igual o mayor al 70% de las actividades evaluadas para tener derecho a la presentación de la actividad final, teniendo la evaluación presencial una ponderación del 30%, que consistirá en una experiencia práctica debido a la naturaleza de la asignatura.

Como parte importante de la estrategia de aprendizaje utilizada para la asignatura se consideró el uso de las Webquest. Según (Area, 2002) WebQuest es una metodología de aprendizaje basada fundamentalmente en los recursos que nos proporciona Internet que incitan a los estudiantes a investigar, potencian el pensamiento crítico, la creatividad y la toma de decisiones, contribuyen a desarrollar diferentes capacidades llevando así a los estudiantes a transformar los conocimientos adquiridos.

Entre los elementos que debe poseer una Webquest se tienen, Ver figura 2:

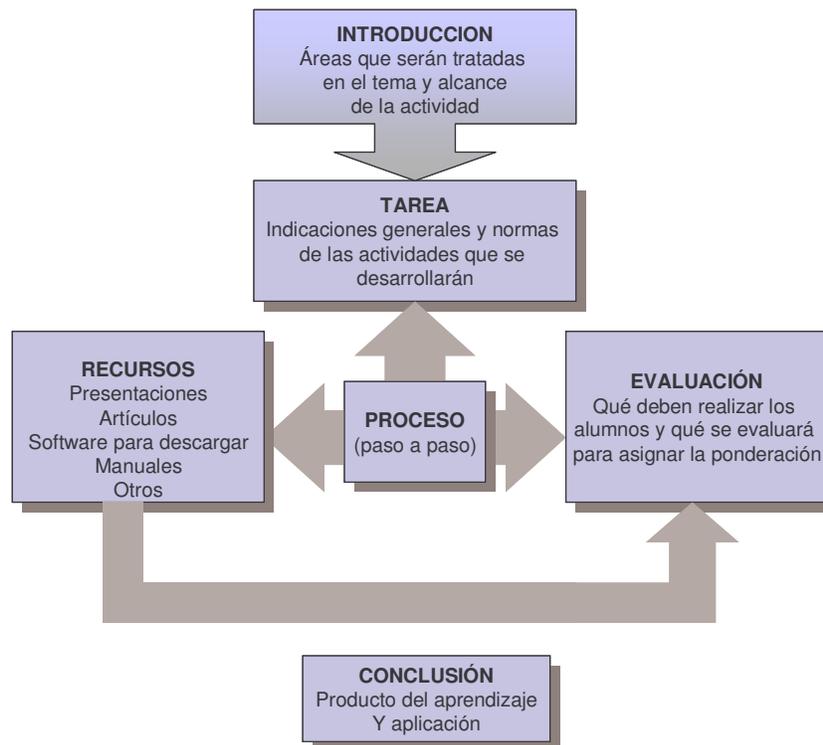


Figura 2: Componentes de una Webquest

- 1) Introducción: establece el marco en que el que tiene lugar la actividad y aporta alguna información previa sobre el tema de la Webquest.
- 2) La Tarea: constituye la parte fundamental de la Webquest y es aquella que los estudiantes deben llevar a cabo para cumplir con los objetivos de la actividad. Por definición debe ser factible e interesante.
- 3) Los Recursos: normalmente consisten en una selección de enlaces a los sitios de interés para encontrar la información relevante. Estos no están limitados a los documentos de la Web, también pueden referirse a los libros o revistas o algún tipo de interacción con expertos vía correo electrónico, Chat y otros.
- 4) El Proceso: describe detalladamente los pasos a seguir para llevar a cabo la tarea. Dentro de él se incluye el andamiaje o scaffolding que constituye una guía para que los estudiantes puedan cumplir los pasos del proceso.
- 5) La Evaluación: establece qué criterios y valores se tendrán en cuenta para evaluar la tarea final.
- 6) La Conclusión: que recuerda lo que se ha aprendido y anima a continuar con el aprendizaje.

Las Webquest deben contener alrededor de la estructura básica elementos motivadores. Esto se consigue, sobre todo, con la creación de los escenarios en los que los estudiantes le desempeñan roles variados, lo que promueve la interacción real o simulada con personajes del escenario propuesto y otros (Perez, 2005).

Basándose en la estrategia del Webquest se elaboraron nueve laboratorios, en los cuales se planteó como esquema general los siguientes puntos: Objetivos, Actividades, Evaluación y Recursos. La conclusión con base en la actividad elaborada es emitida a través del resultado de la evaluación (retroalimentación), las evaluaciones incluyen el uso primordialmente de las herramientas: Foro, Trabajo y Casillero.

Una vez culminada la primera fase del diseño se pudo determinar que se requiere de un diseño especializado que guíe al estudiante durante su proceso de aprendizaje. Así como también se hace necesario profundizar en las especificaciones de las evaluaciones diseñadas a través de los Webquests.

Inicialmente el diseño instruccional es presentado a través del Sitio Web de la asignatura y de esta forma evaluar la presentación de la información y garantizar que sea elaborado todo un conjunto de parámetros institucionales que definan el estilo que se utilizará para las futuras implementaciones de los diseños instruccionales. Se realizó el montaje de la asignatura en el Aula Virtual con diferentes estilos de presentación para definir el estandar a utilizar, así como las respectivas pruebas de las herramientas disponibles en el entorno y de esta forma sugerir ajustes que sean considerados por la DSM para optimizar las funcionalidades de Osmosis.

