

LAS WEBQUEST UNA HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE ESTRUCTURADO APLICADO A LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

## LAS WEBQUEST UNA HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE ESTRUCTURADO APLICADO A LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

(Entregado 11/02/2015 – Revisado 04/06/2015)

**Jorge Humberto Miranda Realpe**

Magíster en Desarrollo de la Inteligencia y Educación por la Universidad Católica del Ecuador, Ibarra-Ecuador. Master en Desarrollo Integral en Destinos Turísticos por la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria-España. Ingeniero en Sistemas Computacionales por la Universidad Técnica del Norte, Ibarra-Ecuador. Diplomatura en Emprendimiento EAFIT –Colombia. Certificado Internacional como Experto en Procesos Elearning, Certificado Internacional en el Manejo de Medios Digitales. Docente Universitario desde hace 15 años en diferentes Universidades del País. Miembro activo de Fundación para la Actualización de Tecnologías en Latinoamérica (FATLA). Miembro de la Asociación Mundial de Tutores. Se desempeñó como: Jefe del Departamento de Informática del Instituto Superior Liceo Aduanero, Director del Centro de TICs-UPEC, Gerente de la Empresa Imbanet, Gerente de la Empresa CARINFOR. Actualmente Docente Titular Auxiliar TC en la Escuela de Administración de Empresas y Marketing (EAEM) de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi desde 2011.

**Universidad Politécnica Estatal del Carchi- Ecuador**  
**jorge.miranda@upec.edu.ec**

### Resumen

*La presente investigación denominada “The WebQuest learning tool applied to structured Virtual Learning Environments” propone el empleo de recursos didácticos web 2.0 en aulas virtuales, con el objetivo de mejorar el trabajo en el ambiente virtual incidiendo positivamente sobre el aprendizaje estudiantil. En este proyecto se elaboraron encuestas y entrevistas dirigidas a estudiantes, docentes y directores, recolectando información relacionada con las aulas virtuales como frecuencia de uso, nivel de satisfacción, contenidos, retroalimentación, utilización de las TIC, metodologías pedagógicas aplicadas, entre otros.*

*Los resultados de los instrumentos aplicados señalan la importancia de reforzar la capacitación docente en la aplicación didáctica de las TIC, para garantizar el uso efectivo de las aulas virtuales.*

*En la investigación se plantearon la guía y reglas para desarrollar y utilizar las webquests; además se analizaron los recursos tecnológicos Google Sites, 1 2 3 Tu WebQuest, Zunal WebQuest Maker y el módulo PHP WebQuest en base a parámetros como tipo de licenciamiento, ventajas, desventajas, facilidad de uso, idioma de la herramienta, plantillas disponibles, sugerencias de ayuda, facilidad para incorporar recursos web 2.0, herramientas de respaldo de datos, entre otros. Así mismo se analizaron los resultados obtenidos a partir de la prueba piloto en la que se emplearon webquests para desarrollar actividades de aprendizaje junto a grupos de estudiantes.*

*Las webquests y recursos web 2.0 constituyen herramientas didácticas basadas en la web, que al ser aplicados en aulas virtuales bajo la metodología: Presencia, Alcance, Capacitación, Interacción, Elearning – PACIE, permiten reforzar el proceso de enseñanza-aprendizaje; favoreciendo el desarrollo de capacidades cognitivas, procedimentales y actitudinales en los estudiantes.*

**Palabras Claves:** *Webquest, Entornos Virtuales de Aprendizaje, PACIE*

### **Abstract**

*The present investigation called “ The WebQuest learning tool applied to structured Virtual Learning Environments” proposes the application of Web 2.0 learning resources in virtual classrooms, in order to improve the work in a virtual learning environment, influencing positively on the student’s academic performance. This project includes surveys and interviews aimed at students, teachers and principals that collected information related to virtual classrooms such as frequency of use, satisfaction, content, feedback, use of ICT, applied pedagogical methodologies, among others.*

