



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

TEMA:

“ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA SISTEMA FINANCIERO Y SEGUROS I PARA LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO SEMESTRE DE LA CARRERA DE CONTABILIDAD Y COMPUTACIÓN EN EL PERIODO 2013- 2014”.

Trabajo de Grado previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación en la Especialidad de Contabilidad y Computación.

AUTORA:

Pozo Herrera Cinthia Lisseth.

DIRECTORA:

Ing. Basantes Andrade Andrea Verenice.

Ibarra, 2014

ACEPTACIÓN DE LA DIRECTORA

Luego de haber sido designada por el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Educación Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte de la ciudad de Ibarra, he aceptado con satisfacción participar como directora del trabajo de grado del siguiente tema: **"ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA SISTEMA FINANCIERO Y SEGUROS I PARA LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO SEMESTRE DE LA CARRERA DE CONTABILIDAD Y COMPUTACIÓN EN EL PERIODO 2013- 2014"**. Trabajo realizado por la señorita egresada: Pozo Herrera Cinthia Liseth, previo a la obtención del título de Licenciada en la Especialidad de Contabilidad y Computación

Al ser testigo presencial y corresponsable directa del desarrollo del trabajo de investigación, afirmo que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sustentado públicamente ante el tribunal que sea designado oportunamente.

Esto es lo que puedo certificar por ser justo y legal

Atentamente,

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'ANDREA BASANTES', enclosed within a circular scribble.

Ing. Andrea Basantes

DIRECTORA TRABAJO DE GRADO



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA
AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN
A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad.

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	100298412-6		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Pozo Herrera Cinthia Lisseth.		
DIRECCIÓN:	Ibarra, Nelson Mandela 4-73 y Ernesto Cheguevara.		
EMAIL:	cilipozo@gmail.com / cinty_liz@hotmail.es		
TELÉFONO FIJO:	062 600 468	TELÉFONO MÓVIL:	0997964544

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	“ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA SISTEMA FINANCIERO Y SEGUROS I PARA LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO SEMESTRE DE LA CARRERA DE CONTABILIDAD Y COMPUTACIÓN EN EL PERIODO 2013- 2014”.
AUTOR (ES):	Pozo Herrera Cinthia Lisseth.
FECHA: AAAAMMDD	20141118
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	

PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TITULO POR EL QUE OPTA:	Licenciatura en Ciencias de la Educación especialidad en Contabilidad y Computación
ASESOR /DIRECTOR:	Ing. Basantes Andrade Andrea Verenice

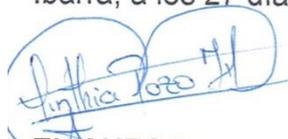
2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, Cinthia Lisseth Pozo Herrera, con cédula de identidad Nro. 100298412-6, en calidad de autor y titular de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

3. CONSTANCIAS

El autor manifiesta que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es el titular de los derechos patrimoniales, por lo que asume la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 27 días del mes de noviembre de 2014



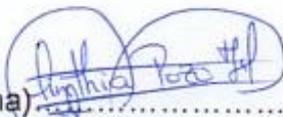
EL AUTOR:

ACEPTACIÓN



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO
A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Yo, Cinthia Lisseth Pozo Herrera, con cédula de identidad Nro. 100298412-6, manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor (es) de la obra o trabajo de grado denominado: "ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA SISTEMA FINANCIERO Y SEGUROS I PARA LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO SEMESTRE DE LA CARRERA DE CONTABILIDAD Y COMPUTACIÓN EN EL PERIODO 2013- 2014", que ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciatura en Ciencias de la Educación especialidad en Contabilidad y Computación, en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autora me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

(Firma) 

Nombre: Cinthia Lisseth Pozo Herrera

Cédula: 100298412-6

Ibarra, a los 27 días del mes de noviembre de 2014

ÍNDICE GENERAL

ACEPTACIÓN DE LA TUTORIA	i
AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN	ii
ÍNDICE GENERAL	v
ÍNDICE DE TABLAS	viii
ÍNDICE DE GRÁFICOS ESTADÍSTICOS	xi
DEDICATORIA	xii
AGRADECIMIENTO	xiii
RESUMEN	xiv
ABSTRACT	xv
INTRODUCCIÓN	xvi
CAPÍTULO I	1
1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	1
1.1 Antecedentes	1
1.2 Planteamiento del Problema	2
1.3 Formulación del Problema	3
1.4 Delimitación	3
1.4.1 Delimitación de las unidades de observación	3
1.4.2 Delimitación espacial	4
1.4.3 Delimitación temporal	4
1.5 Objetivos	4
1.5.1 Objetivo General	4
1.5.2 Objetivos Específicos	4
1.6 Justificación de la investigación	5
CAPÍTULO II	7
2. MARCO TEÓRICO	7
2.1 Fundamentación Teórica	7
2.1.1 Fundamentación filosófica	7
Teoría Humanista	7
2.1.2 Fundamentación Psicológica	8
Teoría Cognitiva	8

2.1.3 Fundamentación Sociológica _____	9
Teoría Sociocrítica _____	9
2.1.4 Fundamentación Pedagógica _____	9
Teoría Tecnológica _____	9
2.1.4.9 SAKAI _____	23
2.2 Posicionamiento Teórico Personal _____	30
2.2.1 Teoría Constructivista _____	30
2.2.2 Teoría del Aprendizaje Significativo. _____	31
2.2.3 Teoría Cognitiva _____	31
2.2.4 Teoría Conductista _____	31
2.3 Glosario de Términos _____	32
2.4 Interrogantes de la investigación _____	35
2.5 Matriz Categorical _____	36
CAPÍTULO III _____	37
3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN _____	37
3.1 Tipo de investigación _____	37
3.1.1 Investigación Descriptiva _____	37
3.1.2 Investigación Documental _____	37
3.1.3 Investigación de Campo _____	37
3.2 Métodos de la investigación _____	38
3.2.1 Método Histórico- Lógico _____	38
3.2.2 Método inductivo _____	38
3.2.3 Método analítico- sintético _____	38
3.2.4 Método matemático o estadístico _____	38
3.2.5 Método propositivo _____	39
3.3 Técnicas e instrumentos _____	39
3.3.1 Encuesta _____	39
3.4 Población _____	39
3.5 Muestra _____	40
CAPÍTULO IV _____	41
4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS _____	41
4.1 Encuesta aplicada a estudiantes _____	41

4.2.2 Encuesta aplicada al docente _____	51
CAPÍTULO V _____	56
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES _____	56
5.1 Conclusiones _____	56
5.2 Recomendaciones _____	57
CAPÍTULO VI _____	60
6. PROPUESTA ALTERNATIVA _____	60
6.1 Título de la Propuesta _____	60
6.2 Justificación e Importancia _____	60
6.3 Fundamentación de la propuesta _____	61
6.3.1 Fundamentación filosófica _____	61
Teoría Humanista _____	61
6.3.2 Fundamentación Psicológica _____	62
Teoría Cognitiva _____	62
6.3.3 Fundamentación Sociológica _____	62
Teoría Sociocrítica _____	62
6.3.4 Fundamentación Pedagógica _____	63
Teoría Tecnológica _____	63
6.4 Objetivos _____	64
6.4.1 General _____	64
6.4.2 Específicos _____	64
6.5 Ubicación sectorial y física _____	65
6.6 Desarrollo de la propuesta _____	66
INTRODUCCIÓN _____	67
INTRODUCCIÓN A DOKEOS _____	69
¿QUÉ ES DOKEOS? _____	70
CARACTERÍSTICAS DE LA VERSIÓN 3.0 _____	70
PRODUCTOS DOKEOS _____	71
REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE _____	73
CREANDO UN CURSO _____	74
CREAR CUENTA DE USUARIO _____	75
CREAR CURSO _____	79

DESCRIPCIÓN DEL CURSO _____	80
HERRAMIENTAS DE DOKEOS _____	82
ANUNCIOS _____	83
AGENDA _____	85
DOCUMENTOS _____	88
EL MEDIABOX O MEDIOS DE COMUNICACIÓN _____	98
LAS PÁGINAS _____	100
EL GLOSARIO _____	102
FOROS _____	113
LECCIONES _____	114
EJERCICIOS _____	115
ENCUESTAS _____	132
USUARIOS _____	138
ADMINISTRACIÓN Y REPORTE _____	145
ESCENARIO DE UN CURSO _____	146
6.7 Impactos _____	148
6.7.1 Educativo _____	148
6.7.2 Tecnológico _____	148
6.7.3 Social _____	148
6.8 Difusión _____	149
6.9 Bibliografía _____	149
ANEXO 1: ÁRBOL DE PROBLEMAS _____	153
ANEXO 2: MATRIZ DE COHERENCIA _____	154
ANEXO 3: ENCUESTA A ESTUDIANTES _____	155
ANEXO 4: ENCUESTA A DOCENTE _____	158
ANEXO 5: CERTIFICADO DEL ABSTRACT _____	160
ANEXO 6: CERTIFICADO DE URKUM _____	161
ANEXO 7: FIRMAS DE DIFUSIÓN DE PROPUESTA DE TRABAJO DE GRADO _____	162
ANEXO 9: FOTOGRAFÍAS DE DIFUSIÓN _____	164

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Cuadro Matriz Categorical _____	36
Tabla 2: Cuadro De La Población _____	39
Tabla 3: Encuesta. Pregunta N.1 _____	41
Tabla 4: Encuesta. Pregunta N.2 _____	42
Tabla 5: Encuesta. Pregunta N.3 _____	43
Tabla 6: Encuesta. Pregunta N.4 _____	44
Tabla 7: Encuesta. Pregunta N.5 _____	45
Tabla 8: Encuesta. Pregunta N.6 _____	46
Tabla 9: Encuesta. Pregunta N.7 _____	47
Tabla 10: Encuesta. Pregunta N.8 _____	48
Tabla 11: Encuesta. Pregunta N.9 _____	49
Tabla 12: Encuesta. Pregunta N.10 _____	50
Tabla 13: Encuesta. Pregunta N.1 _____	51
Tabla 14: Encuesta. Pregunta N.2 _____	52
Tabla 15: Encuesta. Pregunta N.3 _____	53
Tabla 16: Encuesta. Pregunta N.4 _____	54
Tabla 17: Encuesta. Pregunta N.5 _____	55
Tabla 18: Ubicación Sectorial Y Física _____	65

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Ilustración 1: Características de las Tic _____	11
Ilustración 2: Ventajas Tecnológicas _____	13
Ilustración 3: Herramientas de Comunicación _____	14
Ilustración 4: Herramientas Sociales _____	17
Ilustración 5: Ples _____	18
Ilustración 6: Características de Edu 2.0 _____	23
Ilustración 7: Características Sakai _____	26
Ilustración 8: Estructura del Sistema Financiero _____	27
Ilustración 9: Mercados del Sistema Financiero _____	27
Ilustración 10: Elementos del Seguro _____	28
Ilustración 11: Clases de Seguros _____	29

ÍNDICE DE GRÁFICOS ESTADÍSTICOS

Gráfico Estadístico 1: Encuesta. Pregunta N.1 _____	41
Gráfico Estadístico 2: Encuesta. Pregunta N.2 _____	42
Gráfico Estadístico 3: Encuesta. Pregunta N.3 _____	43
Gráfico Estadístico 4: Encuesta. Pregunta N.4 _____	44
Gráfico Estadístico 5: Encuesta. Pregunta N.5 _____	45
Gráfico Estadístico 6: Encuesta. Pregunta N.6 _____	46
Gráfico Estadístico 7: Encuesta. Pregunta N.7 _____	47
Gráfico Estadístico 8: Encuesta. Pregunta N.8 _____	48
Gráfico Estadístico 9: Encuesta. Pregunta N.9 _____	49
Gráfico Estadístico 10: Encuesta. Pregunta N.10 _____	50
Gráfico Estadístico 11: Encuesta. Pregunta N.1 _____	51
Gráfico Estadístico 12: Encuesta. Pregunta N.2 _____	52
Gráfico Estadístico 13: Encuesta. Pregunta N.3 _____	53
Gráfico Estadístico 14: Encuesta. Pregunta N.4 _____	54
Gráfico Estadístico 15: Encuesta. Pregunta N.5 _____	55

DEDICATORIA

A mis padres, Telmo Pozo e Isabel Herrera, por haberme dado la vida y haberme hecho una persona con buenos sentimientos y valores; y que a pesar de que ya no estén en estos momentos, siento que están conmigo siempre cuidándome y guiándome desde el Cielo.

A mis hermanos, Yuli y Marlon, que juntos son la razón de mi vida y el tesoro más grande que tengo y que me dejaron mis padres, por quienes lucho cada día tratando de ser una mejor persona.

A mi familia y amigos porque me han brindado su apoyo incondicional y por compartir conmigo los buenos y malos momentos.

CINTHIA LISSETH POZO HERRERA

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Técnica del Norte, por darme la oportunidad de estudiar y ser una persona profesional.

A mis padres, Telmo e Isabel, y a mi abuelita Eulalia que desde el cielo me cuidan y guían mi camino a cada momento.

A todos los docentes de la carrera, que a lo largo de mi formación profesional compartieron sus conocimientos conmigo.

Un agradecimiento muy especial a mi directora de Trabajo de Grado la Ing. Andrea Basantes, por su tiempo y la predisposición que tuvo para ayudarme y guiarme en la elaboración de mi Trabajo de Grado.

A mis hermanos, Yuli y Marlon, por ser mi razón de vida y el motivo para superarme cada día.

A mi abuelito Víctor, a toda mi familia y amigos, por acompañarme y compartir conmigo alegrías y tristezas.

CINTHIA LISSETH POZO HERRERA

RESUMEN

El desarrollo de la investigación se realizó en la carrera de Contabilidad y Computación de la Universidad Técnica del Norte. El objetivo de la investigación fue fortalecer el proceso de aprendizaje en los estudiantes del séptimo semestre de la Carrera de Contabilidad y Computación en la asignatura Sistema Financiero y Seguros I, por medio de la utilización de los Entornos Virtuales de Aprendizaje. La metodología de investigación aplicada que se escogió fue la investigación descriptiva, documental y de campo; apoyada en los métodos histórico-lógico, inductivo, analítico-sintético, estadístico y propositivo. Las técnicas e instrumentos utilizados fueron la encuesta y el análisis documental. En lo que se refiere al marco teórico, la investigación cuenta con información sobre: tecnologías de información y comunicación; internet, aulas virtuales, entornos y plataformas virtuales de aprendizaje, sistema financiero y seguros. Luego del análisis y la interpretación de los resultados obtenidos en las encuestas practicadas a los estudiantes del séptimo semestre de la Carrera de Contabilidad y Computación y al docente de la asignatura Sistema Financiero y Seguros I, se determinó que el Entorno Virtual de Aprendizaje por utilizar sea DOKEOS 3.0. La propuesta de la investigación fue el desarrollo de un manual práctico de acceso y utilización sobre el Entorno Virtual de Aprendizaje DOKEOS 3.0, que permite crear cursos de una forma fácil y sencilla, además ofrece herramientas de última tecnología como: anuncios, foros, agenda, módulos, wikis, redes sociales, videoconferencias, canal, otros. Finalizada la propuesta se realizó la difusión, que tuvo gran acogida y aceptación. Este trabajo de investigación busca fortalecer el uso de las nuevas tecnologías, y principalmente promover la utilización y aprovechamiento de los EVA (Entorno Virtual de Aprendizaje), como herramienta de ayuda en los procesos de aprendizaje de la educación presencial y la utilización de las nuevas tecnologías por parte de los docentes.

ABSTRACT

The development of the research was conducted at the Technical University of the North, in the career of Accounting and Computing. The research objective was to strengthen the learning process in the seventh semester students of the School of Accounting and Computing in the subject Insurance Financial System I, through the use of Virtual Learning Environments. The methodology applied was exploratory, descriptive, documentary and field. In regards to the theoretical framework, research has information on: information and communication technologies; internet, virtual classrooms and virtual learning environments. After interpreting the results of surveys performed on the seventh semester students of the School of Accounting and Computing and the teaching of the subject Financial and Insurance System I, we determined that the Virtual Learning Environment is DOKEOS 3.0. The proposed research was to develop a practical manual on the Virtual Learning Environment DOKEOS 3.0, which lets you create courses in an easy and simple way, offering art tools such as boards, forums, wikis, social networking, video conferencing, other. After the proposed distribution, which was well received and acceptance was made. This research seeks to strengthen the use of EVA (Virtual Learning Environment) as an aid in the learning processes of classroom education and the use of new technologies by teachers.

INTRODUCCIÓN

El escrito se conforma como resultado de los procesos de investigación titulada “Entornos Virtuales de Aprendizaje en la asignatura Sistema Financiero y Seguros I para los estudiantes del séptimo semestre de la carrera de Contabilidad y Computación en el periodo 2013- 2014”.

La Internet se ha vuelto en la actualidad una herramienta básica con un impacto profundo para el trabajo, el ocio y el conocimiento. La Web permite que las personas tengan acceso fácil e inmediato a una cantidad extensa y diversa de información en línea desde cualquier parte del planeta que se encuentren.

Alrededor del mundo, las personas están viendo la era tecnológica donde el internet y el uso de las nuevas tecnologías forman parte de la vida cotidiana del ser humano.

Entonces, porque si las TIC forman parte del vivir de las personas, no utilizarlas como realmente son, herramientas de información, formación y comunicación potentes que ayudan a la investigación y el estudio.

El correcto manejo de las nuevas tecnologías permite mejorar los procesos de la educación, solo está en buscar una buena herramienta que permita cumplir esta meta; una de las aplicaciones de internet relacionada directamente en contribuir con la educación son los EVA (Entorno Virtual de Aprendizaje).

Por tal motivo es preciso destacar la importancia que tienen los EVA (Entorno Virtual de Aprendizaje), ya que permiten la interacción de estudiantes y docente, en cualquier momento y lugar, debido que la distancia física ya no es un factor limitante.

Esta investigación espera aportar significativamente a fortalecer y fomentar el uso de los Entornos Virtuales de Aprendizaje, para que contribuyan en los procesos de aprendizaje de los estudiantes y así estos mejoren sus destrezas y habilidades para la adquisición y construcción de su propio conocimiento.

La investigación se encuentra distribuida por seis capítulos que se exhiben a continuación:

Capítulo I: Se detalla los antecedentes, planteamiento del problema, formulación del problema, delimitación temporal y espacial, objetivos y justificación de la investigación.

Capítulo II: Contiene la fundamentación teórica que fue la base para la elaboración del trabajo de investigación y de la propuesta desarrollada.

Capítulo III: Se detalla la metodología, técnicas e instrumentos aplicados a la investigación.

Capítulo IV: Contiene el análisis e interpretación de los resultados obtenidos de las encuestas aplicadas a estudiantes y docente de la carrera de Contabilidad y Computación de la Universidad Técnica del Norte.

Capítulo V: Se detalla las conclusiones y recomendaciones, en base a las interpretaciones de los resultados obtenidos.

Capítulo VI: Contiene la propuesta alternativa, que es un manual práctico para el acceso y utilización del Entorno Virtual de Aprendizaje DOKEOS 3.0.

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Antecedentes

A lo largo de los últimos años, alrededor del mundo desarrollado y aún más en las dos últimas décadas en Latinoamérica, los profesionales de la educación se han esforzado por buscar las mejores aplicaciones de la tecnología en la actividad educativa, siendo las más importantes el uso del computador y del internet.

Las TIC (Tecnología De Información Y Comunicación) se han ido incorporando como parte esencial en el proceso de aprendizaje en el mundo, en el país y aún más en la Universidad Técnica del Norte, que está formando profesionales desde los años 70.

La tecnología ha evolucionado en todos los campos, y aún más en los procesos educativos, utilizándola como: herramienta académica, herramienta facilitadora del aprendizaje y como instrumento de apoyo en las actividades de investigación.

En la actualidad, los docentes de todas las áreas buscan formar parte de la era tecnológica, logrando valerse de las nuevas tecnologías en el proceso de aprendizaje con fundamento en los principios pedagógicos del constructivismo. Los docentes aceptan el reto de ser agentes de cambio, entes multiplicadores, compartiendo lo aprendido con otras y otros docentes. Siendo una de las más novedosas los entornos virtuales de aprendizaje.

Sin lugar a dudas se está viviendo la integración de las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones en la educación del Ecuador.

En el caso anterior, las expectativas han sobrepasado las realidades, pudiéndose observar como elemento constante en todos estos intentos, lo que se podría denominar, un optimismo pedagógico exagerado, porque el resultado ha sido la inexistencia de una verdadera integración de estos nuevos, poderosos y motivantes recursos al proceso de aprendizaje.

Entonces porque no aprovechar las herramientas tecnológicas que existen y que van apareciendo cada día, por qué no utilizarlas como parte esencial en el proceso de aprendizaje.

1.2 Planteamiento del Problema

En los últimos tiempos la sociedad y aún más la educación han sufrido cambios debido al desarrollo y la difusión de nuevas tecnologías, el cambio ha llegado a ser tan radical que muchos investigadores han pronosticado la desaparición de las aulas y los maestros tradicionales.

Es por ello, que en la Universidad Técnica del Norte como en las demás universidades del resto del mundo, el uso de las nuevas tecnologías forma parte importante en el proceso de aprendizaje de los estudiantes universitarios. No basta con solo conocer sobre las nuevas tecnologías, lo importante es saber cómo usarlas y aplicarlas en el día a día y aún más en la educación superior.

Este problema de investigación, se involucró directamente con el uso de las nuevas tecnologías, específicamente con los Entornos Virtuales de Aprendizaje. Las causas referentes al uso de los EVA (Entorno Virtual de Aprendizaje) fueron: Desconocimiento de las herramientas de los

entornos virtuales de aprendizaje. Desconocimiento sobre el uso y aplicación de los EVA (Entorno Virtual de Aprendizaje). Escasa información de los entornos virtuales de aprendizaje como recurso didáctico de los futuros docentes. Desaprovechamiento de las oportunidades y ventajas de los entornos virtuales de aprendizaje como medio que facilita el proceso de aprendizaje.

Siendo los efectos inmediatos: Inadecuado uso de los recursos educativos tecnológicos. Ineficiente manejo de las plataformas de aprendizaje. Potencial restringido de los entornos virtuales de aprendizaje como un recurso didáctico que dinamiza y maximiza el proceso de aprendizaje. Dificultad para implementar los EVA (Entorno Virtual de Aprendizaje) en el proceso de aprendizaje.

1.3 Formulación del Problema

La inexistencia de los Entornos Virtuales de Aprendizaje en el proceso de aprendizaje de la asignatura de Sistema Financiero y Seguros I en los estudiantes del séptimo semestre de la carrera de Contabilidad y Computación de la Universidad Técnica del Norte en el periodo 2012-2013.

1.4 Delimitación

1.4.1 Delimitación de las unidades de observación

La investigación se realizó con los estudiantes del séptimo semestre de la Carrera de Contabilidad y Computación de la Facultad de Educación Ciencia y Tecnología en la Universidad Técnica del Norte.

1.4.2 Delimitación espacial

La investigación se realizó en la Carrera de Contabilidad y Computación de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte, la misma que está ubicada en la Av. 17 de Julio 5-21, en el Barrio El Olivo.

1.4.3 Delimitación temporal

La investigación se realizó durante el periodo 2013 – 2014.

1.5 Objetivos

1.5.1 Objetivo General

Fortalecer el proceso de aprendizaje en los estudiantes del séptimo semestre de la Carrera de Contabilidad y Computación en la asignatura Sistema Financiero y Seguros I, por medio de la utilización de los entornos virtuales de aprendizaje.

1.5.2 Objetivos Específicos

- Diagnosticar la situación actual sobre el uso de los entornos virtuales de aprendizaje en la asignatura del Sistema Financiero y Seguros I.
- Fundamentar teóricamente el uso de los entornos virtuales de aprendizaje, como herramienta didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje.

- Diseñar una propuesta alternativa con el uso de entornos virtuales de aprendizaje como herramienta didáctica para el proceso de aprendizaje en asignatura del Sistema Financiero y Seguros I.
- Difundir la propuesta alternativa para promover el uso de entornos virtuales de aprendizaje a fin de fortalecer el proceso de aprendizaje en los estudiantes.

1.6 Justificación de la investigación

La investigación se realizó en la Provincia de Imbabura, en la ciudad de Ibarra, en la Universidad Técnica del Norte, con los estudiantes del séptimo semestre de la carrera de Contabilidad y Computación durante el periodo 2012 – 2013. Se seleccionó este tema debido a que el ámbito educativo es de suma importancia y más cuando se está formando a estudiantes universitarios.

Los docentes deben tener suficientes conocimientos sobre su área, sea esta, Matemática, Contabilidad, Lenguaje, otras. Pero esto no es suficiente ya que estos conocimientos deben ser complementados con las habilidades y destrezas necesarias para poder actuar en el espacio telemático, es decir, los docentes y los estudiantes de pedagogía deben estar bien capacitados para que puedan intervenir y desarrollarse en los nuevos escenarios virtuales.

Se ha creído que el papel del docente es uno de los más importantes en la sociedad, ya que él actúa como facilitador del aprendizaje, por lo cual no debe quedarse relegado en cuanto a la capacitación en el área tecnológica para mejorar los proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los EVA (Entorno Virtual de Aprendizaje) permiten crear nuevos entornos on-line educativos, también crea una libertad en lo que se refiere

al espacio y el tiempo eliminando así la coincidencia en el espacio y el tiempo de los docentes y estudiantes.

Es por estas y otras ventajas que motivan a la aplicación de este proyecto en el cual solo se desea promover la utilización y aprovechamiento de los entornos virtuales de aprendizaje en los futuros docentes, las cuales les permitirá crear y poner en práctica el uso de los materiales tecnológicos como estrategias didácticas.

El trabajo de investigación fue factible gracias a la buena predisposición de autoridades, personal docente y estudiantes de la carrera de Contabilidad y Computación de la Universidad Técnica del Norte, también porque se contó con los recursos económicos necesarios para realizar la investigación además de recursos bibliográficos, tiempo, predisposición y capacidad intelectual de la investigadora.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Fundamentación Teórica

2.1.1 Fundamentación filosófica

Teoría Humanista

Esta investigación se fundamentó filosóficamente en la Teoría Humanista, por cuanto aportó con conocimientos sobre el ser humano en todos sus aspectos existenciales que van creando su personalidad durante toda su vida.

La teoría humanista permite conocer al ser humano como un ser con libertad, conocimiento y responsabilidad. El ser humano tiene libertad porque es autónomo y es libre de tomar las decisiones más adecuadas que contribuyan a su desarrollo personal.

A través de la filosofía existe la teoría humanista, debido a que se fundamenta en el conocimiento del ser humano, que siempre busca convertirlo en un ser perfectible.

Para (Villalba, 2012), en su obra Desarrollo del pensamiento filosófico dice: “La filosofía nos entrega una visión global de los hechos y fenómenos que acontecen en nuestra realidad y al mismo tiempo, trata de encontrar las últimas causas de los mismos. (...) nos da la apertura

para problematizar toda situación y lograr un cambio en el ser humano” (Pág. 9).

Esta teoría se basa en fundamentos filosóficos, ya que trata sobre la sociedad y el pensamiento del ser humano, siendo la educación el resultado de mecanismos y actividades que generan el conocimiento, el desarrollo de habilidades, destrezas para contribuir en la transformación del ser humano y hacerlo conocer la realidad.

2.1.2 Fundamentación Psicológica

Teoría Cognitiva

La teoría cognitiva aportó en la investigación, ya que estudia los procesos mentales superiores del ser humano en los que el pensamiento, los recuerdos y la forma en que se procesa la información repercuten en las respuestas que va a realizar ante situaciones nuevas o similares.

Se estudió esta teoría porque el objetivo principal es la formación mental del ser humano, es decir, se basa en los procesos de aprendizaje donde el ser humano aprende activamente por cuanto participa en las experiencias, busca información y reorganiza lo que ya conoce para aumentar su comprensión y enriquecer su aprendizaje personal.

La teoría cognitiva permite conocer al ser humano de una forma natural, real y propia, donde se basa en sus actitudes, ideas y experiencias para mejorar su desarrollo y formación mental, que le permiten alcanzar sus metas y desenvolverse dentro de la sociedad.

2.1.3 Fundamentación Sociológica

Teoría Sociocrítica

Esta investigación se basa en la teoría sociocrítica de Vigotsky, que tenía presente que “el aprendizaje no es una actividad individual, sino más bien social, se valora la importancia de la interacción social en el aprendizaje”. (Monografias.com, 2012)

Esta investigación se fundamentó en la teoría sociocrítica ya que permite estudiar al ser humano como un ser autónomo, intelectual, reflexivo y crítico, creador de sus propias ideas, pero que necesita la interacción social, para tener un mejor aprendizaje.

Además de que esta teoría permitió hacer un análisis de los procesos de aprendizaje, donde la autonomía e independencia del pensamiento del estudiante sea el objetivo.

