

LA WEBQUEST COMO ESTRATEGIA PARA LA CREACION DE EMPRESAS EN EL

ÁREA DE ADMINISTRACIÓN



Marilyn Zambrano

Universidad de Los Andes Núcleo Universitario “Dr. Pedro Rincón Gutiérrez”-
Táchira

Francia Pérez

Gobernación del Estado Táchira

Valeska Villamizar

Universidad Nacional Experimental del Táchira

LA WEBQUEST COMO ESTRATEGIA PARA LA CREACIÓN DE EMPRESAS EN EL ÁREA DE ADMINISTRACIÓN

Marilyn Zambrano* / Francia Pérez** / Valeska Villamizar***

Recibido: 16/04/2013 Aceptado: 17/09/2013

RESUMEN

La investigación pretende contribuir con el mejoramiento de procesos de aprendizaje y con la formas de enseñanza, mediante una propuesta que favorezca la adaptación de los estudiantes del nivel secundaria en el campo laboral, con adquisición de conocimientos para constituir empresas. Apoyado en el diseño de WebQuest como herramienta informática. Metodológicamente se enmarcó en una investigación cualitativa, apoyada en un estudio de campo y proyecto factible. Concluye que permitió incentivar el aprendizaje de la administración y contabilidad.

Palabras clave: tecnologías de la información y comunicación, webquest, creación de empresas.

WEBQUEST AS A STRATEGY FOR THE CREATION OF ENTERPRISES IN THE MANAGEMENT AREA

ABSTRACT

This research is intended to contribute the improvement of learning processes and with the teaching forms, through a proposal that favors the adaptation of high school students into the work field, with the acquisition of knowledge to constitute enterprises supported on the Webquest design as an information technology tool. The methodology was delimited into a qualitative research, supported on a field study and a feasible project. It concludes that it allowed motivating the learning of Management and Accounting.

Keywords: information and communication technologies, webquest, creation of enterprises.

WEBQUEST COMO ESTRATÉGIA PARA A EMPREENDEDORISMO NA ÁREA DE ADMINISTRAÇÃO

RESUMÉ

A pesquisa tem como objetivo contribuir para a melhoria dos processos de aprendizagem e as formas de educação de uma proposta que permite o ajuste de estudantes secundários no local de trabalho, com a aquisição de conhecimentos para construir negócios. Apoiado pela ferramenta de software de design WebQuest. Metodologicamente, foi parte de uma pesquisa qualitativa, com base em um estudo de campo e projeto viável. Conclui que permitiu incentivar administração e contabilidade de aprendizagem.

Mots clés: tecnologia da informação e comunicação, webquest, a criação de empresas.

Introducción

En la última década, se habla de la necesidad de una educación de calidad. El clima de desarrollo tecnológico que se vive en la actualidad, unido al creciente interés por la eficacia y la efectividad de los servicios, tiene mucho que ver con esa preocupación creciente por la calidad de la educación. Dentro de ellas, hay un elemento indispensable que, como parte integrante del sistema, contribuye al logro de sus objetivos finales y, por ende, a la calidad de la misma. Este elemento no es uno más entre los que participan, sino que es, uno de los principales que interviene e influye decisivamente en el producto. Este elemento es sin duda: el docente.

Es así como se presenta una propuesta consistente en la WebQuest como herramienta para la creación de empresas en el área de administración en los estudiantes de la Escuela Técnica Robinsoniana Comercial “Alberto Adriani” (E.T.R.T “Alberto Adriani”) para que a corto, mediano y largo plazo esta herramienta telemática de innovación asegure grandes beneficios al colectivo docente, estudiantil que egrese de la institución y a la comunidad social del entorno.

El Problema

Cada día son más los centros educativos que están conectados a Internet, los docentes y los estudiantes utilizan esta conexión al mundo de diversas maneras, por ser una fuente ilimitada de información, esto trae como consecuencias una serie de transformaciones de manera constante y a pasos agigantados, por lo que es necesario mantenerse a la vanguardia de estos cambios. Uno de los campos que requiere la actuación e inclusión en todas las áreas constituyen las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) que han modificado las formas de trabajo, al igual que, la manera como los individuos se comunican, acceden al conocimiento y aprenden; por tanto, la educación debe contribuir a desarrollar en el estudiante actitudes constructivas que le permitan involucrase dentro de los cambios tecnológicos y científicos; de allí la necesidad de incursionar en una educación diferente, cuyo objetivo principal sea la innovación tecnológica y el privilegio del pensamiento creativo de sus actores.

Objetivo General

Proponer una WebQuest como herramienta informática para la creación de una empresa en el Área de administración en los estudiantes de la Escuela Técnica Robinsoniana Comercial “Alberto Adriani” (E.T.R.T “Alberto Adriani”), ubicado en el Municipio San Cristóbal del Estado Táchira.

Objetivos Específicos

- Diagnosticar la necesidad de utilización de nuevas herramientas para la creación de empresas en el área de administración.
- Identificar las estrategias pedagógicas que el profesor utiliza para la enseñanza del área de administración
- Determinar los requisitos para la creación de empresas.
- Diseñar una WebQuest como herramienta informática para la creación de empresas.

Cabe destacar, que el tema objeto de estudio hace énfasis en la problemática que afecta a los estudiantes en el área de administración, evidenciándose la necesidad de consolidar estrategias pedagógicas que incidan favorablemente en su mejoramiento y preparación al mundo laboral, el cual es uno de los mayores problemas que enfrenta la educación venezolana al no desarrollar el pensamiento lógico de los estudiantes y de fusionar la teoría con la práctica; ya que lo que se requiere obtener, es un rendimiento académico acorde con la transformación educativa que contribuya al progreso del país y así obtener egresados que cumplan con el perfil de hoy en día.

Las WebQuests atraen por la manera como se organiza y orienta el trabajo de estudiantes y docentes, entre las características que despiertan interés para la utilización es la motivación del estudiante, al hacer algo innovador. Las WebQuest proponen despertar interés inmediato por temas desconocidos o pocos conocidos trabajando de manera distinta al aula tradicional, hace más efectivo el aprendizaje donde ellos son los protagonistas de su aprendizaje. Se trabaja en equipo utilizando las distintas herramientas que ofrece Internet en conjunto con otras herramientas no Informáticas según las necesidades del tema y de la tarea a realizar, estimulan al desarrollo cognitivo de los estudiantes, ya que permiten que los estudiantes organicen la información, analizándola y produciendo o generando respuestas, haciendo investigación, además, permite que los docentes se actualicen en el área de la Informática e integren estas herramientas con su especialidad.

