

# ENTORNO VIRTUAL EN LA PLATAFORMA MOODLE COMO RECURSO PARA LA ENSEÑANZA DE LA CONTABILIDAD

## VIRTUAL ENVIRONMENT IN THE MOODLE PLATFORM AS A RESOURCE FOR THE TEACHING OF ACCOUNTING

**Katihuska Alvarez Santiago**

Instituto de Mejoramiento Profesional del Magisterio.  
Universidad Pedagógica Experimental Libertador. UPEL/IMPM.  
Mérida-5101-Venezuela; Email: katandjhei@gmail.com

**Recibido:** 01-02-2023

**Aceptado:** 14-05-2023

### RESUMEN

El objetivo fundamental de la investigación, estuvo orientado en construir un entorno virtual para el complemento de la enseñanza de la Contabilidad en cuarto año de Educación Media Técnica, con la finalidad ofrecer un recurso de apoyo que permita al docente desarrollar contenidos específicos a distancia, a través de la plataforma Moodle, como acompañantes productivos en la Educación Media Técnica. La metodología a aplicar tuvo un enfoque cuantitativo siguiendo los pasos de la modalidad de proyecto especial. Como muestra se tomó el total de la población de 5 docentes y 30 estudiantes. El instrumento a aplicar fue el cuestionario estructurado bajo una escala tipo Likert. La validez del instrumento se determinó por juicio de expertos y el coeficiente de proporción de rango dando un valor de 0.80 para docentes y 0,79 para los estudiantes. La confiabilidad por prueba piloto y el coeficiente de alfa de cronbach obteniendo 0,986 en los docentes y 0,985 los estudiantes, reflejando alto grado de confiabilidad. Los resultados de los instrumentos aplicados reflejan que los docentes no implementan ningún recurso virtual para la enseñanza de la contabilidad, se centran en sólo enviar ejercicios o guía por correo sin promover la interacción y el conectivismo de los recursos de la web. En este sentido, el diagnóstico permitió cimentar la propuesta según las necesidades detectadas y servir de base al resultado tangible de un entorno virtual bajo el diseño Instruccional ADDIE, con cinco (5) módulos estructurados en la metodología PACIE. Se concluye con el estudio la imperiosa necesidad de estar a la vanguardia de recursos innovadores que verdaderamente atienda a los estudiantes del milenio.

**Palabras Claves:** Entornos Virtuales, Enseñanza, contabilidad, Educación Media Técnica.

**Katihuska Alvarez Santiago :** Licenciada en contaduría pública egresada de la Universidad de los Andes. Magister en Innovación Educativa egresada del Instituto de Mejoramiento Profesional del Magisterio (IMPM-UPEL).  
Email: katandjhei@gmail.com

## VIRTUAL ENVIRONMENT IN THE MOODLE PLATFORM AS A RESOURCE FOR THE TEACHING OF ACCOUNTING

### ABSTRACT

The fundamental objective of the research was oriented to build a virtual environment to complement the teaching of Accounting in the fourth year of Technical Secondary Education, with the purpose of offering a support resource that allows the teacher to develop specific contents at a distance, at through the Moodle platform, as productive companions in Technical Media Education. The methodology to be applied had a quantitative approach following the steps of the special project modality. As a sample, the total population of 5 teachers and 30 students was taken. The instrument to be applied was the questionnaire structured under a Likert-type scale. The validity of the instrument was determined by expert judgment and the rank proportion coefficient giving a value of 0.80 for teachers and 0.79 for students. The reliability by pilot test and the Cronbach's alpha coefficient obtaining 0.986 in the teachers and 0.985 in the students, reflecting a high degree of reliability. The results of the applied instruments reflect that teachers do not implement any virtual resource for teaching accounting, they focus on only sending exercises or guides by mail without promoting interaction and connectivism of web resources. Diagnosis that allowed the foundation of the proposal according to the detected needs Which consisted of a tangible result of a virtual environment under the ADDIE Instructional design, with five (5) modules structured in the PACIE methodology. The study concludes with the urgent need to be at the forefront of innovative resources that truly serve millennial students.

**Keywords:** Virtual Environments, Teaching, Accounting, Technical Media Education.

**Katihuska Alvarez Santiago :** Licenciada en contaduría pública egresada de la Universidad de los Andes. Magister en Innovación Educativa egresada del Instituto de Mejoramiento Profesional del Magisterio (IMPM-UPEL).  
Email: katandjhei@gmail.com

## Introducción

El auge de las tecnologías en el mundo ha modificado el paradigma educativo, la llamada revolución informática ha permitido fusionar los beneficios que esta aporta a la praxis educativa, creando modelos que le permiten al docente enseñar a través de los medios digitales. Las tecnologías de la información y comunicación (TIC) se convierten en un recurso útil en el ámbito pedagógico y han tomado espacio, con el fin de estimular el crecimiento educativo. Dentro de los recursos generados por las TIC, los entornos virtuales nacen por la necesidad de crear nuevos modelos, tendencias y estrategias que permitan al docente ser más eficaz, a su vez, más exitoso en el proceso de enseñanza.

En efecto, los entornos virtuales tienen la capacidad de responder al contexto de quien lo manipula y cobran especial relevancia cuando estos incluyen contenidos definidos en el proceso de enseñanza, obteniendo de ellos un aprendizaje significativo. En este contexto, la contabilidad es parte de los aspectos administrativos, que corresponden a la realidad del mundo. Usando un entorno virtual como recurso de enseñanza le permite al docente orientar la respuesta apropiada, como parte de las estructuras que conforman el conocimiento de la contabilidad.

Para los docentes de Educación Media Técnica de la Escuela Técnica Comercial (E.T.C.); es requerido un rediseño en la didáctica para el aprendizaje de la contabilidad debido a que estos sistemas de enseñanza a través de los recursos virtuales son propios hoy día en el campo educativo, y posibilita que los docentes tengan una mayor diversificación en las estrategias que acompañen cada contenido que median.

En tal sentido, se busca a través del entorno virtual generar cambios significativos, mejorando el proceso de enseñanza con recursos de comunicación sincrónico y asincrónico, a fin de poder interactuar, argumentar, discutir y refutar ideas, que generen su propio aprendizaje. El uso de los entornos virtuales en la educación media técnica, hace necesario que el

docente se apropie de este recurso, para la enseñanza de la contabilidad, y así, facilitar la comprensión de la asignatura.

## Desarrollo

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), han incorporado muchos cambios en el estilo de vida de la población en general (multimedia, ciberespacio, conectividad entre otros), generando beneficios a todos quienes hacen uso de la tecnología, tales como: comunicaciones a distancia, videoconferencias, video llamadas y demás avances; fomentando un vínculo de comunicación entre las personas, adaptando así como diversificando cada día más el uso de las TIC dando paso a una sociedad digital soportada sobre la base del desarrollo de las telecomunicaciones.

Actualmente las TIC, han generado nuevos espacios educativos, en los cuales se ha hecho con mayor facilidad el proceso de enseñanza. La incorporación de recursos tecnológicos como las aulas y entornos virtuales ha logrado estimular el aprendizaje, impulsando la construcción de conocimiento en los estudiantes a través de nuevas vías con la implementación de las herramientas tecnológicas, en de mencionar que:

Se trata, con ello, de propiciar la creación de "nuevos entornos de enseñanza y aprendizaje", para cambiar los papeles tradicionales de profesorado y estudiantes, haciendo de las TIC no sólo un recurso didáctico más, sino un instrumento valioso para la formación de los mismo.<sup>1</sup>

En consecuencia, las nuevas tecnologías seden sus espacios a modelos educativos innovadores, debido a que las TIC representan un recurso alternativo tanto en los docentes como en los estudiantes, dado que se pueden crear espacios para renovar, automatizar y promover la producción creativa de los aprendizajes en los estudiantes, en tal sentido se refiere que los entornos virtuales "son los escenarios del espacio para enseñar al estudiante a acceder, apropiar y procesar información así como para desarrollar competencias profesionales".<sup>2</sup> Asimismo, los entornos virtuales de enseñanza brindan

herramientas de apoyo para facilitar el acceso a la información y a los espacios organizados y creados por los docentes.

Por consiguiente, los entornos virtuales actualmente, son un recurso necesario para el proceso de enseñanza, han de implementarse en las instituciones de educación media técnica permitiendo reforzar la creación de contenidos para obtener una enseñanza interactiva que contribuya con el aprendizaje significativo de los estudiantes de este nivel escolar.

Este tipo de enseñanza dada a través de los entornos o áreas virtuales, se convierten en un recurso de ayuda para los docentes al momento de mediar sus clases, ya que los estudiantes tienen conocimientos previos del tema correspondiente, esto atendiendo la afirmación que indica que “el entorno se construye a partir de la interacción con los objetos de aprendizaje, con los recursos, así como con las personas que se comunican de manera sincrónica y asincrónica para establecer relaciones, tales como; estudiante-maestro, estudiante-estudiante de otras culturas”.<sup>3</sup>

Por tanto, los docentes, deben ir integrando las nuevas tecnologías a la educación tradicional, para obtener un sistema educativo eficaz, con recursos para fortalecer la enseñanza. El docente, es quien debe promover las herramientas garantes de un trabajo de calidad, dentro o fuera de la institución; para lo cual, se deben construir espacios innovadores, en virtud que los docentes puedan transformar la pedagogía existente, con nuevos métodos y estrategias para la enseñanza, que favorezca un ambiente adecuado para la discusión entre los estudiantes.

En otras palabras, la innovación en las formas de enseñar, es importante según la actitud que tenga el docente, el estudiante fortalecerá sus capacidades, aptitudes y destrezas, por ello, los entornos virtuales son recursos necesarios para la enseñanza, pues permite de manera efectiva la resolución de problemas. Es relevante señalar que, al utilizar procedimientos no tradicionales, se crea un impacto en la práctica educativa,

debido a los conocimientos se obtienen de forma interactiva muy vinculada con el aprendizaje significativo y el aprender a aprender.

Así mismo, el entorno virtual se convierte así en un portal innovador, generando herramientas útiles para mejorar la calidad de la enseñanza; asociado a ello se asume la innovación como “conjunto de ideas, procesos y estrategias, más o menos sistematizados, mediante los cuales se trata de introducir y provocar cambios en las prácticas educativas vigentes”.<sup>4</sup> Los procesos y estrategias renovadoras en la educación producen cambios que afectan de alguna manera a los estudiantes y generan un cambio del modelo rutinario en sistemas tecnificados de la enseñanza en el que se obtienen mejores resultados, esta modalidad puede ser utilizada en cualquier área de enseñanza sin importar el contenido educativo a promover.