Esta teoría busca transformar el desarrollo integral del ser humano, donde integre sus valores y conocimientos, para desarrollar sus capacidades humanistas, eliminando dependencias, y desenvolviéndose en su medio social.

2.1.4 Fundamentación Pedagógica

Teoría Tecnológica

Para (Cebriab, 2007), en su obra Enseñanza virtual para la innovación universitaria dice: “... cuando hablamos de pedagogía y de tecnología, estamos tentados a realizar comparaciones. Por ejemplo, no es inteligente ni fructífero comparar la enseñanza presencial con la teleenseñanza, lo importante es que ambas sean de calidad...”. (p. 37)

Es decir, no se puede comparar la tecnología con pedagogía, si no lo más importante es desarrollarlas o utilizarlas de la mejor manera, para que ayuden a fortalecer y mejorar el proceso de aprendizaje.

Se consideró a la teoría tecnológica en esta investigación por cuanto la tecnología es la nueva realidad del ser humano y de la educación, debido a que las nuevas tecnologías están al alcance de todos y son fáciles de manejar.

La tecnología se ha vuelto indispensable en la educación, ya que en la actualidad los estudiantes son entes de conocimiento tecnológico y los docentes utilizan la tecnología como herramienta de apoyo en los procesos de aprendizaje.

2.1.4.1 Tecnologías de la Información y la Comunicación

Para (Falieres, 2006), en su obra Como enseñar con las nuevas tecnologías en la escuela de hoy, define a las TIC como: "... conjunto de tecnologías que permiten la adquisición, producción, almacenamiento, tratamiento, comunicación, registro y presentación de información, en forma de voz, imágenes y datos contenidos en señales de naturaleza acústica, óptica o electromagnética.". (p. 261)

2.1.4.1.1 Características de las TICs



Ilustración 1: Características de las TIC

Elaborado por: Lisseth Pozo

Fuente: (Saldívar Vaquera & Delgado Ibarra, 2010)

2.1.4.2 Internet

Para (Falieres, 2006), en su obra Como enseñar con las nuevas tecnologías en la escuela de hoy, dice. "Podemos definir Internet como un conjunto o red de computadoras conectadas en todo el planeta; con ella, los ordenadores comporten información a través de páginas o sitios públicos o privados y los usuarios pueden comunicarse a distancia en cualquier momento".

Internet es un conjunto descentralizado de redes de comunicación interconectadas que utilizan la familia de protocolos TCP/IP, garantizando que las redes físicas heterogéneas que la componen funcionen como una red lógica única, de alcance mundial. Sus orígenes se remontan a 1969, cuando se estableció la primera conexión de computadoras, conocida como ARPANET, entre tres universidades en California y una en Utah, Estados Unidos.

Uno de los servicios que más éxito ha tenido en Internet ha sido la World Wide Web (WWW, o "la Web"), hasta tal punto que es habitual la

confusión entre ambos términos. La WWW es un conjunto de protocolos que permite, de forma sencilla, la consulta remota de archivos de hipertexto. Ésta fue un desarrollo posterior 1990 y utiliza Internet como medio de transmisión.

Existen, por tanto, muchos otros servicios y protocolos en Internet, aparte de la Web: el envío de correo electrónico (SMTP), la transmisión de archivos (FTP y P2P), las conversaciones en línea (IRC), la mensajería instantánea y presencia, la transmisión de contenido y comunicación multimedia -telefonía (VoIP), televisión (IPTV), los boletines electrónicos (NNTP), el acceso remoto a otros dispositivos (SSH y Telnet) o los juegos en línea.

2.1.4.3 Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA)

Según: (Llorente & Sevilla, 2012)

Los Entornos Virtuales de Aprendizaje (E.V.A.) son espacios creados con tecnología electrónica en los que tienen lugar procesos de aprendizaje. Concepto amplio y difuso cuya referencia varía según las aplicaciones tecnológicas utilizadas y su propia evolución hasta el software social de la Web actual. A continuación se recordará esa evolución:

Con la aparición del ordenador personal en la década de los 80 surgió la posibilidad de que la tecnología informática fuera utilizada de forma masiva con fines educativos. Su limitada versatilidad entonces sólo permitía un uso de apoyo complementario para realizar algunas tareas, especialmente los procesos más automatizados, o como herramienta ofimática.

En la década de los 90 llegan los soportes multimedia, el CD-ROM interactivo e Internet, pero la orientación pedagógica del diseño instructivo

seguía siendo fundamentalmente conductista. Según (Barajas, 2003), el desarrollo de los entornos virtuales de aprendizaje se basa en la combinación de varias tecnologías.

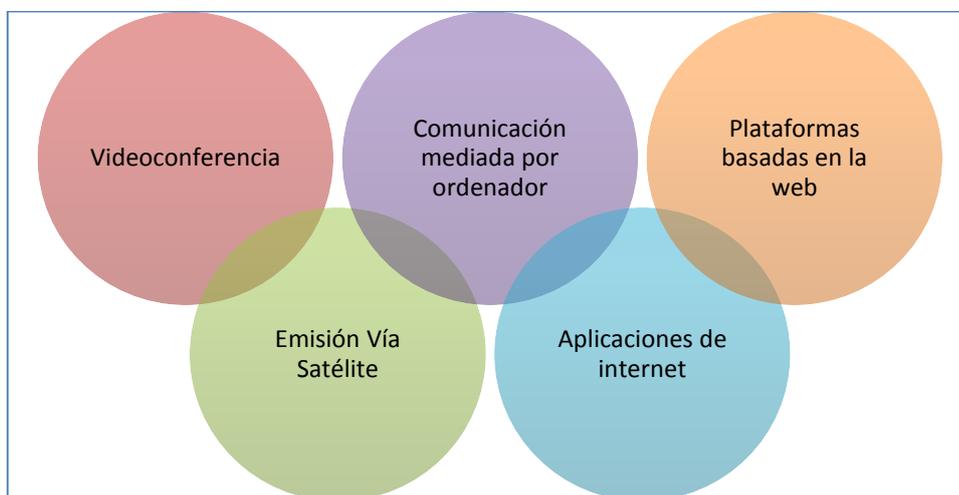


Ilustración 2: Ventajas Tecnológicas
Elaborado por: Lisseth Pozo

2.1.4.3.1 Características de los EVA

Según: (Bautista, Borges, & Forés, 2008)

Un Entorno Virtual de Aprendizaje además de ser una aplicación informática, debe estar caracterizado por diferentes propiedades que lo configuren incrementando su relevancia en el desarrollo de aspectos didácticos. Como aplicación informática que es estará constituida por diferentes herramientas, como las de comunicación (síncronas, por ejemplo: chat; y asíncronas, como el correo electrónico), las de elaboración de contenidos de aprendizaje (editores de páginas web), o las de gestión de participantes. Aun así, parece significativo realizar una exposición sobre aquellos aspectos educativos que determinarán la inclusión y utilización de cada una de ellos.

2.1.4.3.2 Tipos de Herramientas en los EVA

2.1.4.3.2.1 Herramientas de comunicación

Se constituyen como el eje vertebrador de muchos de los entornos virtuales de formación, ya que permiten el intercambio de información entre todos los participantes de un proceso formativo.

Herramientas de Comunicación	
Herramientas sincrónicas <ul style="list-style-type: none">• Chat (IRC)• N-web (video)• Videoconferencia• Audioconferencia• Dimensión multiusuario	Herramientas Asincrónicas <ul style="list-style-type: none">• Foros o grupos de noticias• Listas de distribución• Debates telemáticos• Correo Electrónico• Correo de voz• Correo de video• Herramientas para el trabajo colaborativo

Ilustración 3: Herramientas de Comunicación
Elaborado por: Lisseth Pozo

2.1.4.3.2.2 Herramientas para el trabajo colaborativo

Si bien no a tratar todas y cada una de ellas para ello al lector a dicho trabajo sí señala que la selección y utilización de las mismas deberá estar orientada fundamentalmente por las necesidades que cubrir en nuestro proceso formativo. Además, puede ser interesante no perder de vista que esta comunicación interactiva, puede producirse en flujos diferentes, de manera que se posibilite tanto una comunicación individual entre los participantes, como en pequeños grupos, como de uno a todos los participantes en la acción instructiva (Cabero y Llorente, 2005).

En este sentido, posteriormente, existen Entornos Virtuales de Aprendizaje que pueden estar diseñados por el docente en torno a una

estructura modular basada en los foros de discusión, resaltando con ello la importancia que para los mismos constituye la comunicación y el intercambio de información entre todos y cada uno de los participantes del proceso.

2.1.4.3.2.3 Herramientas de elaboración de contenidos de aprendizaje

Se trata de todas aquellas herramientas que facilitan el acceso a los diferentes recursos, imprescindibles para el aprendizaje, y que se caracterizan por ser de diferente tipología: textos, imágenes, hipermedias, tutoriales, simulaciones, entre otros. En dicha elaboración deberán prestarse atención a aspectos como su estructuración, navegación, interacción, diseño gráfico, los cuales es recomendable definir desde el principio.

Asimismo, será necesario que en la misma medida, el alumno tenga también a su disposición la posibilidad de ampliar sus conocimientos facilitándole distintos tipos de recursos, por ejemplo a través de la Red, como publicaciones electrónicas, bases de datos, otros.

2.1.4.3.2.4 Herramientas de gestión

A través de ellas, el administrador responsable de la gestión del curso, tendrá a su disposición los recursos que le faciliten la creación de usuarios al entorno (tanto a tutores como alumnos), la configuración del curso, el acceso y facilitación de contraseñas, otros.

2.1.4.4 Aulas Virtuales

El aula virtual es un entorno, plataforma o software a través del cual el ordenador permite el desarrollo de actividades de enseñanza y aprendizaje. Los LMS (Learning Management Systems) son aplicaciones

que sirven para crear cursos en aulas virtuales o entornos virtuales de aprendizaje (Virtual Learning Environments o VLE) y tienen como finalidad gestionar el aprendizaje a distancia o complementar la enseñanza presencial. Los más populares son Moodle y Dokeos, que tienen detrás a comunidades de usuarios que participan activamente en su desarrollo. En muchas universidades utilizan el sistema propietario WebCT.

Todavía en la actualidad se relacionan los Entornos Virtuales de Aprendizaje con la creación de aulas virtuales mediante LMS, pero esa es una versión limitada de la diversidad de posibilidades y referentes de los EVA con la emergencia del software social, su efecto multiplicador y su potencial tanto para el aprendizaje personal como en grupo.

2.1.4.5 PLEs

Las redes de aprendizaje auto-organizado proporcionan una base para el establecimiento de una forma de educación que va más allá de los modelos centrados en el currículo y los cursos, y proponen un modelo de aprendizaje continuo centrado en el estudiante y controlado por el propio usuario.

En lugar del aprendizaje alojado en sistemas de gestión de contenido, el aprendizaje se incrusta en espacios conversacionales y en redes que se enriquecen con la participación y la colaboración. Dos áreas clave están recibiendo cada vez mayor atención: (a) el software social, y (b) los entornos de aprendizaje personal (PLEs), como alternativas al modelo estructurado de los LMS.

Los PLEs son definidos como “sistemas que ayudan al usuario a tomar el control y gestionar su propio aprendizaje” (van Harmelen, 2006); “articulan un cambio conceptual que reconoce la realidad de las prácticas

de aprendizaje distribuido y la gama de preferencias del que aprende” (Bonilla Estévez, Molina Vásquez, Martínez, & Narváez Ortiz, 2011).

Una gran variedad de herramientas sociales conforman este espacio:



Ilustración 4: Herramientas Sociales

Elaborado por: Lisseth Pozo.

Para alguien acostumbrado a usar Skype, blogs, sistemas de etiquetado compartido (tagging), crear podcasts o escribir en colaboración un documento en línea, la transición a un LMS es un paso atrás en el tiempo (y de varios años).

Para atender las necesidades de todos los estudiantes en las diversas etapas de su educación, una visión del aprendizaje más holística y polifacética debe ser tomada en consideración.

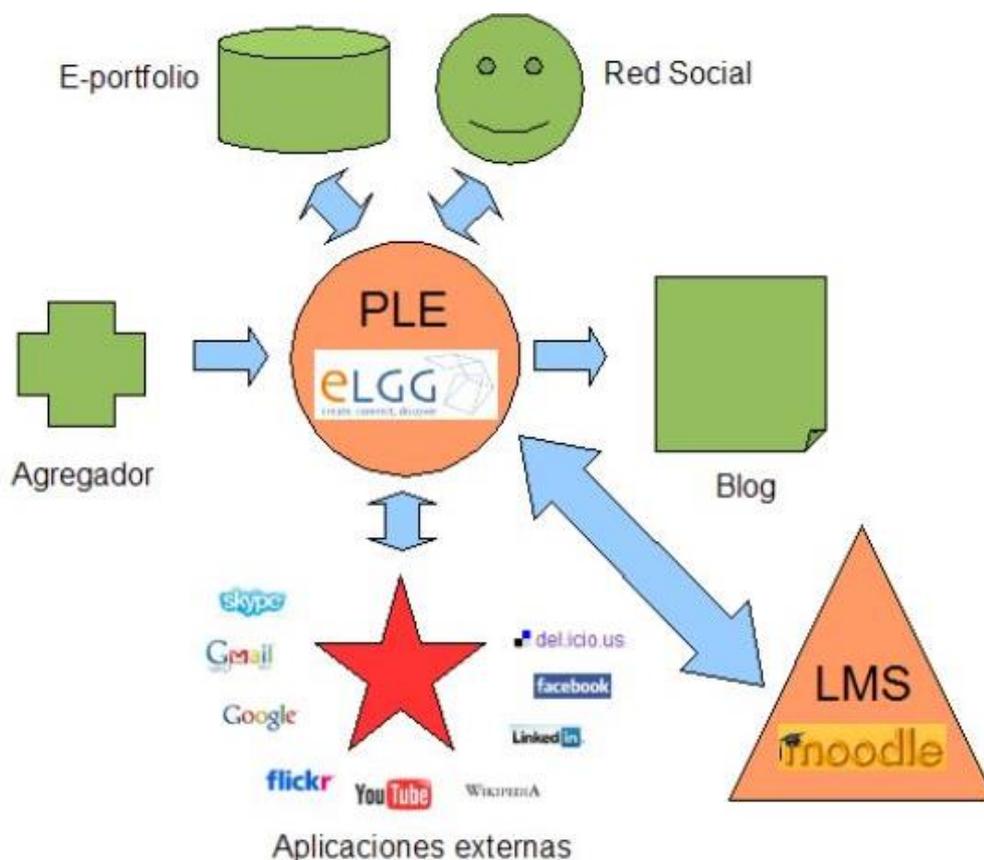


Ilustración 5: PLES

Elaborado por: Lisseth Pozo

Cada vez más, los entornos de aprendizaje personal (PLEs) proporcionan las herramientas y el modelo para atender las diversas necesidades de aprendizaje de cada individuo en la actualidad.

2.1.4.6 MOODLE

Según: (Moodle.org, 2013). Moodle es un sistema para el Manejo del Aprendizaje en línea gratuito, que les permite a los educadores la creación de sus propios sitios web privados, llenos de cursos dinámicos que extienden el aprendizaje, en cualquier momento, en cualquier sitio.

2.1.4.6.1 Características Moodle

◆ Tareas

Puede especificarse la fecha final de entrega de una tarea y la calificación máxima que se le podrá asignar, los estudiantes pueden subir sus tareas (en cualquier formato de archivo) al servidor.

◆ Consulta

Es como una votación. Puede usarse para votar sobre algo o para recibir una respuesta de cada estudiante (por ejemplo, para pedir su consentimiento para algo).

◆ Foro

Hay diferentes tipos de foros disponibles: exclusivos para los profesores, de noticias del curso y abiertos a todos.

◆ Diario

Los diarios constituyen información privada entre el estudiante y el profesor.

◆ Cuestionario

Los profesores pueden definir una base de datos de preguntas que podrán ser reutilizadas en diferentes cuestionarios, las preguntas pueden ser almacenadas en categorías de fácil acceso, y estas categorías pueden ser "publicadas" para hacerlas accesibles desde cualquier curso del sitio. Los cuestionarios se califican automáticamente.

◆ Recursos

Admite la presentación de un importante número de contenido digital, Word, Powerpoint, Excel, Flash, vídeo, sonidos, etc. Los archivos pueden subirse y manejarse en el servidor, o pueden ser creados sobre la marcha

usando formularios web (de texto o HTML), pueden enlazarse aplicaciones web para transferir datos.

◆ **Encuesta**

Se proporcionan encuestas ya preparadas (COLLES, ATTLS) y contrastadas como instrumentos para el análisis de las clases en línea. Se pueden generar informes de las encuestas los cuales incluyen gráficos. Los datos pueden descargarse con formato de hoja de cálculo Excel o como archivo de texto CSV.

La interfaz de las encuestas impide la posibilidad de que sean respondidas sólo parcialmente. A cada estudiante se le informa sobre sus resultados comparados con la media de la clase.

◆ **Wiki**

El profesor puede crear este módulo para que los alumnos trabajen en grupo en un mismo documento. Todos los alumnos podrán modificar el contenido incluido por el resto de compañeros.

De este modo cada alumno puede modificar el wiki del grupo al que pertenece, pero podrá consultar todos los wikis. El wiki sirve como base para mantener comunicación constante con los integrantes de un grupo de estudio.

2.1.4.7 DOKEOS

Dokeos es una suite de e-learning lo que se conoce como Entorno Virtual de Aprendizaje, básicamente fue creado básicamente para fomentar la educación a distancia y como herramienta de ayuda en la educación presencial.

Dokeos es una de las plataforma interactivas más completa y fácil de usar, además de ser un software gratuito de código abierto que permite mayor accesibilidad.

2.1.4.7.1 Características de Dokeos

Las características de Dokeos se basan en su diseño y su aplicación:

- Interfaz común y fácil de usar
- Adaptado a las nuevas tecnologías y necesidades de los usuarios
- Diseño en HTML5 para ser utilizado en dispositivos móviles (tablets y smartphones)

2.1.4.7.2 Productos Dokeos

- **MANAGER**

Es el producto principal Dokeos, ya que es en él donde se desarrolla el Sistema de Gestión de Aprendizaje. Además es el producto básico, ya que sin MANAGER, no se puede acceder a los demás productos de DOKEOS.

- **AUTHOR**

Producto de Dokeos que permite crear módulos de formación personalizados, lo que usualmente se conoce como presentaciones o diapositivas. Un módulo se puede crear desde cero o simplemente convertirlos a partir de archivos de Power Point existentes.

- **EVALUACIÓN**

Este producto de Dokeos facilita los procesos de evaluación de aprendizaje, ya que permite crear exámenes mediante pruebas de la herramienta Cuestionario, otra de las fascinantes funciones de Dokeos

Autor es que permite corregir los exámenes y tener una visión general de las puntuaciones de los estudiantes.

- **CHANNEL**

Este novedoso producto de Dokeos permite crear un canal de formación, para transmitir y distribuir los contenidos de la formación a una amplia audiencia o audiencias específicas. Para utilizar a Dokeos Channel solo es necesario acceder a la herramienta WebTV.

- **SHOP**

Este producto de Dokeos permite vender su formación o los contenidos de la misma en línea, además ayuda a construir y gestionar el catálogo de dicha formación para su venta.

- **GAME**

Producto de Dokeos que permite crear juegos en línea.

- **LIVE**

Dokeos Live ofrece la función de VIDEOCONFERENCIA, donde se permite intercambiar voz, imagen y chat con todos, uno o varios de los participantes del curso.

2.1.4.8 EDU 2.0

Según: (Haro, 2014). Edu 2.0 es un sistema de gestión docente pensado para cubrir las necesidades del profesorado y sus alumnos. Aunque presenta ciertas limitaciones y carencias, la realidad es que es el sistema online gratuito más potente del que podemos disponer.

2.1.4.8.1 Características de Edu 2.0

Algunas de sus características son:

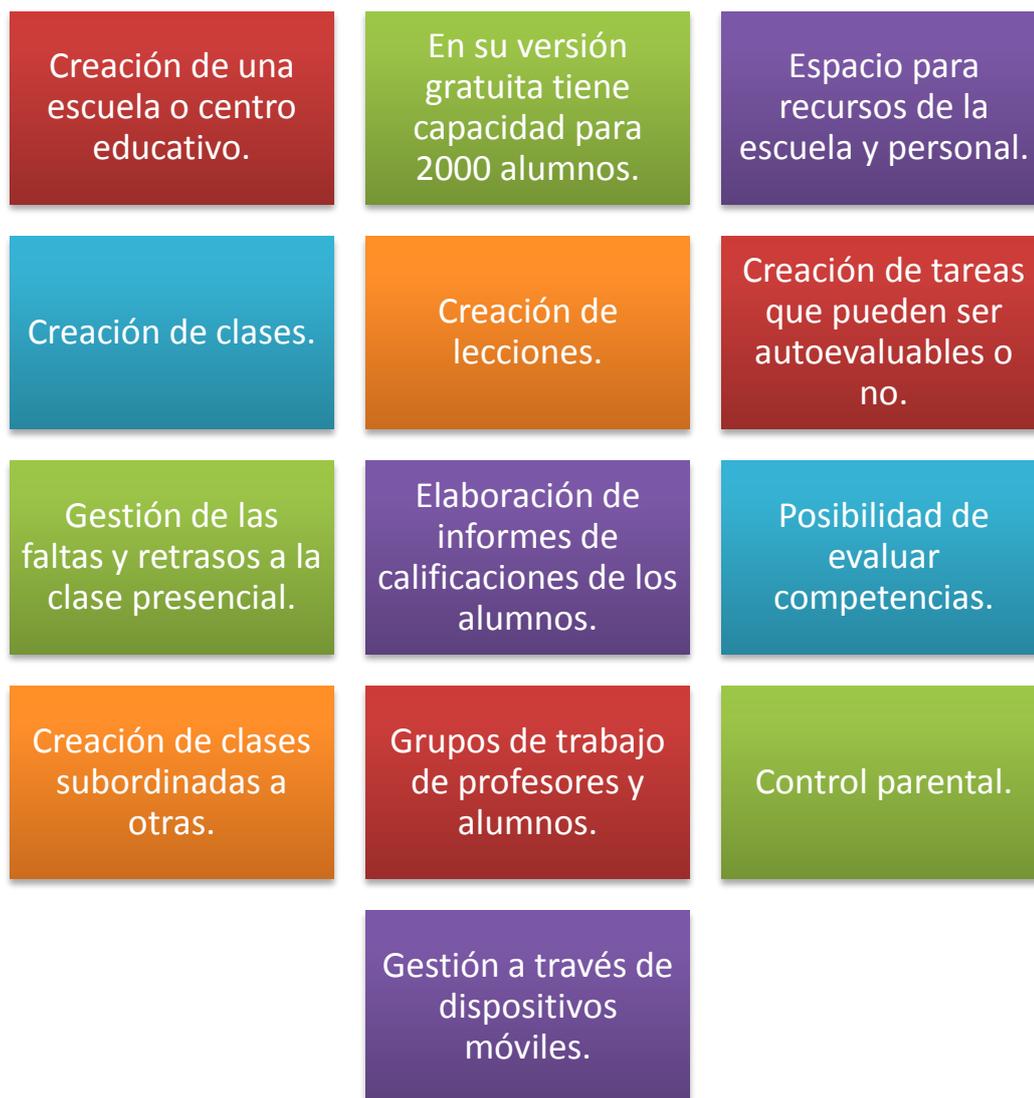


Ilustración 6: Características de Edu 2.0

Elaborado por: Lisseth Pozo

2.1.4.9 SAKAI

Según: (Samoo, 2012). Sakai es un LMS avalado por las mejores universidades del mundo (MIT, Stanford, Yale, Oxford, etc.) y respaldada por una amplia comunidad de expertos. Al ser una plataforma Open Source está en constante ampliación y mejora, cubriendo de esta forma las nuevas necesidades que surgen en el mundo del e-learning.

2.1.4.9.1 ¿Qué nos ofrece Sakai?

Sakai ofrece una extensa lista de herramientas que cubren la totalidad de las necesidades de formación on-line de una organización. Este abanico de herramientas permite darle uso como apoyo a la formación presencial, semipresencial y on-line pura, así como su uso para crear espacios de trabajo colaborativo, muy prácticos para investigación o desarrollo de proyectos.

2.1.4.9.2 ¿Qué nos permite hacer nuestra plataforma Sakai?

Sakai es un completo entorno para la enseñanza y aprendizaje, que nos permite, entre otras muchas cosas:

- ✚ Tener un sitio web para cada curso con un acceso único.
- ✚ Generar guías didácticas y crear anuncios del curso visibles a todos los alumnos.
- ✚ Mantener una agenda actualizada para cada una de las materias.
- ✚ Realizar pruebas de evaluación o encuestas a los usuarios.
- ✚ Realizar trabajos colaborativos o individuales.
- ✚ Generar y moderar discusiones en foros y otras herramientas de comunicación.
- ✚ Presentar contenidos basados en las nuevas tecnologías educativas.
- ✚ Crear blogs, wikis, distribuir podcasts y otros recursos multimedia.
- ✚ Realizar el seguimiento del progreso y estadísticas de los alumnos.

2.1.4.9.3 Herramientas de Sakai



Ilustración 7: Características SAKAI

Elaborado por: Lisseth Pozo.

2.1.5. El Sistema Financiero

Según: (Superintendencia de Bancos y Seguros, 2013). El Sistema Financiero es “el conjunto de instituciones que tiene como objetivo canalizar el ahorro de las personas. Esta canalización de recursos permite el desarrollo de la actividad económica (producir y consumir) haciendo que los fondos lleguen desde las personas que tienen recursos monetarios excedentes hacia las personas que necesitan estos recursos”.

2.1.5.1 Estructura del Sistema Financiero Nacional

El Sistema Financiero Ecuatoriano está estructurado de la siguiente manera:



Ilustración 8: Estructura del Sistema Financiero
Elaborado por: Lisseth Pozo.

2.1.5.2 Clasificación

Dependiendo de la duración de las operaciones que las instituciones financieras realizadas es tradicional clasificar al Sistema Financiero en dos grandes mercados:

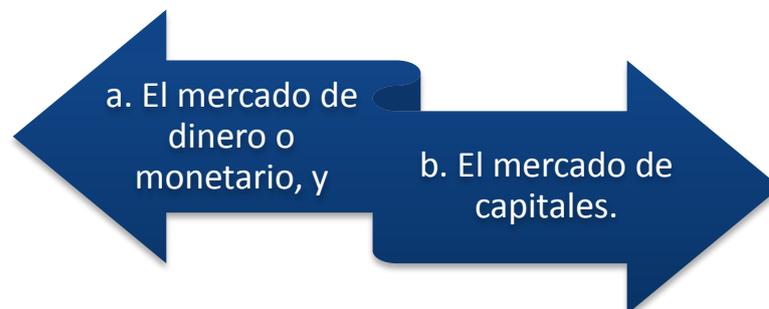


Ilustración 9: Mercados del Sistema Financiero
Elaborado por: Lisseth Pozo.

El mercado de dinero o monetario: Comprende las operaciones de corto plazo que realizan las instituciones financieras para finalizar el capital de trabajo de las empresas o el consumo de las personas naturales.

El mercado de capitales: Comprende las transacciones de mediano o largo plazo, realizadas por las instituciones financieras para financiar la formación de activos fijos, a través de la concesión de créditos o la emisión y circulación pública de títulos valores.

2.1.6 El Seguro

Según: (Monografias.com, 2012). El seguro es un contrato por el cual una de las partes (el asegurador) se obliga, mediante una prima que le abona la otra parte (el asegurado), a resarcir un daño o cumplir la prestación convenida si ocurre el evento previsto, como puede ser un accidente o un incendio, entre otras.

2.1.6.1 Elementos que Intervienen



Ilustración 10: Elementos del seguro

Elaborado por: Lisseth Pozo.

En general se pueden asegurar todas las cosas corporales (coches, viviendas, negocios, otros) e incorporeales (perjuicios económicos, paralización de actividad, otros), además se puede asegurar la vida y el patrimonio.