Bases Teóricas

Teoría del aprendizaje significativo

Una de las más conocidas teorías de la enseñanza es la del aprendizaje significativo, diseñada por Ausubel (1976), quien afirma que:

La enseñanza por exposición fomenta el aprendizaje significativo de las asignaturas escolares, por encima del aprendizaje de memoria por recepción. Se diferencia el análisis del concepto de aprendizaje de contenido con sentido, el sentido lógico y el sentido psicológico, ya que el primero corresponde a los propios contenidos, mientras que el sentido psicológico consiste en la capacidad de transformar ese sentido lógico en comprensión psicológica, que es lo que el alumno realiza durante el proceso de aprendizaje. A través de subsunción, se designa al mecanismo cognitivo mediante el cual el alumno, utilizando aprendizajes anteriores, es capaz de adquirir nuevos conocimientos. La subsunción puede manifestarse de dos formas: Derivativa, cuando el nuevo contenido se ha inferido o derivado de un concepto previamente aprendido, y correlativa, que constituye el caso más común en la escuela, ocurre cuando el nuevo contenido es una modificación del conocimiento previo.

Ante lo expuesto, la teoría de la enseñanza de Ausubel se enfoca más a la consideración de contenidos con sentido, que a los procesos cognitivos del estudiante; ya que, un proceso cognitivo puede darse al margen de que el estudiante comprenda o no el contenido; de allí, la importancia de utilizar la WebQuest para que los contenidos del área, adquieran mayor interés y significado para los jóvenes, como producto de la innovación que representa la inclusión de las tecnologías de información y comunicación en el quehacer escolar.

Es por ello que en la actualidad se ha tomado conciencia de la necesidad de establecer una verdadera correspondencia entre la educación que ofrece el sistema educativo nacional y las exigencias de la sociedad venezolana. Con ello se pretende una reforma que permita convertir el hecho educativo en el centro de los procesos de cambio social que necesita y merece el país. En efecto, los estudios realizados para determinar la verdadera situación de la educación venezolana, han evidenciado la necesidad de analizar todas las herramientas que permitan mejorar la enseñanza y la actuación del docente, donde los alumnos que egresen al mundo laboral estén claro de la realidad que se les va a presentar, por eso, son necesarias herramientas que contribuyan con el perfil del egresado.

Subsistema Educación Secundaria Bolivariana

Tal como lo establece el Diseño Curricular del Sistema Educativo Bolivariano (2007):

El Subsistema de Educación Secundaria Bolivariana centra su acción en la formación integral de los y las adolescentes y jóvenes entre los doce

(12) y diecinueve (19) años de edad, aproximadamente, a través de dos (2) alternativas de estudio: el Liceo Bolivariano y la Escuela Técnica Robinsoniana y Zamorana. Asimismo, se caracteriza por permitir la prosecución a la Educación Superior y la inclusión al proceso productivo social. Los estudios en el Liceo Bolivariano tienen una duración de cinco (5) años y al concluir se otorga el título de Bachiller en Ciencias Naturales o en Ciencias Sociales, el cual podrá ser acreditado de acuerdo a la orientación vocacional.

Desde esta perspectiva, Las Escuelas Técnicas Robinsonianas representan una de las opciones que la Educación Bolivariana ofrece en el nivel medio del sistema educativo, con tres características particulares: exige seis años de estudios para la formación de un técnico, está dirigida a adolescentes, jóvenes y adultos/as con vocación por el trabajo productivo – liberador y se articula con el sistema para el desarrollo, utilizando el talento humano, con el desarrollo sustentable, especialmente con el sector generador de empleo y crecimiento económico.

En relación con lo anterior, dichas premisas se conjugan en el logro del cumplimiento del trabajo docente, en el que el debe dirigir y aunar tanto esfuerzos como práctica efectiva de sus funciones para la búsqueda de logros, la productividad y por ende la calidad de su práctica pedagógica, y en específico, de los docentes encargados del proceso de enseñanza y aprendizaje de las diversas disciplinas que coadyuvan en la responsabilidad de orientar la elección de una carrera y la adquisición de destrezas mínimas en cualquier arte u oficio, que el día de mañana le permita al estudiante mejorar su calidad de vida.

Asimismo el Diseño Curricular del Sistema Educativo Bolivariano (2007) indica que:

La Escuela Técnica Robinsoniana y Zamorana tiene garantizar la formación especializada a las y los adolescentes y jóvenes en los campos científico, humanístico, artístico, técnico y tecnológico, para su incorporación al proceso productivo social y la prosecución a la Educación Superior (p.28)

Además, se construirán conocimientos y se desarrollarán potencialidades para la cooperación, la práctica de la economía social solidaria y el manejo de nuevas formas de relaciones de producción social, las cuales fortalecen el accionar del y la estudiante con responsabilidad social y compromiso patrio. De esta manera, los estudiantes egresados deben formarse para el desarrollo endógeno por convivencia, investigación, manejo del pensamiento y fortalecimiento del trabajo, encontrando oportunidades de despliegue de su

condición protagónica a través de prácticas variadas como espacios de vida que le permitan asegurar la prosecución de sus estudios y su incorporación al mundo del trabajo. Así, el La Escuela Técnica Robinsoniana y Zamorana da continuidad a la concepción de una nueva escuela por medio de la formación integral de un estudiante con garantía sobre el acceso, permanencia y prosecución en el sistema educativo como derecho humano y social, y con capacidad para la resolución de problemas propios y de su comunidad, donde el docente deberá alcanzar la calidad en materia de planificación y evaluación para el logro de los fines propuestos en este subsistema.

De esta manera, Díaz (2000), en su obra *Ciencias de la Educación*, hace referencia a la industria de la informática como:

Una de las ramas de más rápida expansión de la tecnología moderna, por lo que su uso cada vez mayor, ha hecho que esos avances tecnológicos sean utilizados en casi todas las áreas de la vida; donde el uso de computadoras permite, por ejemplo, planificar procesos para construir aparatos, realizar cálculos precisos, obtener información rápida o producir respuestas inmediatas a problemas, incluso imprevistos, entre otras utilidades. El desarrollo de estas tecnologías, gracias a la conjunción del conocimiento científico y de técnicas especiales, permite el tratamiento automático de la información y esto es lo que se conoce como informática o computación. (p.123)

Desde este punto de vista, la informática combina aspectos teóricos y prácticos de ingeniería, electrónica, teoría de la información, matemáticas, lógica, administración, contabilidad y comportamiento humano. Como es obvio, se necesita el dominio de muchas áreas del conocimiento para poder poner en práctica exitosamente el uso de las computadoras y, de esa manera, utilizarlas para tareas complejas que sin ellas serían de muy difícil realización. Aquí, entra en juego la utilidad de Internet.