Por consiguiente, al utilizar estos recursos, los educadores transforman el proceso de enseñanza a partir de la interacción didáctica en la web, dejando a un lado las limitaciones de espacio físico, promoviendo así prácticas novedosas, teniendo en cuenta que un entorno virtual de aprendizaje “es un espacio educativo alojado en la web, conformado por un conjunto de herramientas informáticas que posibilitan la interacción didáctica”.<sup>5</sup> Los mismos se convierten en ambientes útiles para el desarrollo de una clase, con distintas actividades, basado en una nueva presentación de contenidos, incorporando un nuevo esquema de enseñanza estratégica.

En este contexto, es importante considerar el entorno virtual como un recurso didáctico en la enseñanza de la contabilidad, al permitir comprender los fundamentos del funcionamiento del sistema de información contable de cualquier organización de forma interactiva y motivante, con énfasis en la afirmación de que los entornos virtuales permiten realizar los “cambios necesarios para ofrecer una educación actualizada y de calidad, que contribuya con el desarrollo de las potencialidades individuales y colectivas de los educandos y a su vez fomente el interés

y motivación de todos los estudiantes”.<sup>6</sup> De esta forma, redimensionar la enseñanza y garantizar se pueda valorar la importancia de la información contable para la toma de decisiones del control patrimonial al conocer las normas contables primarias, aunado a advertir el desarrollo del proceso contable y su culminación como hecho generador de informes contables.

En este orden de ideas, la enseñanza de la contabilidad debe tener una idoneidad que permita tener conocimiento interpretativo, de manera que el estudiante se sienta en la capacidad de afrontar retos tan necesarios en esta sociedad. Portal motivo, la aplicación didáctica de la contabilidad, busca impartir un conocimiento numérico preponderante, el cual será un punto de apoyo para que el estudiante reflexione sobre los recursos financieros de los cuales dispone y este en constante indagación con miras de obtener un desarrollo del pensamiento real, a través de una adecuada visión crítica.

Asimismo, se encuentran diversos autores resaltan el desfase que “presenta la enseñanza actualmente en atención a los métodos de enseñanza y las capacidades que presentan los escolares nativos digitales, puesto que, los docentes estas basando su proceso educativo en recursos desactualizados”;<sup>7</sup> de igual forma se destacan afirmaciones puntuales que “en la actualidad la educación está en desfase con las características tecnológicas de los estudiantes, el maestro usa recursos muy alejados a las capacidades del adolescente actual”.<sup>8</sup> En otras palabras, los docentes no responden a las exigencias que tiene el estudiante de vanguardia en materia de uso de recursos tecnológicos, que limitan el proceso de enseñanza y por ende no favorecen el aprendizaje.

En esta perspectiva, se destacan que aseguran que en la actualidad los docentes “centra su enseñanza en esquemas rutinarios y fuera del contexto tecnológico”.<sup>9</sup> Dicha afirmación, deja en entre dicho las deficiencias que presenta la enseñanza docente al centrar su praxis en acciones y actividades de dictado y copia de textos sin incorporar medios innovadores que

se apoyen en el abanico de opciones que presentan las TIC en este caso, los entornos virtuales que por su particularidad genera un proceso interactivo y que genera un clima de enseñanza de vanguardia.

Aunada a estas afirmaciones, que señalan las incongruencias que se llevan a cabo en los escenarios escolares en el proceso de enseñanza, también es perentorio recordar que el sistema tradicional de enseñanza:

Ha estado marcado por una metodología basada en la exposición oral de los conocimientos, en el que el estudiante no se convierte en protagonista de su propio proceso de aprendizaje, provocando en sí mismo poca motivación para el aprendizaje y siendo el docente un espectador en su enseñanza.<sup>10</sup>

Describe la afirmación, la realidad que por años se ha desarrollado en las instituciones educativas, donde los docentes centran su acción de enseñanza en clases catedráticas, marginando al estudiante a ser aprendiz pasivo, e instaurando ambientes poco estimulantes para una interacción más productiva y que beneficie al escolar, más aún si se apoya en recursos como los entornos virtuales poniéndose a la par con las nuevas competencias en materia tecnológica.

En tal sentido, urge la necesidad de innovar la enseñanza con apoyo de los recursos de vanguardia, que den respuesta a las capacidades que presenta el estudiante contemporáneo, dicho innovación parte de los profesores puesto que no surgen espontáneamente, así se destaca que “las innovaciones educativas no se generan espontáneamente, no se abren paso por sí solas, son promovidas y llevadas a término por grupos concretos o equipos de profesores”.<sup>11</sup>

Si los docentes no son capaces de instaurar metodologías de vanguardia, se quedarán rezagados en comparación con las demandas del estudiante nativo, lo que se ve mucho en la actualidad y desvirtúa el proceso de enseñanza necesario en este milenio.



Cabe destacar en estudios realizados en fechas recientes en la ciudad de Mérida que describe la limitación presentada por los docentes a la hora de emplear recursos y medios tecnológicos, hecho confirmado por algunas afirmaciones que señalan:

El docente presenta carencia de habilidades y aptitudes en el uso de la tecnología, dificultad para adaptarse a innovaciones tecnológicas, resistencia al cambio, tendencia a continuar utilizándolos métodos tradicionales como clases magistrales, copiar en el pizarrón, que los estudiantes transcriban la información y solo sean receptores de esta sin tener la oportunidad de participar de manera activa en la consolidación de su aprendizaje.<sup>12</sup>

De acuerdo la expuesto en la cita anterior, los docentes presentan dificultad para incorporar la tecnología en sus actividades escolares, basan su enseñanza en dictar y copiar impidiendo se desarrollen otras capacidades a partir del incursionar en medios tecnológicos actuales y capaces de beneficiar en aprendizaje.

Esta situación es palpable en la Escuela Técnica Comercial Robinsoniana (E.T.C.) en estudio, en la cual la investigadora evidencia, previa observación del desempeño docente, que la enseñanza de la contabilidad es realizada a través de clases rutinarias y descontextualizadas del uso tecnológico, los estudiantes en contabilidad presentan poco rendimiento escolar, ya que ven constantemente clases teóricas repetidas sin ninguna modificación, aun cuando se ha actualizado las leyes contables, presenta también considerables inasistencia a clase y falta de motivación, aunado a que en la planificación de los contenidos curriculares se desconocen los intereses, necesidades y expectativas de los estudiantes.

Se considera que dicha problemática es motivada a las siguientes causas: Desmotivación por parte del docente de contabilidad para el desarrollo de clases innovadoras donde se incluya la herramienta tecnológica, así como también la falta de actualización en materia teórica en cuanto a reglamentos contables,

desconocimiento sobre la manipulación correcta de las herramientas tecnológicas, sobre los entornos virtuales y la resistencia al cambio para la inclusión de métodos tecnológicos que apoyen las estrategias de enseñanza utilizadas en el aula de clases, falta de motivación por parte del docente para actualizarse en materia contable, dicha información fue suministrada por los docentes del área de contabilidad de la E.T.C. de manera verbal.

Todas estas causas conllevan a las siguientes consecuencias: disminución en la comprensión sobre los temas contables por lo cual los estudiantes se encuentran inmersos en clases tradicionales, poco amenas y en contraparte ellos se encuentran sumergidos en un mundo evidentemente tecnológico permitiendo que exista desmotivación por parte del estudiante, para la adquisición del conocimiento en el área de contabilidad aumentando el bajo rendimiento estudiantil en dicha área.

Bajo estas premisas se fundamenta el objetivo de la investigación como la construcción de un entorno virtual en la plataforma Moodle como recurso didáctico para la enseñanza de la contabilidad de educación media técnica de cuarto año en la E.T.C. Robinsoniana en estudio. De igual manera los objetivos específicos quedaron determinados de la siguiente forma:

- ⊙ Demostrar la necesidad de implementación de un recurso de entorno virtual en la plataforma Moodle como herramienta de apoyo en el proceso de enseñanza de la contabilidad en cuarto año de educación media técnica.
- ⊙ Caracterizar los aspectos teóricos fundamentales para la enseñanza de la contabilidad a través de los entornos virtuales en la plataforma Moodle.
- ⊙ Establecer los elementos de un entorno virtual en la plataforma Moodle que permita la optimización en la enseñanza de la contabilidad en cuarto año de educación media técnica.
- ⊙ Elaborar un entorno virtual en la

plataforma Moodle para el complemento de la enseñanza de la contabilidad en cuarto año de educación media técnica.

### Fundamentación Teórica

Para dar sustento teórica a la investigación, fueron abordado diversos axiomas disciplinares, haciendo énfasis en lo concerniente a las diversas metodologías centradas en los recursos educativos digitales que direccionaran la incorporación de las tecnologías al hacer instruccional y que se describen en las páginas siguientes:

### Método ADDIE

La implantación de un modelo instruccional ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación), le permite al docente “construir un mejor recurso pedagógico a través de una serie de pasos y de la planificación adecuada, tomando en cuenta todos los elementos: estudiantes, objetivos a enseñar, contenidos, actividades, evaluación entre otros”.<sup>13</sup>

Además, permite el desarrollo de diversos materiales que contengan lo necesario para el aprendizaje, en efecto, este modelo instruccional organiza la acción docente y permite maximizar la comprensión de contenidos, mediante un uso y aplicación de la información, establecidas a través de estructuras sistemáticas, metodológicas y pedagógicas, en tal sentido nos señala que:

Cada componente de la instrucción es gobernado por resultados de aprendizaje, los cuales han sido determinados después de pasar por un análisis de las necesidades del estudiante. Estas fases algunas veces se traslapan y pueden estar interrelacionadas. Por lo tanto, proveen una guía dinámica y flexible para el desarrollo efectivo y eficiente de la instrucción.<sup>14</sup>

Es importante tener en cuenta que la planificación de actividades de los entornos virtuales deben basarse en un diseño instruccional que tiene por finalidad obtener un producto didáctico e interactivo, que comienza identificando las metas instruccionales y termina con la evaluación

sumativa. La aplicación de este modelo es común en los entornos virtuales en vista que se pueden adaptar a cualquier ambiente educativo.