*The results of the applied instruments stress the importance of strengthening teacher training in the educational use of ICT, to ensure the effective use of virtual classrooms.*

*This investigation proposed the guidance and rules for developing webquests; moreover, some WebQuest Maker technological resources were analyzed like Google Sites, 1 2 3 Tu WebQuest, Zunal.com and the module PHP WebQuest based on parameters such as type of licensing, advantages, disadvantages, ease use, language tool, available templates, helpful suggestions, ease to incorporating web 2.0 resources, tools, data backup, among others. Furthermore, the results obtained from the pilot test were presented and used webquests to develop learning activities with groups of students.*

*Webquests and web 2.0 resources are didactic web based tools, which when used in virtual classrooms under the methodology: Presence, Scope, Training, Interaction, Elearning – PACIE, strengthens the teaching-learning process favoring the development of cognitive, procedural and attitudinal skills in students.*

**Keywords:** *Webquest, Virtual Learning Environments, PACIE*

## **1. Introducción**

Actualmente las aulas virtuales se han convertido en una herramienta fundamental para el proceso de enseñanza-aprendizaje en todos los niveles y modalidades de la educación. Las autoridades académicas de la UPEC desde el año 2011, consideraron la incorporación de las aulas virtuales en el desarrollo de cada uno de los módulos de las diferentes carreras; para el cumplimiento de este objetivo se implantó la plataforma Moodle y se emprendieron procesos de formación dirigidos a los docentes de la universidad. Pese a lo realizado, el problema que se presenta en la UPEC se refiere a la falta de aplicación de recursos didácticos web 2.0 en las aulas virtuales por parte de los docentes, lo que no permite aprovechar efectivamente la plataforma virtual de aprendizaje que posee la Universidad; situación que se ve reflejada en el uso exclusivo de recursos específicos (foros, publicación de archivos PDF, subir archivos) generando desinterés en los estudiantes.

## LAS WEBQUEST UNA HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE ESTRUCTURADO APLICADO A LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

El objetivo de esta investigación se centró en desarrollar una propuesta que incluye el uso de herramientas didácticas Web 2.0 con WebQuest en Aulas Virtuales; mostrando cómo la aplicación efectiva de las tecnologías de la información y comunicación incide positivamente en el proceso de aprendizaje.

Las webquest son actividades de aprendizaje estructuradas por los docentes que emplean recursos web previamente seleccionados, de forma que los estudiantes no centren sus esfuerzos en la búsqueda sino más bien en el procesamiento de la información; generando resultados o un producto a través del análisis, síntesis, transformación, valoración y otros procesos de comprensión de la información.

El diseño de una webquest empieza con la identificación y el planteamiento de un problema por parte del docente, entonces éste diseña una tarea incluyendo las actividades y recursos que deberán desarrollar y emplear los estudiantes respectivamente; así mismo presenta la forma de evaluación que aplicará (Area, 2004). Durante el diseño y aplicación de las webquest los docentes deben hacer un uso creativo de las estrategias pedagógicas, empezando por una clara definición de los objetivos de aprendizaje que se pretende alcanzar, definiendo las actividades de investigación procurando que sean ricas en contenido.

Las webquests pueden aplicarse en múltiples áreas del conocimiento (matemáticas, ciencias naturales, física, artes, informática, idiomas, geografía, historia, entre muchas otras) así como en todos los niveles educativos (primaria, secundaria, universidad). En la web existen sitios que permiten a los usuarios crear y alojar sus propias webquests; entre los que destacan zunal.com y Google Sites, en los cuales mediante unos pocos pasos es posible diseñar webquests de tipo profesional, claro está que el proceso de construcción de contenidos de las mismas debería hacerse previamente y es en lo que el docente emplearía mayor cantidad de tiempo.

El uso efectivo de las webquest brinda múltiples beneficios entre los que se destacan los siguientes (Temprano Sánchez, 2010):

- Propicia y refuerza el desarrollo del pensamiento crítico.
- Permite el desarrollo de habilidades en el uso de internet y computadoras.
- Involucra al estudiante en su propio aprendizaje.
- Promueve la construcción del conocimiento en base a la investigación.