Uso de la Tecnología en Clase

Los seres humanos, por el sorprendente desarrollo de la informática y los medios masivos de comunicación, reciben una enorme cantidad de información de todo tipo que los bombardea diariamente, además del incentivo a la creatividad y la imaginación a través de videos, películas, series y novelas de televisión. Es por esto, que todo ese increíble mundo al que se puede acceder cómodamente desde sus casas y, posteriormente comentar e intercambiar esta información con padres, familiares y hasta con los propios estudiantes. Por esta razón, la escuela, en realidad, debe convertirse en un

espacio de cooperación reflexiva diferente, de aprendizaje activo, un lugar donde los estudiantes aprovechen la información que le proporcionan las nuevas tecnologías para desarrollar sus capacidades de crítica y análisis, y que la aprendan a utilizar para el propio desarrollo y el de su país. Zambrano, citado en CANDIDUS (2000), señala que las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) abren nuevas perspectivas al campo educativo en cuanto modalidades de formación que se pueden aplicar tanto al ámbito de la educación a distancia como en la modalidad presencial. (p.92)

A partir de estas consideraciones, descubrir el valor de la tecnología en la enseñanza, requiere el dominio de la información, la cual es por su magnitud, avasallante, y necesita la utilización de medios informáticos que faciliten su manejo y comprensión, por tanto es absurdo obviar su importancia y verlos sólo en la magnitud de lo dominante, es por ello, que el docente, debe proporcionar la orientación hacia la dosificación y selección necesaria de la información para la vida y el descubrimiento, apoyada en programas software y multimedia.

Con esta acción contribuye a innovar y crear pedagogías desde la fuerza del desarrollo del intelecto con el uso de Internet. La Pedagogía reclama la innovación metodológica, la acción y la creatividad para dar respuesta a lo descubierto y comprender. Así, se demuestra que la creatividad en el uso de la informática como pedagogía, es la que fomenta las relaciones y funde en una sola unidad ciencia y pedagogía para la enseñanza actual.

Consideraciones prácticas sobre el uso de las tecnologías

La Internet supone en la actualidad y de manera especial, según Delgado (1999) El servicio Web, es un conglomerado de recursos varios (texto, imágenes, sonidos, evaluaciones), que no tiene precedente en la historia educativa, con lo cual el docente puede potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje de sus estudiantes. De la misma manera, el correo electrónico, ofrece ventajas enormes para ser aprovechadas, fomenta la comunicación asincrónica, en la que el emisor y el receptor participan en el acto comunicativo en diferentes momentos, economizando tiempo y dinero en la producción y envío de mensajes. Esta herramienta es idónea para el servicio de los estudiantes y siempre encontrar sentido y significado a sus acciones académicas.

El navegador de Internet, como cualquier otro recurso educativo, trae implícito un modelo de aprendizaje, que está basado en el acercamiento del estudiante al contenido, en donde el docente es capaz de planificar su intervención dentro de la actividad pedagógica desde sus intuiciones y donde

la corta pero valiosa experiencia pueda ser utilizada para que después desde la reflexión guiada, analice las posibilidades tanto didácticas como organizativas del recurso y del modelo de enseñanza que vivencia. Con el advenimiento de Internet y la utilización de instrumentos de multiproducción, el estudiante aprende a investigar y a inferir por sus propios medios, se le abre un amplio horizonte de posibilidades para practicar y aprender en forma agradable, motivadora y a la vez ayuda a crear situaciones de aprendizaje altamente significativas y valiosas para los estudiantes.

La solución para vincular las tecnologías, es que los estudiantes, quienes son los beneficiados directos, disfruten de ellas con la orientación de docentes que asumen un nuevo rol dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. El estudiante con la acertada orientación de un docente capacitado en las innovaciones pedagógicas que brindan las nuevas tecnologías, va a crecer en sus tres dimensiones: Necesidades entre el conocimiento y la investigación. Las potencialidades, las que se relacionan con la capacidad de valoración, interacción y el sentido de la responsabilidad y las estructuras mentales, actitudinales y valorativas que se mencionaron anteriormente.

Por tanto, la informática educativa, estrategia para utilizar correctamente las tecnologías, harán que el estudiante sea capaz de aprender e investigar a su propio ritmo, de acuerdo con las experiencias y las condiciones pedagógicas y ambientales que se le presenten. Estos métodos, como herramienta de aprendizaje, no deben desplazar al maestro dentro del campo de acción educativa. En este caso el maestro será un facilitador de la información; como en el caso del uso de la WebQuest.

La WebQuest

Las WebQuests fueron desarrolladas inicialmente en la Universidad de San Diego (1999) por Bernie Dodge con la colaboración de Tom March para ayudar a los profesores a integrar el poder de Internet con el aprendizaje de los estudiantes. Usualmente involucran el trabajo en grupo con la división de labores entre los estudiantes, quienes deben tomar papeles específicos o puntos de vista. Además, se construyen con base en recursos preseleccionados por el profesor. De esta forma, se asegura que los estudiantes invertirán su tiempo en usar la información, no en buscarla.

En este sentido, Dodge (1999), define la WebQuest como:

Actividades de aprendizaje realizadas con recursos preseleccionados por el docente que se encuentran en la Red (Internet). Los estudiantes acceden

a estas fuentes, seleccionan y analizan la información que contienen con el objeto de mejorar su comprensión sobre temas de tareas solicitadas. Parte de su objetivo es lograr que los estudiantes hagan buen uso del tiempo asignado para una determinada actividad. Con ese objetivo en mente, en los grados inferiores el maestro suministra sitios en los cuales se encuentra la información; en los superiores, entrega los sitios básicos y los estudiantes deben buscar otros similares o que los complementen. En esta forma, los estudiantes se enfocan en utilizar la información más que en buscarla (p.45).

De ahí, se tiene que asumir con inteligencia las contribuciones de tal tecnología; lo cual enfatiza la necesidad de docentes debidamente capacitados, porque el uso de la Web como tema propio de enseñanza en todos los niveles del sistema educativo, constituye una herramienta para resolver problemas en la enseñanza práctica de muchas materias; como un nuevo medio para impartir enseñanza y como factor que modifica en mayor o menor grado el contenido de cualquier área educativa. De manera que frente al desafío de encarar proyectos de informática en la escuela resulta fundamental no solo aprobar la importancia relativa que el mismo representa respecto de otros emprendimientos a promover, sino también evaluar la mencionada problemática.

El mismo autor, señala que:

La WebQuest, es cada vez más utilizada por docentes en todo el mundo y está compuesta por seis partes esenciales: Introducción, Tarea, Proceso, Recursos, Evaluación y Conclusión. La tarea es la parte más importante de esta herramienta de aprendizaje, ya que tiene como misión interesar al estudiante y mantener su interés a lo largo del desarrollo de la actividad, para incrementar de esta manera su comprensión sobre el tema que se está tratando (p.54).