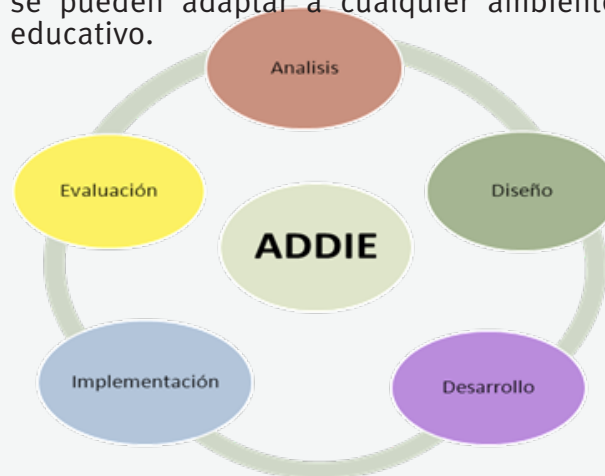


Figura.1. Modelo ADDIE. Fuente: Álvarez (2019).

Este modelo presentado en la figura 1, es un esquema teórico sencillo que sirve para contemplar con detenimiento las fases de cualquier tipo de actividad de formación o diseño de material. El mismo se puede interpretar como un bosquejo de trabajo aplicable al diseño de cursos virtuales.

Sin embargo, también puede ayudar a sistematizar el diseño de materiales, especialmente para el contexto de los entornos virtuales; representa una guía descriptiva para la construcción de herramientas de formación y apoyo gracias al desarrollo de sus cinco fases que proceden de las iniciales de cada una de ellas en inglés:

#### Fase de Análisis

Aclara los problemas instruccionales y objetivos, e identifica el entorno de aprendizaje y los conocimientos y habilidades existentes de los estudiantes, es especial los existente en la enseñanza de la contabilidad del escenario abordado.

#### Fase de Diseño

Trata sobre los objetivos de aprendizaje, instrumentos de valoración, ejercicios, contenido, materia de análisis, planificación

de las lecciones y selección de los medios de comunicación en virtud de poder dar orden sistemático a la enseñanza de la contabilidad. La fase de diseño debe ser sistemática y concreta.

### **Fase de Implementación**

Desarrolla procedimientos para los facilitadores y estudiantes. Los facilitadores cubren el currículum del curso, implícitos en el currículum de Educación Media técnica del área de formación Contabilidad, lo cual cimienta los resultados de aprendizaje, método de entrega, y procedimientos de prueba. La preparación para estudiantes incluye entrenarlos en las nuevas herramientas (software o hardware) e inscripción estudiantil. La implementación incluye evaluación del diseño.

### **Fase de Evaluación**

Consta de dos aspectos: formativa y sumativa. La evaluación formativa está presente en cada etapa del proceso ADDIE, mientras que la evaluación sumativa está conducida en la finalización de los programas de instrucción o productos, es especial para poder dar cuenta del aprendizaje de la contabilidad como base de la formación de los egresados en esta especialidad.

### **Gestores de Contenidos**

Los mismos están concebidos como plataformas con gran variedad de recursos que le permiten tener un amplio alcance pedagógico, útil en el sistema educativo, definidos como:

Un sistema de gestión de contenidos, Content Management System: se trata generalmente de un conjunto de herramientas, apoyado habitualmente por una base de datos, y que consisten en una serie de programas en un servidor web, y, opcionalmente, una serie de programas cliente que te permitan acceder fácilmente a esos programas en el servidor.<sup>15</sup>

Gracias a estos sistemas los docentes pueden gestionar herramientas de forma sencilla y cómoda para diseñar diversos

contenidos educativos, alojándolos en un entorno virtual dinámico, que permita actualizaciones periódicas (wiki, foro, cuestionarios, entre otros) y donde cada una de ellas cumple función determinada, donde pueden trabajar uno o más participantes.

Para la realización de esta propuesta se utilizaron diferentes gestores de contenidos como: wikis, foros, cuestionarios, talleres, glosarios y evaluación en línea;<sup>15</sup> a los cuales se conceptualizan:

**Wiki:** son una herramienta de manejo de términos que permite al estudiante participar activamente en la red.

**Foro:** son otra herramienta que le permite al estudiante participar de forma abierta, su función es para intercambiar conocimiento, información, conversar, entre otras.

**Cuestionario:** son herramientas que permite al estudiante gestionar una serie de información clasificada en común.

**Taller:** Es una actividad de amplio aprendizaje colaborativo, en el que puede suministrar documentos de ejemplo a los estudiantes para practicar la evaluación.

**Glosario:** Permite crear y mantener una lista de definiciones, como un diccionario. Muestra en su interior la definición o descripción de diversas palabras.

**Evaluación en línea:** este tipo de gestor facilita la presentación de una prueba objetiva, de forma simple de marcando la opción correcta desde el navegador Web.<sup>15</sup>

### **Plataforma Moodle**

Las plataformas MOODLE, o Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment (Entorno Modular de Aprendizaje Dinámico Orientado a Objetos) se refiere a “objetos de aprendizaje”, estos entornos son creados gracias a la web para facilitar el acceso de información de manera compartida por uno o más participantes. Se describe a Moodle como “una aplicación que pertenece al grupo de los Gestores de Contenidos Educativos (LMS, Learning



Management Systems), también conocidos como Entornos de Aprendizaje Virtuales (VLE, Virtual Learning Managements)".<sup>16</sup> Es decir que, la plataforma Moodle es principalmente una aplicación que le permite al docente crear y gestionar plataformas educativas que complemente su práctica educativa.

### Metodología PACIE

La organización, planificación, diseño y orientación de las actividades exige una serie de particularidades que hacen necesario contar con métodos fidedignos que soportes de forma adecuada la instrucción en los entornos virtuales, para lo cual desde la innovación educativa se han generados algunos métodos que por sus dinamismo han sido aceptados en favor del hacer educativo desde la visualización, entre ellos la metodología Presencia, Alcance, Capacitación, Interacción y E-learning, la cual surge como respuesta a la necesidad detectado en la Fundación para la Actualización tecnológica de Latinoamericana FATLA, la cual es definida como "un espacio que está revolucionando el campo educativo, se señala que es una respuesta ordenada y coherente al paradigma de la educación virtual".<sup>13</sup>

Su aplicación depende de sus 5 fases, que permiten un desarrollo integral de la educación virtual, así como también, orienta y expone los soportes de esta modalidad.

El método PACIE, nace a causa del auge que tiene la educación a través de la tecnología, sin embargo, el abuso de la tecnología provoco un tradicionalismo

en la formación. Es así expone que "la metodología PACIE es una metodología para el uso y aplicación de las herramientas virtuales (aulas virtuales, campus virtuales, web 2.0, metaversos, etc...) en la educación sea en sus modalidades presenciales, semipresenciales o a distancia".<sup>13</sup>

Si bien, esta metodología es solo para los entornos web, su uso en educación radica en el diseño de herramientas que buscan optimizar el proceso educativo con modalidades compartidas (presencial-semipresencial).

Es una metodología que permite el uso de las TIC, como un soporte a los procesos de aprendizaje y autoaprendizaje dando realce al esquema pedagógico de la educación real, para potenciar el autoaprendizaje y la experiencia de construir el conocimiento en colectivo.

La base es el acompañamiento, PACIE, se crea se educa, se guía y se comparte calidez y la calidad Permite crear estudiantes críticos, que analizan y construyen conocimiento. Con PACIE, el proceso enseñanza del aprendizaje aprovechando todos los recursos del internet mediante procesos para lograr el éxito en la educación apoyada mediante el e-learning.

Es una metodología que permite el uso de las TIC, como un soporte a los procesos de aprendizaje y autoaprendizaje dando realce al esquema pedagógico de la educación real, para potenciar el autoaprendizaje y la experiencia de construir el conocimiento en colectivo, y que derivo en la construcción siguiente:

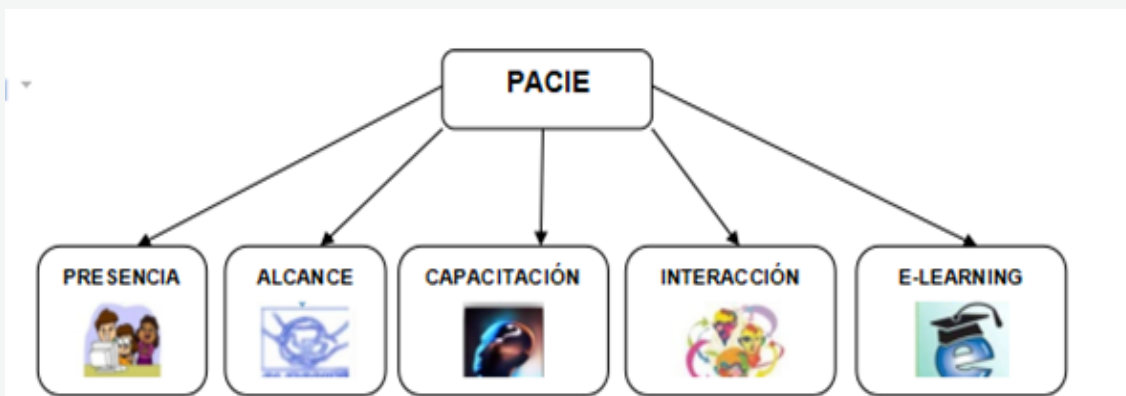


Figura 2. Metodología Pacie; Fuente: Álvarez (2019).

## Métodos y Materiales

Esta investigación, se desarrolló bajo el enfoque cuantitativo de campo, de carácter descriptivo, bajo la modalidad de proyecto especial. Para el abordaje de esta investigación existen diferentes posturas que orientan la realización del mismo, en este sentido, se utilizó el enfoque de investigación conocida como cuantitativa para algunos autores “la investigación cuantitativa requiere el uso de instrumentos de medición y comparación, que proporciona datos cuyo estudio necesita la aplicación de modelos matemáticos y estadísticos”.<sup>14</sup>

Apoyados en una medición exhaustiva fundamentada a través de estos elementos basados en un hecho del conocimiento, se fundamentó entonces, el abordaje de los datos que sirvieron de andamiaje para la detección de la necesidad que dio origen a la construcción del entorno virtual producto tangible de la investigación.

Asimismo, la modalidad empleada fue Proyecto Especial, a partir de una investigación de campo con carácter descriptivo, en relación con la singularidad empleada es definida como:

Trabajos que lleven a creaciones tangibles, susceptibles de ser utilizadas como soluciones a problemas demostrados, o respondan a las necesidades e intereses de tipo cultural. Se incluyen en esta categoría los trabajos de elaboración de libros de texto y materiales de apoyo educativo, el desarrollo de software, prototipos y de productos tecnológicos en general.<sup>15</sup>

La presente investigación se apoyó en esta modalidad al dejar de forma tangible el entorno virtual para la enseñanza de la contabilidad, permitiendo de esta manera, el uso de TIC en el proceso escolar que se adelanta en la institución abordada.