2.1.6.2 Clases de Seguros

Existen varias clases de seguros:

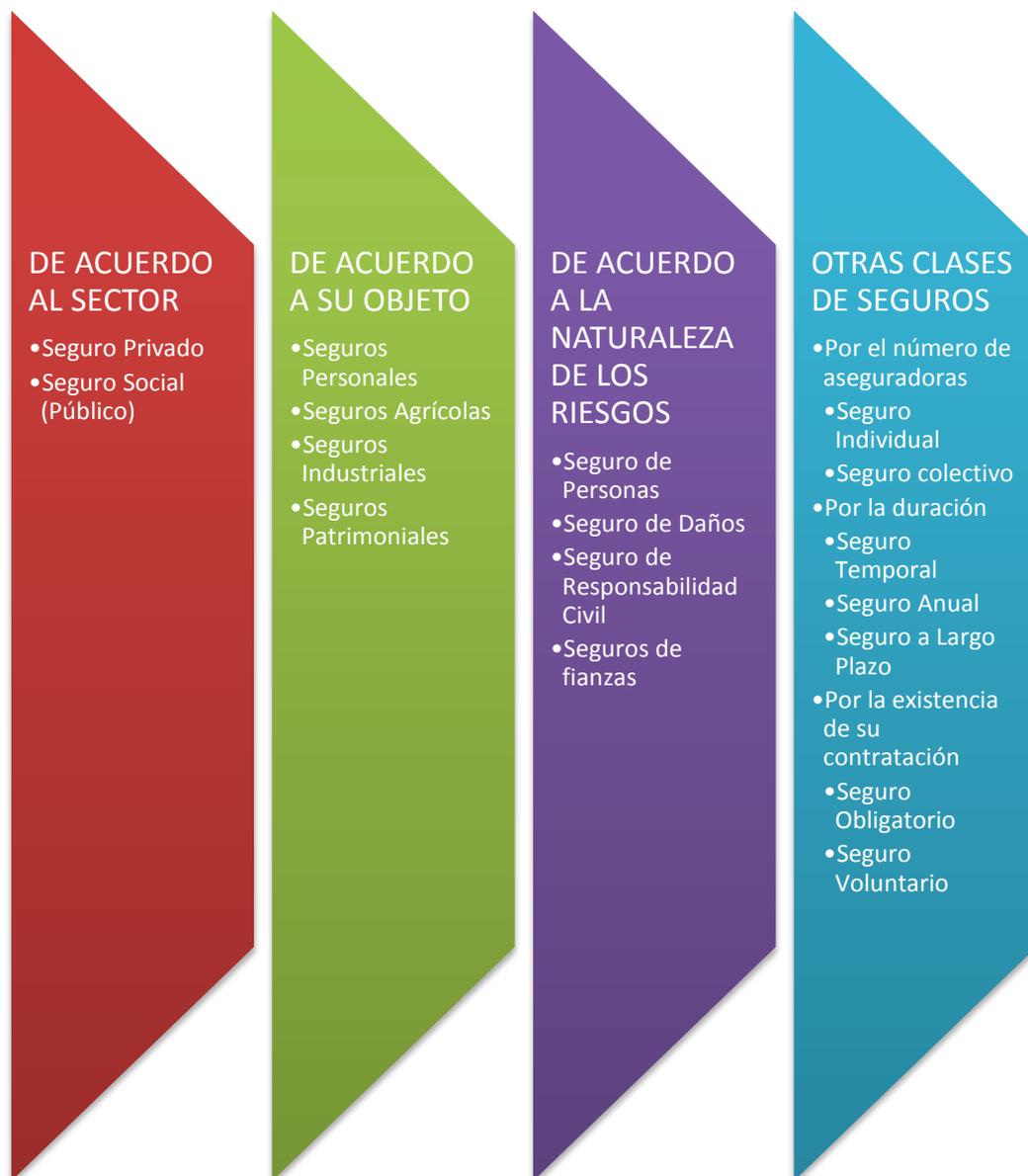


Ilustración 11: Clases de seguros

Elaborado por Lisseth Pozo

2.1.6.3 Entidades de Seguros o Aseguradoras

Según: (Enciclopedia Financiera, 2012). Una entidad de seguros o aseguradora es “aquel intermediario financiero que proporciona cobertura, en forma de compensación resultante de la pérdida, daño, lesión, tratamiento o dificultades a cambio de unos pagos llamados primas”.

La compañía calcula el riesgo de que se produzca determinado suceso y así puede determinar el importe de la prima.

2.2 Posicionamiento Teórico Personal

La investigación se basa en las siguientes teorías:

2.2.1 Teoría Constructivista

Luego de analizar las teorías de aprendizaje, se consideró en esta investigación la teoría constructivista, ya que es un modelo pedagógico que permite que cada individuo elabore progresivamente y secuencialmente el proceso de aprendizaje.

El constructivismo permitió analizar las estructuras, los esquemas, y las operaciones mentales que permitan pensar, resolver y decidir con éxito situaciones académicas y vivenciales. Propendió a la evaluación de procesos y la tendencia es cualitativa y multidimensional, no se busca respuestas correctas por que el aprendizaje es pensar y el pensar es construir sentido.

De acuerdo a esta teoría, el proyecto se basa en los lineamientos que ofrece este modelo pedagógico, siendo el propio estudiante el que va construyendo sus propios conocimientos a través del desarrollo de destrezas, para lograr personas interactivas, dinámicas e integrales, en donde la evaluación es continua y progresiva.

2.2.2 Teoría del Aprendizaje Significativo.

Esta investigación se orientó mediante la teoría del aprendizaje significativo, ya que insiste sobre la necesidad de que tienen los estudiantes de encontrarle sentido a lo que aprenden, para que así contribuyan en su formación académica.

Este proyecto concuerda directamente con esta teoría, debido al uso y aplicación de las nuevas tecnologías, para que ayuden a mejorar la calidad del proceso de aprendizaje, al permitir que el estudiante interactúe con los entornos virtuales de aprendizaje para complementar y reforzar sus conocimientos

2.2.3 Teoría Cognitiva

Este proyecto también se orientó con la teoría cognitiva, donde la mente es la que dirige la persona y no los estímulos externos como en el conductismo. En esta teoría predominó la inteligencia, la creatividad, el pensamiento crítico y reflexivo, el cual va de acuerdo con el proceso del aprendizaje y procesos donde el estudiante actúa como un procesador capaz de dar significación y sentido a lo aprendido.

Esta investigación buscó que el estudiante utilice su propio potencial de aprendizaje, que se desarrollará por medio de la interacción y el uso de las nuevas tecnologías como lo son los entornos virtuales de aprendizaje, donde el docente se convierta en un agente constructivista permanente.

2.2.4 Teoría Conductista

El proyecto se orientó hacia esta teoría debido al proceso de evaluación ya que la evaluación se centra en los conocimientos que deben ser medibles y cuantificables.

Además, otro punto por el que este proyecto se orientó a esta teoría es el currículo, ya que este es cerrado y obligatorio para todos, las experiencias previas del estudiante no cuentan, lo importante es cumplir con lo planificado.

2.3 Glosario de Términos

FUENTES: (Real Academia de la Lengua) (www.internetglosario.com) (Gómez Vieites, 2011) (www.definicionabc.com, 2013) (Wikipedia, 2013)

Asíncrono.- Que no tiene un intervalo de tiempo constante entre cada evento. Característica de cualquier sistema de comunicación en el que el transmisor puede enviar datos sin previo aviso.

Autoeficacia.- Convicción personal de que uno puede realizar con éxito cierta conducta requerida en una situación dada.

Blog.- Sitio web periódicamente actualizado que recopila cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores, apareciendo primero el más reciente, donde el autor conserva siempre la libertad de dejar publicado lo que crea pertinente.

Cognición.- Aptitud de un ser vivo para procesar información a partir de la percepción, el conocimiento adquirido (experiencia) y características subjetivas que permiten valorar la información. Consiste en procesos tales como el aprendizaje, razonamiento, atención, memoria, resolución de problemas, toma de decisiones y procesamiento del lenguaje.

Descentralizar.- Hacer que una cosa deje de depender de un centro único o de una dirección central.

EVA.- Los Entornos Virtuales de Aprendizaje son espacios creados con tecnología electrónica en los que tienen lugar procesos de aprendizaje.

Hipertexto.- Herramienta de software con estructura no secuencial que permite crear, agregar, enlazar y compartir información de diversas fuentes por medio de enlaces asociativos.

Holística.- Perteneciente al holismo, una tendencia o corriente que analiza los eventos desde el punto de vista de las múltiples interacciones que los caracterizan. El holismo supone que todas las propiedades de un sistema no pueden ser determinadas o explicadas como la suma de sus componentes. En otras palabras, el holismo considera que el sistema completo se comporta de un modo distinto que la suma de sus partes.

Interactivo.- Programa que permite una interacción a modo de diálogo entre ordenador y usuario.

Aprendizaje.- Actividad de pequeños grupos en los que se intercambia información, se siguen instrucciones del profesor y se aprende a través de la colaboración de todos.

Intrínseca.- Término utilizado frecuentemente en Filosofía para designar lo que corresponde a un objeto por razón de su naturaleza y no por su relación con otro.

LMS.- Learning Management Systems. Aplicaciones que sirven para crear cursos en aulas virtuales o entornos virtuales de aprendizaje y tienen como finalidad gestionar el aprendizaje a distancia o complementar la enseñanza presencial.

Ofimática.- Conjunto de técnicas, aplicaciones y herramientas informáticas que se utilizan para optimizar, automatizar y mejorar los procedimientos o tareas relacionadas.

PLEs.- Los entornos de aprendizaje personal (PLEs) son definidos como “sistemas que ayudan al usuario a tomar el control y gestionar su propio aprendizaje”.

Podcast.- Archivo de audio gratuito, que se puede descargar y oír en el ordenador o en un reproductor MP3, como un iPod. Los archivos se distribuyen mediante un archivo rss, por lo que permite suscribirse y utilizar un programa para descargarlo y escucharlo cuando el usuario quiera.

Premisa.- Indicio, síntoma o conjetura que permite inferir algo y sacar una conclusión.

Síncrono.- Sistema de comunicación, el transmisor debe coordinarse con el receptor antes del envío de datos. Con frecuencia, la sincronización se maneja haciendo que el hardware transmisor envíe un pulso regular al no haber datos disponibles. El receptor usa los pulsos para determinar el comienzo y fin de los bits. Son procesos síncronos los que dependen de un acontecimiento externo que los dispara.

Tagging.- Conjunto de bits o de caracteres que identifica diversas condiciones acerca de los datos de un archivo, y que se encuentra frecuentemente en los registros de encabezamiento de tales archivos. .

Versatilidad.- Capacidad de algo o alguien de adaptarse con rapidez y facilidad a distintas funciones.

Videocast.- Aplicaciones multimedia que combinan audio e imagen, se encuentran en la red y se pueden descargar periódicamente. Por lo general, los Videocasts pueden ser reproducidos directamente en línea, aunque a su vez pueden ser descargados para ser observados en dispositivos móviles.

Videoconferencia.- Comunicación simultánea bidireccional de audio y vídeo, que permite mantener reuniones con grupos de personas situadas en lugares alejados entre sí. Adicionalmente, pueden ofrecerse facilidades telemáticas o de otro tipo como el intercambio de gráficos, imágenes fijas, transmisión de ficheros desde el ordenador.

Wiki.- Concepto que se utiliza en el ámbito de Internet para nombrar a las páginas web cuyos contenidos pueden ser editados por múltiples usuarios a través de cualquier navegador. Dichas páginas, por lo tanto, se desarrollan a partir de la colaboración de los internautas, quienes pueden agregar, modificar o eliminar información.

2.4 Interrogantes de la investigación

- ¿Cuál es la situación actual sobre el uso de los entornos virtuales de aprendizaje en la asignatura de Sistema Financiero y Seguros I?
- ¿La selección adecuada de los fundamentos teóricos y científicos para el uso de los entornos virtuales de aprendizaje permitirá la seleccionar las herramientas didácticas que faciliten el proceso de aprendizaje?
- ¿La propuesta alternativa facilitará el uso de entornos virtuales de aprendizaje como herramienta didáctica para el proceso de aprendizaje en asignatura del Sistema Financiero y Seguros I?
- ¿La socialización de la propuesta con todos los actores fortalece el proceso de aprendizaje en los estudiantes?

2.5 Matriz Categorial

VARIABLES	CONCEPTO	DIMENSIONES	INDICADORES
TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN	Conjunto de innovaciones tecnológicas y comunicaciones	ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE	Conocimientos básicos Utiliza Internet y sus aplicaciones Blogs Chat Wikis Correo electrónico Correos de voz y video Buscadores y sus servicios Videoconferencias Debates telemáticos Foros o grupos de noticias Redes sociales
Aprendizaje	Proceso de adquisición de conocimientos, destrezas, habilidades, otros.	Estudiantes	Mejorar la comprensión Uso adecuado de los EVA (Entorno Virtual de Aprendizaje) tecnologías en el proceso de aprendizaje Trabajos de investigación

Tabla 1: Cuadro Matriz Categorial

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Tipo de investigación

En la investigación se aplicó un tipo de investigación mixta, porque fue descriptiva, documental y de campo.

3.1.1 Investigación Descriptiva

Permitió recolección de datos, exposición y resumen de la información adquirida de la encuesta realizada a los estudiantes del séptimo semestre de la carrera de Contabilidad y Computación, a fin de analizar minuciosamente los resultados, para su correcta interpretación.

3.1.2 Investigación Documental

Facilitó la recolección de información de libros tanto impresos como digitales, además de otros documentos académicos, con lo cual se pudo indagar, interpretar, presentar datos e informaciones sobre DOKEOS y los Entornos Virtuales de Aprendizaje conocidos como EVA (Entorno Virtual de Aprendizaje).

3.1.3 Investigación de Campo

Permitió la recolección de datos directamente de la realidad del problema, debido que la encuesta se realizó en la Universidad Técnica del

Norte a los estudiantes del séptimo semestre de la carrera de Contabilidad y Computación, sin manipular o controlar ninguna variable.

3.2 Métodos de la investigación

3.2.1 Método Histórico- Lógico

Dentro de los métodos empíricos se utilizó el método histórico-lógico ya que el problema a investigar tiene un pasado, un presente y un futuro además de sus correspondientes causas y efectos

3.2.2 Método inductivo

Se aplicó durante toda la investigación, así como en la elaboración de la propuesta, ya que permitió partir de lo particular a lo general.

3.2.3 Método analítico- sintético

A través de este método se conoció el significado y uso de los Entornos Virtuales de Aprendizaje, estudiando y analizando sus ventajas y desventajas, sintetizando información trascendente y relevante a través de resúmenes, organigramas, mapas conceptuales y gráficos utilizados en la elaboración del marco teórico y de la propuesta.

3.2.4 Método matemático o estadístico

Permitió organizar y sistematizar los datos de las encuestas para obtener resultados exactos. Además la presentación de datos se realizó mediante cuadros estadísticos para la tabulación correcta de los datos obtenidos de los estudiantes universitarios.

3.2.5 Método propositivo

Permitió el desarrollo y elaboración de la propuesta alternativa, para dar solución al problema de investigación.

3.3 Técnicas e instrumentos

3.3.1 Encuesta

Se formuló dos encuestas que fueron aplicadas al docente y a estudiantes del séptimo semestre de Contabilidad y Computación, con preguntas claras, de fácil comprensión, debidamente estructurado, permitiendo establecer la realidad del proceso de aprendizaje en la asignatura Sistema Financiero y Seguros Básicos I, a través de la cual se estableció las bases para el desarrollo de la propuesta.

3.3.2 Análisis Documental

Permitió el procesamiento analítico- sintético de los documentos fuentes utilizados en la descripción bibliográfica, la clasificación, indización, anotación, extracción, traducción y la confección del marco teórico y el manual de la propuesta alternativa.

3.4 Población

La población fue de 35 estudiantes del séptimo semestre de la Carrera de Contabilidad y Computación de la Universidad Técnica del Norte. Y el docente de la asignatura de Sistema Financiero y Seguros I.

POBLACIÓN	Número de Personas
Estudiantes	35
Docente	1
TOTAL	36

Tabla 2: Cuadro de la población

3.5 Muestra

Debido a que la población fue menor a 100, no se realizó el cálculo de la muestra, considerando a toda la población para la investigación.

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 Encuesta aplicada a estudiantes

1.- ¿Cómo considera los conocimientos que posee acerca de los Entornos Virtuales de Aprendizaje?

Tabla 3: Encuesta. Pregunta N.1

RESPUESTA	Frecuencia	Porcentaje
Altos	9	26%
Regulares	23	66%
Bajos	2	6%
Muy Bajos	1	3%
TOTAL	35	100%

Gráfico Estadístico 1: Encuesta. Pregunta N.1



Fuente: Estudiantes de la UTN.

Investigadora: Lisseth Pozo

Interpretación:

La mayoría de los estudiantes dieron a conocer que los conocimientos que tienen acerca de los Entornos Virtuales de Aprendizaje, son regulares. Por lo que sería recomendable que los estudiantes mejoren dichos conocimientos.

2.- ¿Con qué frecuencia utiliza las nuevas tecnologías en su vida cotidiana?

Tabla 4: Encuesta. Pregunta N.2

RESPUESTA	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	20	57%
Casi siempre	11	31%
A veces	3	9%
Nunca	1	3%
TOTAL	35	100%

Gráfico Estadístico 2: Encuesta. Pregunta N.2



Fuente: Estudiantes de la UTN.
Investigadora: Lisseth Pozo.

Interpretación:

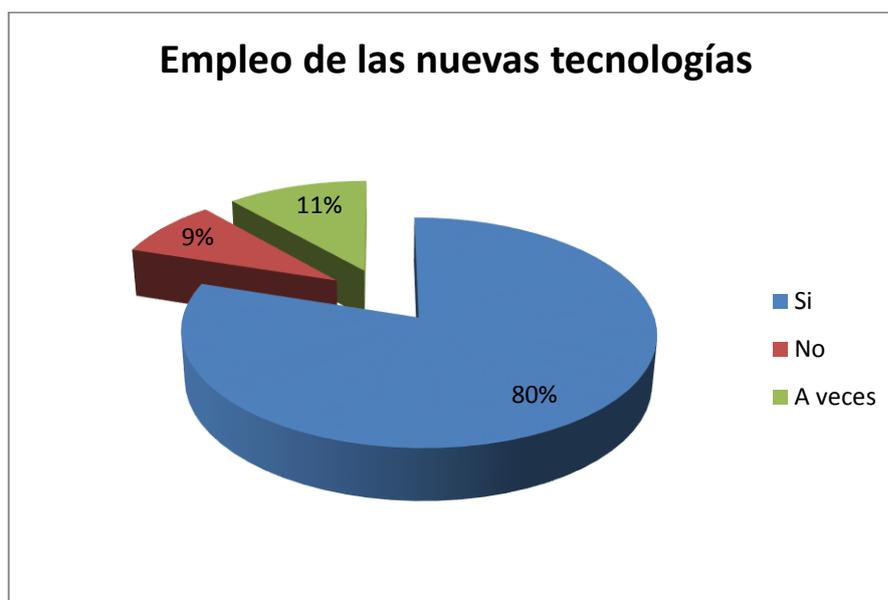
La mayoría de estudiantes utilizan siempre las nuevas tecnologías en su vida cotidiana, por lo que sería favorable que las utilicen de una manera que ayude en su formación profesional

3.- ¿Los docentes emplean las nuevas tecnologías como herramientas didácticas que le permitan mejorar la comprensión y el aprendizaje en la asignatura de Sistema Financiero y Seguros Básicos I?

Tabla 5: Encuesta. Pregunta N.3

RESPUESTA	Frecuencia	Porcentaje
Si	28	80%
No	3	9%
A veces	4	11%
TOTAL	35	100%

Gráfico Estadístico 3: Encuesta. Pregunta N.3



Fuente: Estudiantes de la UTN.
Investigadora: Lisseth Pozo.

Interpretación:

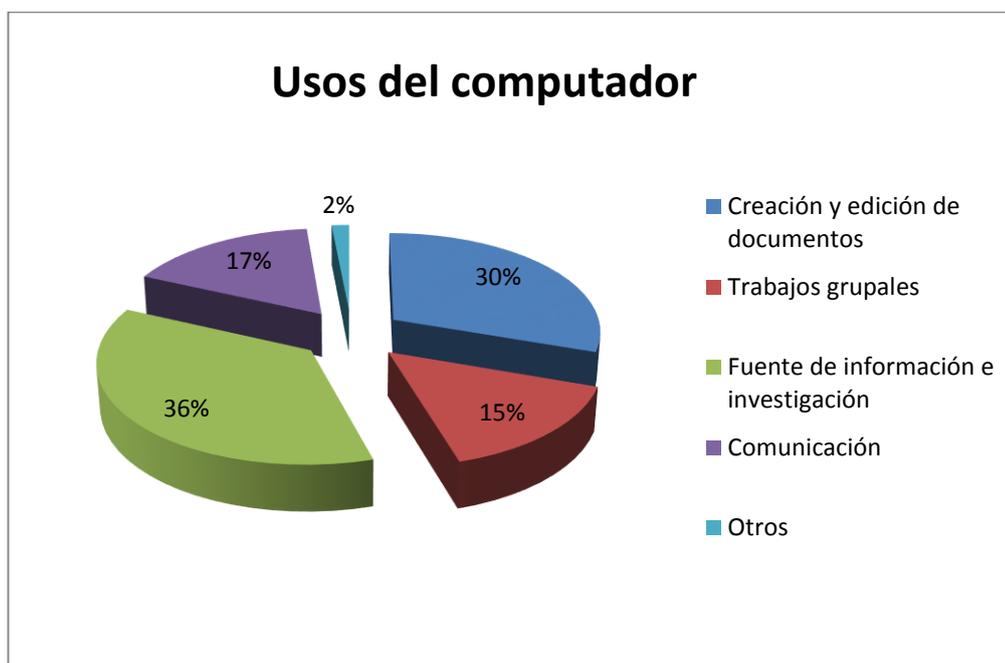
La mayoría de estudiantes manifestó que los docentes utilizan las nuevas tecnologías como herramientas didácticas que permiten mejorar la comprensión y el aprendizaje en la asignatura de Sistema Financiero y Seguros I. Considerándolo muy favorable ya que existe una buena predisposición del docente de utilizar las nuevas tecnologías en el proceso de aprendizaje de la asignatura.

4.- En su vida cotidiana, ¿cuáles son los principales usos que le da a su computador?

Tabla 6: Encuesta. Pregunta N.4

RESPUESTA	Frecuencia	Porcentaje
Creación y edición de documentos	20	30%
Trabajos grupales	10	15%
Fuente de información e investigación	24	36%
Comunicación	11	17%
Otros	1	2%
TOTAL	66	100%

Gráfico Estadístico 4: Encuesta. Pregunta N.4



Fuente: Estudiantes de la UTN.

Investigadora: Lisseth Pozo.

Interpretación:

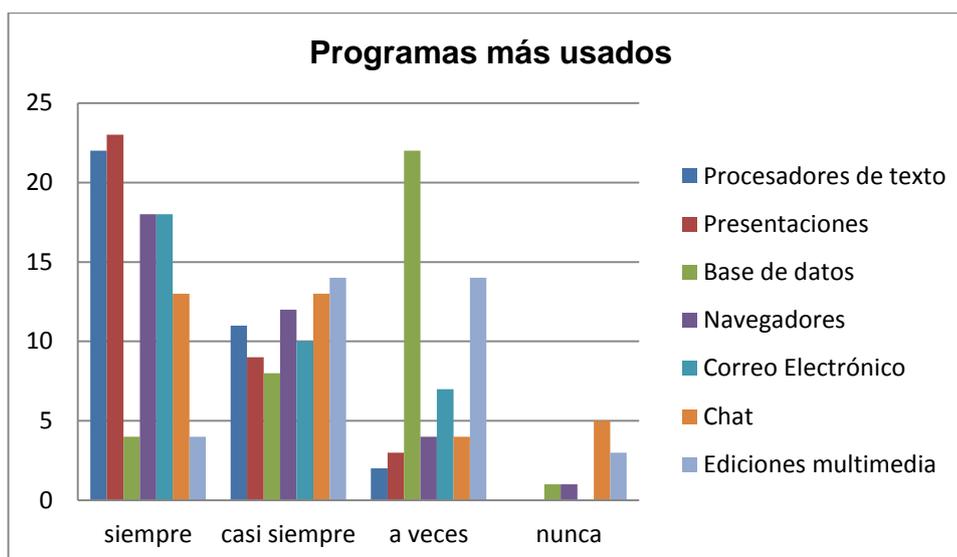
La mayoría de estudiantes manifestó que los principales usos que le dan al computador son como fuente de información e investigación. Lo cual se considera muy ventajoso, debido a que los estudiantes utilizan el computador como una herramienta de estudio y de investigación.

5.- ¿Qué tipo de programas utiliza con más frecuencia en su computador?

Tabla 7: Encuesta. Pregunta N.5

RESPUESTAS	Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca	TOTAL
Procesadores de texto	22	11	2	0	35
Presentaciones	23	9	3	0	35
Base de Datos	4	8	22	1	35
Navegadores	18	12	4	1	35
Correo Electrónico	18	10	7	0	35
Chat	13	13	4	5	35
Ediciones Multimedia	4	14	14	3	35

Gráfico Estadístico 5: Encuesta. Pregunta N.5



Fuente: Estudiantes de la UTN.
Investigadora: Lisseth Pozo.

Interpretación:

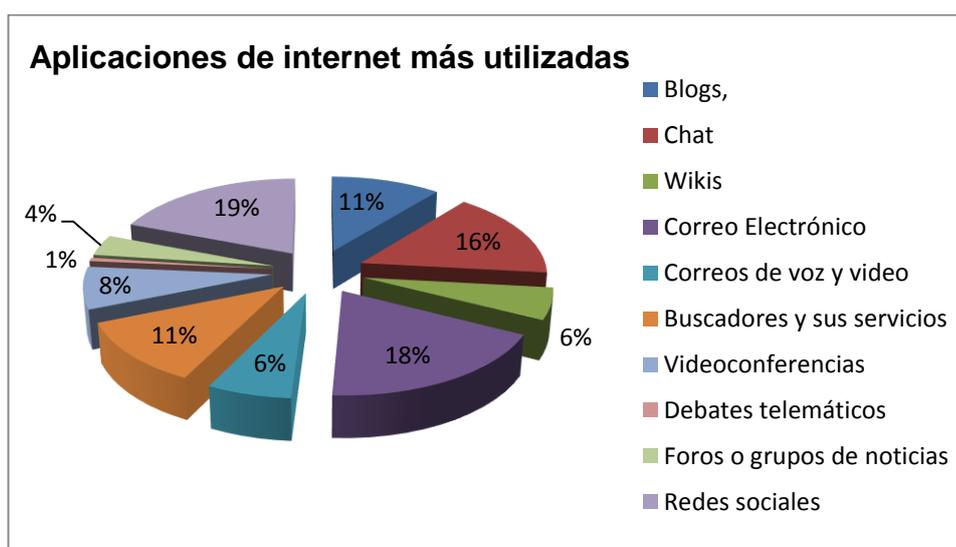
La mayoría de estudiantes manifestó que el tipo de programas que utiliza con más frecuencia en su computador son: los procesadores de texto, presentaciones, navegadores y correo electrónico. Se consideró muy favorable ya que los estudiantes demostraron ser muy versátiles la hora de manejar programas en sus computadores.

6. Seleccione: ¿Qué tipos de aplicaciones de internet ha utilizado?

Tabla 8: Encuesta. Pregunta N.6

RESPUESTA	Frecuencia	Porcentaje
Blogs	17	11%
Chat	25	16%
Wikis	9	6%
Correo Electrónico	29	18%
Correos de voz y video	10	6%
Buscadores y sus servicios	18	11%
Videoconferencias	12	8%
Debates telemáticos	1	1%
Foros o grupos de noticias	6	4%
Redes sociales	30	19%
TOTAL	157	100%

Gráfico Estadístico 6: Encuesta. Pregunta N.6



Fuente: Estudiantes de la UTN.

Elaboración: Lisseth Pozo.

Interpretación:

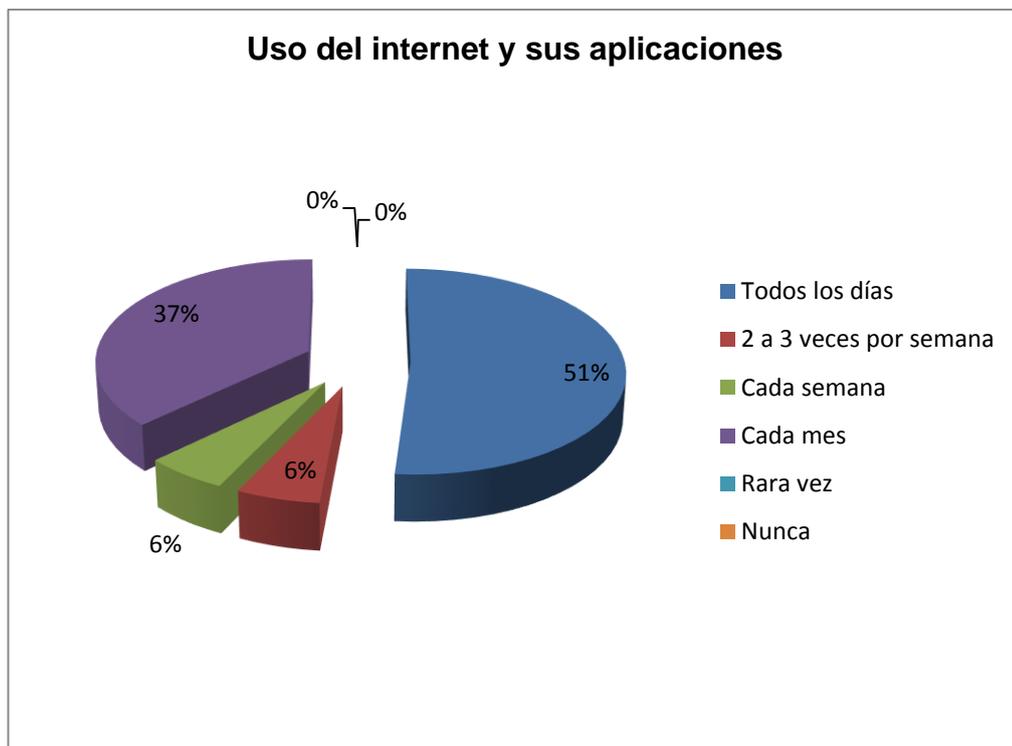
La mayoría de estudiantes manifestaron que de las aplicaciones de internet que más han utilizado son: redes sociales, correo electrónico y chat. Lo que permite conocer que las aplicaciones más usadas por los estudiantes son aquellas que gozan de interacción con otras personas.