Así, la tarea se erige como la parte más importante de una WebQuest; ya que en ella se le ofrece al estudiante una meta, un enfoque, y concreta las intenciones curriculares del diseñador. Asimismo, al estar bien planificada, resulta atractiva, fácil de realizar y fomenta entre los estudiantes el pensamiento más allá de la comprensión mecánica. Según, el mismo autor, deben existir por lo menos 50 maneras para asignar tareas a los estudiantes. Desde 1995, los profesores han estado adaptando el modelo de la WebQuest a sus propias necesidades y escenarios, de esta experiencia y sabiduría colectiva han surgido algunos formatos de tareas comunes. Por esta razón se presenta una taxonomía donde se describen formatos y sugiere algunas formas para optimizar su uso. En la misma, se suministra un lenguaje común para la discusión de las tareas de la WebQuest que deberían además mejorar la habilidad para diseñarlas bien. Es

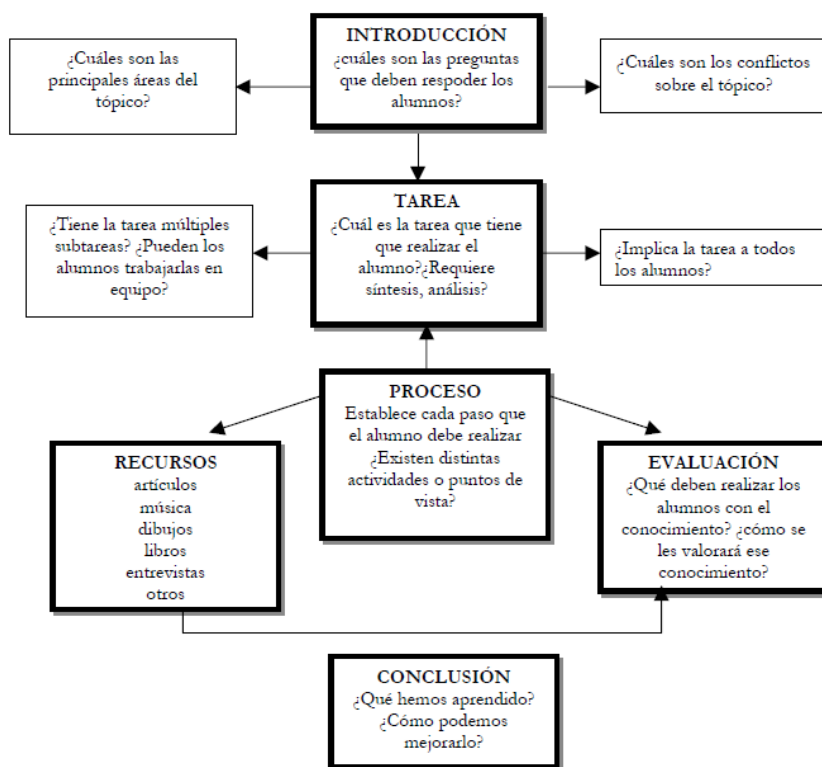
probable que la tarea de una WebQuest específica combine elementos de dos o más de estas categorías de tareas.

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 escribe los pasos o actividades que tienen que realizar, les proporciona los recursos en línea necesarios para que los alumnos por sí mismos desarrollen ese tópico, así como los criterios con los que serán evaluados. Una WebQuest, según B. Dodge y T. March (1999), se compone de seis partes esenciales: Introducción, Tarea, Proceso, Recursos, Evaluación y Conclusión (Ver figura N° 1).

Figura N° 01

COMPONENTES DE UNA WEBQUEST

<http://www.spa3.k12.sc.us/WebQuests.HTM>



En el ámbito nacional y desde ese punto de vista, FUNDABIT (2006), menciona al respecto

La inclusión de las TIC en la educación venezolana, ofrece a los estudiantes y docentes la posibilidad de manejar a través de novedosos recursos didácticos, nuevos contenidos, alcanzar diversos objetivos y ampliar sus conocimientos en un sin fin de áreas temáticas, desarrollando procesos cognitivos que hacen de cada uno de ellos un ser crítico, reflexivo, pensante, observador y realista ante los actuales y cambiantes sucesos que nos acompañan en el día a día. (p.5)

Son incontables las virtudes que ofrecen estas tecnologías, pero requieren ir acompañadas por el desafío educativo de aprender conocimientos, desarrollar habilidades y fomentar aptitudes; lo cual llama a los docentes a utilizar estrategias didácticas que faciliten el aprendizaje de los estudiantes en común acuerdo a sus necesidades e intereses, a las nuevas formas de enseñanza presentes y al entorno en que se desenvuelve. Esto lo ha tomado en cuenta el gobierno nacional, dándole importancia a las tecnologías de información y comunicación para el desarrollo social y económico de la nación, han elaborado un conjunto de políticas y proyectos enmarcados dentro de lo que se conoce como el “Plan Nacional de Tecnologías de Información y Comunicación”.

En tal sentido, los programas indicados en el área educación del Plan TIC comprenden un amplio conjunto de nuevos recursos y posibilidades en línea, tales como: publicaciones electrónicas, bibliotecas virtuales, internet, redes temáticas y el desarrollo de la educación a distancia, dándole importancia a los cursos de capacitación, mejoramiento, actualización y estudios de cuarto nivel.

Es por ello, que el docente tiene la responsabilidad de propiciar en los estudiantes la articulación académica en el uso de la tecnología en los procesos de enseñanza y aprendizaje, por lo que los docentes se ven en la necesidad de impulsar cambios no sólo en sus aulas sino también en las escuelas y en la comunidad en general, el uso de una herramienta tecnológica por sí sola, no garantiza avances ni mejoras en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Los avances se logran con una adecuada utilización del recurso didáctico dentro del conjunto de las estrategias que el docente desarrolle, y así poder alcanzar aprendizajes significativos por parte de los alumnos y mejorar el quehacer educativo para la preparación de una vida profesional o de incorporación al mercado de trabajo, en función de aptitudes, intereses, habilidades, destrezas y otros determinantes.

En tal sentido, se puede inferir el uso de la tecnología en educación es de vital importancia, familiarizar al estudiante con los nuevos recursos tecnológicos, que le permitirán a los estudiantes ir habituándose a la realidad, que les brindara la oportunidad no sólo ser autónomos en los conocimientos que desea adquirir, sino además le permiten aprender a manejar las nuevas herramientas tecnológicas, debido a que en la actualidad no se encuentran implementadas y serán necesarias para su práctica profesional o inserción en el campo laboral.

Desde esta perspectiva, es preciso mirar al Nivel de Educación Secundaria como el ciclo en el cual se forman las grandes masas poblacionales a quienes se les debe proporcionar procesos educativos de calidad; ya que el docente de este nivel educativo tiene la responsabilidad de propiciar a los estudiantes las herramientas necesarias para romper los viejos esquemas y supuestos paradigmas investigativos, dándoles a conocer nuevas formas de investigación y de producir cambios.

Definición de Empresa

Diversos autores permiten entender el concepto de empresa. Para Romero (2005), la empresa es “el organismo formado por personas, bienes materiales, aspiraciones y realizaciones comunes para dar satisfacciones a su clientela”(p. 9). Por su parte, García y Casanueva (2000) definen la empresa como una “entidad que mediante la organización de elementos humanos, materiales, técnicos y financieros proporciona bienes o servicios a cambio de un precio que le permite la reposición de los recursos empleados y la consecución de unos objetivos determinados”(p.3).