La propuesta desarrollada incorpora una Guía y Reglas para la construcción de webquests, en las mismas se explica cómo debe componerse la introducción, la tarea, el proceso, los recursos, la conclusión y la evaluación; describiendo cada elemento, especificando sus características e indicando qué información incluir y qué se debería evitar. Así mismo se plantea la utilización de Facebook, youtube, wikis, foros, podcast y wiziq con fines educativos, presentando una comparativa entre las principales herramientas on-line empleadas para la creación, edición y alojamiento de webquests.

## 2. Materiales y métodos

Con la finalidad de diseñar la propuesta sobre la aplicación de webquest con herramientas web 2.0 en aulas virtuales, se efectuó el diagnóstico situacional del uso de la plataforma vir-

#### LAS WEBQUEST UNA HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE ESTRUCTURADO APLICADO A LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

tual de aprendizaje en la UPEC, esta información provino de encuestas/entrevistas aplicadas a docentes y estudiantes.

La prueba piloto para la aplicación de webquest se diseñó considerando la información proveniente del diagnóstico situacional, en la misma participaron los estudiantes de los cursos Segundo A, B y C de la Escuela de Administración de Empresas y Marketing, quienes ya habían trabajado en el ambiente virtual de aprendizaje de la UPEC; esto con la finalidad de centrar los esfuerzos específicamente en el uso de webquest.

Para impartir los contenidos temáticos de la asignatura Informática I con los cursos mencionados, inicialmente no se incluyó webquest, posteriormente si se lo hizo; en ambos escenarios se recogió información de interés, que finalmente fue contrastada y analizada.

### **Diagnóstico situacional**

#### **Encuesta aplicada a Docentes**

- Sobre las aulas virtuales: La mayoría de docentes hacen uso semanal, quincenal y mensual de las aulas virtuales, las consideran efectivas y las catalogan como herramientas útiles para la enseñanza-aprendizaje. Indican que los principales problemas con la plataforma virtual son la falta de experticia en su uso, así como algunos inconvenientes relacionados con su disponibilidad.
- Sobre los elementos incluidos en el aula virtual: El mayor porcentaje de encuestados señalan que incluyen en las aulas virtuales secciones informativas -aunque de tipo general-; cerca de la mitad de docentes incorporan los recursos bibliográficos y solo una cuarta parte explica la forma cómo serán evaluadas las actividades planteadas.
- Sobre la interacción a través de la plataforma virtual: La mayor parte de encuestados aunque proporcionan guías -de forma parcial- en el ambiente virtual de aprendizaje, no incluyen espacios orientados a la retroalimentación. Más de la mitad de docentes realizan el seguimiento de las actividades a través del ambiente virtual. La mayoría no ha hecho uso de evaluaciones en línea, cerca del 40% dice tener un nivel de interacción medio con sus estudiantes a través de la plataforma, alrededor de un 30% responde a inquietudes de sus estudiantes en tiempos iguales o superiores a las 72h, cerca del 70% indica que promueve la participación activa entre sus estudiantes
- Sobre la calidad de tareas: La mayoría de docentes indica que la calidad de los trabajos presentados a través del aula virtual es buena o muy buena, aunque en ocasiones se evidencia que hay tareas de tipo copiar y pegar.
- Sobre la capacitación: Cerca del 60% considera que las horas de capacitación sobre entornos virtuales no son suficientes, la temática en la que les gustaría instruirse es sobre Herramientas web 2.0 orientadas al proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Sobre las TIC y herramientas web 2.0: La mayoría de docentes poseen un nivel aceptable de dominio de las TIC. Los docentes utilizan diferentes tipos de herra-

## LAS WEBQUEST UNA HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE ESTRUCTURADO APLICADO A LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

mientas web 2.0 con fines educativos; solo un pequeño porcentaje manifiesta tener dominio nulo de las herramientas web 2.0.