7.- ¿Cuán a menudo utiliza el internet y sus aplicaciones?

Tabla 9: Encuesta. Pregunta N.7

RESPUESTA	Frecuencia	Porcentaje
Todos los días	18	51%
2 a 3 veces por semana	2	6%
Cada semana	2	6%
Cada mes	13	37%
Rara vez	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	35	100%

Gráfico Estadístico 7: Encuesta. Pregunta N.7



Fuente: Estudiantes de la UTN.
Investigadora: Lisseth Pozo

Interpretación:

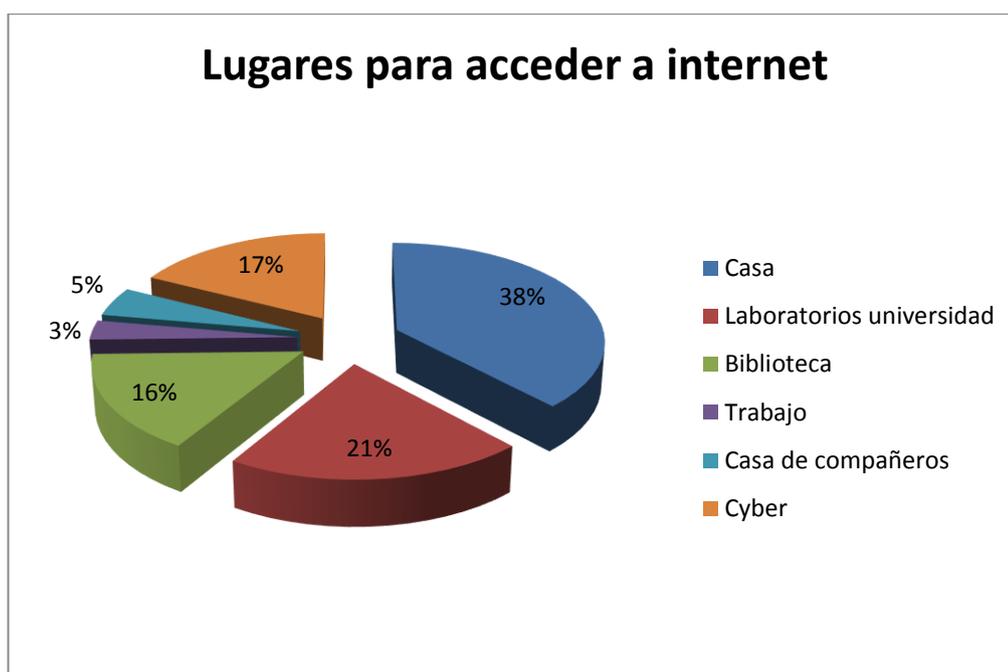
La mayoría de estudiantes supo manifestar que utiliza la internet y sus aplicaciones todos los días, lo que permite conocer que gozan de una disponibilidad diaria para usar en el internet y sus aplicaciones.

8.- ¿Desde qué lugar usted habitualmente accede a internet?

Tabla 10: Encuesta. Pregunta N.8

RESPUESTA	Frecuencia	Porcentaje
Casa	24	38%
Laboratorios universidad	13	21%
Biblioteca	10	16%
Trabajo	2	3%
Casa de compañeros	3	5%
Cyber	11	17%
TOTAL	63	100%

Gráfico Estadístico 8: Encuesta. Pregunta N.8



Fuente: Estudiantes de la UTN.

Investigadora: Lisseth Pozo.

Interpretación:

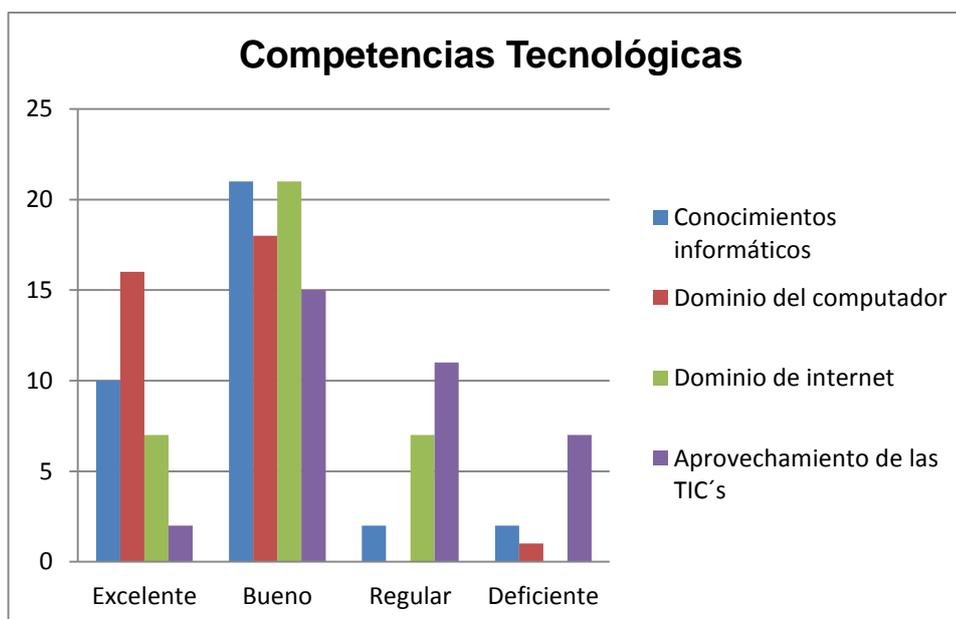
La mayoría de estudiantes manifestaron que acceden habitualmente a internet desde sus casas. Lo que se considera muy favorable, debido a que los estudiantes poseen completo acceso a internet.

9.- Se pide que de una escala de 1 a 4, realice una autovaloración de las competencias tecnológicas que posee.

Tabla 11: Encuesta. Pregunta N.9

RESPUESTAS	Conocimientos informáticos		Dominio del computador		Dominio de internet		Aprovechamiento de las TIC's	
	f	%	f	%	f	%	f	%
4 - Excelente	10	29%	16	46%	7	20%	2	6%
3 – Bueno	21	60%	18	51%	21	60%	15	43%
2 - Regular	2	6%	0	0%	7	20%	11	31%
1 – Deficiente	2	6%	1	3%	0	0%	7	20%
TOTAL	35	100%	35	100%	35	100%	35	100%

Gráfico Estadístico 9: Encuesta. Pregunta N.9



Fuente: Estudiantes de la UTN.

Elaboración: Lisseth Pozo

Interpretación:

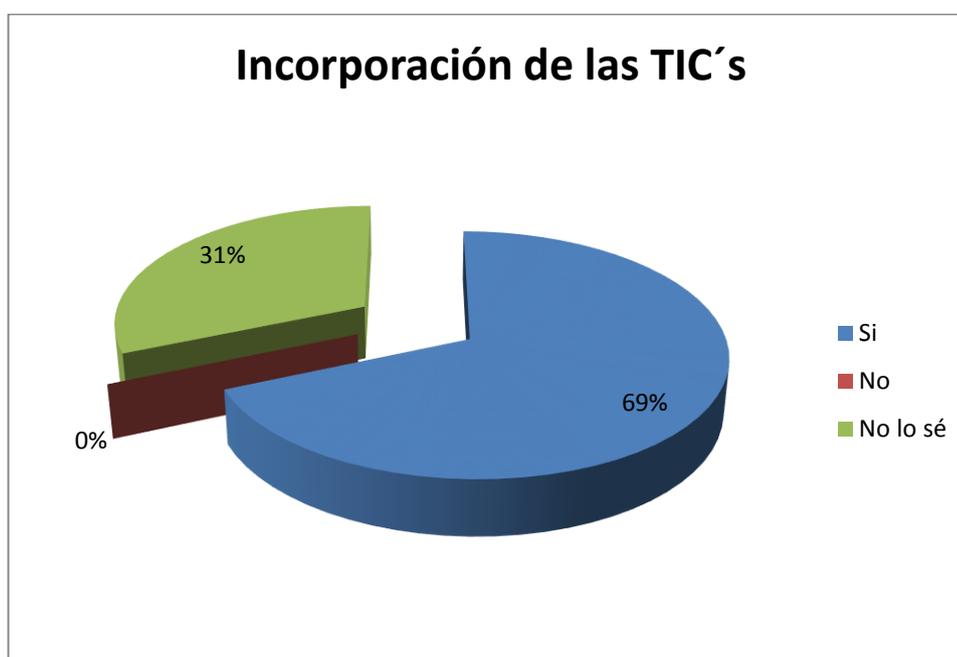
La mayoría de estudiantes manifestaron que los conocimientos acerca de las competencias tecnológicas (conocimientos informáticos, dominio del computador, dominio del internet, aprovechamiento de las TIC). Lo que permite comprender que los estudiantes son buenos a la hora de utilizar las nuevas tecnologías.

10.- ¿Cree usted que la incorporación de las TIC's en el proceso de aprendizaje en la asignatura de Sistema Financiero y Seguros Básicos I sea favorable? ¿Por qué?

Tabla 12: Encuesta. Pregunta N.10

RESPUESTA	Frecuencia	Porcentaje
Si	24	69%
No	0	0%
No lo sé	11	31%
TOTAL	35	100%

Gráfico Estadístico 10: Encuesta. Pregunta N.10



Fuente: Estudiantes de la UTN.
Investigadora: Lisseth Pozo

Interpretación:

La mayoría de los estudiantes supo manifestar que la incorporación de las TIC en el proceso de aprendizaje en la asignatura de Sistema Financiero y Seguros I, si sería favorable. Considerándolo muy importante ya que se pudo conocer que a la hora de utilizar las nuevas tecnologías, se cuenta con la predisposición de los investigados.

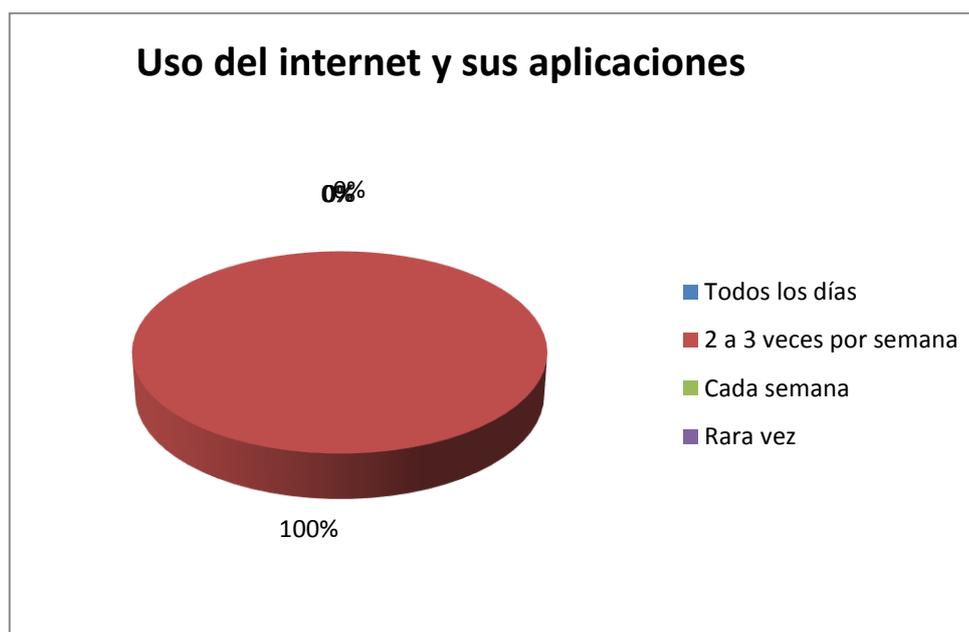
4.2.2 Encuesta aplicada al docente

1.- ¿Cuán a menudo utiliza el internet y sus aplicaciones?

Tabla 13: Encuesta. Pregunta N.1

RESPUESTA	Frecuencia	Porcentaje
Todos los días	0	0
2 a 3 veces por semana	1	100%
Cada semana	0	0
Rara vez	0	0
TOTAL	1	100%

Gráfico Estadístico 11: Encuesta. Pregunta N.1



Fuente: Estudiantes de la UTN.
Investigadora: Lisseth Pozo

Interpretación:

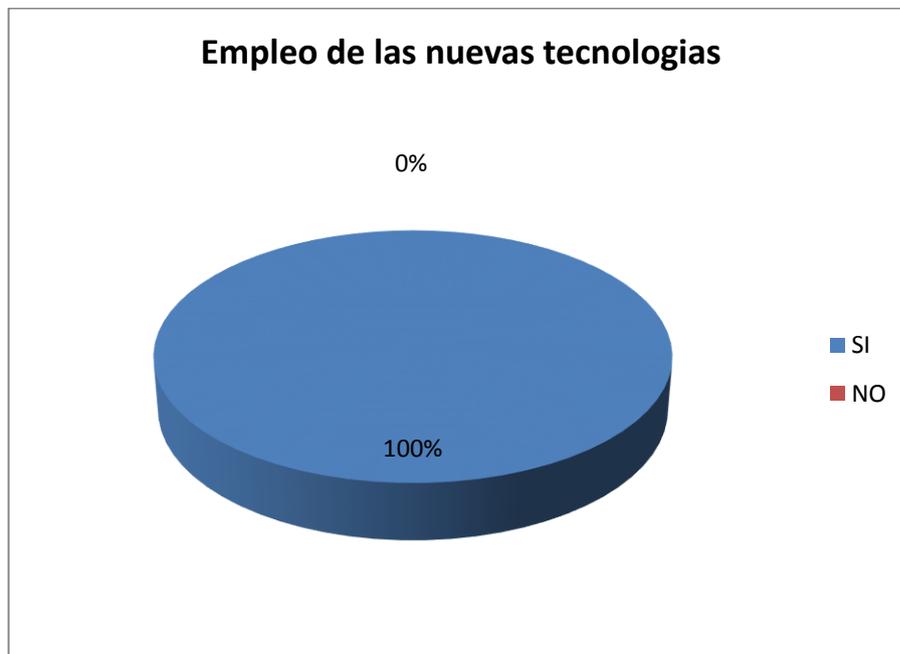
El docente supo manifestar que utiliza el internet y sus aplicaciones de 2 a 3 veces por semana, lo cual es muy favorable ya que el docente se encuentra con la predisposición de usar las nuevas tecnologías.

2.- ¿Cree conveniente emplear las nuevas tecnologías como herramientas didácticas en el proceso de aprendizaje de la asignatura de Sistema Financiero y Seguros I?

Tabla 14: Encuesta. Pregunta N.2

RESPUESTA	Frecuencia	Porcentaje
SI	1	100%
NO	0	0
TOTAL	1	100%

Gráfico Estadístico 12: Encuesta. Pregunta N.2



Fuente: Estudiantes de la UTN.

Investigadora: Lisseth Pozo

Interpretación:

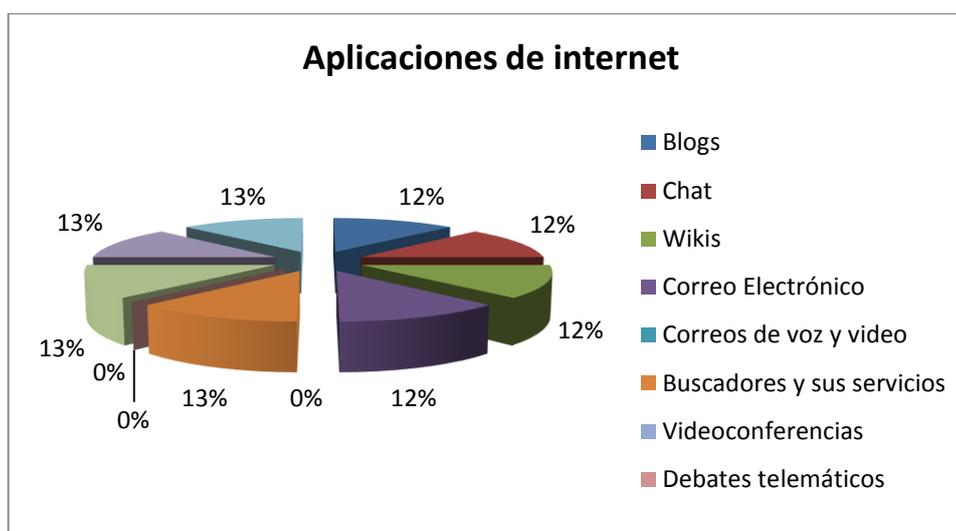
El docente supo manifestar que si cree conveniente emplear las nuevas tecnologías como herramientas didácticas en el proceso de aprendizaje de la asignatura de Sistema Financiero y Seguros I, lo que permitió conocer que el docente se encuentra dispuesto a utilizar las nuevas tecnologías en su asignatura.

3.- Seleccione: ¿Qué tipos de aplicaciones de internet ha utilizado?

Tabla 15: Encuesta. Pregunta N.3

RESPUESTA	Frecuencia	Porcentaje
Blogs	1	13%
Chat	1	13%
Wikis	1	13%
Correo Electrónico	1	13%
Correos de voz y video	0	0%
Buscadores y sus servicios	1	13%
Videoconferencias	0	0%
Debates telemáticos	0	0%
Foros o grupos de noticias	1	13%
Redes sociales	1	13%
Plataformas virtuales	0	0%
TOTAL	7	100%

Gráfico Estadístico 13: Encuesta. Pregunta N.3



Fuente: Estudiantes de la UTN.
Investigadora: Lisseth Pozo

Interpretación:

El docente supo manifestar que los tipos de aplicaciones de internet que ha utilizado son: blogs, chat, correo electrónico, buscadores y sus servicios y redes sociales. Siendo muy favorable ya que el docente se encuentra en capacidad de utilizar cualquier aplicación de internet

4.- ¿Cómo considera los conocimientos que posee acerca de los Entornos Virtuales de Aprendizaje?

Tabla 16: Encuesta. Pregunta N.4

RESPUESTA	Frecuencia	Porcentaje
Altos	0	0
Regulares	1	100%
Bajos	0	0
Muy bajos	0	0
TOTAL	1	100%

Gráfico Estadístico 14: Encuesta. Pregunta N.4



Fuente: Estudiantes de la UTN.

Investigadora: Lisseth Pozo

Interpretación:

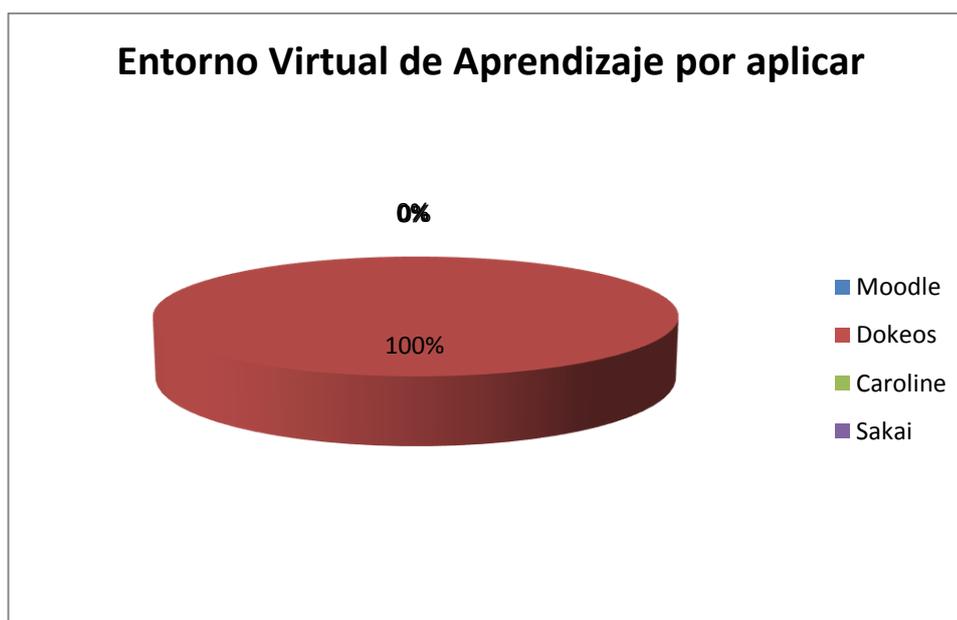
El docente supo manifestar que los conocimientos que tiene acerca de los Entornos Virtuales de Aprendizaje son regulares, lo cual es muy conveniente ya que el docente tiene nociones básicas de los EVA (Entorno Virtual de Aprendizaje), por lo que se podría profundizar dichos conocimientos.

5.- ¿Cuál de los siguientes Entornos Virtuales de aprendizaje le gustaría aplicar en la asignatura Sistema Financiero y Seguros I?

Tabla 17: Encuesta. Pregunta N.5

RESPUESTA	Frecuencia	Porcentaje
Moodle	0	0
Dokeos	1	100%
Claroline	0	0
Sakai	0	0
TOTAL	1	100%

Gráfico Estadístico 15: Encuesta. Pregunta N.5



Fuente: Estudiantes de la UTN.
Investigadora: Lisseth Pozo

Interpretación:

El docente supo manifestar que de los Entornos Virtuales de aprendizaje expuestos, le gustaría aplicar Dokeos en la asignatura Sistema Financiero y Seguros I. Esto es muy favorable ya que Dokeos es un Entorno Virtual muy completo y fácil de manejar.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

Del análisis e interpretación de los resultados obtenidos en la investigación, se puede determinar las siguientes conclusiones:

- Los conocimientos que poseen los estudiantes sobre los Entornos Virtuales de Aprendizaje son regulares, ya que actualmente no usan este tipo de herramienta en la asignatura Sistema Financiero y Seguros I.
- Los Entornos Virtuales de Aprendizaje facilitan la comprensión de los contenidos, generando un ambiente de interacción, cooperativo y colaborativo dentro y fuera del aula.
- Tanto docente como estudiantes están de acuerdo en incorporar las tecnologías de información y comunicación, a través de un Entorno Virtual como herramienta didáctica para el proceso de aprendizaje en la asignatura de Sistema Financiero y Seguros I.
- Los Entornos Virtuales de Aprendizaje permiten fortalecer el proceso aprendizaje en los estudiantes, transformando su rol pasivo a un rol activo e interactivo.

5.2 Recomendaciones

- Se recomienda a las autoridades de la carrera de Contabilidad y Computación promover eventos de capacitación docente en temas tecno-pedagógicos como la creación de Entornos Virtuales de Aprendizaje, a fin de incorporar el uso de las nuevas tecnologías en el aula.
- La investigadora debe dar a conocer la importancia y las ventajas que tiene el uso de los Entornos Virtuales de Aprendizaje, tanto a docentes como a estudiantes, con la finalidad de fortalecer el proceso de aprendizaje en la asignatura de Sistema Financiero y Seguros I.
- Se recomienda a la investigadora realizar un manual práctico utilizando en Entorno Virtual Dokeos, con la finalidad de que el docente pueda crear un entorno virtual para la asignatura de Sistema Financiero y Seguros I.
- Se recomienda a la coordinadora de la carrera promover la creación de Entornos Virtuales de Aprendizaje, a través del uso del manual práctico de acceso y utilización de Dokeos 3.0, elaborado por la investigadora.

5.3 Interrogantes de la Investigación

- **¿Cuál es la situación actual sobre el uso de los entornos virtuales de aprendizaje en la asignatura de Sistema Financiero y Seguros I?**

La situación actual sobre el uso de los Entornos Virtuales de Aprendizaje fue de suma importancia en la investigación, debido a que se

pudo tener una visión global de los conocimientos que poseían los estudiantes y el docente sobre los EVA (Entornos Virtuales de Aprendizaje), también se pudo conocer que no se utilizaba los entornos virtuales en la asignatura.

- **¿La selección adecuada de los fundamentos teóricos y científicos para el uso de los entornos virtuales de aprendizaje permitirá la seleccionar las herramientas didácticas que faciliten el proceso de aprendizaje?**

Los fundamentos teóricos y científicos para el uso de los Entornos Virtuales de Aprendizaje, fueron seleccionados adecuadamente en la investigación, debido a que se realizó el análisis documental de libros y páginas online, con temas directamente relacionados a los EVA (Entornos Virtuales de Aprendizaje), lo que permitió seleccionar las mejores herramientas didácticas que facilitan el proceso de aprendizaje.

- **¿La propuesta alternativa facilitará el uso de entornos virtuales de aprendizaje como herramienta didáctica para el proceso de aprendizaje en asignatura del Sistema Financiero y Seguros I?**

La propuesta alternativa consta de un manual práctico de acceso y utilización de Dokeos 3.0, que busca fomentar el uso de los Entornos Virtuales de Aprendizaje, lo que permite que dicho manual pueda ser utilizado como herramienta didáctica en el proceso de para aprendizaje de la asignatura Sistema Financiero y Seguros I.

- **¿La socialización de la propuesta con todos los actores fortalece el proceso de aprendizaje en los estudiantes?**

La socialización de la propuesta alternativa fue realizada ante los estudiantes del séptimo semestre de la carrera de Contabilidad y Computación de la Universidad Técnica del Norte, fue de vital importancia debido a la gran acogida que tuvo, ya que los estudiantes demostraron total interés en conocer y utilizar las herramientas que ofrece el Entorno Virtual Dokeos 3.0, además manifestaron que sería una buena herramienta para fortalecer el proceso de aprendizaje de la asignatura Sistema Financiero y Seguros I.

CAPÍTULO VI

6. PROPUESTA ALTERNATIVA

6.1 Título de la Propuesta

MANUAL PRÁCTICO DE ACCESO Y UTILIZACIÓN DEL ENTORNO VIRTUAL DOKEOS 3.0 EN LA ASIGNATURA SISTEMA FINANCIERO Y SEGUROS I PARA LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO SEMESTRE DE LA CARRERA DE CONTABILIDAD Y COMPUTACIÓN EN EL PERIODO 2013- 2014

6.2 Justificación e Importancia

Con la aparición de las nuevas tecnologías y una vez realizada la investigación, se pudo determinar la importancia que tiene la incorporación de los EVA (Entorno Virtual de Aprendizaje) como herramienta didáctica en procesos de aprendizaje, ya que permite una interacción entre estudiantes y docentes, lo que contribuye al mejoramiento de la comprensión de cualquier asignatura.

Expresado lo anterior, se ve necesaria la creación de un manual práctico para el acceso y utilización de un Entorno Virtual de Aprendizaje, existiendo varios, se ha escogido a DOKEOS 3.0, por ser una versión libre y online, el cual permite el acceso desde cualquier lugar, facilitando la movilidad tanto de estudiantes y docentes.

La elaboración del manual busca ser de gran utilidad, tanto como apoyo de las clases presenciales de la asignatura de Sistema Financiero y Seguros I; y como guía para el manejo adecuado de los EVA (Entorno

Virtual de Aprendizaje) y el aprovechamiento máximo de los recursos tecnológicos a nuestro alcance.

6.3 Fundamentación de la propuesta

6.3.1 Fundamentación filosófica

Teoría Humanista

Esta investigación se fundamentó filosóficamente en la Teoría Humanista, por cuanto aportó con conocimientos sobre el ser humano en todos sus aspectos existenciales que van creando su personalidad durante toda su vida.

La teoría humanista permite conocer al ser humano como un ser con libertad, conocimiento y responsabilidad. El ser humano tiene libertad porque es autónomo y es libre de tomar las decisiones más adecuadas que contribuyan a su desarrollo personal.

A través de la filosofía existe la teoría humanista, debido a que se fundamenta en el conocimiento del ser humano, que siempre busca convertirlo en un ser perfectible.

Para (Villalba, 2012), en su obra Desarrollo del pensamiento filosófico dice: “La filosofía nos entrega una visión global de los hechos y fenómenos que acontecen en nuestra realidad y al mismo tiempo, trata de encontrar las últimas causas de los mismos. (...) nos da la apertura para problematizar toda situación y lograr un cambio en el ser humano” (Pág. 9).

Esta teoría se basa en fundamentos filosóficos, ya que trata sobre la sociedad y el pensamiento del ser humano, siendo la educación el

resultado de mecanismos y actividades que generan el conocimiento, el desarrollo de habilidades, destrezas para contribuir en la transformación del ser humano y hacerlo conocer la realidad.