En atención a esta referencia, se describe a continuación las diferentes fases utilizadas para la elaboración del entorno virtual propuesto:

**Describir la necesidad;** esta fase se desarrolló con la intención de dar a conocer las razones por las cuales se amerita la construcción de un entorno virtual para la enseñanza de la contabilidad, se apoyó con la aplicación de un instrumento de recolección de la información aplicado a los estratos muestrales seleccionados.

**Fundamentación teórica;** para que sirva de andamiaje teórico que sustente los axiomas que integren el desarrollo del presente estudio, se describieron los teoremas que fundamentan el mismo, se define y sustentan los basamentos conceptuales que acompañan la investigación.

**Descripción de la metodología utilizada;** con la intención de dejar claro los elementos metodológicos que conforman el entorno virtual se comunicaron todos los pasos relacionados y necesarios para que el diseño propuesto conlleve a solucionar el problema, se describe también la metodología en la que se sustenta el entorno.

**Resultado concreto;** esta fase se convierte en el resultado tangible de la investigación que se adelantó la cual constituye la elaboración del entorno virtual para el complemento de la enseñanza de la contabilidad. Es por eso que se considera indispensable que dicha propuesta se acompañe de una investigación, que demuestre que da solución a las deficiencias evidenciadas. Se observa claramente que lo antes planteado, le permite al investigador llevar a cabo el proyecto especial, teniendo en cuenta que este busca el desarrollo de competencias necesarias para facilitar y potenciar la enseñanza de la contabilidad.

En este hilo discursivo, es de mencionar que la población como universo específico conectora de la realidad la conformaron los docentes y estudiantes de la E.T.C en estudio, aglomerando a cinco (5) docentes especialistas en la contextos en estudio y (30) estudiantes de cuarto año de Educación Media Técnica, en, de forma estratificada; apoyados en el muestreo intencional a partir de su desempeño laboral en el área de la contabilidad y los estudiantes de esta especialidad, asumiendo la población como

muestra por lo finita de la misma. Aunado a estos aspectos metódicos, como técnica de recolección de datos se utilizó la encuesta instrumentada por dos cuestionarios para cada estrato muestral, en la escala de tipo Likert, los cuales fueron sometidos a procedimientos estadísticos que sustentan la validez como aspecto de rigor científico, siendo empleado el Coeficiente de Proporción de Rango (CPR), el cual certifica que los cuestionarios tiene validez científica al registrar un valor de 0.80 para docentes y 0,79 para los estudiantes. Otro factor de ser mencionado en relación con la científicidad es la confiabilidad, para esta condición metodológica se utilizó el coeficiente de Alfa de Cronbach obteniendo 0,986 en los docentes y 0,985 los estudiantes, reflejando alto grado de confiabilidad.

Los métodos de análisis de datos gravitaron en la estadística descriptiva a partir de las tablas de distribución de frecuencias

absolutas y porcentuales, además del promedio como medida de tendencia central, aunado al uso de los gráficos de barra con sus respectivas deducciones, hallazgos que sirven de base para determinar la necesidad de la creación del proyecto especial realizado.

### Sistema de Variables

Variable Independiente: Entornos virtuales: Los entornos virtuales para la enseñanza, es hoy día el espacio socio cultura virtual que los docentes preparan para sus estudiantes de manera que estos puedan interactuar en la adquisición propia del conocimiento, estas aulas sin paredes, como lo expresan son:

Áreas no presenciales, sino representacional, no es proximal, sino distal, no es sincrónico, sino asincrónico, y no se basa en recintos espaciales con interior, fronteras y exteriores,

### Cuadro 1. Operacionalización de Variables

Objetivo General: Construir un entorno virtual en la plataforma moodle como recurso de la enseñanza de la contabilidad en cuarto año de educación media técnica en La Escuela Técnica Comercial Robinsoniana “José Ricardo Guillen” ubicada en el municipio Campo Elías.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	VARIABLES	DIMENSIÓN	INDICADORES	INSTRUMENTO Cuestionario
Demostrar la necesidad de implementación de un recurso de entorno virtual en la plataforma Moodle como herramienta de apoyo en el proceso de enseñanza de la contabilidad en cuarto año de educación media técnica.	Entornos Virtuales	Recurso	Herramienta Tecnológica	1 - 2 - 3
			Herramienta Educativa	4 - 5 - 6
Caracterizar los aspectos teóricos fundamentales para la enseñanza de la contabilidad a través de los entornos virtuales en la plataforma Moodle.	Enseñanza de la contabilidad	Uso educativo	Didáctica	7 - 8 - 9
			Educación distancia	10 - 11 - 12
			Interactividad	13 - 14 - 15
Establecer los elementos de un entorno virtual en la plataforma Moodle que permita la optimización en la enseñanza de la contabilidad en cuarto año de educación media técnica.	Enseñanza de la contabilidad	Contenidos programáticos	Balances	16 - 17 - 18
			Definición del termino contabilidad	19 - 20 - 21
Elaborar un entorno virtual en la plataforma Moodle para el complemento de la enseñanza de la contabilidad en cuarto año de educación media técnica.	Enseñanza	Enseñanza	Estrategia de enseñanza	22 - 23 - 24
			Actividades de enseñanza	25 - 26 - 27

sino que depende de redes electrónicas cuyos nodos de interacción pueden estar diseminados distintos lugares.<sup>16</sup>

**Variable dependiente:** Enseñanza de la contabilidad: Es evidente entonces, la enseñanza de la contabilidad a través de los entornos virtuales, es un recurso que busca reforzar los conocimientos, implementado prácticas pedagogía innovadoras potencian y estimulan a los estudiantes en el sistema educativo, a partir de “la educación contable tradicional parte de asignaturas de contabilidad donde se instruye en el marco conceptual de la contabilidad financiera”.<sup>17</sup>

Dadas las condiciones que anteceden, el investigador busca elevar el nivel de conocimiento de los estudiantes de cuarto año de educación media técnica, a través del establecimiento de los entornos virtuales y cuyas dimensiones e indicadores se presentan en la respectiva tabla de Operacionalización.

### Discusión de Resultados

Los hallazgos permiten tener una idea muy cara de la realidad que se vive en la población abordada en cuanto a la enseñanza de la contabilidad por medio de recursos tecnológicos actuales, se presentan marcados antagonismos para la gran mayoría de las dimensiones, en lo que respondieron los docentes y la realidad apreciada por los estudiantes, en atención a las variables de la investigación que se describen a continuación:

Se obtiene como promedio para el indicador Herramientas tecnológicas que el 39,44% de los estratos promedian que casi nunca se emplea la tecnología como herramienta de apoyo, además, de que no se utiliza los entornos virtuales ni fomentan su uso con intención escolar, asimismo el 26,11% registro que algunas veces y el 18,89% nunca, y para la alternativa de casi siempre se obtuvo de cociente el 11,11% finalizando el 4,44% siempre. Los resultados expuestos reflejan una actitud desfavorable, en cuanto a este indicador de esta área de la educación que debe ser atendido de forma taxativa y poder atenuar el desfase encontrado al

respecto del uso la tecnología en el proceso de enseñanza.

Basados en ello, los resultados reflejan que los docentes medianamente utilizan herramientas tecnológicas como los entornos virtuales como recurso que favorezca la enseñanza de la contabilidad y menos para promover una adecuación de la dinámica escolar a las exigencias de la actualidad, contraviniendo la línea orientadora que indica “se impulsara el dominio de la tecnología, como herramienta de trabajo para el manejo y apropiación de la información”.<sup>18</sup> Es decir que, la educación amerita el uso de herramientas tecnológicas que sirvan de andamiaje a la labor que desarrolla el docente en su contexto.

Considerando los resultados obtenidos, se tiene como promedio que el 36,11% de la muestra están de acuerdo en que casi nunca se incorporan nuevas herramientas educativas, o se aplican en sus clases, estrategias didácticas a distancia, así como el empleo recursos didácticos online para apoyar la clase no se realiza cotidianamente; mientras que un 33,89% respondió que algunas veces se hace y el 18,89% certifico que nunca, asimismo el 6,67% promedio que casi siempre se hacen y sólo el 4,44% asintió que siempre.

Hecho que permiten inferir que para este indicador los resultados son desfavorables y limitan alcanzar los propósitos escolares al no apoyarse en herramientas educativas que la web proporciona actualmente, hecho que debe ser considerado en una ETCR, que cuenta con equipos para apoyar la acción educativa, permitiendo el uso de herramientas educativas apropiadas a las competencias de los estudiantes.

Se deduce de estos resultados, que los docentes no hacen uso de herramientas educativas soportadas en las internet y que seguramente pueden favorecer la enseñanza de la población escolar en formación, menos aún los entornos virtuales, siendo “la forma en que se ha venido investigando el papel de los entornos virtuales que estimula y diversifica herramientas en la enseñanza, lo que ha permitido detectar diferentes



tendencias que identifican las concepciones que se han barajado en la práctica educativa sobre estos medios”.<sup>19</sup>

Por tanto, al no empleare esta herramienta, evidencia el desconocimiento de sus beneficios que, estimula y diversifica las herramientas de enseñanza, dando la posibilidad de incorporar de nuevos elementos comprensibles destinados a generar un conocimiento significativo en los estudiantes; además el no presentar a los estudiantes las áreas de formación a través de factores que dominan los estudiantes de la actualidad llamados nativos digitales, crea de per se una limitantes que no favorece la instrucción al estar desfasada de las competencias del escolar, de allí, la importancia que los docentes conozcan y manejen apropiadamente los entornos virtuales.

Como cociente del indicador didáctica se tiene que el 35,56% de los encuestados consideran que casi nunca se promueve el desarrollo de capacidades con entornos tecnológicos, ni se cuenta con la ejecución de acciones sistémicas para propiciar las habilidades de contabilidad con experiencias innovadoras, el 23,89% promedia que algunas veces se hace, un 16,67% refiere que casi siempre, además, el 13,3% confirma que siempre finaliza el 10,56% algunas veces.