De modo que, una empresa se constituye por tres aspectos. El primero, por el conjunto de recursos humanos que son las personas que trabajan dentro de ellas. El segundo, los materiales, es decir, todos aquellos bienes propiedad de las empresas (oficinas, maquinas, mobiliario, etc...). El tercero, lo conforman las capacidades, conocimientos y habilidades que poseen los miembros de la empresa para realizar o ejecutar algo; que tienen un fin o meta bien definida, donde todos los procesos, actividades y decisiones son para lograr los objetivos y va dirigida a hacia una cierta población o clientela, todas las partes o elementos se relacionan entre sí para poder llegar a cumplir con las metas establecidas.

Ahora bien, en una empresa además de los objetivos, debe estar claro por parte de los participantes qué rol juega cada uno de ellos y la importancia

de cada labor para su supervivencia. Por todo lo anterior, cuando egresa un bachiller del área de administración de cualquier nivel, éste tiene dos opciones: ingresar a una empresa ya conformada o iniciar una nueva, por lo tanto debe contar con los conocimientos básicos, también saber dónde buscar la información actualizada.

En este orden de ideas es importante conceptualizar las sociedades mercantiles.

La palabra sociedad se utiliza en dos sentidos: como contrato y como persona jurídica. Como contrato, la sociedad designa al acuerdo que celebran los socios, y como persona jurídica, se designa la agrupación que surge de ese contrato, es decir, una persona jurídica diferente a los miembros que la integran.

Para la creación de una sociedad es necesario que exista la unión entre personas, las cuales hayan decidido unirse con el fin de obtener mayores beneficios en cuanto a sus intereses.

Esto es lo que se conoce como “fenómeno asociativo”, el cual consiste en la unión de voluntades y de esfuerzos para la obtención de fines difíciles de alcanzar por el individuo, por lo cual surge la tendencia de agruparse con otras personas para realizar actividades comerciales y alcanzar los objetivos o beneficios económicos.

Algunas sociedades de comercio pueden tener un fin único que al ser cumplido quedaría disuelta la sociedad, otras son creadas con diversos fines, y con una duración indeterminada.

Las Sociedades Mercantiles se encuentran reguladas en el Código de Comercio y se caracterizan por perseguir un fin económico (lucrativo) con la ejecución en forma habitual de actividades mercantiles o actos de comercio.

Metodología

Una vez definido los fundamentos teóricos y el problema de estudio, se procede a definir el enfoque que va a abordar la investigación, entre los cuales puede ser cualitativo, cuantitativo o mixto para dar respuesta al problema planteando y así cumplir con los objetivos. El estudio presenta una naturaleza cualitativa, de acuerdo con Rodríguez *et ál.* (1999), consiste en “la selección de un escenario desde el cual se intenta recoger información pertinente para dar respuesta a las cuestiones de la investigación” (p. 91). Por su parte, Taylor y Bodgan, citados por Rodríguez *et ál.* (op. cit.), aluden “la investigación cualitativa se caracteriza por producir datos descriptivos, con las propias

palabras de las personas, sus métodos son humanistas, es inductiva, el escenario y las personas son vistos de forma holística,... es un arte". (p. 33).

En este caso, la creación de empresas a través de una WebQuest para cumplir con los objetivos planteados se recolectara la información directamente de todos los entes involucrados como son: pedagógicos, administrativos, legales e institucionales, donde se van a recoger y analizar datos de las variables definidas, dando una naturaleza de investigación cualitativa.

El nivel de la investigación es descriptivo, porque mediante este tipo de investigación se logra caracterizar el objeto de estudio o una situación concreta, señalar sus características y propiedades. Al respecto Méndez (2001); expone:

El estudio descriptivo establece las características demográficas de las unidades investigadas, identifica formas de conducta y actitudes de las personas que se encuentran en el universo de investigación, establece comportamientos concretos y descubre la posible asociación de las variables de investigación. (p. 137)

El diseño se apoya en una investigación de campo. En este sentido, Tamayo (2007); considera que los estudios de campo surgen:

Cuando los datos se recogen directamente de la realidad, por lo cual los denominamos primarios, su valor radica en que permiten cerciorarse de las verdaderas condiciones en que se han obtenido los datos, lo cual facilitan su revisión o modificación en caso de surgir dudas. (p.10)

Asimismo, el referido estudio se ubica dentro de la modalidad de proyecto factible; el cual según el Manual de Tesis Doctorales y Trabajos de Grado de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (2007), define como: "la elaboración de una propuesta, de un modelo operativo viable o una solución posible a un problema de tipo práctico, para satisfacer necesidades de una institución o grupo social", (p. 7). Al respecto, los autores de la investigación indican la necesidad de realizar una proposición que sea aplicable al mejoramiento del problema planteado; como lo es la necesidad de consolidar estrategias de aprendizaje en el aula, a través de la WebQuest. A través de la esta herramienta se permite brindar un propuesta para la solución del problema planteado.

Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

Las técnicas de recolección de datos son los medios empleados para recolectar la información por la cual se puede llegar a explorar, describir y explicar hechos o fenómenos que definen un problema de investigación.

Para recolectar los datos de esta investigación se utilizó la encuesta. Méndez (2001), Señala “La encuesta permite el conocimiento de las motivaciones, las aptitudes y las opiniones de los individuos con relación a su objeto de investigación”.(p.155). Para aplicar la encuesta se elaboró un cuestionario. Balestrini (2002) afirma:

El cuestionario es considerado un medio de comunicación escrito y básico, entre el encuestador y el encuestado, facilita traducir los objetivos y variables de la investigación a través de una serie de preguntas muy particulares, previamente preparada de forma cuidadosa, susceptibles de analizarse con relación con el problema estudiado. (p.155).

En la presente investigación relacionada con proponer la WebQuest como herramienta informática para la creación de empresas en el área de administración en los estudiantes de la Escuela Técnica Robinsoniana Comercial “Alberto Adriani” (E.T.R.T “Alberto Adriani”), se diseñó un cuestionario como instrumento escala de estimación, la cual consiste según Hernández, Fernández y Baptista (2001), “...en un conjunto de ítemes presentados en forma de afirmaciones o juicios, ante los cuales se pide la reacción de los sujetos a los que se le administra” (p.263). Este recurso, cuenta con una serie de opciones de respuesta (Siempre, Casi siempre, Algunas veces, Casi nunca y Nunca), además, permite evidenciar los rasgos a evaluar en los docentes que sirven como muestra a la presente investigación.