- Sobre metodología PACIE: Cerca de la cuarta parte de profesores no conoce la metodología PACIE, poco más del 70% indica que promueve el aprendizaje colaborativo entre sus estudiantes.

- Sobre las webquests: El 90% no ha empleado webquest.

### **Encuesta aplicada a Estudiantes**

- Sobre las aulas virtuales: La mayoría de estudiantes utilizan el entorno virtual de aprendizaje con una frecuencia semanal, indican que adecuarse al trabajo en el mismo les ha resultado fácil; consideran a las aulas virtuales como herramientas que inciden positivamente en el aprendizaje.

- Sobre el diseño de las aulas virtuales: Gran parte de los estudiantes manifiestan que las aulas virtuales contienen información parcial sobre las asignaturas, y que ocasionalmente los docentes incorporan en las aulas los recursos bibliográficos.

- Sobre la guía/retroalimentación recibida por los docentes: La mayoría de estudiantes encuentran que la guía proporcionada en el ambiente virtual de aprendizaje es parcial; y que en las aulas virtuales no hay espacios destinados a la retroalimentación.

- Sobre el nivel de interacción: Los estudiantes indican que la interacción con sus docentes a través del ambiente virtual es de frecuencia media y baja. Cerca del 20% de encuestados manifiestan que los docentes responden a las inquietudes formuladas en el aula virtual de forma inmediata, en las siguientes 24h después de haber planteado las interrogantes. También indican que las aulas virtuales incluyen espacios destinados a la interacción con sus compañeros.

- Sobre el nivel de dominio de las TIC: El 57% indica que tiene un nivel de dominio básico de las TIC, un 31% intermedio y solo el 1% avanzado.

- Sobre las herramientas web 2.0: Más del 70% de encuestados indican que no conocen qué son las herramientas web 2.0, sin embargo hacen uso de varias como facebook, youtube, slideboom, scribd, entre otras.

- Sobre las webquests: La mayoría de estudiantes indican no conocer las webquests.

### **Prueba piloto (aplicación de las webquests)**

Para efectuar la prueba piloto se definieron tres fases explicadas a continuación:

#### **- Fase de diseño**

- Selección de la herramienta para crear webquests.
- Planteamiento de las actividades aplicando la Guía para diseñar una webquest propuesta anteriormente, considerando las reglas para diseñar una webquest.

#### LAS WEBQUEST UNA HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE ESTRUCTURADO APLICADO A LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

- Seguimiento: creación y conformación de los grupos de trabajo en Facebook.
- Diseño del instrumento para evaluar la actividad desarrollada: formulación de una encuesta aplicada a los estudiantes después de culminadas las tareas.

#### - Fase de ejecución

- Presentación de las webquests.
- Dar a conocer las actividades a los estudiantes, incorporando las webquests en el aula virtual.
- Seguimiento durante el desarrollo de las tareas propuestas.
- Proporcionar a los estudiantes las indicaciones sobre el funcionamiento y objetivos perseguidos con el grupo creado en Facebook.
- Revisión periódica de publicaciones realizadas en el grupo.
- Evaluación de las actividades desarrolladas por los estudiantes.
- Aplicación de la matriz de evaluación para las webquests (con el fin de calificar las tareas).

#### - Fase de evaluación y resultados:

- Análisis del rendimiento académico alcanzado por los estudiantes en las tareas realizadas.
- Aplicación de la encuesta a estudiantes (posterior a la finalización de las actividades planeadas en las webquests).