Se contó con la enriquecedora experiencia de la visita a la Universidad de Los Andes – Venezuela, la cual tiene experiencia en el área desde el año 1998 en estudios de Postgrado y cuenta con la Coordinación de Estudios Interactivos a Distancia (CEIDIS), a través del cual consolidan la formación virtual en la ULA. Para el año 2005 incorpora carreras de pregrado en la modalidad a distancia, el cual actualmente ha culminado su fase introductoria. En la visita realizada se pudo conocer la importancia que existe en:

- La elaboración de un curso de inducción.
- La motivación del personal académico involucrado en el proyecto.
- La conformación de la estructura del personal académico para atender a la población estudiantil y la estimación de su número.
- Sistema de evaluación utilizado, normas y reglamentos
- Plataforma tecnológica (Moodle) y equipamiento del CEIDIS.
- El uso de bibliografía y referencia calificadas para orientar el proceso de enseñanza.

CEIDIS hizo especial énfasis al curso de inducción que debe ofrecerse al estudiante en donde se pueda tener un diagnóstico de su nivel de conocimiento, tips en el uso de la plataforma, normas de uso de cada herramienta, puntos de contacto para aclarar dudas. El aspecto novedoso que se pudo conocer fue la aplicación de encuestas a los estudiantes para evaluar aspectos tales como: contenido, profesor, plataforma e interacción.

Existe la mejor disposición por parte de la Coordinación de Estudios Interactivos a Distancia de la ULA para apoyar la iniciativa de la Universidad Simón Bolívar y poder intercambiar logros.

Este proyecto se encuentra en su fase inicial y todavía esta en revisión todo el contenido elaborado y se destaca la necesidad de evaluación de éste tanto por estudiantes como por expertos en el área de conocimiento de la computación.

4. REFLEXIONES

La puesta en marcha de propuestas con modalidad a distancia, requiere la integración y utilización de diversos medios, estrategias, métodos y personas que se constituyen en las herramientas de construcción del diseño de los cursos on-line. Este engranaje facilita que se pongan en juego procesos de aprendizaje particulares para resolver las necesidades y expectativas de formación y oportunidades educativas. En este sentido, el manejo de los procesos cognitivos permitirá hacer uso adecuado de los soportes tecnológicos optimizando las potencialidades que cada uno de ellos brinda al proceso de enseñanza- aprendizaje virtual.

5. RECOMENDACIONES

- Refinar los aspectos relacionados con el curso de inducción
- Implementar el uso de encuestas de evaluación que permitan identificar las debilidades que se presenten en el proceso de enseñanza-aprendizaje y de esta forma puedan ser corregidos.
- Organizar cursos para facilitar la formación de los profesores en el uso del Aula Virtual de la USB
- Incorporar activamente mejoras en la plataforma Osmosis en base a los nuevos requerimientos detectados
- Estudiar estrategias para potenciar una mayor toma de conciencia en los estudiantes en lo que se refiere al significado e importancia de saber y aprender a saber como uno aprende.

REFERENCIAS

- Aguilar, J. (2004) “El Diseño de Instrucción en la planificación de la enseñanza”. Dirección de Desarrollo Profesorial - Universidad Simón Bolívar.
- Area, M. (2002) “Webquest. Una Estrategia de Aprendizaje por Descubrimiento Basada en el Uso de Internet”.<http://webpages.ull.es/users/manarea/webquest/webquest.pdf>, (15/01/07).
- Azzato, M., Bianchini, A., Santana, Y., e Yriarte, J., (2007). “Proyecto de Formulación de la Carrera de Técnico Superior Universitario en Organización Empresarial en la Modalidad a Distancia Mediada por las TIC”. Universidad Simón Bolívar.
- Delolme, S y A. Müller. (1986). El sistema de enseñanza-aprendizaje en la UNED. San José, C.R.: EUNED.
- Dirección de Servicios Multimedia. (2007). Departamento de Producción Multimedia. Universidad Simón Bolívar. <http://osmosis.dsm.usb.ve/>
- Hölmberg, B. (1985). Educación a distancia. Situación y perspectivas. Buenos Aires: Kapelusz.
- Muñoz, M. (2005). “Estrategias de aprendizaje en estudiantes universitarios”. Universidad Católica del Maule Chile. <http://www.psicologiacientifica.com/bv/psicologia-62-6-estrategias-de-aprendizaje-en-estudiantes-universitarias.html>
- Pérez, M. 2005. Diseño de Webquests para la Enseñanza/Aprendizaje del Inglés como Lengua Extranjera: Aplicaciones en la Adquisición de Vocabulario y la Destreza Lectora. Granada: Servicios Editoriales de la Universidad de Granada.
- Santana, Y. (2006) “Guía práctica para la elaboración de un diseño instruccional para la carrera modalidad no presencial de TSU en Organización Empresarial”. Universidad Simón Bolívar.

Autorización y Renuncia

Los autores autorizan a LACCEI para publicar el escrito en los procedimientos de la conferencia. LACCEI o los editores no son responsables ni por el contenido ni por las implicaciones de lo que esta expresado en el escrito

Authorization and Disclaimer

Authors authorize LACCEI to publish the paper in the conference proceedings. Neither LACCEI nor the editors are responsible either for the content or for the implications of what is expressed in the paper.