Estos resultados permiten inferir que el indicador es mediamente desfavorable, puesto que resalta el hecho que hay un porcentaje mayor de la mitad en las opciones de casi nunca y nunca; lo que resulta en opiniones a ser consideradas, puesto que la didáctica es responsable de la enseñanza y si no se desarrolla como se debe al considerar que la didáctica es un proceso:

Organizado, dirigido y sistemático, de formación y desarrollo del hombre, mediante la actividad y comunicación que se establece en la transmisión de los conocimientos y experiencias acumuladas por la humanidad... Se produce el desarrollo de capacidades, habilidades, se forman convicciones y hábitos de conducta.<sup>20</sup>

Destaca, la importancia que supone la didáctica en la formación y desarrollo de las personas que asisten a centros de enseñanza, es pieza fundamental de la transmisión de conocimientos, valores y conductas propias de una comunidad, genera el desarrollo de habilidades y capacidades necesaria para fraguar una sociedad productiva, por consiguiente, los docentes deben centrar su accionar en una didáctica adecuada a las exigencias y necesidades de los estudiantes de la actualidad, asumiendo sus características tecnológicas innatas.

Considerando los hallazgos, se tiene como promedio del indicador educación a distancia que el 35,00% de la muestra están de acuerdo en que casi nunca se facilitan actividades en entornos virtuales o tutorados, además tampoco se remiten materiales por la internet; mientras que un 28,33% promedio que algunas veces se hace, un 17,22% certifico que nunca y para la opción de casi siempre se obtuvo de cociente un 12,78% concluye un 6,67% que estimó siempre.

Estos hallazgos deben ser considerados en cada escenario educativo, puesto que la enseñanza puede ser direccionada por diferentes formas y al que se realiza a distancia últimamente viene siendo de gran relevancia en la educación de este milenio; asimismo, los resultados permiten inferir que para este indicador los resultados son desfavorables y limitan alcanzar que:

La enseñanza a distancia es un sistema configurado con diseños tecnológicos, asumido y facilitado por una institución educativa a través de un sistema de estudio tutorado, facilitado o asesorado por el docente, que se caracteriza por la entrega de materiales a través de la Internet a estudiantes dispersos geográficamente y cuyo diseño instruccional se sustenta en las corrientes cognitivo-constructivistas del aprendizaje como garantía de los cursos o programas ofertados en esa modalidad.<sup>21</sup>

Por tal motivo, la adecuada instrumentación de actividades a distancia con apoyo de los recursos tecnológicos actuales favorece la enseñanza, además presenta una exigencia



de la contemporaneidad más aun contando con los diferentes recursos cimentados en la (internet, redes sociales y telemática), exige de las organizaciones educativas, emplear acciones que este a las par del avance tecnológico y apoye su enseñanza en materiales instruccionales ya sean físicos o digitales para que los estudiantes cuenten con la orientación necesaria para su aprendizaje.

Como promedio del indicador interactividad se tiene que el 38,33% estuvo de acuerdo en que casi nunca usan recursos tecnológicos para intercambiar información, ni emplean foros discusión o usan actividades de intercambio de información entre estudiantes; lo que se hace necesario asumir el interaccionismo y optimizar la enseñanza, por tanto se debe instrumentar entornos virtuales que auxilien la labor del docente, mientras que el 25,56% respondió que algunas veces se hace, asimismo un 22,78% promedio que nunca, el 7,22% refiere que casi siempre y concluye el 6,11% que considera que siempre.

Estos resultados ponen de manifiesto que los docentes excluyen se su labor la interacción entre pares y no se apoyan en los recursos tecnológicos; hecho que transgrede la afirmación referida a que la interactividad es posiblemente:

La característica más importante de las TIC para su aplicación en el campo educativo. Mediante las TIC se consigue un intercambio de información entre el usuario, sus pares y el ordenador. Esta característica permite adaptar los recursos utilizados a las necesidades y características de los sujetos, en función de la interacción concreta del sujeto con el ordenador.<sup>22</sup>

Puede decirse, que la interacción emerge de la aparición de la TIC, y favorece el intercambio de información y puntos de vistas de los estudiantes, factor importante para realizar una enseñanza adecuada a las competencias de los estudiantes de la contemporaneidad.

### **Resultado Tangible**

Por lo tanto, se utilizaron varias

metodologías que implicaron el desarrollo del entorno virtual como Presencia, Alcance, Capacitación, Interacción, Elearning PACIE es una metodología “para el uso y aplicación de herramientas virtuales (aulas virtuales, campos virtuales, web 2.0) ya sean en las modalidades presenciales, Semipresencial o a distancia”.<sup>13</sup>

### **Organización del Entorno Virtual**

En esta sección describen los aspectos formales e institucionales que se utilizarán para brindar la información general del entorno virtual. En este espacio se brinda la información que el usuario necesita conocer la herramienta en uso. Para el diseño del entorno virtual se dispuso de una estructura u organización y conformada por tres (3) áreas principales:

**1. Página principal:** se encuentra dispuesta la información de forma general acerca del entorno en tres (3) Bloques Principales.

**2. Barra de navegación:** este es un apartado en el cual se distribuyen los recursos contendientes en esta página y actividades en específicos de cada módulo y curso en particular. Al ingresar al entorno virtual es posible visualizar las siguientes secciones:

a) Repositorio Entorno Virtual

b) ¿Quiénes somos?

c) Misión y Visión del Entorno Virtual

d) Recomendaciones para el uso del Entorno Virtual.

☉ Manual de uso del entorno virtual: son enlaces que permiten al estudiante y al docente conocer el funcionamiento y características principales del entorno.

☉ Condiciones de uso: son aspectos que debe tener en cuenta los usuarios para no ser sancionados.

e) Soporte técnico: este enlace designa un email de la creadora del Entorno Virtual a cual se debe comunicar para notificar cualquier falla o error del sistema.

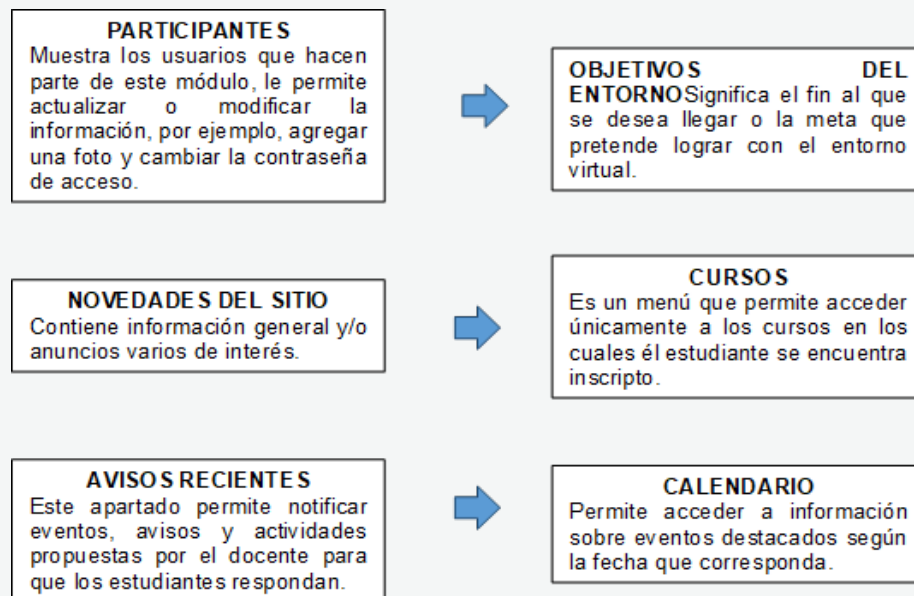


Figura 3. Bloque de navegación entorno; Fuente: Álvarez (2019).

### 3. Bloque de Navegación:

a) Menú principal: este menú es dinámico y ya que las secciones que lo componen pueden variar, por ejemplo ver Figura 3.

Ahora bien, a continuación, se presenta el Instructivo de ingreso diseñado para que los estudiantes puedan acceder al entorno virtual, a fin de cumplir con las estrategias pautadas por el docente.

#### Instructivo de Ingreso.

#### Inscripción en el Entorno Virtual:

Para acceder, es necesario estar inscripto, contar con un nombre de usuario y una contraseña de acceso, que será el número de su cédula para los dos casos. Para continuar en el proceso debe realizar la siguiente secuencia de pasos:

1.- Inicia el navegador de Internet.

**por ejemplo:**

Google Chrome, Mozilla Firefox, Internet Explorer, Netscape, Apple Safari, entre otros.

2.- Para ingresar al entorno es necesario utilizar cualquier navegador de Internet e indicar la siguiente dirección URL: <https://evecontabilidad.milaulas.com>

3.- En caso de que el navegador o la página principal presente algún problema, acceder por la siguiente dirección URL: <https://evecontabilidad.milaulas.com/login/index.php>

4.- Ubícate en el bloque Izquierdo y clicke el menú ENTRAR.

5.- Digite CLAVE y USUARIO (siendo el número de su cédula para los dos casos), que previamente fue asignado por el Administrador de la Plataforma, enviado a su email y adjunto con este instructivo de ingreso.

En la ventana entrar complete los siguientes campos:  
**Nombre de Usuario:** Ingrese el número de su Cedula de Identidad para conformar el nombre de usuario  
**Contraseña:** Ingrese el número de su Cedula de Identidad para conformar la contraseña.

6.- Una vez completados los datos solicitados, clicke el botón ENTRAR.

7.- ¡Bienvenido! has accediendo a la Plataforma Educativa de EVEF, en la misma encontrará los enlaces a los Módulos, clasificados en temas para cada uno de las actividades.

8.- Ubica en el bloque Izquierdo y clickeo el menú NAVEGACIÓN el enlace CURSOS.

9.- Al ingresar a CURSOS encontraras una serie de MÓDULOS:

Módulo N° 1:  
LA CONTABILIDAD: Introducción.

Módulo N° 2:  
LA CONTABILIDAD: Conceptualización.

Módulo N° 3:  
LA CONTABILIDAD: Historia breve de la contabilidad

Módulo N° 4:  
LA CONTABILIDAD: ejercicios prácticos.

Es necesario clickear el nombre del módulo en el MENÚ, para acceder al interior de cada actividad

Algunos módulos pueden tener una clave de acceso específica, designada por el docente facilitador. En estos casos, los estudiantes deberán conocer e ingresar esta clave para ingresar a su curso.

10.- Para ingresar al Módulo.

1. Clickeo el vínculo o nombre del Módulo.
  2. Se despliega la ventana del módulo a interactuar, ahí encontraras más detalles.
- Nota:** tiene un lapso de 30 minutos para hacerle modificaciones o mejoras a su aporte.

## A. Bloques Académicos:

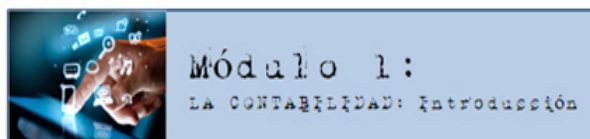
**El bloque académico** debe poseer los contenidos a impartir. Está compuesto por cuatro secciones: la sección de Exposición en la que se proporcionan los materiales de estudio, en diversos formatos, a ser revisados por el estudiante. La sección de Rebote donde se promueve la lectura del material de estudio fortaleciendo las actividades grupales de análisis de los documentos.