Asimismo, para recolección de información necesaria se realizó una entrevista, Sabino (1986) la describe desde un punto de vista general como: “Una forma específica de interacción social. El investigador se sitúa frente al investigado y le formula las preguntas, a partir de cuyas respuestas habrán de surgir los datos de interés” (p. 139). La entrevista se desarrolla para este caso en un listado de preguntas relevantes para la investigación; esta lista de preguntas se basa en un cuestionario de tipo final abierto, según Sabino (1986) “Las preguntas de final abierto, llamadas simplemente abierto, proporcionan una variedad más amplia de respuestas pues ellas pueden ser expresadas libremente por el respondente”. (p. 145).

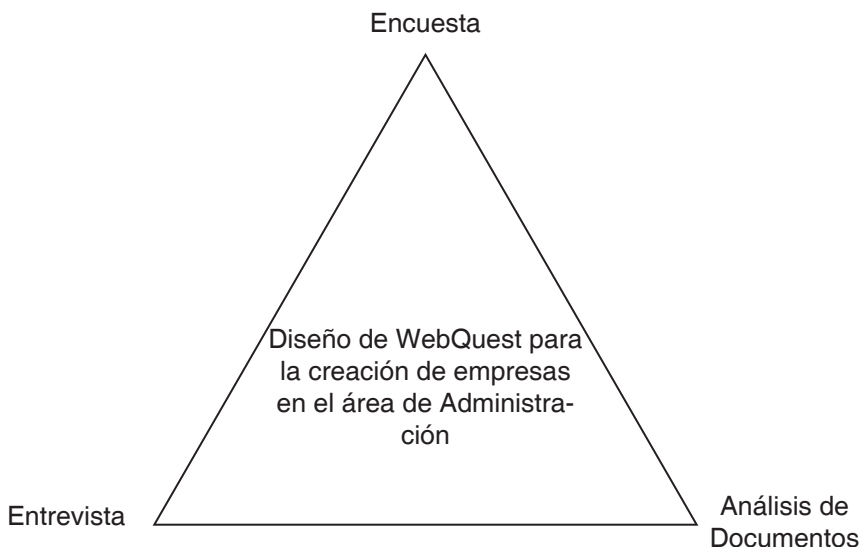
Por otra parte, para el diseño de la WebQuest se realizó una investigación de documentos y páginas web para la creación de empresas, esta actividad investigativa se lleva a cabo para obtener un punto de referencia de las páginas web de la situación que se investiga y los resultados que se hayan obtenido con la aplicación de los instrumentos seleccionados para tal fin; así la investigación de los recursos de los sitios Web que se han localizado para ayudarle al estudiante a completar la tarea. Estos son seleccionados previamente para

que el estudiante pueda enfocar su atención en el tema en lugar de navegar a la deriva. Blanco (2007), expresa “el análisis de documentos es una actividad que consiste en examinar los documentos escritos que se crean a partir de la actividad que se realiza en una organización.” (p. 72).

Triangulación en la Investigación

La investigación presenta tres (03) técnicas de recolección de información: el cuestionario, entrevista y análisis de documentos. Tomando como modalidad de triangulación; en donde para Denzin (1979), la triangulación se puede definir como la combinación de metodologías en el estudio de un mismo fenómeno. Para Kemmis (1981) consiste en un control cruzado entre diferentes fuentes de datos: personas, instrumentos, documentos o combinación de estos” (p.81), citados en Pérez (2000). destacan la utilización de una gran variedad de fuentes de datos en un estudio (p.70). De este modo, la triangulación en esta investigación se puede representar en la figura 2 y 3 de la siguiente manera:

Figura N° 2. Triangulación de Datos



La investigación aborda tres fuentes de datos bien diferenciados, como un lado resulta el proceso de la entrevista para recabar los datos administrativos de la Escuela Técnica Robinsoniana Comercial “Alberto Adriani” (E.T.R.T “Alberto Adriani”), para posteriormente aplicar el cuestionario a los docentes

pertinentes que pueden utilizar la herramienta, la información recabada en los cuestionarios y entrevista aplicados al personal serán analizados. Finalmente realizar la revisión de documentos necesarios y páginas web para la creación empresas.

Análisis e interpretación de los resultados

El propósito del análisis de los resultados es resumir las observaciones llevadas a cabo de forma tal que proporcionen respuestas a las interrogantes de investigación. El análisis implica el establecimiento de categorías, la ordenación y manipulación de los datos para resumirlos y posteriormente establecer la relación existente entre ellos y poder sacar algunos resultados en función de las interrogantes de la investigación.

Este proceso tiene como fin último, el de reducir los datos de una manera comprensible, para poder interpretarlos, y poner a prueba algunas relaciones de los problemas estudiados.

Estrategias establecidas en los programas de la Escuela Técnica Robinsoniana Comercial “Alberto Adriani” de la creación de empresas

En el Cuadro N° 1 se puede observar como los docentes que dictan estas asignaturas se dividen en diferentes programas, contenidos, estrategias, y además tienen el fin de formar un proyecto y competencias, en las cuales se limitan al uso de las técnicas tradicionales como las que se reflejan el cuadro. Este tipo de estrategias son utilizadas comúnmente por los docentes, debido al contenido de la misma, Sin embargo, es conveniente utilizar otras estrategias o herramientas para la enseñanza, y responder con ingenio e imaginación a los retos en las innovaciones tecnológicas, que si bien estas estrategias son productivas contribuyen a dejar a un lado la rutina y que los estudiantes se sientan más motivados y así alcanzar aprendizajes significativos y mejorar el quehacer educativo para la preparación de una vida profesional o de incorporación al mercado de trabajo, en función de aptitudes, intereses, habilidades, destrezas y otros determinantes.

En la recolección de información que se obtuvo, se puede inferir que para los docentes de diferente áreas, es muy importante el uso de la tecnologías de información y comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, debido a que son consecuencias de grandes transformaciones de la sociedad, y que obliga a realizar adaptaciones a los cambios de cómo impartir una clase; ya que los alumnos se adaptan con facilidad a las herramientas tecnológicas,

Cuadro N° 1

PROGRAMACION	CONTENIDO	ESTRATEGIAS
Nociones Generales del Derecho	Registro Civil	Uso del Pizarrón
	Organización del registro	Mapa Conceptual Debate
Legislación Laboral y Mercantil	Sociedad Mercantil	
	Sociedades Civiles	Uso del Pizarrón
	Clasificación y constitución	Mapa conceptual
	Registro Comercio	Taller
Teoría General del Seguro	Ley del Seguro Social	Uso del Pizarrón
	Reformas actuales de la ley	Análisis individual
Administración y Control de Oficina	Proyecto Empresarial Con la Funciones Administrativas	Análisis de Producción
	Proyecto de Mención	Uso de laminas
Informática	Tecnología de información y comunicación	Definición de conceptos
		Creación de instrumentos Practicas diseñadas
D.T.E. Formación Técnica II	Redacción comercial	Uso del Pizarrón
		Lluvias de Ideas
		Juego didáctico
		Uso de laminas

Fuente: Programas de la Escuela Técnica Robinsoniana Comercial "Alberto Adriani"

permitiéndoles habituarse a la realidad del entorno que serán necesaria para inserción al campo laboral, se ven la necesidad de introducir nuevas herramientas como es el caso la WebQuest, como un recurso de apoyo al docente y la importancia de utilizar un recurso tan relevante como es internet.