6.3.2 Fundamentación Psicológica

Teoría Cognitiva

La teoría cognitiva aportó en la investigación, ya que estudia los procesos mentales superiores del ser humano en los que el pensamiento, los recuerdos y la forma en que se procesa la información repercuten en las respuestas que va a realizar ante situaciones nuevas o similares.

Se estudió esta teoría porque el objetivo principal es la formación mental del ser humano, es decir, se basa en los procesos de aprendizaje donde el ser humano aprende activamente por cuanto participa en las experiencias, busca información y reorganiza lo que ya conoce para aumentar su comprensión y enriquecer su aprendizaje personal.

La teoría cognitiva permite conocer al ser humano de una forma natural, real y propia, donde se basa en sus actitudes, ideas y experiencias para mejorar su desarrollo y formación mental, que le permiten alcanzar sus metas y desenvolverse dentro de la sociedad.

6.3.3 Fundamentación Sociológica

Teoría Sociocrítica

Esta investigación se basa en la teoría sociocrítica de Vigotzky, que tenía presente que “el aprendizaje no es una actividad individual, sino más bien social, se valora la importancia de la interacción social en el aprendizaje”. (Monografias.com, 2012)

Esta investigación se fundamentó en la teoría sociocrítica ya que permite estudiar al ser humano como un ser autónomo, intelectual, reflexivo y crítico, creador de sus propias ideas, pero que necesita la interacción social, para tener un mejor aprendizaje.

Además de que esta teoría permitió hacer un análisis de los procesos de aprendizaje, donde la autonomía e independencia del pensamiento del estudiante sea el objetivo. Esta teoría busca transformar el desarrollo integral del ser humano, donde integre sus valores y conocimientos, para desarrollar sus capacidades humanistas, eliminando dependencias, y desenvolviéndose en su medio social.

6.3.4 Fundamentación Pedagógica

Teoría Tecnológica

Para (Cebriab, 2007), en su obra Enseñanza virtual para la innovación universitaria dice: "... cuando hablamos de pedagogía y de tecnología, estamos tentados a realizar comparaciones. Por ejemplo, no es inteligente ni fructífero comparar la enseñanza presencial con la teleenseñanza, lo importante es que ambas sean de calidad...". (p. 37)

Es decir, no se puede comparar la tecnología con pedagogía, si no lo más importante es desarrollarlas o utilizarlas de la mejor manera, para que ayuden a fortalecer y mejorar el proceso de aprendizaje.

Se consideró a la teoría tecnológica en esta investigación por cuanto la tecnología es la nueva realidad del ser humano y de la educación, debido a que las nuevas tecnologías están al alcance de todos y son fáciles de manejar.

La tecnología se ha vuelto indispensable en la educación, ya que en la actualidad los estudiantes son entes de conocimiento tecnológico y los docentes utilizan la tecnología como herramienta de apoyo en los procesos de aprendizaje. ´

6.4 Objetivos

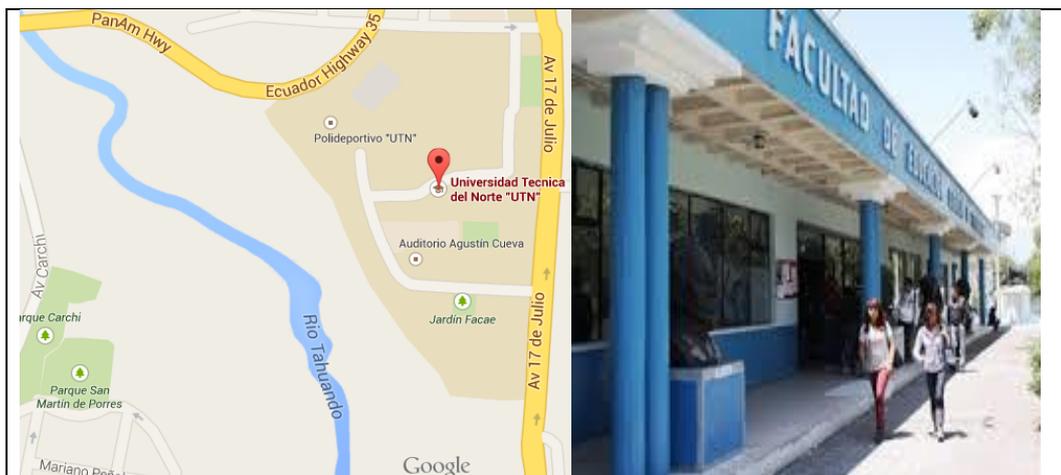
6.4.1 General

Facilitar el acceso y utilización del Entorno Virtual Dokeos 3.0 en la asignatura Sistema Financiero y Seguros I para los estudiantes del séptimo semestre de la carrera de Contabilidad y Computación en el periodo 2013- 2014

6.4.2 Específicos

- ❖ Fomentar el estudio de la asignatura mediante la utilización de los Entornos Virtuales de Aprendizaje como herramienta didáctica tecnológica.
- ❖ Permitir la interacción entre docentes y estudiantes, demostrando las ventajas que ofrece Dokeos 3.0 en el proceso de aprendizaje de la asignatura de Sistema Financiero y Seguros I.
- ❖ Difundir el manual práctico a los estudiantes del séptimo semestre de la carrera de Contabilidad y Computación y al docente de la asignatura.

6.5 Ubicación sectorial y física



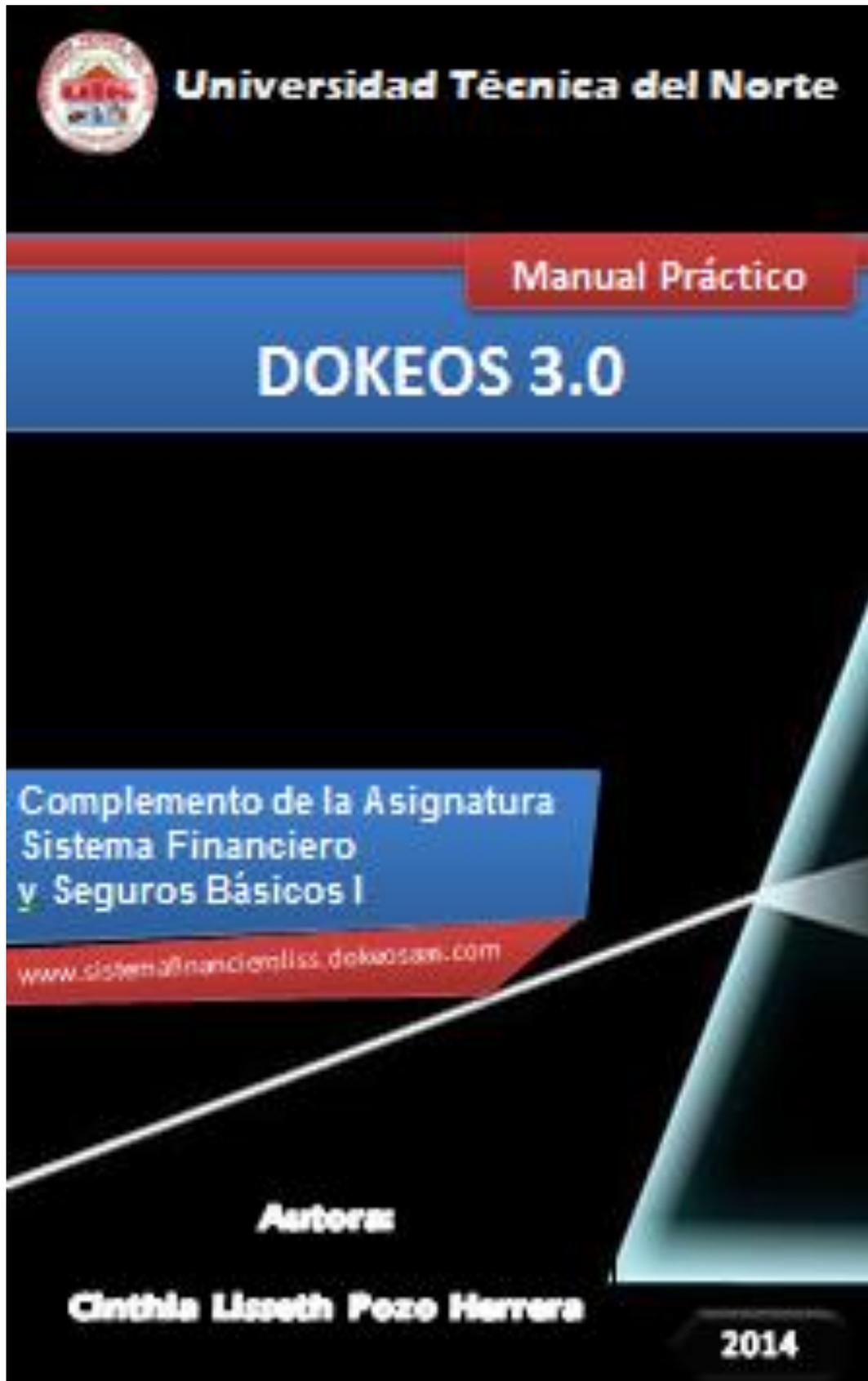
La Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología es una de las dependencias de la Universidad Técnica de Norte.

DATOS DOMICILIARIOS:

Provincia:	Imbabura
Cantón:	Ibarra
Ciudad:	Ibarra
Dirección:	Av. 17 de Julio 5-21 (Barrio El Olivo)
Teléfono:	06 299-7800
Dirección electrónica:	www.utn.edu.ec

Tabla 18: Ubicación sectorial y física

6.6 Desarrollo de la propuesta



INTRODUCCIÓN

El presente manual ha sido el resultado de la investigación realizada, acerca del Entorno Virtual Dokeos 3.0; tiene como finalidad dar a conocer de una manera detallada y sencilla el funcionamiento y el manejo de los distintos elementos y herramientas de Dokeos 3.0, para que cualquier usuario pueda utilizarlo de una forma fácil y sencilla. Este manual se encuentra distribuido en cuatro capítulos:

Capítulo I: Introducción a Dokeos.

Capítulo II: Creando un curso.

Capítulo III: Herramientas de Dokeos.

Capítulo IV: Administración y Reportes.1

ÍNDICE

<u>INTRODUCCIÓN</u>	<u>i</u>
<u>INTRODUCCIÓN A DOKEOS</u>	<u>69</u>
<u>¿QUÉ ES DOKEOS?</u>	<u>70</u>
<u>CARACTERÍSTICAS DE LA VERSIÓN 3.0</u>	<u>70</u>
<u>PRODUCTOS DOKEOS</u>	<u>71</u>
<u>REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE</u>	<u>73</u>
<u>CREANDO UN CURSO</u>	<u>70</u>
<u>CREAR CUENTA DE USUARIO</u>	<u>75</u>
<u>CREAR CURSO</u>	<u>79</u>
<u>DESCRIPCIÓN DEL CURSO</u>	<u>80</u>
<u>HERRAMIENTAS DE DOKEOS</u>	<u>82</u>
<u>ANUNCIOS</u>	<u>83</u>
<u>AGENDA</u>	<u>85</u>
<u>DOCUMENTOS</u>	<u>88</u>
<u>EL MEDIABOX O MEDIOS DE COMUNICACIÓN</u>	<u>98</u>
<u>LAS PÁGINAS</u>	<u>100</u>
<u>EL GLOSARIO</u>	<u>102</u>
<u>FOROS</u>	<u>113</u>
<u>LECCIONES</u>	<u>114</u>
<u>EJERCICIOS</u>	<u>115</u>
<u>ENCUESTAS</u>	<u>132</u>
<u>USUARIOS</u>	<u>138</u>
<u>ADMINISTRACIÓN Y REPORTE</u>	<u>100</u>

CAPÍTULO

1

**INTRODUCCIÓN
A DOKEOS**

DOKEOS 3.0

¿QUÉ ES DOKEOS?

Dokeos es una suite de e-learning lo que se conoce como ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE, fue creado básicamente para fomentar la educación a distancia y como herramienta de ayuda en la educación presencial.



The screenshot shows the Dokeos 3.0 website interface. At the top, there's a navigation bar with links for 'CASA', 'CARACTERÍSTICAS', 'PRECIOS', 'SUITE DE E-LEARNING', 'SERVICIOS', and 'PRUEBA GRATUITA'. A search bar is also present. The main content area is divided into two columns. The left column, titled 'La experiencia de e-learning a nivel de expertos', lists features under two sub-headings: 'Descubra la SUITE DOKEOS E-LEARNING' and 'Administre fácilmente sus propios cursos de capacitación en línea'. The right column, titled 'Comience su prueba gratis', contains a form with fields for 'Your full name', 'Company or organization', 'Email', and 'Phone Number', along with a 'http:// Your web address' field. A prominent red button says 'INICIA TU PRUEBA GRATUITA DE 60 DÍAS'. Below the main content, there are logos of various partner organizations.

Dokeos es una de las plataforma interactivas más completa y fácil de usar, además de ser un software gratuito de código abierto que permite mayor accesibilidad.

CARACTERÍSTICAS DE LA VERSIÓN 3.0

Las características de Dokeos 3.0 se basan en su diseño y su aplicación:

- ➔ Interfaz común y fácil de usar
- ➔ Adaptado a las nuevas tecnologías y necesidades de los usuarios
- ➔ Diseño en HTML5 para ser utilizado en dispositivos móviles (tablets y smartphones)

PRODUCTOS DOKEOS

Dokeos 3.0 al ser una suite de aprendizaje completa, se adaptada totalmente a las nuevas tecnologías y busca la mejor manera de satisfacer las necesidades de sus usuarios, se ha dividido en 7 productos o paquetes:



MANAGER:



Es el producto principal Dokeos, ya que es en él donde se desarrolla el Sistema de Gestión de Aprendizaje.

Además es el producto básico, ya que sin MANAGER, no se puede acceder a los demás productos de DOKEOS.

Dokeos MANAGER permite crear, editar y configurar los cursos, además ofrece una infinidad de herramientas de como: Documentos, Módulos, Informes, Red Social», Noticias, Wiki, Foros, Calendario, Encuestas y Dropbox.

AUTHOR



Producto de Dokeos que permite crear módulos de formación personalizados, lo que usualmente se conoce como presentaciones o diapositivas. Un módulo se puede crear desde cero o simplemente convertirlos a partir de archivos de Power Point existentes.

Autor es un programa muy interactivo ya que se puede utilizar contenidos multimedia como: imágenes, audio, video y juegos de preguntas. Para utilizar Dokeos Autor simplemente se debe acceder desde la herramienta Módulos de Dokeos MANAGER.

EVALUACIÓN



Este producto de Dokeos facilita los procesos de evaluación de aprendizaje, ya que permite crear exámenes mediante pruebas de la herramienta Cuestionario, otra de las fascinantes funciones de Dokeos Autor es que permite corregir los exámenes y tener una visión general de las puntuaciones de los estudiantes.

CHANNEL



Este novedoso producto de Dokeos permite crear un canal de formación, para transmitir y distribuir los contenidos de la formación a una amplia audiencia o audiencias específicas.

Para utilizar a Dokeos Channel solo es necesario acceder a la herramienta WebTV.

SHOP



Este producto de Dokeos permite vender su formación o los contenidos de la misma en línea, además ayuda a construir y gestionar el catálogo de dicha formación para su venta.

GAME



Producto de Dokeos que permite crear juegos en línea.

LIVE



Dokeos Live ofrece la función de VIDEOCONFERENCIA, donde se permite intercambiar voz, imagen y chat con todos, uno o varios de los participantes del curso.

REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE

Para poder utilizar Dokeos 3.0 es necesario tener instalado:

- ✚ Uno de los siguientes navegadores:
 - Internet Explorer 8 o superior
 - Firefox 20 o superior
 - Safari 5 o superior
 - Chrome 12 o superior
- ✚ Adobe flash player plugin, última versión:
- ✚ Plugin de Java, última versión.

CAPÍTULO

2

**CREANDO
UN CURSO**

CREANDO UN CURSO

TEMA 1:

CREAR CUENTA DE USUARIO

Para poder empezar a utilizar DOKEOS 3.0 acceder a la página principal en la siguiente dirección:

<http://www.dokeos.com/>

The screenshot shows the homepage of the DOKEOS eLearning Suite. The header includes the DOKEOS logo with the tagline 'eLearning made easy', social media icons for Facebook, Twitter, and LinkedIn, and a search bar. A navigation menu contains links for 'CASA', 'CARACTERÍSTICAS', 'PRECIOS', 'SUITE DE E-LEARNING', 'SERVICIOS', and 'PRUEBA GRATUITA'. A red button labeled 'OBTENER UNA COTIZACIÓN RÁPIDA' is also visible. The main content area is split into two columns. The left column, titled 'La experiencia de e-learning a nivel de expertos', lists features of the 'SUITE DOKEOS E-LEARNING' such as creating courses, tracking progress, and connecting to devices. The right column, titled 'Comience su prueba gratis', contains a registration form with fields for 'Your full name', 'Company or organization', 'Email', and 'Phone Number', along with a 'Your web address' field. A red button at the bottom of the form says 'INICIA TU PRUEBA GRATUITA DE 60 DÍAS'. Below the main content, there are logos for various partners and clients.

El primer proceso por realizar es el registro y la creación del Entorno Virtual de Aprendizaje o portal Dokeos, donde se va a crear los cursos.

This screenshot shows a close-up of the 'Start your free trial' registration form. The form is set against a teal background. It includes the text 'You'll be up and running in less than a minute with your professional email.' followed by five input fields: 'Your full name' (containing 'Lisseth Pozo'), 'Company or organization' (containing 'FECYT-UTN'), 'Email' (containing 'cilipozo@outlook.com'), 'Phone Number' (containing '+59397964544'), and 'Your web address' (containing 'http://sistemafinancierolisj.dokeosaas.com'). A prominent red button at the bottom reads 'START YOUR 60-DAY FREE TRIAL'. Below the button, there is a small link: 'By clicking you agree to the [general conditions](#).'

En la ventana **PRUEBA GRATIS** se llenará los siguientes datos:

Nombre, Compañía, email, teléfono y la dirección web de la plataforma que se está creando.

Posteriormente hacer clic en:

INICIA TU PRUEBA GRATUITA DE 60 DÍAS

Cuando el proceso esté completado, aparecerá la ventana de activación:

Tu nuevo portal de e-learning DOKEOS se activa!

Gracias por suscribirse a la prueba gratuita ti. Tu nuevo portal de e-learning DOKEOS ahora se ha puesto en marcha, y su acceso ha enviado por e-mail.

En pocos minutos, usted puede:

- Obtenga acceso directo a **todos los** de la suite de elearning **funcionalidad**
- Empezar a desarrollar su **cursos de e-learning, concursos**, etc.
- Añadir **hasta 5 usuarios** de su portal DOKEOS
- **Modifique para requisitos particulares** a su portal DOKEOS añadiendo su logotipo
- Almacena **hasta 500 MB** de datos (PDF, PPT, texto, audio, video, fotos)

Buscando la inspiración? Visita nuestras páginas de productos para descubrir todas las posibilidades que ofrece a nuestros [DOKEOS eLearning Suite](#).

¿Necesita asesoramiento o quieren seguir las últimas tendencias de e-learning?

[Noticias de Dokeos](#)

A continuación acceder a la página del EVA de Dokeos, que se acaba de crear:

<http://sistemafinancieroliss.dokeosaas.com/>

The screenshot shows the web interface of the Dokeos e-learning portal. At the top, there are navigation links for 'Casa' and 'Catálogo'. On the left side, there is a language dropdown menu set to 'Inglés', a login form with fields for 'LOGIN' and 'PASS', and a green 'ENTRAR' button. Below the login form are links for 'Registro' and 'Recuperar contraseña'. The main content area features a large banner image of four business professionals in suits standing in front of an airplane. Below the banner is a section titled 'Propuesta única de venta' containing three bullet points:

- Primer punto de diferencia, donde su programa de entrenamiento se centra en esto y lo otro ventajas.
- Segundo punto de diferencia lo que la experiencia de su logotipo de una experiencia única.
- Tercer punto de la diferencia y la razón por la que tantas personas y organizaciones seleccionan su logotipo.

El siguiente proceso es el registro de usuario, para lo cual seleccionar en la ventana principal el idioma a **Español**.

Luego en el bloque de usuario seleccionar la opción **Registro**.

En la ventana ingresar los datos necesarios para crear la cuenta en el siguiente formulario:

Correo electrónico: Ingresar un e-mail válido que este habilitado.

Usuario: Nombre para la cuenta en DOKEOS (es recomendable emplear la cuenta del e-mail).

Contraseña: Ingresar y confirmar la contraseña de la cuenta creada.

Estado: Definir el estatus como Profesor para que el sistema asigne como creador de cursos.

Al terminar de llenar los datos correspondientes del formulario, hacer clic en:

REGISTRAR USUARIO

A continuación, aparecerá una pantalla de confirmación. Al hacer clic sobre el botón **Crear un curso**, aparecerá una nueva ventana donde se autoriza la creación del primer curso. Al completar este formulario se creará un nuevo curso.

Estimado/a liss1991 liss1991,

Sus datos han sido registrados..

Recibirá un correo electrónico recordándole su nombre de usuario y contraseña..

Ahora puede crear un curso.

CREAR UN CURSO

Creada la cuenta en el Campus DOKEOS, solo basta ingresar el nombre de **Usuario**, la **Contraseña** y luego pulsa **Entrar**.

🏠 [Página principal](#)  [Catálogo](#)

Español ▾

USUARIO

CONTRASEÑA

ENTRAR

[Registro](#)
[Olvidé mi contraseña](#)

TEMA 2:

CREAR CURSO

Cuando se accede por primera vez luego del registro, se ingresa directamente a la ventana de **CREAR UN CURSO**.



The screenshot shows the 'CREAR UN CURSO' (Create Course) form. At the top, there is a navigation bar with icons for 'Página principal', 'Catálogo', 'Mis cursos', 'Informes', 'Red social', and 'Mi agenda'. Below the navigation bar, the form has the following fields:

- Nombre del curso:** A text input field containing 'SISTEMA FINANCIERO Y SEGUROS I'.
- Idioma:** A dropdown menu with 'Español' selected.
- Añadir al catalogo de productos:** A checked checkbox.

A green button labeled 'CREAR CURSO' is positioned to the right of the form.



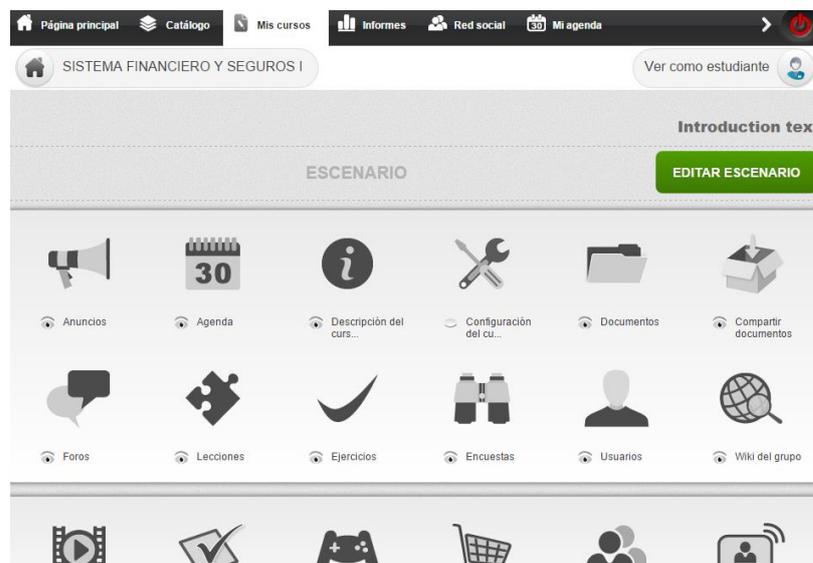
Características de autoría una a una

La guía de referencia para el profesor en línea

 DESCARGAR

Para empezar a crear un curso, solo basta proporcionar: el nombre del curso y el idioma a utilizar.

Al hacer clic en **CREAR CURSO**, se direccionará a la página principal del curso creado:



The screenshot shows the main page of a course titled 'SISTEMA FINANCIERO Y SEGUROS I'. The page has a navigation bar at the top with icons for 'Página principal', 'Catálogo', 'Mis cursos', 'Informes', 'Red social', and 'Mi agenda'. Below the navigation bar, there is a header area with the course title and a 'Ver como estudiante' button. The main content area is titled 'ESCENARIO' and features an 'EDITAR ESCENARIO' button. Below this, there is a grid of icons representing various course features: Anuncios, Agenda, Descripción del curs..., Configuración del cu..., Documentos, Compartir documentos, Foros, Lecciones, Ejercicios, Encuestas, Usuarios, and Wiki del grupo. At the bottom of the page, there is a row of icons for video, checklist, game controller, shopping cart, and user profile.

TEMA 3:

DESCRIPCIÓN DEL CURSO

¿Qué es la descripción de un curso en Dokeos?

La descripción de un curso en Dokeos es una herramienta que permite dar títulos para ayudar a describir el curso a los estudiantes.

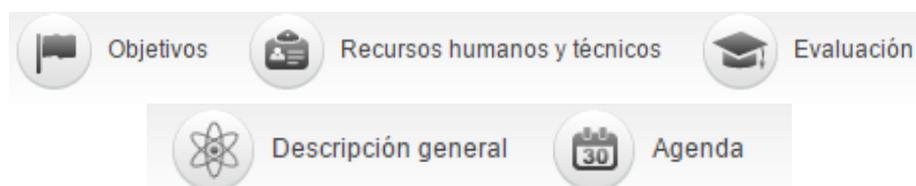
¿Cómo añadir la descripción de un curso?

Para completar la descripción del curso es necesario seguir el siguiente proceso:

1. Hacer clic en **Descripción de un curso**.



2. Hacer clic en uno de los cinco apartados de la descripción.



3. En el editor interno, llenar en el título y el contenido del apartado elegido anteriormente, destacando la información más importante.

4. Hacer clic en el botón **Guardar**, para guardar los cambios en cada uno de los apartados.

SISTEMA FINANCIERO Y SEGUROS I...

Descripción Objetivos Recursos humanos y técnicos Evaluación Descripción general Agenda

Título Evaluación

El proceso de evaluación será el dispuesto por los Reglamentos de la Universidad Técnica del Norte, es decir, en base a 10.

Para obtener la nota de 10 por bimestre será necesario aprobar, los diferentes módulos.

Las parciales constarán de dos puntos cada una:

- Trabajos Individuales 2
- Trabajos Grupales 2
- Exposiciones 2
- Lecciones Orales 2
- Lecciones Escritas 2

Sumando el total de parciales nos da la de 10 por módulo.

GUARDAR

NOTA: Los títulos son sugerencias, de ser necesario se puede añadir títulos propios, solo se debe usar cualquiera de los encabezados y cambiar su título.

SISTEMA FINANCIERO Y SEGUROS I...

Descripción Objetivos Recursos humanos y técnicos Evaluación Descripción general Agenda

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL:
El objetivo del Módulo según el enunciado general del currículo asociado a esta figura profesional de Gestión Administrativa es: Informar y atender al cliente sobre productos y servicios financieros y de seguros.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Distinguir las organizaciones, entidades y empresas que operan en el sector financiero.
- Analizar los productos y servicios financieros básicos, relacionando sus características con sus posibilidades de aplicación.
- Analizar los productos y seguros básicos, relacionando sus características con sus posibilidades de aplicación.
- Calcular los gastos y beneficios de los servicios y productos financieros.
- Calcular las primas de seguros aplicando las tablas y coeficientes específicos del sector.
- Aplicar los procedimientos administrativos relativos a los productos y servicios financieros básicos.
- Aplicar los procedimientos administrativos relativos a los productos de seguros básicos.
- Aplicar los procedimientos administrativos relativos a la Bolsa de Valores
- Aplicar las técnicas de negociación y procedimientos adecuados en la negociación con clientes.

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO

3

**HERRAMIENTAS
DE DOKEOS**

HERRAMIENTAS DE DOKEOS

TEMA 1:

ANUNCIOS

¿Qué son los anuncios en DOKEOS?

Anuncios es una herramienta de DOKEOS, que permite publicar información importante en la plataforma del curso.

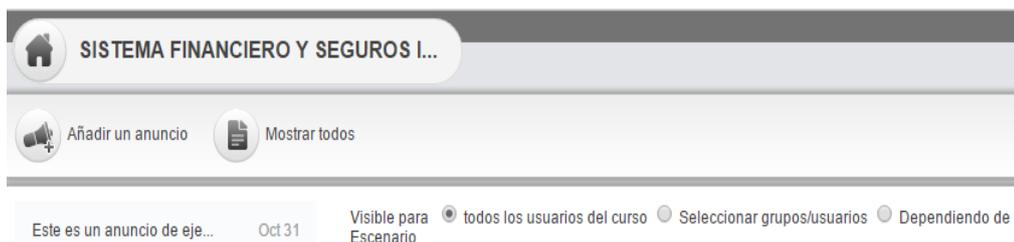
¿Cómo añadir un anuncio para uno o varios usuarios?