La sección de Construcción donde se impulsa la creación de nuevos conocimientos por parte de los estudiantes. Y la sección de Comprobación que le sirve al tutor para verificar el nivel de aprendizaje de

los alumnos y ofrecer sus observaciones y recomendaciones para optimizar el proceso. Este apartado permite que el estudiante desarrolle su aprendizaje y a su vez cuenta con una estructura para cada una de las unidades a desarrollar.

## Planificación de actividades en el Entorno Virtual

### Módulo 1: LA CONTABILIDAD: Introducción



**SECCIÓN DE EXPOSICIÓN:** información general y documentos.

- ☉ Un documento PDF con las instrucciones.
- ☉ Un documento PDF con la Información que el estudiante necesita conocer. Adjunto a este una lista de enlaces a páginas de interés.

**Pregunta:** ¿El porqué del estudio de la contabilidad?

**SECCIÓN DE REBOTE:** Desarrollo de Actividades y Autocritica.

- ☉ Esta se denomina también sección de rebote o filtro.
- ☉ Se crean actividades necesarias para que el estudiante lea y asimile los documentos, videos, enlaces web que han sido utilizados en la sección de exposición.

**Pregunta:** ¿Dónde radica la importancia del estudio de la contabilidad?

**Actividad sugerida:** Cuestionario.

### Recomendaciones para el Módulo:

- ☉ Lee detenidamente el contenido del Módulo, así como también las instrucciones de lo que debe realizar, presentar.
- ☉ En las clases presenciales el docente expondrá algunas recomendaciones para concretar este contenido.
- ☉ El estudiante debe desarrollar las

actividades planificadas en cada Módulo académico y presentar en las fechas establecidas, no se permitirán actividades atrasadas. (La recepción y evaluación de actividades posfechadas estarán a consideración del docente.

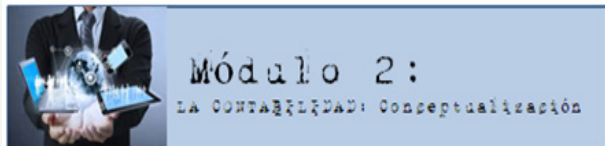
⊗ El docente presentará cronograma en el que estará permanentemente conectado para responder a dudas o inquietudes presentadas por los estudiantes, en un lapso no mayor a 48 horas, luego de ser plateada la interrogante.

⊗ El estudiante deberá estar conectado en un mínimo de una hora diaria, participando, interactuando, revisando el material, reflejados en el informe de actividades.

⊗ Las calificaciones son cuantitativas: estas se realizarán a través de un instrumento presentado por el docente y se hacen de carácter sumativa y formativa.

⊗ Para que el estudiante esté al tanto de las actividades que faltan por realizar al costado izquierdo del aula, se encuentra la opción: Informes de Actividad, cliquea allí y podrás observar lo que te resta por completar. (ver Cuadro 1)

## **Módulo 2: LA CONTABILIDAD: Conceptualización**



**SECCIÓN DE EXPOSICIÓN:** información general y documentos.

⊗ Un documento PDF con las instrucciones.  
⊗ Un documento PDF con la Información que el estudiante necesita conocer.

⊗ Adjunto a este una lista de enlaces a páginas de interés.

**Pregunta:** ¿El estudio de la contabilidad?

**SECCIÓN DE REBOTE:** Desarrollo de Actividades y Autocritica.

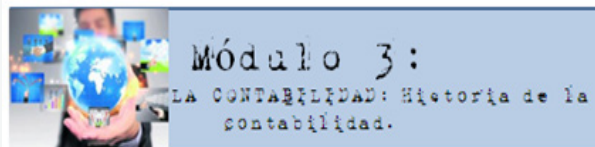
⊗ Esta se denomina también sección de rebote o filtro.

⊗ Se crean actividades necesarias para que el estudiante lea y asimile los documentos, videos, enlaces web que han sido utilizados en la sección de exposición.

**Pregunta:** ¿Dónde radica la importancia del término contabilidad?

**Actividad sugerida:** El Wiki. (ver cuadro 2)

## **Módulo 3: LA CONTABILIDAD: Historia de la Contabilidad.**



**SECCIÓN DE EXPOSICIÓN:** información general y documentos.

⊗ Un documento PDF con las instrucciones.

⊗ Un documento PDF con la Información que el estudiante necesita conocer. Adjunto a este una lista de enlaces a páginas de interés.

**Pregunta:** ¿La cronología y el tiempo?

**SECCIÓN DE REBOTE:** Desarrollo de Actividades y Autocritica.

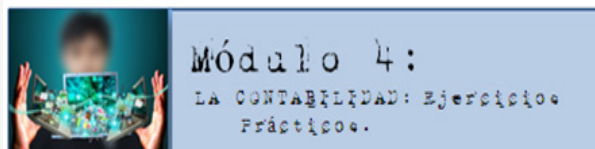
⊗ Esta se denomina también sección de rebote o filtro.

⊗ Se crean actividades necesarias para que el estudiante lea y asimile los documentos, videos, enlaces web que han sido utilizados en la sección de exposición.

**Pregunta:** ¿La contabilidad en el tiempo?

**Actividad sugerida:** Evaluación en Línea, Glosario, Foro y Taller. (Ver cuadro 3)

## **TEMA 4: LA CONTABILIDAD: Ejercicios Prácticos**



**SECCIÓN PRACTICA:** información general y documentos.

⊗ Un documento PDF con las instrucciones.

⊗ Un documento PDF con la Información que el estudiante necesita conocer. Adjunto a este una lista de enlaces a páginas de interés.

**SECCIÓN DE REBOTE:** Desarrollo de Actividades y Autocrítica. Esta se denomina también sección de rebote o filtro.

Se crean actividades necesarias para que el estudiante lea y asimile los documentos, videos, enlaces web que han sido utilizados en la sección de exposición.

**Actividad sugerida:** wiki. (Ver cuadro 4)

**SECCIÓN DE CONSTRUCCIÓN:** Conocimiento, Crítica, Análisis y Discusión.

El estudiante debe por sí mismo justificar y defender las posibles posturas. Luego de estudiarlas, conocer y plantearlas planteadas mediante las herramientas de la sección de rebote, en este punto el estudiante debe hallar la verdad y tener criterios que su planteamiento es correcto. De no ser así, debe corregir o esbozar de nuevo su idea.

**SECCIÓN DE COMPROBACIÓN:** Síntesis, Comparación y Verificación.

Esta sección se conoce como evaluación. En este bloque los estudiantes hacen una presentación parcial de actividades que permiten conocer si el estudiante aprendió, asimiló y comprendió los contenidos expuestos.

### **Bloque de cierre:**

El bloque de cierre debe poseer la sección de Negociación donde se expone la evaluación final del curso, la exposición de trabajos finales, el foro de despedida y las certificaciones del curso. Este bloque también debe presentar la sección de Retroalimentación con encuestas de opinión y de percepción de los estudiantes para realizar las mejoras y los ajustes de los procesos formativos y administrativos del entorno virtual de aprendizaje.

Este apartado le permite al docente evaluar el proceso; para lograr esta fase, se realiza una retroalimentación del mismo, el cual le permitió al docente esperar algunas orientaciones finales a sus estudiantes y así, corroborar el instrumento las calificaciones, para dar una valoración objetiva y oportuna a los estudiantes.

Este se realiza mediante una escala de evaluación con indicadores. Puesto que, les permite a los estudiantes recibir una educación de altísimo nivel, con diversas oportunidades para obtener un conocimiento significativo.



## Cuadro 1. Módulo 1

ÁREA DE FORMACION: CONTABILIDAD			
<b>Objetivos del Módulo:</b>		Conocer el pensamiento contable.	
<b>Finalidades Generales:</b>		Motivar a los estudiantes en el uso de herramientas digitales.	
<b>TEMA A DESARROLLAR</b>			
<b>LA CONTABILIDAD: Introducción</b>			
La Contabilidad es una rama de la contaduría que se encarga de cuantificar, medir y analizar la realidad económica, las operaciones de las organizaciones, con el fin de facilitar la dirección y el control una vez presentada la información previamente registrada, de manera sistemática y ordenada para las distintas partes interesadas.			
<b>PLANIFICACIÓN DE CONTENIDOS</b>			
<b>Presenciales:</b>	Promueve un intercambio de saberes a través de una constante interacción (Profesor-estudiante), que permita obtener un conocimiento significativo, con ideas claras sobre la introducción a la contabilidad.		
<b>Actividad:</b>	Exposición individual 70% de la calificación		
<b>A Distancia:</b>	Orientar a los estudiantes a presentar individualmente las diversas interrogantes sobre la terminología contabilidad.		
<b>Actividad:</b>	Cuestionario individual 30% de la calificación.		
<b>ACTIVIDAD EN EL ENTORNO VIRTUAL</b>			
<b>Nombre:</b>	Cuestionario		
<b>Descripción:</b>	Permite la realización de exámenes de diferente tipo: respuesta múltiple, verdadero/falso y respuestas cortas. Las preguntas y las respuestas de los cuestionarios pueden ser mezcladas (aleatoriamente) para disminuir las copias entre los alumnos. Los cuestionarios pueden tener un límite de tiempo a partir del cual no estarán disponibles. Los profesores pueden definir una base de datos de preguntas que podrán ser reutilizadas en diferentes cuestionarios.		
<b>Tiempo:</b>	De 3 a 4 semanas.		
<b>Formato del Curso:</b>	<b>Semanal</b>		<b>Por Temas</b>
<b>Estrategias de Enseñanza:</b>	Aprendizaje cooperativo. Interpretación de contenidos Contables previos. Intercambios de ideas.		
<b>Tipo de Interacción:</b>	<b>Individual</b>	<b>Grupal</b>	
<b>Evaluación del Módulo:</b>	<b>Indicadores a evaluar:</b> Participación, interacción y evaluación en el entorno virtual de forma individual se hace por medio de indicadores previamente establecidos con los estudiantes. <b>(VER ANEXO K)</b>		
<b>Materiales:</b>	Computador, Internet, Textos de Contaduría y Diccionario. <b>Nota:</b> El recurso tecnológico a usar debe contar con los requerimientos mínimos para navegación en Internet.		
<b>FUENTES DE INFORMACIÓN SUGERIDAS PARA CONSULTAR</b>			
Loaiza, F. (2009). Producción académica sobre educación contable. Colombia Material en físico y digital, adjunto en el Módulo 1.			