Por parte del personal administrativo entrevistado, indicaban que era para informática aplicada, pero después de explicar las funciones de la WebQuest como herramienta para el proceso educativo en este caso aplicado para la

Análisis de los Ítems del cuestionario aplicado

N°	Ítem	Siempre		Casi Siempre		Algunas Veces		Casi Nunca		Nunca	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
1	¿Cree que las tecnologías de información y comunicación (TIC) son importantes en el proceso educativo?	3	75	1	25	0	0	0	0	0	0
2	¿Utiliza las tecnologías de información y comunicación (TIC) en su práctica pedagógica diaria?	2	50	2	50	0	0	0	0	0	0
3	¿Tiene dominio en el uso de la tecnología, en cuanto al manejo de Páginas Web?	3	75	1	25	0	0	0	0	0	0
4	¿Muestra habilidad para la orientación de los estudiantes en el uso de Internet?	4	100	0	0	0	0	0	0	0	0
5	¿Su planificación se adapta a las innovaciones educativas?	3	75	1	25	0	0	0	0	0	0
6	¿Utiliza frecuentemente las nuevas estrategias que posibiliten el aprendizaje tecnológico?	3	75	1	25	0	0	0	0	0	0
7	¿Usa la herramienta informática Webquest como recurso de enseñanza?	0	0	2	50	1	25	1	25	0	0
8	¿Cree que la Webquest puede canalizar las debilidades y fortalezas de los estudiantes en las diversas áreas de aprendizaje?	2	50	1	25	1	25	0	0	0	0
9	¿Reconoce el potencial de la WebQuest como instrumento de aprendizaje significativo?	2	50	1	25	1	25	0	0	0	0
10	¿Tiene conocimiento de cómo buscar las normas y leyes en la internet?	2	50	1	25	1	25	0	0	0	0
11	¿Está dispuesto (a) a participar en programas relacionados con el uso de las tecnologías de información y comunicación (TIC) a través de las WebQuest para aplicarlos como herramientas de enseñanza?	3	75	1	25	0	0	0	0	0	0
12	El uso de la WebQuest es oportuno para el mejoramiento de los diversos aprendizajes para la creación de las empresas	2	50	1	25	1	25	0	0	0	0

creación de empresas, se mostraban muy interesados sobre de todo por contar con una lista de recursos indicados por el profesor, en donde buscar una información guiada en la web, aunque la mayoría conocía el término y han visto ejemplos en otras áreas, se mostraron de acuerdo con que sería oportuno utilizar la web para buscar información en el área legal, se les indicó a los investigadores que podía ser utilizados como proyecto en el área de administración, en las materias indicadas.

Actualmente la institución; cuenta con laboratorios de informática y con página web (<http://www.etrcaibertoadriani.com.ve/>) que da información básica de la escuela, donde sin ningún problema se puede implementar la herramienta, ya que cuenta con el servicio y equipos requeridos, incluso, describen un laboratorio más reciente que tiene los equipos con mayor capacidad. Aunque ya los costos de manteniendo y actualizaciones no están dentro del presupuesto y eso sería una limitante.

Conclusiones

El problema investigado en el contexto de la Escuela Técnica Robinsoniana Comercial “Alberto Adriani” (E.T.R.T “Alberto Adriani”), ubicado en el Municipio San Cristóbal, Estado Táchira, hace referencia a que los alumnos no están preparados en el área teórico-práctico por lo que en muchas veces la materia resulta complicada y aburrida, por la falta de estrategias pedagógicas innovadoras y adaptadas a las necesidades e intereses de los estudiantes y a las exigencias actuales, convirtiéndose en un debilidad. Asimismo, ésta área les resulta complicada y aburrida, muchas veces por la falta de estrategias pedagógicas innovadoras y adaptadas a las necesidades e intereses de los estudiantes y a las exigencias actuales.

Por ello, se abordó dicho problema a través del uso de la WebQuest en la meta de construir herramientas tecnológicas que despierten el interés de los estudiantes por el aprendizaje de la administración dirigidas a una institución educativa, donde también se requiere que los docentes den respuesta a la necesidad de incluir a las TIC’S como eje integrador en la Educación Secundaria para establecer una marcha paralela con las innovaciones educativas y los requerimientos actuales.

Desde este punto de vista, la situación estudiada encuentra soporte teórico en los estudios previos realizados que coinciden en afirmar que el diseño de los programas con ayuda de Internet, contribuyen a superar las debilidades docentes para la utilización de este recurso en su labor educativa. Igualmente, en estos estudios se propone el uso de una herramienta computacional para la enseñanza de la administración y contabilidad, donde se demuestra que por medio de las Tecnologías de Información y Comunicación se puede apoyar el proceso de aprendizaje, porque permite la creación de diversas estrategias; lo cual se relaciona directamente con el fin que se persigue, en el que se propone la WebQuest como herramienta informática para la enseñanza, con tareas, actividades y páginas para investigar, que resultan atractivas para los estudiantes, facilitándoles el aprendizaje de un área de la administración que en la mayoría de los casos les resulta aburrida y teórica.

En lo que respecta a los resultados obtenidos en la investigación, se destaca que los docentes tienen una gran disposición en cuanto la propuesta mencionada de la WebQuest, como lo demuestran los altos porcentajes de respuestas en las opciones afirmativas, tales como: siempre, casi siempre y algunas veces, además se desprende que la mayoría de la muestra de la investigación considera que la WebQuest es una herramienta computacional

que puede favorecer el proceso de adaptación de los estudiantes, con sus potencialidades, como canalizar debilidades, fortalezas y promover el aprendizaje significativo, además los mismos están dispuestos a recibir todo el adiestramiento necesario para adaptarse a este tipo de trabajo tecnológico en pro de la mejora de los procesos antes mencionados con los estudiantes de la institución en estudio.

Ante lo expuesto, la propuesta planteada cubre en su totalidad a la problemática descrita, atendiendo las sugerencias brindadas por los autores consultados y a la información obtenida de la población a la que se le realizó el estudio, debido a que la WebQuest resulta de gran valor pedagógico, puesto que a través de ella se puede tratar todo tipo de tema; de forma sencilla y certera por medio del uso de los recursos informáticos y las diferentes estrategias metodológicas que se desarrollan diariamente en las aulas de clase, además de poder innovar y facilitar el aprendizaje; como en el caso de la creación de empresas, para de esta manera lograr una verdadera educación integral y un aprendizaje significativo en los estudiantes a quienes van dirigidas estas estrategias informáticas y pedagógicas además de contar con conocimientos básicos adaptados a la realidad.