### 3. Resultados y discusión

La tabla 1 presenta el registro de calificaciones para los cursos A, B y C; en la misma constan los promedios alcanzados en las actividades desarrolladas -en el aula virtual-

**Tabla 1: Promedios de calificaciones alcanzados en las actividades desarrolladas**

Curso	Sin aplicar WebQuests		Aplicando WebQuests	
	Actividad 1	Actividad 2	Actividad 1	Actividad 2
Segundo A	8.20	7.00	7.00	9.10
Segundo B	8.00	6.00	9.00	8.00
Segundo C	7.80	7.80	7.80	7.80
<b>Promedio</b>	<b>8.00</b>	<b>6.93</b>	<b>7.93</b>	<b>8.30</b>
<b>Promedio general</b>	<b>7.47</b>		<b>8.12</b>	

Autor: Investigadores

Fuente: Registro de evaluaciones

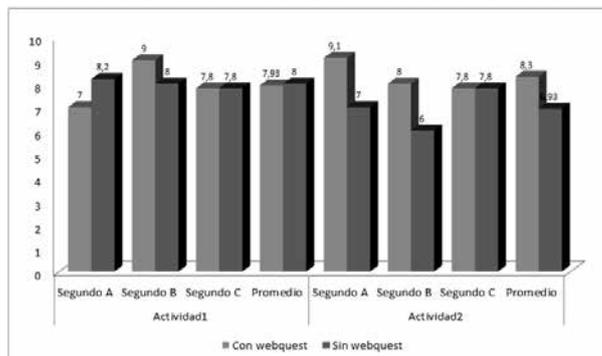
Los resultados indican una mejora en el rendimiento, el promedio general de todos los cursos en las actividades que no se desarrollaron utilizando webquests es de 7.47 en comparación al puntaje de 8.12 alcanzado en las tareas en las que se aplicó webquests.

Con las webquests, la calidad de las tareas obtuvo un incremento favorable, no sólo en cuanto a su presentación sino también en su contenido; de la misma manera se notó un cambio en la actitud de los estudiantes, mostrando mayor interés y compromiso con el desarrollo de las actividades planteadas.

El gráfico 1 muestra el promedio alcanzado por cada curso en las actividades desarrolladas antes y después de aplicar webquest. La calificación promedio con webquest supera en 0.65 puntos a la calificación promedio sin aplicar webquest.

## LAS WEBQUEST UNA HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE ESTRUCTURADO APLICADO A LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

**Gráfico 1: Promedios de calificaciones alcanzados en las actividades desarrolladas**



Autor: Investigadores  
Fuente: Registro de evaluaciones

Los estudiantes consideran las webquests beneficiosas debido a que:

- Permitieron identificar los pasos y recursos a emplear durante el desarrollo de las tareas.
- Posibilitaron el uso de un canal directo de comunicación con docente y compañeros.
- Facilitaron el acceso y compartición de información valiosa, que sirvió como guía en la realización de las actividades.
- Mediante las webquests desarrollaron sus conocimientos en las temáticas tratadas.
- Con la ayuda recibida/proporcionada se aclararon las dudas presentadas.
- Gracias a las actividades llevadas a cabo se mejoró la interacción entre docente-estudiante y estudiante-estudiante.
- Las webquests son herramientas creativas para desarrollar los temas propuestos, usar nuevas estrategias de aprendizaje, que plantean retos a los estudiantes exigiéndoles el análisis de la información proporcionada.

Los resultados obtenidos permiten concluir que los estudiantes consideran exitoso el uso de webquests, ya que tuvieron claras las tareas a realizar, las fuentes de información y recursos precisos para consultar; las instrucciones detalladas para desarrollar la actividad, además de conocer el detalle de la evaluación a aplicarse; mantener una comunicación directa con docentes y compañeros de clase; plantear/responder preguntas; compartir conclusiones, información y recursos de interés, entre los principales beneficios.

### Verificación de hipótesis y resultados

La hipótesis planteada indica que “La correcta aplicación de las webquests mejorará el proceso de aprendizaje de los estudiantes en las aulas virtuales”; es decir, que la aplicación bien planificada y correctamente definida de webquests, haciendo uso efectivo de las TIC bajo la metodología PACIE incidirá positivamente sobre el aprendizaje de los estudiantes.

Con la finalidad de determinar la incidencia de la aplicación de webquests en el aprendizaje estudiantil desarrollado en ambientes virtuales, se planteó una prueba piloto; según las fases de diseño, ejecución y evaluación de resultados:

- En la primera fase se diseñaron las webquests, estableciendo contenidos, seleccionando

#### LAS WEBQUEST UNA HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE ESTRUCTURADO APLICADO A LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

herramientas informáticas, bosquejando el plan de trabajo a seguir durante todo el proceso.