Para crear un anuncio en DOKEOS, se debe realizar el siguiente proceso:

1. Hacer clic en Anuncios



2. Seleccionar una de las opciones para definir los usuarios que tendrán acceso al nuevo anuncio.



Todos los usuarios del curso:

- El anuncio será visible para todos los usuarios registrados en el curso.

Seleccionar grupos/usuario:

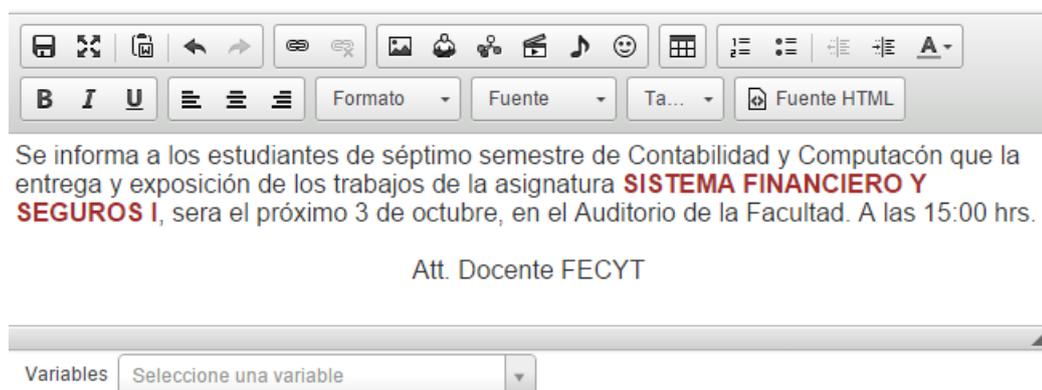
- El anuncio será visible para usuarios o grupos específicos. Seleccionar los usuarios específicos de las dos listas que aparecen.

Dependiendo de Escenario:

- El anuncio será visible para los usuarios que cumplan con los criterios del filtro. Se seleccionarán los usuarios por los resultados del escenario del curso y mediante la selección de los criterios de filtro.

3. Llenar el asunto en el campo **Anuncios** e introducir el contenido del nuevo anuncio. Utilizar el menú desplegable para personalizar el anuncio.

Anuncios



Se informa a los estudiantes de séptimo semestre de Contabilidad y Computación que la entrega y exposición de los trabajos de la asignatura **SISTEMA FINANCIERO Y SEGUROS I**, será el próximo 3 de octubre, en el Auditorio de la Facultad. A las 15:00 hrs.

Att. Docente FECYT

Variables

VALIDAR

4. Finalmente hacer clic en el botón **VALIDAR** para añadir el anuncio. Un correo electrónico de notificación también será enviada a los destinatarios.

FECHA DE ENTREGA DE TRABAJOS

Se informa a los estudiantes de séptimo semestre de Contabilidad y Computación que la entrega y exposición de los trabajos de la asignatura **SISTEMA FINANCIERO Y SEGUROS I**, sera el próximo 3 de octubre, en el Auditorio de la Facultad. A las 15:00 hrs.

Att. Docente FECYT

liss1991 liss1991 06-11-2014

 Editar anuncio  Eliminar anuncio

IMPORTANTE: Al hacer clic en el icono **Mostrar todos**, aparecerán todos los anuncios que se han creado, en orden cronológico, con la más reciente en la parte superior.

TEMA 2:

AGENDA

¿Qué es la agenda en DOKEOS?

La agenda en DOKEOS es una herramienta que forma parte de cada curso, ya que se la utiliza para planificar, coordinar y programar el curso.

¿Cómo añadir un evento a la Agenda?

Para añadir un evento a la Agenda, realizar el siguiente proceso:

1. Hacer clic en Agenda, luego en la nueva ventana hacer clic en **Añadir un nuevo evento**.



The screenshot shows the DOKEOS interface for the course 'SISTEMA FINANCIERO Y SEGUROS I...'. It features a navigation bar, a toolbar with 'Añadir un nuevo evento' and 'Exportar a Outlook/Gmail', a calendar for November 2014, and a 'DÍA DEL CONTADOR' event card for November 6, 2014, from 19:22:00 to 20:22:00.

2. Seleccionar una de las opciones para definir la lista de usuarios a los que el evento será visible:

AÑADIR UN NUEVO EVENTO

Visible para todos los usuarios del curso Seleccionar grupos/usuarios Yo mismo

NOTA: Para agregar un evento personal, seleccionar **Yo mismo**. El evento sólo será visible para usted y no a otros usuarios.

3. Rellenar los campos **Fecha de inicio** y **Fecha de finalización**, para indicar la fecha de inicio y final del evento. Hacer clic en el icono  y automáticamente nos aparecerá el Calendario. Seleccionadas las fechas, hacer clic en **HECHO**.

Fecha de inicio 

Fecha de finalización 

Título

Texto

Septiembre 2014

Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sá	Do
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

Time 08:52:00 pm

Hour

Minute

4. Rellenar el Título del evento.
5. Añadir una descripción del evento en el texto de campo.
6. Por último, hacer clic en el botón **GUARDAR EVENTO** para añadir el evento a la lista.

AÑADIR UN NUEVO EVENTO

Visible para todos los usuarios del curso Seleccionar grupos/usuarios Yo mismo

Fecha de inicio 16-09-2014 07:52:00 pm

Fecha de finalización 16-09-2014 08:52:00 pm

Título EXPOSICIÓN MENSUAL DE SISTEMA FINANCIERO Y SEGUROS BÁSICOS I

Texto Exposición de los trabajos de la asignatura, en el Laboratorio de Computación de la Facultad.

GUARDAR
EVENTO

¿Cómo exportar un evento a Outlook o Gmail?

Para exportar un evento a Outlook o Gmail, solo basta con hacer

clic en el icono  Exportar a Outlook/Gmail.

¿Cómo administrar mi agenda personal?

Mi agenda es accesible desde la pestaña Mi agenda, que se encuentra en la parte superior de la pantalla de la página principal.

La agenda personal permite visualizar todos los eventos relacionados con los cursos y los eventos personales que se crean por sí mismo.

Por defecto, la agenda se mostrará con una vista semanal. Al hacer clic en los iconos en la parte superior derecha del calendario se puede cambiar la vista a mensual o diaria.

El procedimiento para crear un evento en mi agenda es similar al para crear un evento en la agenda del curso.

	Lun 11/3	Mar 11/4	Miè 11/5	Jue 11/6	Vie 11/7	Sáb 11/8	Dom 11/9
Todo los días							
00							
01							
02							
03							
04							
05							
06							
07					07:01 - 08:01 EVALUACION DE SISTEMA FINANCIERO		
08							
09							
10							

TEMA 3:

DOCUMENTOS

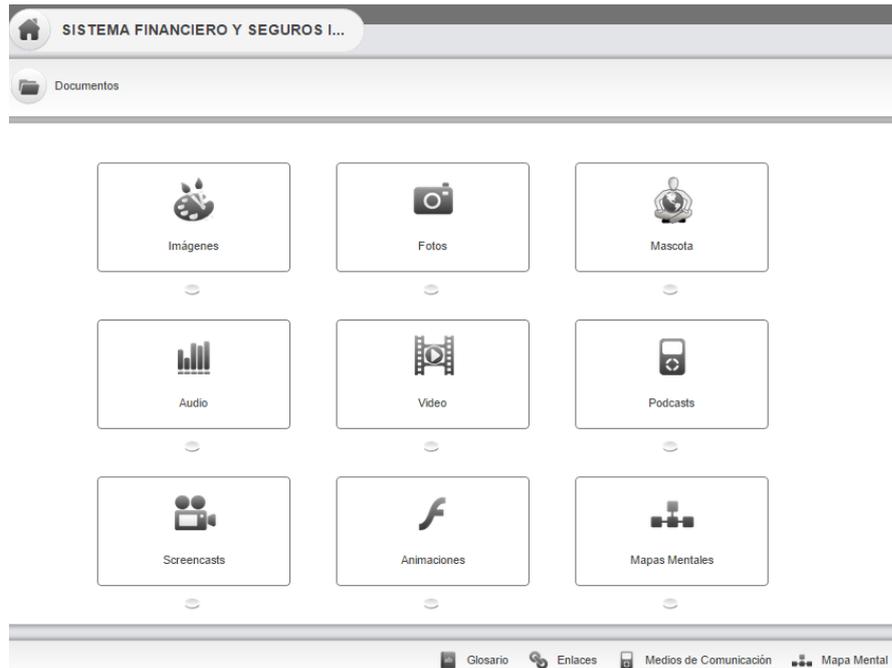
¿Qué son los Documentos en DOKEOS?

En DOKEOS la herramienta **Documentos**, funciona como un sistema de gestión de archivos, permite transferir todo tipo de documentos: html, Word, PowerPoint, Excel, Acrobat, Flash, png, otros.

Además, contiene las siguientes características:



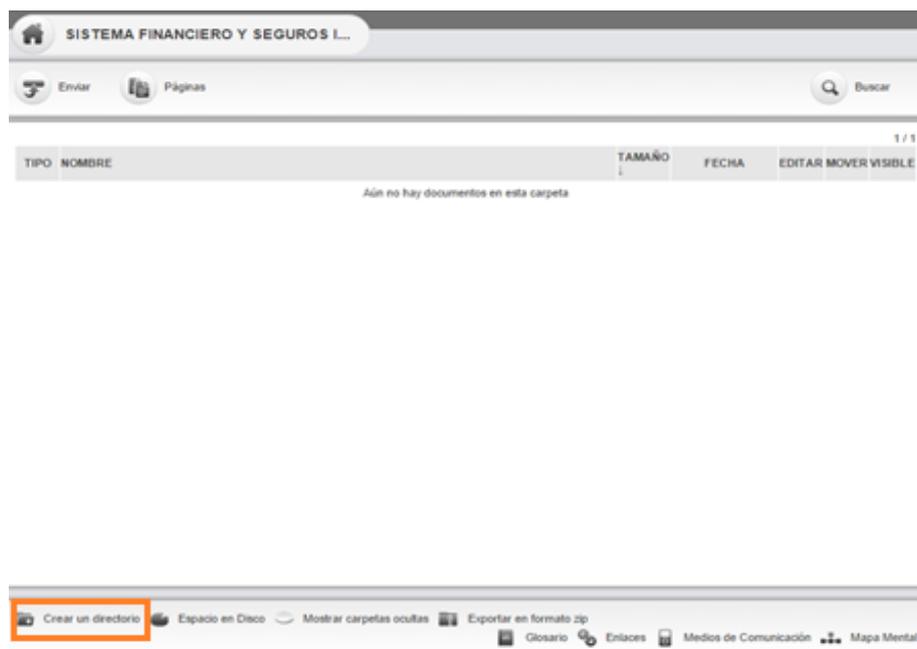
Glosario, Enlaces, Mediabox y Mapa mental.



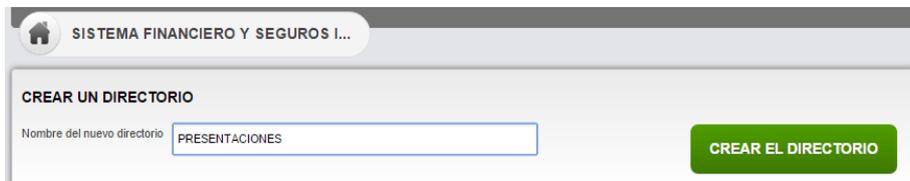
¿Cómo crear una carpeta?

Para organizar los documentos, Dokeos permite crear carpetas y sub-carpetas. Para crear una nueva carpeta se debe realizar el siguiente proceso:

1. Hacer clic en el icono **Crear un directorio**, que se encuentra en la parte inferior de la página Documentos

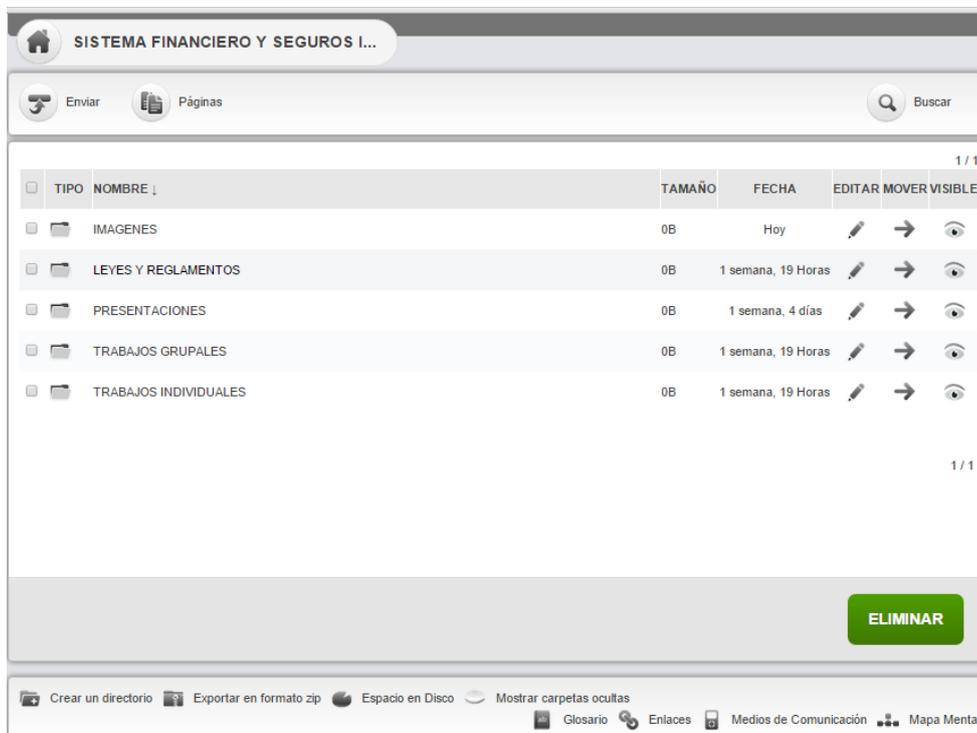


2. Escribir el nombre de la carpeta
3. Hacer clic en el botón **CREAR EL DIRECTORIO**.



¿Cómo transferir un archivo a la plataforma Dokeos?

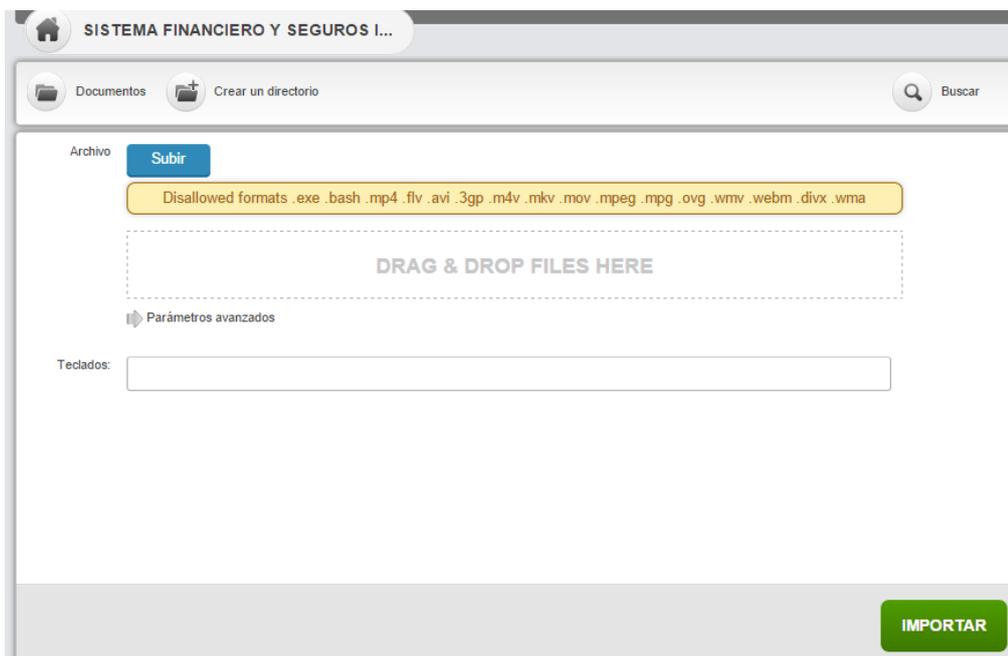
1. En el menú de las carpetas, seleccionar la carpeta en la que desea colocar el archivo.



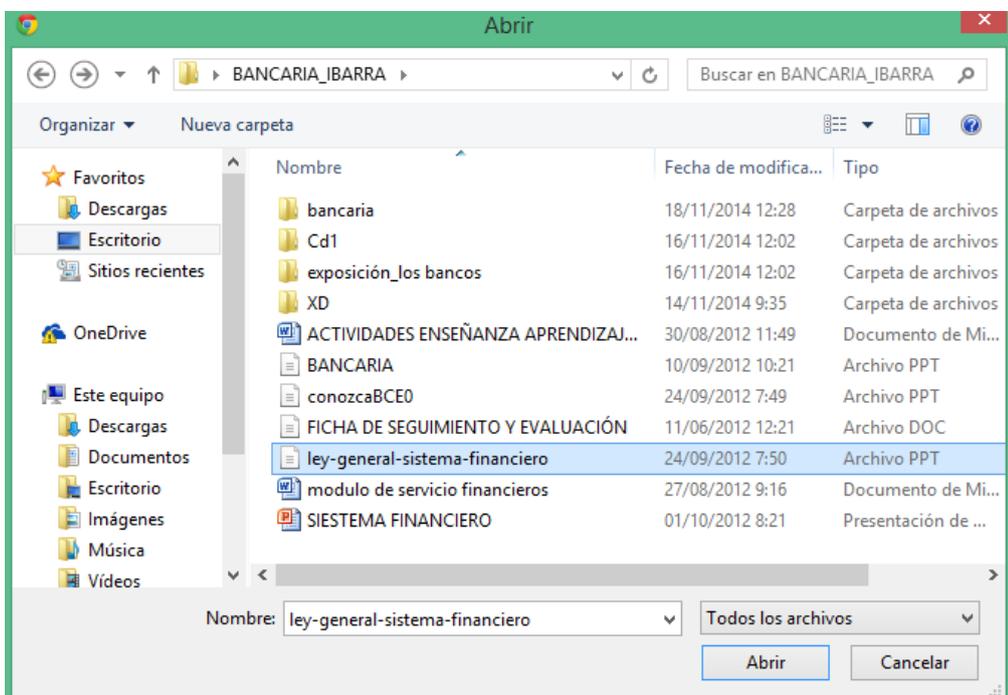
2. Hacer clic en el icono **Enviar**



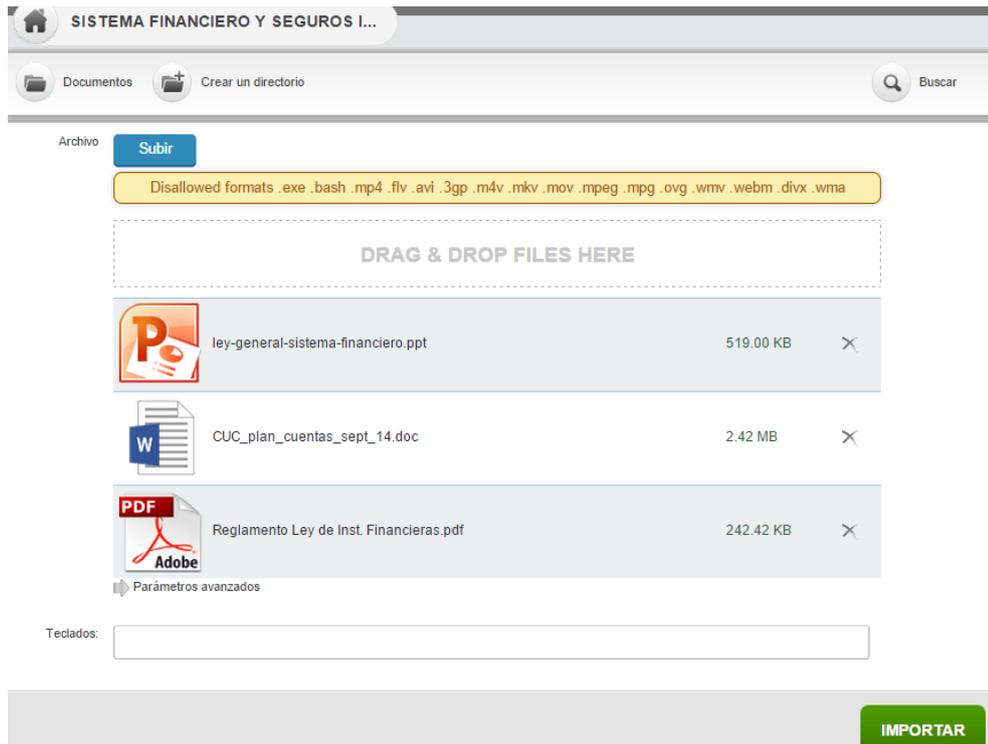
3. En la página que aparece, hacer clic en el botón **Subir**.



4. Aparece un cuadro de diálogo que le permite explorar su ordenador o disco duro de red, elegir el archivo que desea transferir y hacer clic en el botón **Abrir**.



5. El archivo se mostrará como miniatura en la página. Hacer clic en el botón **Importar** para enviar el archivo (s) en la carpeta previamente seleccionada.

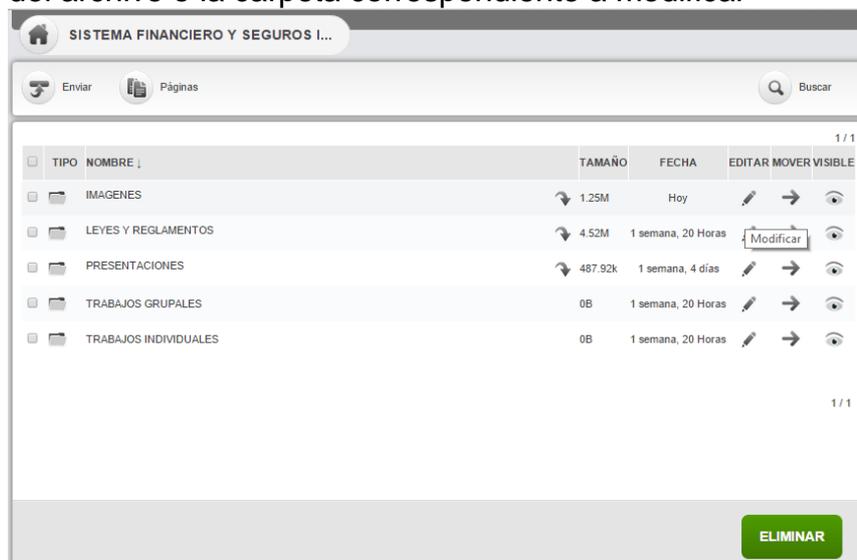


NOTA:

Dokeos 3.0 permite importar varios archivos a la vez.

¿Cómo añadir comentarios al archivo o carpetas?

1. Hacer clic en el icono **Editar**, representado por un icono de lápiz, del archivo o la carpeta correspondiente a modificar



2. Rellenar los campos: **Título** y **Comentario**.
3. Hacer clic en el botón «Enviar»

SISTEMA FINANCIERO Y SEGUROS I...

Documentos Buscar

Título

Comentario

Sólo lectura

GUARDAR DOCUMENTO

Mover un archivo o una carpeta

1. Hacer clic en el icono Mover.

SISTEMA FINANCIERO Y SEGUROS I...

Enviar Páginas Buscar

TIPO	NOMBRE	TAMAÑO	FECHA	EDITAR	MOVER	VISIBLE
IMAGENES		1.25M	Hoy			
LEYES Y REGLAMENTOS		4.52M	Hoy		Mover	
PRESENTACIONES		487.92k	1 semana, 4 días			
TRABAJOS GRUPALES		0B	1 semana, 20 Horas			
TRABAJOS INDIVIDUALES		0B	1 semana, 20 Horas			

ELIMINAR

2. Seleccionar la carpeta de destino
3. Luego hacer clic en el botón **Mover el archivo**.

SISTEMA FINANCIERO Y SEGUROS I...

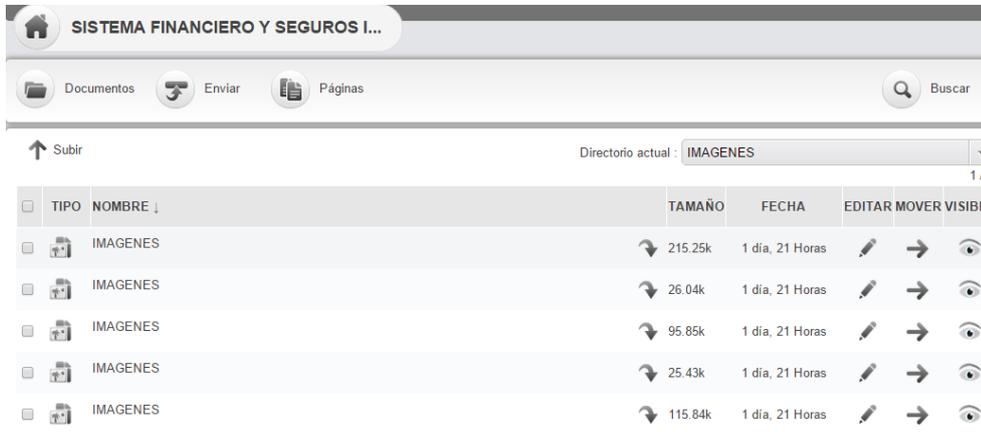
Mover a

MOVER EL ARCHIVO

El contenido de la carpeta de destino se muestra automáticamente.

Ver la galería de imágenes

1. Hacer clic en una imagen de la lista de imágenes.



La imagen se mostrará como una presentación de diapositivas manual, donde las imágenes se pueden ver con el tamaño real, como miniaturas, o cambiar el tamaño.



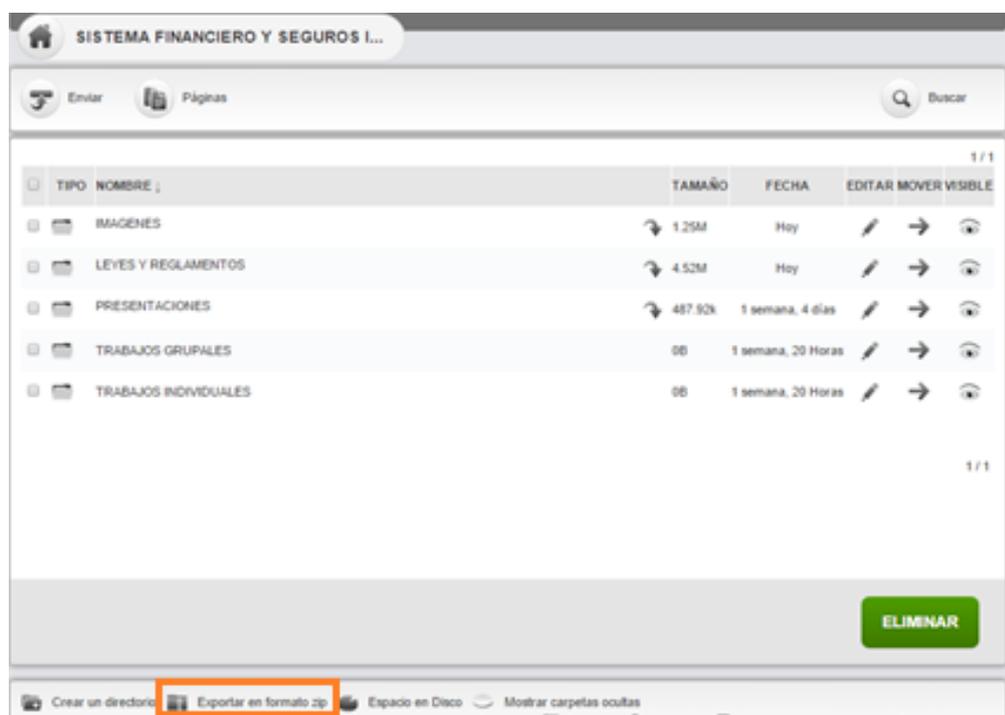
En la presentación, cada imagen puede ser borrada, hacerla invisible o descargarla.