Por tal motivo, a través de la WebQuest se desarrollan actividades de aprendizaje realizadas con recursos preseleccionados por el docente que se encuentran en la Red (Internet), permitiendo que los estudiantes al acceder a estas fuentes, analicen información mejorando su comprensión sobre temas de tareas asignadas y fortaleciendo la creatividad del docente, quien de acuerdo con su intelecto podrá modificar las actividades propuestas, acercándose en cada cambio al éxito del aprendizaje.

Notas

- * Marilyn Zambrano. marilynviviana@hotmail.com. Profesora Agregado. Jefa de Departamento de Ciencias, Universidad de Los Andes – Táchira. Venezuela.
- ** Francia Pérez. fcpv418@hotmail.com Licenciada en Administración. Universidad de Los Andes
- *** Valeska Villamizar. vvillamizar@gmail.com. Ingeniero. Universidad Nacional Experimental del Táchira.

Referencias bibliográficas

- ADELL, J. (2004). Internet en el aula: Las WebQuest. En Edutec. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 17, Marzo 04. Disponible en http://www.uib.es/depart/gte/edutec-e/revelec17/adell_16a.htm
- AUSUBEL, D. (1976). *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo*. Ediciones Trillas.
- BALESTRINI, M. (2002). *Cómo se elabora el proyecto de investigación*. Caracas: BL consultores y asociados, servicio editorial.
- BAVARESCO, P. (2003). *Proceso Metodológico en la Investigación*. Fondo Editorial de la Universidad del Zulia. 3ª Edición. Maracaibo. Venezuela.
- BLANCO, R. Y MESSINA, G. (2007). *Estado del arte sobre las innovaciones educativas en América Latina*. Bogotá, Colombia, Convenio Andrés Bello
- BERTALANFFY, L. (1998) *Teoría General de los Sistemas*. Fondo de Cultura Económica: México.
- CABERO, J. (2005). Reflexiones sobre los nuevos escenarios tecnológicos y los nuevos modelos de formación que generan, en TEJADA, J. y otros (coords): *IV Congreso de Formación para el trabajo. Nuevos escenarios de trabajo y nuevos retos en la formación*. Ediciones Tornapunta: Madrid.
- CANDIDUS. (2000). *La Revista Educativa para el Debate y la Transformación*. Edición Aniversario. Año 1- N° 10-Junio / Julio.
- CENTRO DE TRANSFERENCIA TECNOLÓGICA EN INFORMÁTICA Y COMUNICACIONES CETTICO (2000). *Enciclopedia de Informática y Computación*. Madrid
- CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA. (1999) Gaceta Oficial N° 36.860 (Extraordinario). Diciembre 30, (1999) Decreto 825 del 22- 05-2000. Presidencia de la República Bolivariana de Venezuela.
- DECRETO N° 825 (2000). Publicado el 10 de mayo de 2000 según Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela N° 36.955 de la misma fecha. Caracas.
- DELGADO, J. (1999). *Internet: cómo iniciarse*. Universidad Cooperativa: Caracas
- DÍAZ, A. (2000). *Ciencias de la Educación*. Caracas: Editorial Escolar.
- DISEÑO CURRICULAR DEL SISTEMA EDUCATIVO BOLIVARIANO. (2007) Caracas: Edición Fundación Centro Nacional para el Mejoramiento de la Enseñanza de la Ciencia, CENAMEC.
- DODGE, B. (1999). *La computadora en la educación*. www.horizonte.com.ar. San Juan: Ed. Publicaciones Portorriqueñas.
- FUNDABIT (2006). *Orientaciones para la elaboración de recursos didácticos apoyados en las TIC*. Noviembre, 2005. Versión 2. Ministerio de Educación y Deportes (MED): Venezuela.
- GAGNÉ, R. (1993). *Diseño de la enseñanza para un aprendizaje eficaz*. México: McGraw-Hill Interamericana.
- GALLEGU, S. (2002) *Planeamiento del Proceso de Enseñanza-Aprendizaje*. Buenos Aires: Ediciones Marymar S.A.

- GARCÍA, J., Y CASANUEVA, C. (2000). *Prácticas de la Gestión Empresarial*, de Rocha, Mc Graw Hill,
- GÓMEZ, M. (2006). *Introducción a la metodología de la investigación científica*. Argentina: Editorial Brujas.
- HERNÁNDEZ S., FERNÁNDEZ. Y BAPTISTA. (2001). *Metodología de la Investigación*. México: McGraw-Hill Editores.
- LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN. (2009) fue publicada en Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela N° 5.929 de carácter extraordinario en fecha 15 de Agosto de 2009. en Caracas,
- LANDEU, R. (2007:81). *Elaboración de trabajos de investigación*. Caracas: Editorial Alfa
- LEY DE REFORMA DE LA LEY ORGÁNICA DE CIENCIA, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN. (2010). Publicada el 16 de Diciembre del 2010 según Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela N° 39.575 de la misma fecha. Caracas.
- MANUAL DE TESIS DOCTORALES Y TRABAJOS DE GRADO DE LA UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR (2007)
- MARCH, T. (1997). "The WebQuest Design Process" revisada 1 Marzo 2012. pag.web <http://www.ozline.com/webquests/design.html>
- MARÍN, A. (2008). *Diseño en línea de un programa de Internet Educativa dirigido a los docentes de la Escuela Bolivariana Los Taques, Municipio Los Taques, Estado Falcón*. Especialidad en Telemática e Informática en Educación a Distancia. Universidad Nacional Abierta, Centro Local Metropolitano, Caracas.
- MÉNDEZ, C. (2001). *Metodología. Diseño y desarrollo del proceso de investigación*. (3a. ed.). Colombia: Mc Graw-Hill.
- ORANTES, D. (1999). *Los Procesos Cognitivos*. Caracas.
- PÉREZ, G. (2000). *Investigación cualitativa. Retos e interrogantes*. Madrid. España. Editorial La Muralla, S.A.
- PIAGET, J. Y TURRIEL. (1975). *La Equilibración de las Estructuras Cognitivas*. Madrid: Morata.
- RAMÍREZ y MONZÓN. (S/A). *Nuevos recursos didácticos para la enseñanza de la geografía: las webquest*. Instituto y Departamento de Geografía, Facultad de Humanidades. Universidad Nacional del Nordeste. Argentina. Rodríguez, G; Gil, J. y García, E. (1999). *Metodología de la investigación cualitativa*. España: Algive.
- ROMERO, R. (2005). *Marketing*. Editora Palmir
- SABINO, C. (1986). *El proceso de investigación*. Caracas: Editorial PANAPO
- SARMIENTO, M. (2006). *Webquest, una herramienta en la investigación para las búsquedas guiadas y las búsquedas asistidas*. Maracay: Universidad Pedagógica Experimental Libertador.
- VYGOTSKY, L. (1979). *El desarrollo de los Procesos Psicológicos y Sociales Superiores*. Barcelona: Crítica.