- En la siguiente fase se vincularon las webquests con las aulas virtuales, socializando a los estudiantes las actividades planteadas, se conformaron los grupos de trabajo en Facebook, realizando el seguimiento respectivo durante el desarrollo de las tareas.

- La última fase de la prueba piloto se centró en la recolección y análisis de información relativa a los resultados, con el fin de determinar cómo influyeron las webquests en el aprendizaje de los estudiantes.

Después del análisis efectuado para cada variable se concluye que la hipótesis planteada “La correcta aplicación de las webquests mejorará el proceso de aprendizaje de los estudiantes en las aulas virtuales” se cumple para el contexto específico de estudio; por lo tanto se puede afirmar que la correcta aplicación de las webquest determinó mejoras en el aprendizaje estudiantil incidiendo positivamente en él.

#### 4. Conclusiones

- La aplicación de webquests en el ambiente virtual de aprendizaje de la UPEC, en base a un proceso planificado, siguiendo las etapas de la metodología PACIE, empleando herramientas y recursos web 2.0 como Facebook, youtube, scribd y Google Sites, incidió positivamente en el aprendizaje de los estudiantes; situación reflejada en el buen nivel de logro en cuanto al dominio de los contenidos temáticos impartidos, al desarrollo de habilidades en el manejo de las TIC y al aspecto actitudinal mostrado por los alumnos.
- Los estudiantes partícipes de la prueba piloto manifestaron su aceptación por las actividades desarrolladas con webquests; la aprobación a esta herramienta didáctica de aprendizaje se vio reflejada en el alto porcentaje de conformidad que se obtuvo en las encuestas realizadas después de su aplicación. Los principales beneficios según lo indicaron los estudiantes, radican en que mediante las webquests obtuvieron toda la información relacionada con la tarea a realizar, los recursos de información, la guía de desarrollo, la forma de evaluación, entre otros.
- La plataforma virtual de aprendizaje de la UPEC es usada con frecuencia por docentes y estudiantes, ambos coinciden en que es una herramienta complementaria muy útil para el proceso de enseñanza-aprendizaje, que permite evidenciar el trabajo autónomo realizado con los estudiantes; sin embargo, la mayoría de docentes no aplican íntegramente la metodología PACIE viéndose disminuíos los beneficios de las aulas virtuales.
- En la web se encuentran disponibles múltiples herramientas que permiten alojar y construir webquests; en este documento se describieron Google Sites, Zunal.com, 1-2-3 Tu WebQuest y el módulo WebQuest para Moodle. Destacan Google Sites y Zunal.com como las herramientas más completas, prácticas y flexibles, ya que proporcionan elementos que permiten crear webquests ricas en diseño y contenido con relativa facilidad.
- En la UPEC no existe un equipo multidisciplinario que se encargue exclusivamente de

## LAS WEBQUEST UNA HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE ESTRUCTURADO APLICADO A LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

la gestión integral de la plataforma virtual de aprendizaje (actualmente ésta es administrada por el Centro de Tecnologías de la Información y Comunicación); en esta investigación se propuso a la Unidad de Entornos Virtuales de Aprendizaje (UNEVA) que se encargará de la coordinación, capacitación, desarrollo y administración de la plataforma.

- Los docentes de la UPEC manifestaron que la cantidad de horas semestrales destinadas a la capacitación relacionada con el entorno virtual de aprendizaje no es suficiente, indicando su preferencia por las temáticas que refuercen el uso pedagógico de las TIC. La Guía propuesta en este trabajo puede ser considerada como un instrumento a ser empleado en las capacitaciones futuras dirigidas a los docentes con el objetivo de reforzar su labor de tutores virtuales.