**Cuadro 2. Módulo 2**

<b>ÁREA DE FORMACION: CONTABILIDAD</b>	
<b>Objetivos del Módulo:</b>	Conocer la fuentes del pensamiento Contable
<b>Finalidades Generales:</b>	Orientar a los estudiantes en su práctica educativa, en la búsqueda de un conocimiento de calidad, cónsono con una formación innovadora, proactivo, creativo y social.
<b>TEMA A DESARROLLAR</b>	
<b>LA CONTABILIDAD: Conceptualización</b>	
Aborda todos los problemas Contables, Definición del termino Contabilidad, las diferentes conceptualizaciones hechas por los diferentes autores.	
<b>PLANIFICACIÓN DE CONTENIDOS</b>	
<b>Presenciales:</b>	Promueve un intercambio de saberes a través de una lluvia de ideas donde la interacción Profesor- estudiante se realice para dilucidar las dudas presente en ellos.
<b>Actividad:</b>	Conversatorio individual 60% de la calificación Preguntas generadora: ¿Qué es la contabilidad?
<b>A Distancia:</b>	Orientar a los estudiantes a establecer una secuencia de ideas. Y presentar su conceptualización termino Contabilidad apoyado en un autor.
<b>Actividad:</b>	Wiki 40% de la calificación
<b>ACTIVIDAD EN EL ENTORNO VIRTUAL</b>	
<b>Nombre:</b>	Wiki
<b>Descripción:</b>	Posibilita la creación colectiva de documentos en un lenguaje simple de marcas utilizando un navegador Web.
<b>Tiempo:</b>	De 2 a 3 semanas
<b>Formato del Curso:</b>	<b>Semanal</b> <b>Por Temas</b>
<b>Estrategias de Enseñanza:</b>	Aprendizaje cooperativo. Interpretación de contenidos Contables previos. Intercambios de ideas. Intercambios de experiencias vivenciales en la utilización de sistemas de investigación digitales.
<b>Tipo de Interacción:</b>	<b>Individual</b> <b>Grupal</b>
<b>Evaluación del Módulo:</b>	<b>Indicadores a evaluar:</b> Participación, interacción y evaluación en el entorno virtual de forma individual se hace por medio de indicadores previamente establecidos con los estudiantes. <b>(VER ANEXO L)</b>
<b>Materiales:</b>	Computador, Internet, Textos de contabilidad y Diccionario. <b>Nota:</b> El recurso tecnológico a usar debe contar con los requerimientos mínimos para navegación en Internet.
<b>FUENTES DE INFORMACIÓN SUGERIDAS PARA CONSULTAR</b>	
García, M. (2014). Enseñanza de la contabilidad como disciplina académica. Revista Entramado. Volumen 10 numero 1.	
Material en físico y digital, adjunto en el Módulo 2.	

### Cuadro 3. Módulo 3

ÁREA DE FORMACION: CONTABILIDAD	
<b>Objetivos del Módulo:</b>	Conocer el origen y las etapas del pensamiento contables
<b>Finalidades Generales:</b>	Orientar a los estudiantes en su práctica educativa, en la búsqueda de un conocimiento de calidad, cónsono con una formación innovadora, proactivo, creativo y social.
<b>TEMA A DESARROLLAR</b>	
<b>LA CONTABILIDAD: Historia breve de la Contabilidad.</b>	
Hace mención a la Historia de una manera muy breve de la Contabilidad, que permita a los estudiantes localizar según la cronología los principales pensadores que hicieron de la contabilidad una necesidad en el hombre.	
<b>PLANIFICACIÓN DE CONTENIDOS</b>	
<b>Presenciales:</b>	Promueve la discusión grupal, a fin de exponer un intercambio de saberes e ideas mediados por el Profesor, que permita tener un tipo una opinión libre, con ideas claras y fundamentada en cada periodo de la historia de la Contabilidad.
<b>Actividades:</b>	Debate 50% de la calificación
<b>A Distancia:</b>	Orientar a los estudiantes para tener una buena producción intelectual a través de Análisis, reflexión para: Presentación de pruebas en línea. Innovación y presentación de conceptos. Discusiones individuales reflexivas en línea. Discusión individual y grupal reflexiva en línea.
<b>Actividad:</b>	Evaluación en Línea Glosario Foro Taller 50% de la calificación
<b>ACTIVIDAD EN EL ENTORNO VIRTUAL</b>	
<b>Nombre:</b>	Evaluación en Línea Glosario Foro Taller
<b>Descripción:</b>	<b>Evaluación en Línea:</b> Posibilita la presentación de una prueba objetiva, de forma simple de marcando la opción correcta desde el navegador Web. <b>Glosario:</b> Permite crear y mantener una lista de definiciones, como un diccionario. Muestra en su interior la definición o descripción de diversas palabras encontradas en los textos que están trabajando y que se haya definido en el salón de Clase. <b>Foro:</b> El foro le permite fortalecer un proceso de enseñanza individual, enriquecido a través de actividades colaborativas, desarrollando en los estudiantes habilidades cognitivas individuales y grupales. <b>Taller:</b> Es una actividad de amplio aprendizaje colaborativo, en el que puede suministrar documentos de ejemplo a los estudiantes para practicar la evaluación. En esta estrategia se permite la evaluación de documentos entre iguales y el profesor puede gestionar y calificar la evaluación. Es por eso que admite un amplio rango de escalas de calificación posibles.
<b>Tiempo:</b>	<b>Evaluación en Línea:</b> 3 semanas <b>Glosario:</b> 2 a 3 semanas <b>Foro:</b> De 2 a 3 semanas <b>Taller:</b> 2 semanas
<b>Formato del Curso:</b>	<b>Semanal</b> <b>Por Temas</b>
<b>Estrategias de Enseñanza:</b>	Aprendizaje cooperativo. Interpretación de contenidos Contables previos. Intercambios de ideas. Secuencia de la instrucción: Evaluación de conocimientos sobre la base de los contenidos, trabajados en el salón de clase. Participación a través de talleres y foros en las que se pueden demostrar las experiencias obtenidas en los contenidos programáticos.
<b>Tipo de Interacción:</b>	<b>Individual</b> <b>Grupal</b>
<b>Evaluación del Módulo:</b>	<b>Indicadores a evaluar:</b> Participación, interacción y evaluación en el entorno virtual de forma individual y grupal se hace por medio de indicadores previamente establecidos con los estudiantes. <b>(VER ANEXO M) (VER ANEXO N)</b>
<b>Materiales:</b>	Computador, Internet, Textos de Contabilidad y Diccionario. <b>Nota:</b> El recurso tecnológico a usar debe contar con los requerimientos mínimos para navegación en Internet.
<b>FUENTES DE INFORMACIÓN SUGERIDAS PARA CONSULTAR</b>	
Escobar, B; Lobo, A; Martil, R; y Moreno, J; (2004) Las enseñanzas de la contabilidad en planes de estudio. España. Cuadernos turísticos volumen 13 Material en físico y digital, adjunto en el Módulo 3.	

## Cuadro 4. Módulo 4

ÁREA DE FORMACION: CONTABILIDAD	
<b>Objetivos del Módulo:</b>	Orientar a los estudiantes en su práctica educativa y que sepan realizar un asiento contable.
<b>Finalidades Generales:</b>	Orientar a los estudiantes en su práctica educativa, que garantice en la medida de lo posible, la comprensión de los asientos contables, así como la interpretación de los resultados
<b>TEMA A DESARROLLAR</b>	
<b>LA CONTABILIDAD: Ejercicios Prácticos.</b>	
<b>Activo:</b> Valor total de lo que posee una sociedad comercial. <b>Pasivo:</b> Deudas y obligaciones de una persona, empresa u organismo. <b>Capital:</b> Dinero y conjunto de bienes convertibles en él, que posee una persona. <b>Cuentas T:</b> es la ubicación del activo, pasivo y capital.	
<b>PLANIFICACIÓN DE CONTENIDOS</b>	
<b>Presenciales:</b>	Promueve un Intercambio de saberes a través de una lluvia de ideas donde la interacción Profesor- estudiante se realiza para saber los conocimientos teóricos y prácticos del estudiante.
<b>Actividad:</b>	Conversatorio individual 30% de la calificación Preguntas generadora: ¿Cuál es la distribución de los asientos contables en las cuentas T?
<b>A Distancia:</b>	Se orientar a los estudiantes a establecer una secuencia de ideas, para así, saber cuáles son los conocimientos obtenidos por los estudiantes a la hora de crear un asiento contable y su respectiva ubicación en las cuentas T.
<b>Actividad:</b>	Wiki 70% de la calificación
<b>ACTIVIDAD EN EL ENTORNO VIRTUAL</b>	
<b>Nombre:</b>	Evaluación en Línea Foro Taller
<b>Descripción:</b>	<b>Evaluación en Línea:</b> Posibilita la presentación de una prueba objetiva, de forma simple de marcando la opción correcta desde el navegador Web. <b>Foro:</b> El foro le permite fortalecer un proceso de enseñanza individual, enriquecido a través de actividades colaborativas, desarrollando en los estudiantes habilidades cognitivas individuales y grupales. <b>Taller:</b> Es una actividad de amplio aprendizaje colaborativo, en el que puede suministrar documentos de ejemplo a los estudiantes para practicar la evaluación. En esta estrategia se permite la evaluación de documentos entre iguales y el profesor puede gestionar y calificar la evaluación. Es por eso que admite un amplio rango de escalas de calificación posibles.
<b>Tiempo:</b>	<b>Evaluación en Línea:</b> 3 semanas <b>Foro:</b> De 2 a 3 semanas <b>Taller:</b> 2 semanas
<b>Formato del Curso:</b>	<b>Semanal</b> <input type="checkbox"/> <b>Por Temas</b> <input type="checkbox"/>
<b>Estrategias de Enseñanza:</b>	Aprendizaje cooperativo. Interpretación de contenidos Contables previos. Intercambios de ideas. Secuencia de la instrucción: Evaluación de conocimientos sobre la base de los contenidos, trabajados en el salón de clase. Participación a través de talleres y foros en las que se pueden demostrar las experiencias obtenidas en los contenidos programáticos.
<b>Tipo de Interacción:</b>	<b>Individual</b> <input type="checkbox"/> <b>Grupal</b> <input type="checkbox"/>
<b>Evaluación del Módulo:</b>	<b>Indicadores a evaluar:</b> Participación, interacción y evaluación en el entorno virtual de forma individual se hace por medio de indicadores previamente establecidos con los estudiantes. <b>(VER ANEXO L)</b>
<b>Materiales:</b>	Computador, Internet, Textos de contabilidad y Diccionario. <b>Nota:</b> El recurso tecnológico a usar debe contar con los requerimientos mínimos para navegación en Internet.
<b>FUENTES DE INFORMACIÓN SUGERIDAS PARA CONSULTAR</b>	
Escobar, B; Lobo, A; Martil, R; y Moreno, J; (2004) Las enseñanzas de la contabilidad en planes de estudio. España. Cuadernos turísticos volumen 13 Material en físico y digital, adjunto en el Módulo 4.	