Descarga de archivos y contenido de las carpetas o todo el contenido de Documentos

Para descargar un archivo individual, una carpeta o todo el contenido del repositorio de documentos, puede hacer uso de las siguientes opciones de descarga:

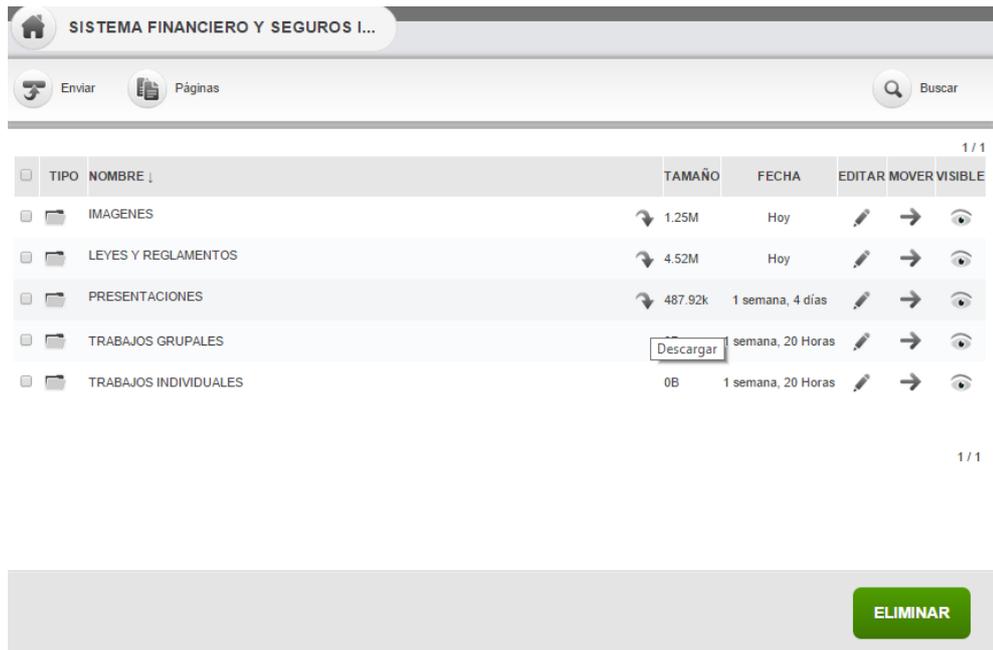
Descargar un archivo comprimido (formato zip) que contiene todos los archivos:

1. hacer clic en icono **Exportar en formato Zip**.



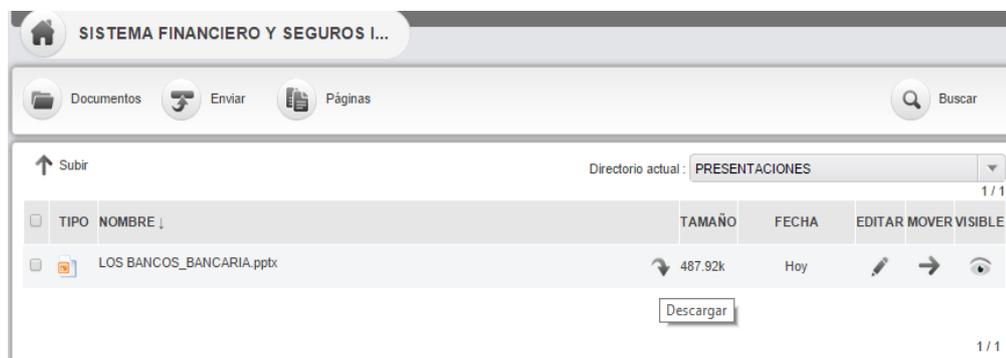
Descargar un archivo que contiene todos los archivos y subcarpetas de una carpeta,

1. Hacer clic en el icono **Descargar**, situado a la derecha del nombre de la carpeta:



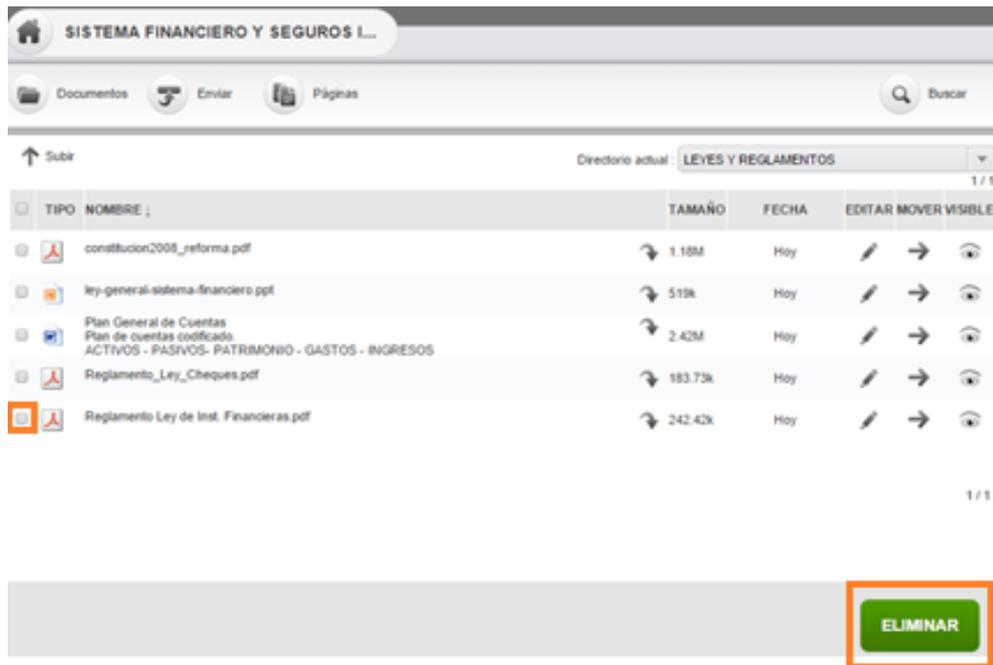
Descargar un archivo

1. Hacer clic en el icono **Descargar**, situado a la derecha del nombre de archivo:



Eliminar un archivo o una carpeta

1. Marcar las casillas situadas al lado del nombre de archivo o carpeta y hacer clic en el botón **ELIMINAR**.

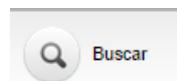


2. Aparecerá una ventana de que confirme la acción.

El archivo o carpeta se eliminarán de los Documentos de la herramienta.

Buscar un archivo en los documentos

La herramienta de búsqueda de archivos permite localizar todos los ficheros que contengan una palabra o una cadena de caracteres introducida en el campo de búsqueda.



1. Hacer clic en *Buscar*.

2. Llenar el campo ***Término a buscar***.

SISTEMA FINANCIERO Y SEGUROS I...

Documentos

BÚSQUEDA DE DOCUMENTOS

Término a buscar

Escriba una palabra para buscar en la funcionalidad de los documentos. Dokeos buscará el nombre de fichero, comentario y el título del documento. Actualmente no es posible buscar dentro del documento. Los resultados de la búsqueda se muestran a continuación

BUSCAR

1 RESULTADOS DE LA BÚSQUEDA DE DOCUMENTOS

 Plan General de Cuentas
Plan de cuentas codificado. ACTIVOS - PASIVOS- PATRIMONIO - GASTOS - INGRESOS

EL MEDIABOX O MEDIOS DE COMUNICACIÓN

Qué es el Mediabox?

El Mediabox es una interfaz de usuario sencilla para la clasificación mediática de un curso. Pre-existen varias carpetas cuando se crea un nuevo curso.

Estas carpetas son:

SISTEMA FINANCIERO Y SEGUROS I...

Documentos

 Imágenes	 Fotos	 Mascota
 Audio	 Video	 Podcasts
 Screencasts	 Animaciones	 Mapas Mentales

Glosario Enlaces Medios de Comunicación Mapa Mental

Al hacer clic en una categoría media tiene acceso directo a los medios de comunicación disponibles:

Por ejemplo. Al hacer clic en la categoría FOTOS, nos aparecerá:



Importación de nuevos medios de comunicación en un Mediabox

Se sigue los mismos pasos que para la transferencia de un archivo desde su espacio de trabajo a la plataforma que ya se ha explicado anteriormente.

Una vez que los archivos se cargan en Dokeos, el Mediabox muestra una miniatura de cada uno de los nuevos medios de comunicación, además de las pre-existent.



Gestión de medios en el Mediabox

La gestión de medios corresponde a las funciones de presentación de diapositivas:



Borrar – Visibilidad - Descargar

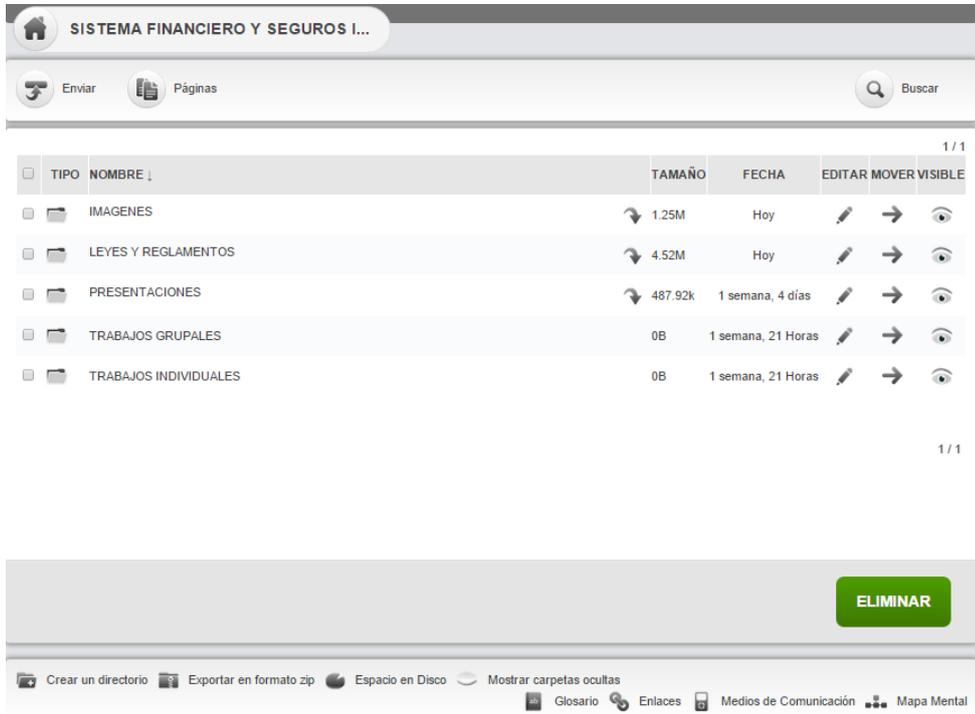
LAS PÁGINAS

La opción Páginas en la herramienta Documentos de Dokeos 3.0 permite crear páginas HTML que se pueden utilizar en el escenario de golf.



Crear una nueva página

1. En la página Documentos, hacer clic en el icono **Páginas**.



The screenshot shows a web-based file manager interface. At the top, there is a header with a home icon and the text "SISTEMA FINANCIERO Y SEGUROS I...". Below the header, there are navigation icons for "Enviar" and "Páginas", and a search bar labeled "Buscar". The main area displays a table of folders with the following columns: TIPO, NOMBRE, TAMAÑO, FECHA, EDITAR, MOVER, and VISIBLE. The table contains five rows of folders: IMAGENES (1.25M, Hoy), LEYES Y REGLAMENTOS (4.52M, Hoy), PRESENTACIONES (487.92k, 1 semana, 4 días), TRABAJOS GRUPALES (0B, 1 semana, 21 Horas), and TRABAJOS INDIVIDUALES (0B, 1 semana, 21 Horas). At the bottom right of the table area, there is a green button labeled "ELIMINAR". Below the table, there is a footer with various utility icons and labels: "Crear un directorio", "Exportar en formato zip", "Espacio en Disco", "Mostrar carpetas ocultas", "Glosario", "Enlaces", "Medios de Comunicación", and "Mapa Mental".

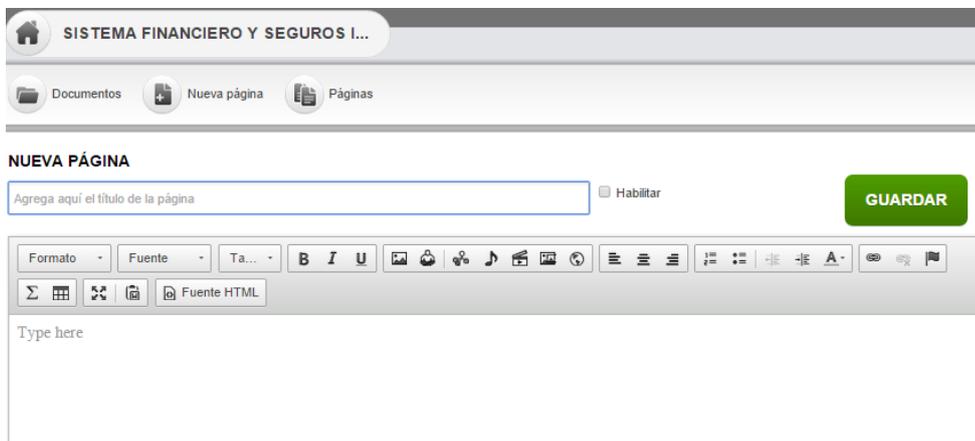
TIPO	NOMBRE	TAMAÑO	FECHA	EDITAR	MOVER	VISIBLE
📁	IMAGENES	1.25M	Hoy	✎	➡	👁
📁	LEYES Y REGLAMENTOS	4.52M	Hoy	✎	➡	👁
📁	PRESENTACIONES	487.92k	1 semana, 4 días	✎	➡	👁
📁	TRABAJOS GRUPALES	0B	1 semana, 21 Horas	✎	➡	👁
📁	TRABAJOS INDIVIDUALES	0B	1 semana, 21 Horas	✎	➡	👁

2. Hacer clic en icono **Nueva página**.



The screenshot shows the same file manager interface as in the previous step. The navigation bar now includes three icons: "Documentos", "Nueva página" (highlighted with a plus sign), and "Páginas".

3. En la página que aparece, utilizar el editor HTML incorporado para introducir y dar formato a la información.



The screenshot shows the "NUEVA PÁGINA" editor interface. At the top, there is a header with a home icon and the text "SISTEMA FINANCIERO Y SEGUROS I...". Below the header, there are navigation icons for "Documentos", "Nueva página", and "Páginas". The main area contains a text input field with the placeholder "Agrega aquí el título de la página" and a "Habilitar" checkbox. To the right of the input field is a green button labeled "GUARDAR". Below the input field is a rich text editor toolbar with various icons for text formatting (bold, italic, underline), text alignment, bulleted and numbered lists, link insertion, and other editing tools. Below the toolbar is a text area with the placeholder "Type here".

4. Seleccionar la opción Activado opción si desea que esté disponible y visible para los alumnos.

5. Hacer clic en el botón **Guardar**, para guardar la página.

SISTEMA FINANCIERO Y SEGUROS I...

Documentos Nueva página Páginas

UEVA PÁGINA

L SISTEMA FINANCIERO ECUATORIANO Habilitar **GUARDAR**

Formato - Arial - 14 - **B I U** Fuente HTML

EL SISTEMA FINANCIERO

CONCEPTO:
El sistema financiero son un conjunto de instituciones que sirven para interactuar en la adquisición de bienes y servicios. Este conjunto de instituciones es lo que se conoce como mercado financiero e instituciones financieras.

ESTRUCTURA DEL SISTEMA FINANCIERO NACIONAL:
El Sistema Financiero Ecuatoriano está estructurado de la siguiente manera:

Instituciones Financieras Públicas

EL GLOSARIO

El glosario es una herramienta de Dokeos que permite definir términos o frases, como un diccionario.

Al crear un curso, el glosario está vacío.

Añadir un nuevo término

1. En la página de Documentos, hacer clic en el icono Glosario.

SISTEMA FINANCIERO Y SEGUROS I...

Enviar Páginas Buscar

TIPO	NOMBRE	TAMAÑO	FECHA	EDITAR	MOVER	VISIBL
IMAGENES		1.25M	Hoy			
LEYES Y REGLAMENTOS		4.52M	Hoy			
PRESENTACIONES		487.92k	1 semana, 4 días			
TRABAJOS GRUPALES		0B	1 semana, 21 Horas			
TRABAJOS INDIVIDUALES		0B	1 semana, 21 Horas			

ELIMINAR

Crear un directorio Exportar en formato zip Espacio en Disco Mostrar Glosario Enlaces Medios de Comunicación Mapa Mental

2. Hacer clic en el icono **Nuevo término**.

SISTEMA FINANCIERO Y SEGUROS I...

Documentos **Nuevo término** Importar términos para glosario Exportar términos del glosario

A - Z **Nuevo término**

No hay términos registrados

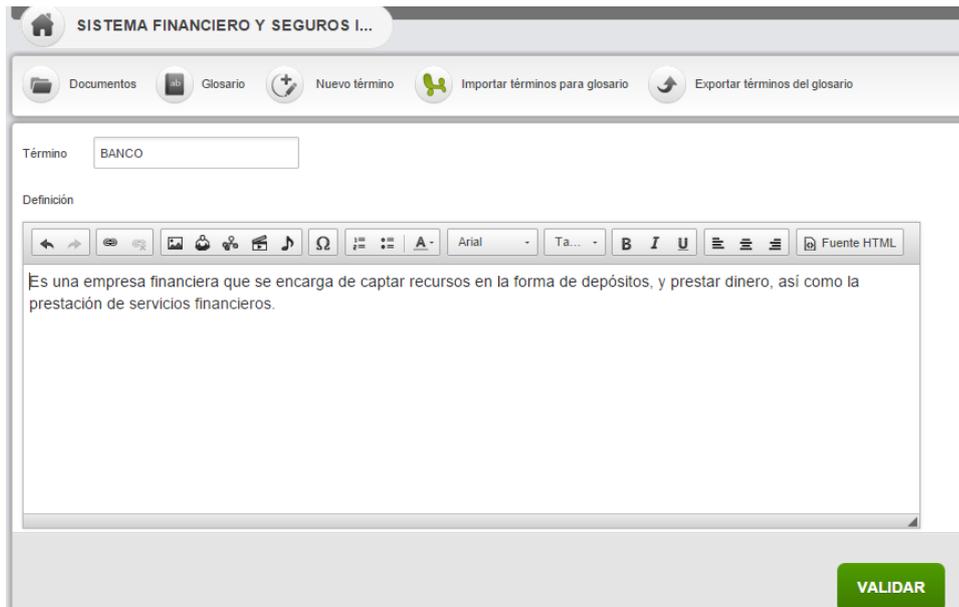
A	B	C	D	E
F	G	H	I	J
K	L	M	N	
O	P	Q	R	
S	T	U	V	
W	X	Y	Z	A - Z



Glosario Enlaces Medios de Comunicación Mapa Mental

3. Completar y formar finalmente la definición del término

4. Hacer clic en el botón VALIDAR



Términos del glosario de importación / exportación

Si no desea agregar los términos uno por uno, el Glosario permite importar un archivo en formato CSV que contiene varios términos con definiciones o XLS. Para importar el archivo de glosario:

1. Hacer clic en el icono **Importar términos para glosario**.



2. Utilizar el botón **Navegar** para seleccionar el archivo que contiene los términos con definiciones.

SISTEMA FINANCIERO Y SEGUROS I...

Documentos Glosario Nuevo término Importar términos para glosario Exportar términos del glosario

Descargar plantilla de glosario

Sube el archivo a importar (xls, csv)

Navegar Drag & Drop

GLOSARIOh.csv (6.46 KB)

3. Hacer clic en el botón **Importar**.

SISTEMA FINANCIERO Y SEGUROS I...

Documentos Glosario Nuevo término Importar términos para glosario Exportar términos del glosario

Importado 24 Términos de glosario

Descargar plantilla de glosario

Sube el archivo a importar (xls, csv)

Navegar Drag & Drop

IMPORTAR

El fichero CSV debe tener el siguiente formato (Los campos en **negrita** son obligatorios):

Términos;Descripción
Dokeos;Is a company dedicated to open source Learning Management Systems.

Exportar términos del glosario

Dokeos también permite exportar los términos del glosario como XLS o CSV. Para exportar los términos del glosario:

1. Hacer clic en Exportar términos del glosario.

SISTEMA FINANCIERO Y SEGUROS I...

Documentos Nuevo término Importar términos para glosario **Exportar términos del glosario**

2. Elegir el tipo de archivo de exportación que se desee.

3. Hacer clic en el botón **Exportar**.

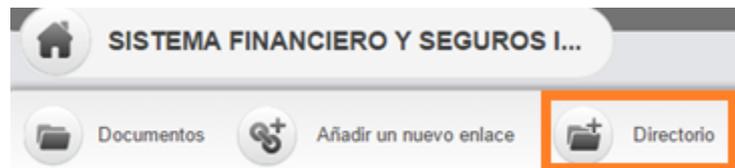


LOS ENLACES

Los Enlaces es una herramienta de Dokeos que permite crear una biblioteca de enlaces a recursos en la web.

Agregar una nueva categoría de enlaces

1. Hacer clic en el icono **Directorio**.

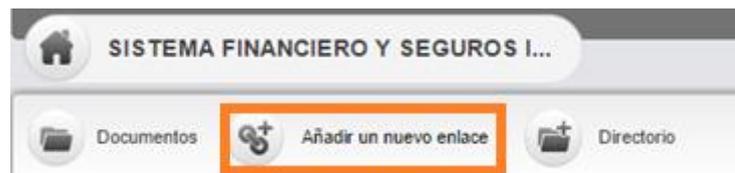


2. Rellenar el campo nombre de carpeta
3. Hacer clic en el botón **Validar**.



Añadir un enlace

1. Hacer clic en el icono **Añadir un nuevo enlace**.



2. Rellenar los campos de: URL, Texto y Objetivo. Decidir si el enlace tiene que aparecer directamente en la página principal del

curso marcando la casilla **Mostrar en el página principal del curso?**,

3. Hacer clic en el botón **Guardar el enlace.**

SISTEMA FINANCIERO Y SEGUROS I...

Documentos Regresar a la lista de enlaces

* URL

Texto

Objetivo

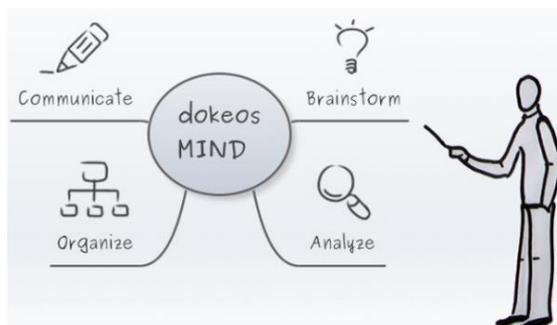
Mostrar el enlace en la página principal del curso? Sí

Seleccione el modo (target) en que se mostrará el enlace en la página principal del curso

GUARDAR EL ENLACE

EL MINDMAP O MAPA MENTAL

Dokeos 3.0 ofrece herramientas para esquemas, una en (mapas mentales) y otro en el escritorio (Dokeos MIND).



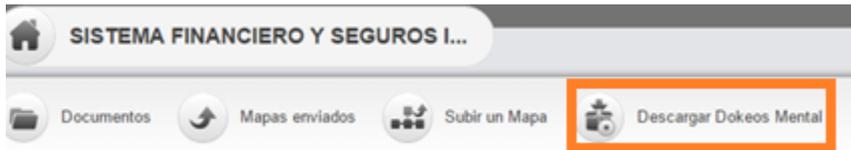
dos
línea
el

Los mapas mentales en esta nueva versión, forma parte de la herramienta **Documentos** y se puede acceder desde el icono **Mapa Mental** de la parte inferior de la página principal de la herramienta de Documentos.



Descarga de Dokeos mente para el escritorio

1. Hacer clic en el icono **Mapa Mental** de la página principal de Documentos.
2. Hacer clic en **Descargar Dokeos Mente.**

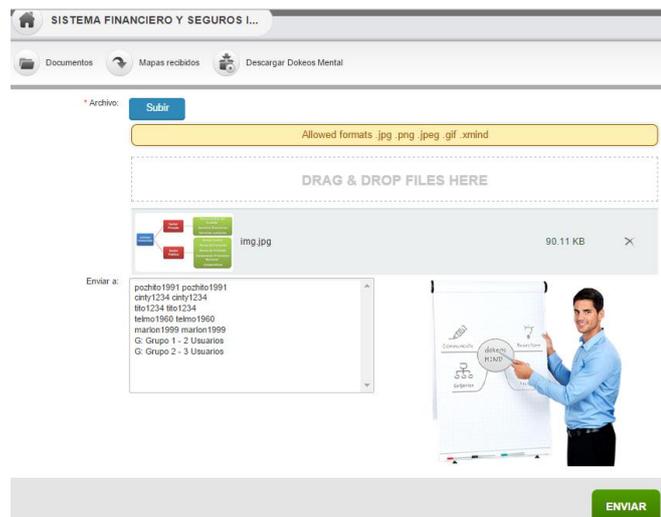


Subir Mindmap para estudiantes

1. Hacer clic en **Subir un Mapa**.



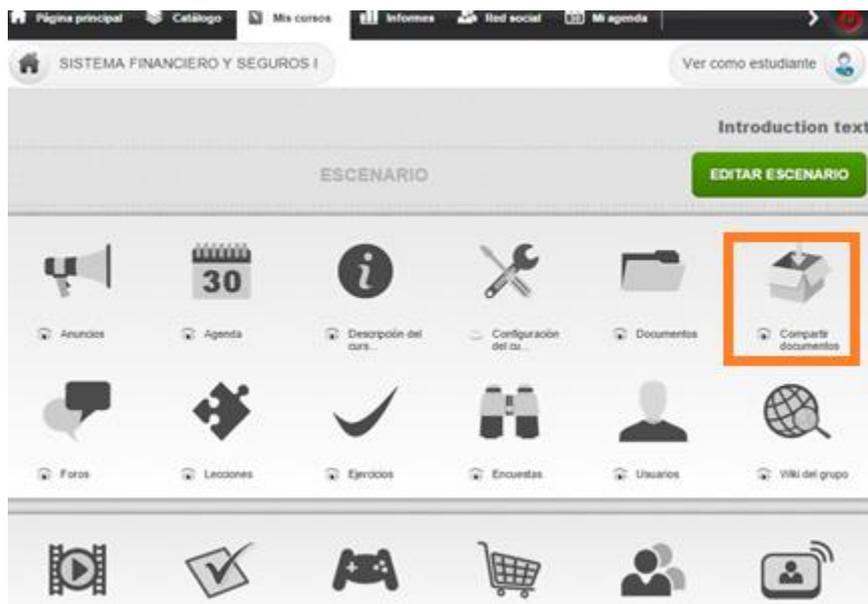
2. Hacer clic en el botón Subir para encontrar la imagen de mapa mental para enviar. Seleccionar el destinatario del mapa mental de la lista de participantes del curso.
3. Hacer clic en el botón **Enviar**.



TEMA 4:

DROPBOX

Dropbox es una herramienta que permite compartir archivos: imágenes, documentos, videos, otros. Con facilidad y hace que sea accesible desde cualquier lugar.



Crear carpetas para organizar archivos

1. Hacer clic en el «Añadir una nueva carpeta» link / icon

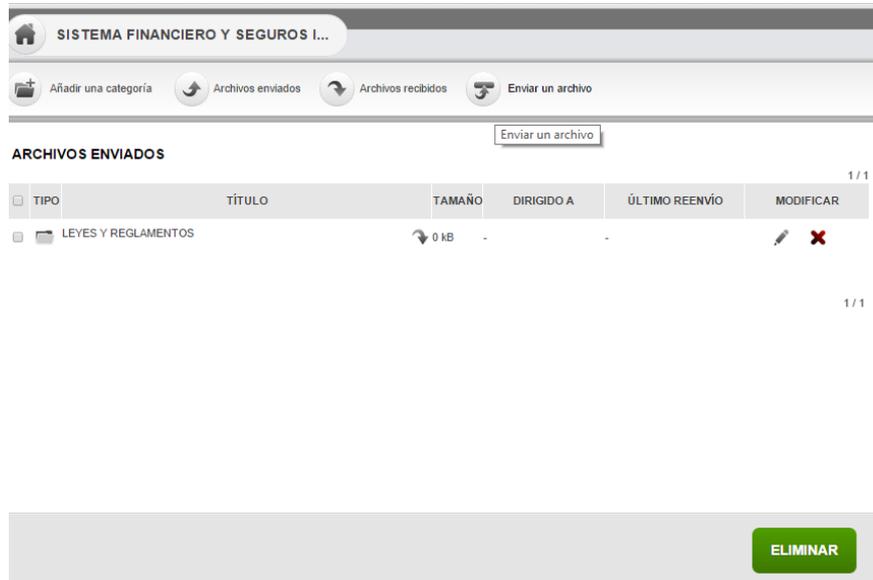


2. Dar un nombre a la nueva carpeta
3. Hacer clic en el botón **Crear Categoría**.



Compartir archivos

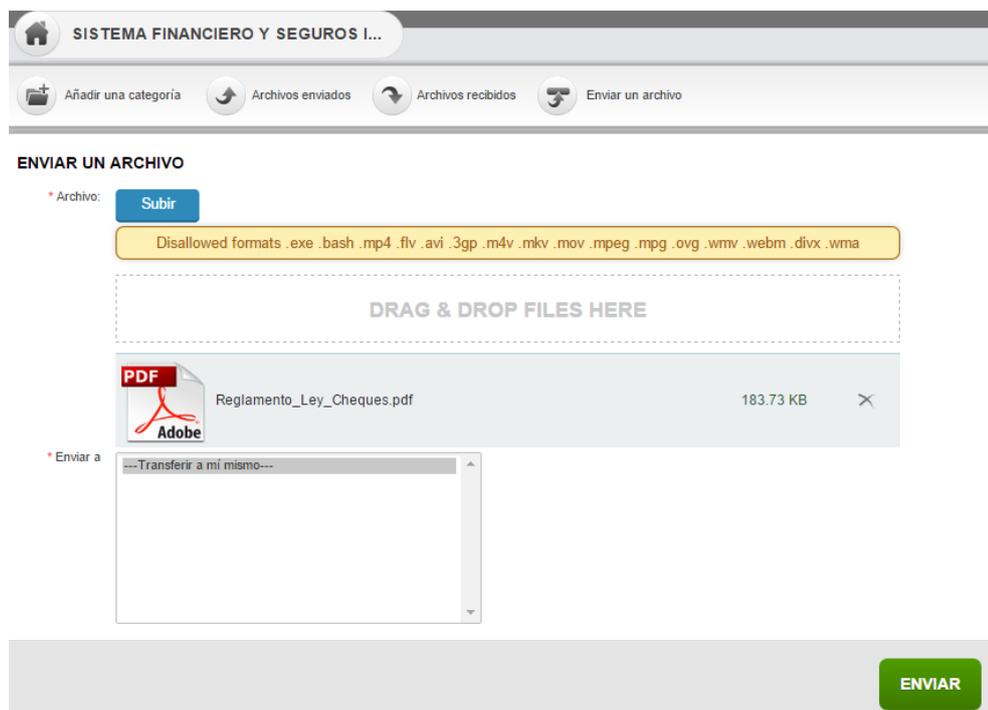
1. Hacer clic en Enviar un archivo.