### 5. Recomendaciones

- A los docentes de la UPEC se recomienda la utilización de herramientas didácticas webquests siguiendo la metodología PACIE; su adecuada aplicación permitirá mejorar el aprendizaje de los estudiantes, logrando que desarrollen y/o potencien sus habilidades cognitivas, procedimentales y actitudinales.

- Los docentes que empiecen a trabajar con webquests con el objetivo de orientarse pueden tomar como referencia las siguientes secciones -la guía para diseñar webquest; el uso educativo de herramientas web 2.0; la evaluación de herramientas para crear webquest y los anexos 5, 6, 7 y 8- incluidas en este documento.

- En la UPEC se debe reforzar la capacitación docente en temas relativos a los entornos virtuales de aprendizaje, PACIE, el uso didáctico de las TIC, la aplicación de webquests, metodologías pedagógicas aplicables en aulas virtuales; tópicos que al ser puestos en práctica adecuadamente incidirán positivamente en la enseñanza-aprendizaje.

- En la UPEC, como parte del Centro de Tecnologías de la Información y Comunicación debe crearse la Unidad de Entornos Virtuales de Aprendizaje, con la finalidad de que sea la dependencia encargada de la gestión integral de la plataforma virtual de la universidad; para proporcionar soporte técnico y/o pedagógico, seguimiento, capacitación, entre otros servicios.

- Las autoridades académicas de la UPEC deben realizar la planificación de las capacitaciones atendiendo las necesidades de los docentes y considerando las temáticas de su interés; además es conveniente la creación de un programa permanente de formación en ambiente virtuales propio de la institución que vaya en beneficio de la función docente.

### 6. Referencias bibliográficas:

1. Alonso, L., & Blázquez, F. (2012). El docente de educación virtual. Guía Básica. Madrid: NARCEA S.A.
2. Brazuelo, F., & Gallego, D. (2012). Mobile learning. Dispositivos móviles como recurso educativo. Bogotá - Colombia: Ediciones de la U.

LAS WEBQUEST UNA HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE ESTRUCTURADO APLICADO A LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

3. Calero Pérez, M. (2010). Aprendizajes sin límites constructivismo. México: Alfaomega Grupo Editor, S.A.
4. Capacho, J. (2011). Evaluación del aprendizaje en espacios virtuales - TIC. Barranquilla - Colombia: ECOE - Universidad del Norte.
5. Llorente Cejudo, M. d. (2010). Formación semipresencial apoyada en la red (Blended Learning). Bogotá: Ediciones de la U.
6. López, V. (s.f.). Teorías del Aprendizaje. Recuperado el 11 de 03 de 2013, de <http://teduca3.wikispaces.com/home>
7. Pabón, L. N. (s.f.). Club Ensayos. Recuperado el 10 de 03 de 2013, de <http://clubensayos.com/Historia/Cognitivism/500658.html>
8. Pérez Rodríguez, M. T., Martín García-Arista, M. Á., Arratia García, O., & Galisteo González, D. (2009). Innovación en docencia universitaria con Moodle. Casos prácticos. España: Club Universitario.
9. Rice, W. (2010). Moodle, Desarrollo de cursos e-learning. Madrid: ANAYA MULTIMEDIA.
10. Sánchez, I. (2010). Plataforma educativa Moodle. Administración y gestión. México: Alfaomega.
11. Shuell, T. (2010). Cognitive conceptions of learning. S.ED.
12. Siemens, G. (2010). Una teoría de aprendizaje para la era digital.
13. Solano, I. (2012). Podcast educativo. Aplicaciones y orientaciones del m-learning para la enseñanza. Bogotá - Colombia: Ediciones de la U.
14. Temprano Sánchez, A. (2010). Webquest - Aproximación práctica al uso de internet en el aula. Bogotá: Ediciones de la U.
15. Winne, P. (2010). Inherent details in self-regulated learning. S.ED.
16. Zambrano, W. (2012). Modelo de Aprendizaje Virtual para la Educación Superior MAVES basado en tecnologías Web 3.0. Bogotá: ECOE EDICIONES.