## Conclusiones

El proceso de globalización y el desarrollo tecnológico han generado desafíos a los escenarios educativos, con énfasis en la innovación y adecuación a las competencias innatas de los nativos digitales, en tal sentido, las indagaciones descartan la necesidad de innovar cualquier área de aprendizaje de la Educación Media Técnica, se puede asegurar que los entornos virtuales son un recurso accesible y de gran utilidad en el proceso de enseñanza adelantado en las instituciones educativas, puesto que permite el estudiante contar con orientaciones se forma sincrónica o asincrónica con sus compañeros, el maestro y material de libre acceso que este en la web, lo que asegura pueda clarificar sus dudas al momento de estudiar o realizar sus actividades de contabilidad.

Además, el uso de la plataforma Moodle asegura mucha interacción entre los que forman parte del entorno virtual, estas plataformas por sus características presentan mucha versatilidad e interfaces que favorecen la colaboración entre pares y presenta de forma dinámica los contenidos dando un viraje a la forma en que el docente enseña de manera tradicional, convirtiéndose así en un recurso de enseñanza de la era digital, en atención a los objetivos de estudio se concluye que:

Los entornos representan una relevancia didáctica, enseñando a través del entorno virtual como herramienta de apoyo sirve para generar en conjunto una serie de conocimientos, principios o ideas necesarios para cumplir con los procesos de enseñanza. Además, Las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) se encuentran en todos los ámbitos de la sociedad. La incorporación de las TIC en el campo educativo le va a permitir a los docentes una transformación en las estrategias de enseñanza que van de la mano con cada contenido que se imparte en el aula de clases.

La creación de un entorno virtual es un apoyo a la enseñanza de la contabilidad de cuarto año, pues permite a los docentes desarrollar estrategias de enseñanzas incorporando las TIC, y los estudiantes salen de la rutina del aula de clases, generando tanto en los docentes como en los estudiantes un estímulo, debido a la incorporación de las diversas estrategias de enseñanza, olvidándose un poco de los sistemas tradicionales, facilitando la generación de contenidos, evaluaciones, trabajos, discusiones y actividades en la virtualidad.

La investigación da cuenta de la necesidad de incorporar los entornos virtuales para el complemento de la enseñanza de la contabilidad de cuarto año de educación media técnica, específicamente los contenidos relacionados con el término de contabilidad y una breve historia de la misma con la finalidad de mejorar el rendimiento académico de los estudiantes por medio de la interacción. El entorno virtual permitió la comunicación a distancia o comunicación asincrónica donde se toma en cuenta el tiempo, las características de los estudiantes y los recursos disponibles, para poder transmitir conocimientos significativos.

Existe una apremiante necesidad de promover una enseñanza más dinámica y apegada a los avances tecnológicos que manejan los estudiantes actualmente, puesto que de no innovar en las formas de enseñanza se estaría limitando las competencias innatas de los jóvenes, en tal sentido queda demostrada la necesidad de implementar entornos virtuales bajo la plataforma Moodle o cualquier otra con similares características.

Además, se asume que en la actualidad el interaccionismo y el conectivismo como teorías que fundamenta la enseñanza en entorno web, son los que cimientan este estudio, puesto que permiten el trabajo colaborativo y favorecen la enseñanza de forma dinámica e interactiva.

Al establecer los elementos de un entorno virtual en la plataforma Moodle que permita la optimización en la enseñanza de la contabilidad en cuarto año de educación media técnica,



se organiza apoyados en la metodología PACIE de enseñanza en línea, la misma facilita la introducción del elearning en los procesos educativos evitando el fracaso clásico de la preocupación tecnológica y el descuido pedagógico en el uso de los recursos, las siglas significan Presencia, Alcance, Capacitación, Interacción y E-learning.

Referente a la elaboración del entorno virtual en la plataforma Moodle para el complemento de la enseñanza de la contabilidad en cuarto año de educación media técnica, se desarrolló en cinco módulos que atienden los diferentes contenidos de esta área de aprendizaje del año abordado, se presentan actividades individuales y grupales para favorecer la enseñanza y el trabajo en equipo.

## Referencias

- 1.- Palomo, R., Ruiz, J. y Sánchez J. Las TIC como Agente de Innovación Educativa. Junta de Andalucía-Consejería de Educación-Dirección General de Innovación Educativa y Formación del Profesorado. Andalucía: Junta de Andalucía; 2006. 12, p. [Consulta: 2020, julio 04]. Disponible: <http://www.juntadeandalucia.es/educacion/portalaverros/publicaciones/contenido/las-tic-como-agente-de-innovacion-educativa>.
- 2.- Chan, M. Tendencias en el diseño educativo para entornos de aprendizaje digitales. Revista Digital Universitaria, [Revista en línea]. 2006. [Consulta: 2020, octubre, 29]. Núm 10, Vol. 5, 2-26. Disponible: <http://www.revista.unam.mx/vol.5/n um10/ art67/ int67.htm>.
- 3.- Castells, M. La sociedad red: una visión global. Madrid: Alianza. 2006, 141 p.
- 4.- Rimari, W. La Innovación Educativa, instrumento de desarrollo. [Documento en línea]. 2015. [Consulta: 2020, julio 4]. Disponible: [http://www.uaa.mx/direcciones/dgd p/ defaa/descargas/innov acion\\_educativa\\_octubre.pdf](http://www.uaa.mx/direcciones/dgd p/ defaa/descargas/innov acion_educativa_octubre.pdf).
- 5.- Salinas, M. Entornos virtuales de aprendizaje en la escuela: tipos, modelo didáctico y rol del docente. Universidad católica Argentina. Programa de Servicios Educativos (PROSED) del Departamento de Educación. [Documento en línea]. 2011. 1 p. [Consulta: 2020, agosto 22]. Disponible: [http://www.uca.edu.ar/uca/common/ grupo82/files/educacion-EVA-en-la-escuela\\_web-Depto.pdf](http://www.uca.edu.ar/uca/common/ grupo82/files/educacion-EVA-en-la-escuela_web-Depto.pdf).
- 6.- Canga, M. Aplicabilidad de la Tecnología en Educación. Caracas: FEDUPEL. 2010. 45 p.
- 7.- Montagud, M. y Gandía, J. Entorno virtual de aprendizaje y resultados académicos: evidencia empírica para la enseñanza de la Contabilidad de Gestión. Revista de Contabilidad, Spanish Accounting Review, 2014. Vol. 17, núm. 2, 108–115.
- 8.- Otalvora, J. Programa de estudio de informática en segundo año de educación media general para el proceso de enseñanza y aprendizaje. Trabajo de grado no publicado. Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Mérida. 2017. 12 p.
- 9 Miratia, O. El docente: su desarrollo personal en la era de las TIC. INFOBIT, 2005. Vol. 2 (9), 20-45.
- 10.- Monereo, C. Estrategias de enseñanza y aprendizaje. Formación del profesorado y aplicación en la escuela. Barcelona: Graó. 2008. 61 p.
- 11.- Carbonell, J. La aventura de innovar. El cambio en la escuela. Madrid: Morata. 2005. 2 p.

- 12.- Hernández, J. Recursos educativos digitales para el mejoramiento del aprendizaje escolar en los estudiantes de 1er año de media general. Trabajo de grado no publicado Universidad Pedagógica Experimental Libertador. 2015. 23 p.
- 13.- Oñate, L. Metodología PACIE. Quito: FATLA. 2009. 4 p.
- 14.- McGriff, S. J. Modelo ADDIE. Proceso de desarrollo de un curso. Instructional Systems, College of Education. Penn State University. 2000. 52 p.
- 15.- Merelo, J. Introducción a los sistemas de gestión de contenidos. [Documento en Línea]. 2005. [Consulta: 2020, agosto 20]. Disponible: <http://geneura.ugr.es/~jmerelo/tutoriales/cms/>
- 16.- Baños, J. La plataforma educativa moodle creación de aulas virtuales. Madrid: Getafe. 2007. 9 p.
- 14.- Palella S. y Martins F. Metodología de la investigación cuantitativa. (3ra ed.). Caracas: Fondo Editorial de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (FEDUPEL). 2012. 46 p.
- 15.- Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Manual de Trabajos de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales (6ta ed.). Caracas: Fondo Editorial de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (FEDUPEL). 2016. 22 p.
- 16.- Vander, V. Identidad, poder y representación en entornos virtuales. Revista de aprendizaje y enseñanza, 2008. Vol. 4 N° (2), 210-245.
- 17.- Krugmana, P. De vuelta a la economía de la gran depresión y la crisis del 2008. Bogotá: Grupo editorial Norma. 2009. 45 p.
- 18.- Ministerio del poder popular para la Educación. Currículo del Sistema Educativo bolivariano. Caracas, Autor. 2007. 9 p.
- 19.- Bustillo P. Nuevas tecnologías de la información: Herramientas para la educación. Universidad Complutense. Madrid. [Documento en Línea] 2010. [Consulta: 2017, junio, 24]. Disponible: [http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev\\_numero\\_06/n6\\_art\\_bustillo.htm](http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_06/n6_art_bustillo.htm).
- 20.- Pérez, E. Particularidades del proceso formativo universitario en Cultura Física. Revista Digital. Buenos Aires [Revista en línea]. 2013. [Consulta: 2020 febrero, 14]. Año 18 - N° 182, 1-5 Disponible: <http://www.efdeportes.com/efd182/proceso-formativo-universitario-en-cultura-fisica.htm>.
- 21.- Colina L. y Bustamante S. Educación a Distancia y TIC: Transformación para la Innovación en Educación Superior. Telematique, 2009. Vol. 8 – N° 1, 100-122.
- 22.- Cabero, A. Impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en las organizaciones educativas. Granada: Grupo Editorial Universitario. 2000. 58 p.
- 25.- Perdomo, Y., y Perdomo, N. Elementos que intervienen en la enseñanza y aprendizaje en línea. Apertura, 2012. Vol. 4 N° 1, 66-75.