2. Hacer clic en el botón Subir para buscar el archivo en su red / disco duro o arrastrar y soltar desde el escritorio a la zona indicada de la página de carga

3. Elegir con quién desea compartir este archivo.

4. Hacer clic en el botón **Enviar**.



Archivos Enviados / recibidos

Al hacer clic en el icono **Archivos enviados** muestra una visión general de los archivos que se han enviado para compartir.

Del mismo modo, una vista sobre los archivos que usted ha recibido se mostrará al hacer clic en el icono **Archivos Enviados**.



Comentarios sobre archivos

Para añadir o ver comentarios sobre el contenido de un archivo:

1. Hacer clic en el icono **Comentario**.



Mover un archivo

1. Hacer clic en el icono **Mover** en la columna Modificar de la tabla que lista los archivos y carpetas.

SISTEMA FINANCIERO Y SEGUROS I...

Añadir una categoría
 Archivos enviados
 Archivos recibidos
 Enviar un archivo

ARCHIVOS ENVIADOS

1 / 1

<input type="checkbox"/>	TIPO	TÍTULO	TAMAÑO	DIRIGIDO A	ÚLTIMO REENVÍO	MODIFICAR
<input type="checkbox"/>		Reglamento_Ley_Cheques.pdf	184 kB	liss1991 liss1991	Hoy 19-11-2014 19:27:43	(0)
<input type="checkbox"/>		LEYES Y REGLAMENTOS	519 kB	-	-	Mover

1 / 1

2. Seleccionar la carpeta de destino
3. Luego hacer clic en el botón ***Mover el archivo.***

SISTEMA FINANCIERO Y SEGUROS I...

Añadir una categoría
 Archivos enviados
 Archivos recibidos
 Enviar un archivo

Mover archivo a LEYES Y REGLAMENTOS

MOVER EL ARCHIVO

ARCHIVOS ENVIADOS

1 / 1

<input type="checkbox"/>	TIPO	TÍTULO	TAMAÑO	DIRIGIDO A	ÚLTIMO REENVÍO	MODIFICAR
<input type="checkbox"/>		Reglamento_Ley_Cheques.pdf	184 kB	liss1991 liss1991	Hoy 19-11-2014 19:27:43	(0)
<input type="checkbox"/>		ley-general-sistema-financiero.ppt	519 kB	liss1991 liss1991	Hoy 19-11-2014 19:32:01	(0)
<input type="checkbox"/>		LEYES Y REGLAMENTOS	0 kB	-	-	

1 / 1

ELIMINAR

TEMA 5:

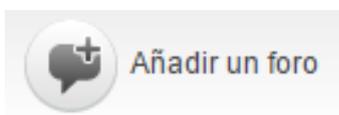
FOROS

¿Qué son los Foros en DOKEOS?

La herramienta **Foro** es una discusión asíncrona, ya que se lleva a cabo en un espacio público o semi-público con varios participantes. En el caso de DOKEOS, el espacio público o semi-público es el curso y los participantes son los usuarios. Para utilizar los Foros en Dokeos, los usuarios necesitan un navegador web (Firefox, Opera, Internet Explorer, otros).

¿Cómo crear un Foro?

1. Hacer clic en **Foros** y luego en **Añadir un foro**.



2. Rellenar los campos de: título, comentario y palabras clave. Seleccionar la categoría. Hacer clic en **Crear Foro**.

AÑADIR UN FORO

Título

Comentario

Crear en categoría

Palabras clave:

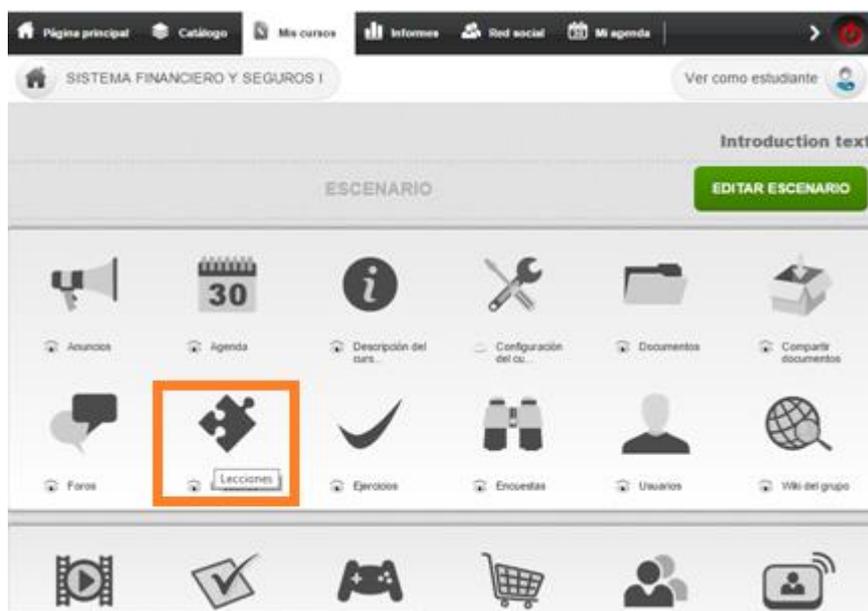
 Parámetros avanzados

CREAR FORO

TEMA 6:

LECCIONES

Esta herramienta permite importar archivos de PowerPoint que se pueden editar y enriquecer aún más en Dokeos. O puede crear módulos de Dokeos desde cero con la herramienta AUTOR Dokeos. También trata de la importación de los cursos creados fuera de la plataforma Dokeos - paquetes del curso SCORM.

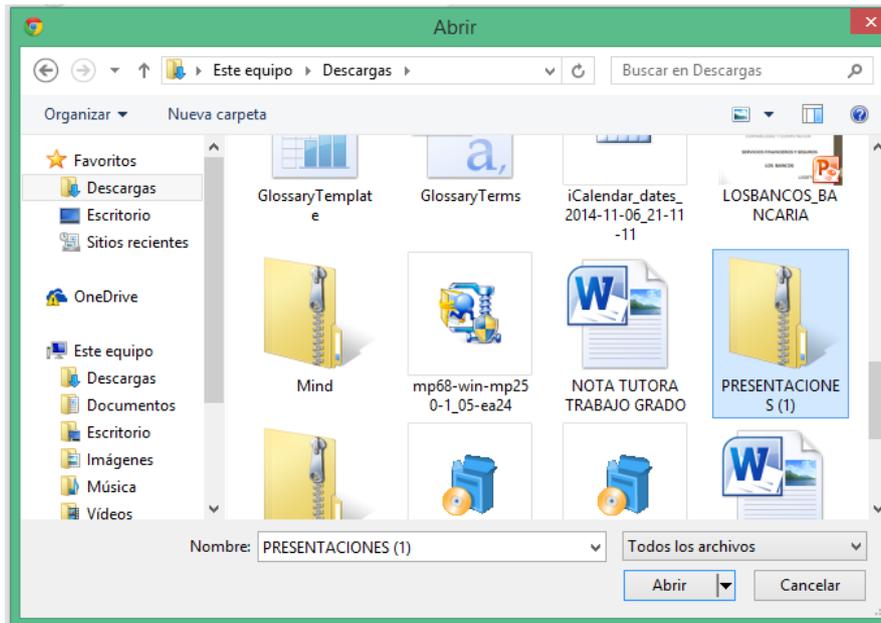


Importar un curso SCORM

1. Hacer clic en Importar SCORM e la página principal de Lecciones.



2. Hacer clic en el botón Examinar para buscar el archivo Zip en el disco duro o en la red.



3. Hacer clic en el botón *Validar*.



TEMA 7:

EJERCICIOS

La herramienta Ejercicios le permite crear pruebas de autoevaluación que puede contener cualquier número de preguntas.



CREAR UN EJERCICIO

Un ejercicio consiste en un cierto número de preguntas, no necesariamente del mismo tipo, bajo un tema común.

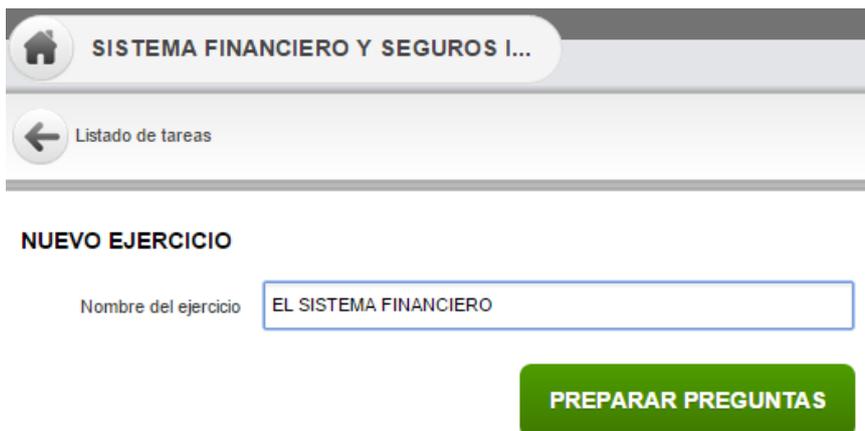
Crear un ejercicio

1. Hacer clic en **Nuevo ejercicio**.



2. Rellenar el campo nombre del ejercicio.

3. Hacer clic en el botón **Preparar preguntas**.



Crear una pregunta

Usted puede elegir las preguntas de uno de los ocho tipos ofrecidos. Estos tipos también se dividen en treinta plantillas pre-cocinados listos para personalizar.



NOTA: La misma prueba puede involucrar a varios tipos de respuestas con el fin de romper la monotonía y satisfacer las diferentes necesidades de evaluación.

Crear una pregunta de única respuesta



- Completar el título de la pregunta.
- Introduzca la puntuación máxima de la pregunta. El alumno obtiene esta puntuación si la pregunta se contesta correctamente. Si la respuesta es incorrecta, el alumno obtiene una puntuación de 0.
- Añadir multimedia usando el editor interno y elegir su posición.

- Agregar o disminuir el número de posibles respuestas, hacer clic en «+» o «-».
- Introduzca las opciones de respuestas provistas a los estudiantes.
- Seleccionar la respuesta correcta.
- Introduzca las evaluaciones asociadas con respuestas. Tenga en cuenta que los comentarios asociados a una respuesta equivocada puede ser un inicio de la recuperación, y la retroalimentación asociada con una buena respuesta puede ser un refuerzo inicial de aprendizaje. «Evaluación de ser cierto» se le da al alumno si la pregunta se conteste correctamente. Si la respuesta es incorrecta, el alumno recibe «Comentarios si es falso».
- Hacer clic en el «Enviar» botón para guardar la pregunta.

EL SISTEMA FINANCIERO

Crear de ejercicios

Pregunta

En términos sencillos, el Sistema Financiero Ecuatoriano, es un conjunto de:

VERDADERO	RESPUESTA
<input type="radio"/>	Leyes y normas legales, Instrumentos especiales e Instituciones.
<input type="radio"/>	Leyes y reglamentos, Los bancos e Instrumentos.

Feedback si es verdadero

OK. Respuesta correcta...!!!

Feedback si es falso

Respuesta incorrecta, más suerte en la próxima pregunta.

Puntuación: 1

Multimedia

Medios posición: Lado derecho

VALIDAR

Pregunta de opción múltiple y respuestas múltiples



Este consta de 2 tipos de pregunta: «Respuesta múltiple» y «Razonamiento». La creación de pregunta es la misma pero la puntuación y la retroalimentación (si está activado en el escenario de prueba) dada a que el alumno es diferente.

Para crear la pregunta:

- Completar el título de la pregunta.
- Introduzca la puntuación máxima de la pregunta. El alumno obtiene esta puntuación si la pregunta se contesta correctamente. Si la respuesta es incorrecta, el alumno obtiene una puntuación parcial o 0, dependiendo de la respuesta del alumno y el tipo de pregunta. Por favor, véase también la nota de abajo.
- Añadir multimedia usando el editor interno y elegir su posición.
- Agregar o disminuir el número de posibles respuestas, hacer clic en «+» o «-».
- Introduzca las opciones de respuestas provistas a los estudiantes.
- Marcar las respuestas correctas.
- Introduzca las evaluaciones asociadas con respuestas. Tenga en cuenta que los comentarios asociados a una respuesta equivocada puede ser un inicio de la recuperación, y la

retroalimentación asociada con una buena respuesta puede ser un refuerzo inicial de aprendizaje.

- Hacer clic en el «Enviar» botón para guardar la pregunta.

The screenshot shows a web application titled "EL SISTEMA FINANCIERO". At the top, there is a navigation bar with a home icon and the text "EL SISTEMA FINANCIERO". Below this is a sub-header "Crear de ejercicios" with a question mark icon. A toolbar with various icons (back, forward, search, etc.) is visible. The main content area is divided into several sections:

- Pregunta:** A text box containing the question: "El Sistema Financiero dependiendo de la duración de las operaciones que las instituciones financieras realizan, se clasifica en:".
- Puntuación:** A dropdown menu showing "20".
- Respuestas:** A table with two columns: "VERDADERO" and "RESPUESTA". It contains three rows of radio buttons and text boxes:

VERDADERO	RESPUESTA
<input checked="" type="radio"/>	El mercado de dinero o monetario
<input checked="" type="radio"/>	El mercado de capitales.
<input type="radio"/>	El mercado de títulos y valores
- Multimedia:** A video player showing a woman in a white lab coat working at a counter with stacks of money.
- Medios posición:** A dropdown menu showing "Lado derecho".
- Feedback:** Two text boxes at the bottom. The left one says "FELICITACIONES Respuesta correcta.....!!!" and the right one says "Respuesta incorrecta...!! Suerte en la próxima pregunta".

There are two green "VALIDAR" buttons, one at the top right and one at the bottom right.

Crear preguntas de Razonamiento

- El alumno responde la pregunta correctamente. A continuación, el alumno obtiene la puntuación total y «Evaluación de ser cierto».
- El estudiante responde incorrectamente, ya sea mediante la selección de sólo una parte de las respuestas correctas, o seleccionar sólo respuestas incorrectas, o ambas respuestas correctas e incorrectas, o hay respuestas en absoluto. En todos estos casos el alumno obtiene una puntuación de 0 y «Regeneración si es falso». No hay puntuación parcial para este tipo de pregunta.

EL SISTEMA FINANCIERO

? Creador de ejercicios

VALIDAR

Pregunta

Cuál es definición correcta del Sistema Financiero?

Puntuación

1

VERDADERO	RESPUESTA
<input checked="" type="checkbox"/>	Conjunto de instituciones que sirven para interactuar en la adquisición de bienes y servicios.
<input type="checkbox"/>	Mercado financiero de bienes y servicios

Medios posición

Lado derecho

Feedback si es verdadero

FELICITACIONES
Respuesta correcta...!!!

Feedback si es falso

Respuesta incorrecta...!!!
Suerte en la próxima pregunta

Rellena los espacios en blanco

The screenshot shows the 'EL SISTEMA FINANCIERO' interface. At the top, there is a navigation bar with icons for 'Listado de tareas', 'Creador de ejercicios', 'Escenario', 'Plantillas', and 'Vista previa'. Below this is a toolbar with icons for 'Respuesta única', 'Respuesta múltiple', 'Razonamiento', 'Rellenar blancos' (highlighted), 'Respuesta abierta', 'Relacionar', 'Zonas de imagen', and 'Delineación'. The main area displays a table with columns: MOVER, MODIFICAR, PREGUNTA, TIPO, NIVEL, and ELIMINAR. The table contains three rows of questions related to the 'Sistema Financiero Ecuatoriano'.

MOVER	MODIFICAR	PREGUNTA	TIPO	NIVEL	ELIMINAR
+		En términos sencillos, el Sistema Financiero Ecuatoriano, es un conjunto de:	Respuesta única	1	X
+		El Sistema Financiero dependiendo de la duración de las operaciones que las instituciones financieras realizan, se clasifica en:	Respuesta múltiple	1	X
+		Cuál es definición correcta del Sistema Financiero?	Razonamiento	1	X

- Completar el título de la pregunta.
- Añadir multimedia usando el editor interno y elegir su posición.
- Introduzca el texto completo, seleccionar las palabras para completar y hacer clic en el icono de soportes-cuadrado. Dokeos acepta palabras en respuesta como correcta en mayúsculas o minúsculas. En lugar de introducir el texto, también puede cargar un archivo de Excel con el botón Examinar. El contenido se coloca en el campo de texto. Para ver un ejemplo de archivo de Excel, descargue la plantilla a través de la «DESCARGAR PLANTILLA COMPLETA EN ESPACIOS VACIOS» vínculo.
- Asignar una puntuación a cada elemento entre paréntesis, que están inscritos automáticamente en el área de respuesta.
- Introduzca las sugerencias asociadas a las respuestas. Tenga en cuenta que los comentarios asociados a una respuesta equivocada puede ser un inicio de la recuperación, y la retroalimentación asociada con una buena respuesta puede ser un refuerzo inicial de aprendizaje. «Evaluación de ser cierto» se le da al alumno si se obtiene el 50% de la puntuación máxima. Si se

obtiene menos del 50% de la puntuación máxima, el alumno recibe «Comentarios si es falso».

- Hacer clic en el botón «Enviar» para guardar la pregunta.

Pregunta abierta

MOVER	MODIFICAR	PREGUNTA	TIPO	NIVEL	ELIMINAR
+		En términos sencillos, el Sistema Financiero Ecuatoriano, es un conjunto de:	Respuesta única	1	X
+		El Sistema Financiero dependiendo de la duración de las operaciones que las instituciones financieras realizan, se clasifica en:	Respuesta múltiple	1	X
+		Cuál es definición correcta del Sistema Financiero?	Razonamiento	1	X
+		Qué es el mercado de dinero o mercado monetario?	Rellenar blancos	1	X
+		En qué estado considera usted, que se encuentra el SISTEMA FINANCIERO ECUATORIANO?	Respuesta abierta	1	X

- Completar el título de la pregunta.
- Añadir multimedia usando el editor interno y elegir su posición.
- Introduzca la puntuación máxima de la pregunta. Por defecto, el alumno obtiene una puntuación de 0, ya preguntas abiertas no se pueden corregir de forma automática. Se requiere la intervención de un entrenador.
- Hacer clic en el botón «Enviar» para guardar la pregunta.

El trabajo restante se hará durante la corrección. A continuación, deberá añadir un comentario y, especialmente, para especificar la puntuación obtenida por el alumno para esa pregunta, contando los elementos de la respuesta que el alumno ha proporcionado. Para cuestionarios que contienen preguntas abiertas aparecerá un icono en la columna «CORRECTA» en la lista de preguntas y respuestas, lo que indica que el cuestionario tiene preguntas abiertas y dando también la posibilidad de corregir y una asignación de una puntuación a las preguntas abiertas.

Pincha en el «correcta» icono de la prueba, puede mostrar los resultados de la prueba tomada por todos los estudiantes en su curso. Por defecto se mostrarán las pruebas aún no se ha corregido. Un clic en el «Mark actividad» icono bajo el «Más detalles» columna muestra los detalles de respuesta. Aquí puede entrar en la retroalimentación para la pregunta abierta, hacer clic en la retroalimentación individual» enlace, además de que también puede entrar en la puntuación de la pregunta abierta. Los estudiantes pueden ver sus calificaciones para las preguntas abiertas sólo después de que los haya introducido.

Una vez que las preguntas abiertas del cuestionario se han corregido, el cuestionario será retirado de esta lista y aparece en la lista de pruebas corregidas. Para mostrar las pruebas corregidas, simplemente hacer clic en el «Con retroalimentación individual

También hay un opcional para exportar en formato xls (Excel), que permite a todos de clasificación imaginable en los alumnos y sus resultados:

Matching

The screenshot shows a software interface titled "EL SISTEMA FINANCIERO". At the top, there are navigation icons for "Listado de tareas", "Creador de ejercicios", "Escenario", "Plantillas", and "Vista previa". Below this is a row of question type icons: "Respuesta única", "Respuesta múltiple", "Razonamiento", "Rellenar blancos", "Respuesta abierta", "Relacionar", "Zonas de imagen", and "Delineación". The main area is a table with columns: "MOVER", "MODIFICAR", "PREGUNTA", "TIPO", "NIVEL", and "ELIMINAR".

MOVER	MODIFICAR	PREGUNTA	TIPO	NIVEL	ELIMINAR
+	✎	En términos sencillos, el Sistema Financiero Ecuatoriano, es un conjunto de:	Relacionar	1	✖
+	✎	El Sistema Financiero dependiendo de la duración de las operaciones que las instituciones financieras realizan, se clasifica en:	Relacionar	1	✖
+	✎	Cuál es definición correcta del Sistema Financiero?	Razonamiento	1	✖
+	✎	Qué es el mercado de dinero o mercado monetario?	Rellenar blancos	1	✖
+	✎	En qué estado considera usted, que se encuentra el SISTEMA FINANCIERO ECUATORIANO?	Respuesta abierta	1	✖

- Completar el título de la pregunta.

- Introduzca la puntuación máxima de la pregunta. El alumno obtiene esta puntuación si la pregunta se contesta correctamente. Si la respuesta es incorrecta, el alumno obtiene una puntuación parcial o 0, dependiendo del número de respuestas correctas. La puntuación obtenida se calcula de la siguiente manera: $\text{Puntuación Max} / \text{Número de elementos que coincidan} = \text{puntos obtenidos por cada partido correcto}$.
- Agregar o disminuir el número de posibles respuestas, hacer clic en «+» o «-».
- Introduzca los elementos propuestos y correspondientes.
- Utilizar las listas desplegables para asociar las respuestas correctas a los elementos propuestos.
- Introduzca las evaluaciones. «Evaluación de ser cierto» se le da al alumno si todos los elementos coinciden correctamente. En todos los demás casos, el alumno recibe «Comentarios si es falso».
- Hacer clic en «Enviar» para guardar la pregunta.

EL SISTEMA FINANCIERO

Crear de ejercicios

VALIDAR

Pregunta: Relacione como corresponda:

Puntuación: 1

Medios posición: No Media

	CONJUNTO DE LA IZQUIERDA	CORRESPONDE A	CONJUNTO DE LA DERECHA
1	INSTITUCIONES FINANCIERAS PÚBLICAS	A Corresponde a 1	Coorporación Financiera Nacional (A)
2	INSTITUCIONES FINANCIERAS PRIVADAS	A Corresponde a 2	Sociedades Financieras (B)

Feedback si es verdadero: FELICITACIONES Respuesta correcta...!!!

Feedback si es falso: Respuesta incorrecta...!!! Suerte en la próxima pregunta

El resultado se muestra al alumno aparecerá como arrastrar y soltar las áreas para restaurar los pares correctos.

Zonas de la imagen (punto de acceso)

En este tipo de pregunta que el alumno debe hacer clic en una o más áreas de la imagen que ha hecho previamente disponible en el servidor para responder a su pregunta.

The screenshot shows the 'EL SISTEMA FINANCIERO' interface. At the top, there is a navigation bar with icons for 'Listado de tareas', 'Creador de ejercicios', 'Escenario', 'Plantillas', and 'Vista previa'. Below this is a row of question type icons: 'Respuesta única', 'Respuesta múltiple', 'Razonamiento', 'Rellenar blancos', 'Respuesta abierta', 'Relacionar', 'Zonas de imagen', and 'Delineación'. The 'Zonas de imagen' icon is highlighted with a green circle and the number '2'. Below the icons is a table of questions.

MOVER	MODIFICAR	PREGUNTA	TIPO	NIVEL	ELIMINAR
+		En términos sencillos, el Sistema Financiero Ecuatoriano, es un conjunto de:			
+		El Sistema Financiero dependiendo de la duración de las operaciones que las instituciones financieras realizan, se clasifica en:			
+		Cuál es definición correcta del Sistema Financiero?			
+		Qué es el mercado de dinero o mercado monetario?			
+		En qué estado considera usted, que se encuentra el SISTEMA FINANCIERO ECUATORIANO?			
+		Relacione como corresponda:			
+		Encuentra los errores en el mapa mental de la ESTRUCTURA DEL SISTEMA FINANCIERO:			

El diseño de una cuestión de las zonas de imagen de tipo requiere que:

- Completar el título de la pregunta
- Hacer clic en el botón Examinar para importar una imagen (jpg, png o gif) de su disco duro o en la red y hacer clic en «Subir».
- La imagen se carga en la zona central, donde por defecto aparecen 2 colores, cada uno asociado a una forma se puede hacer clic (accesible desde una lista desplegable).
- Hacer clic en los botones «+» o «-» para añadir o eliminar puntos de acceso.

- Seleccionar entre las 3 formas disponibles (cuadrado, elipse, polígono) lo que será el más adecuado para el área a ser identificada. Para el cierre de un polígono, un clic derecho da el menú contextual que tiene un comando dedicado para cerrar el área.
- Completar los títulos de las áreas a ser identificados por el alumno. • Asignar una puntuación a cada área a ser identificada. El alumno obtiene la puntuación asignada cuando el interesado haya hecho clic en el área indicada. El alumno obtiene 0 puntos si el alumno ha hecho clic fuera de la zona indicada. • Introduzca las evaluaciones. «Evaluación de ser cierto» se le da al alumno si todas las áreas han sido identificadas correctamente. En todos los demás casos, el alumno recibe «Comentarios si es falso».
- Hacer clic en el botón «Enviar» para guardar la pregunta.

The screenshot displays the 'EL SISTEMA FINANCIERO' web application. At the top, there are navigation tabs: 'Listado de tareas', 'Creador de ejercicios', and 'Escenario'. A warning message states: 'This question will not work in devices what do not support flash, like ipad, iphone'. The main question area contains the text: 'Encuentra los errores en el mapa mental de la'. Below this is a mind map diagram with a central node 'SISTEMA FINANCIERO' (blue) connected to 'Sector Privado' (red) and 'Sector Público' (red). 'Sector Privado' is linked to a green box containing '-Banco Central del Ecuador', '-Servicios financieros', and '-Servicios auxiliares'. 'Sector Público' is linked to a green box containing '-Banco Central', '--Banco de Fomento', '-Banco de Vivienda', '-Corporación Financiera Nacional.', and '- Cooperativas'. To the right of the diagram is a table for assigning points to different zones:

ZONA*	PUNTAJACION*
Instituciones Financie	1
Banco del Estado	1

Below the diagram and table are two feedback options: 'Feedback si es verdadero' (FELICITACIONES Respuesta correcta...!!!) and 'Feedback si es falso' (Respuesta incorrecta...!!! Suerte en la próxima pregunta). A 'VALIDAR' button is located at the bottom right.

Contour (reconocimiento de imágenes)

MOVER	MODIFICAR	PREGUNTA	TIPO	NIVEL	ELIMINAR
+		En términos sencillos, el Sistema Financiero Ecuatoriano, es un conjunto de:		1	X
+		El Sistema Financiero dependiendo de la duración de las operaciones que las instituciones financieras realizan, se clasifica en:		1	X
+		Cuál es definición correcta del Sistema Financiero?		1	X
+		Qué es el mercado de dinero o mercado monetario?		1	X
+		En qué estado considera usted, que se encuentra el SISTEMA FINANCIERO ECUATORIANO?		1	X
+		Relacione como corresponda:		1	X
+		Encuentra los errores en el mapa mental de la ESTRUCTURA DEL SISTEMA FINANCIERO:		1	X

En este tipo de pregunta que el alumno debe elaborar un contorno de una imagen que haya realizado previamente disponible en el servidor para responder a su pregunta. El diseño de una cuestión de este tipo requiere que:

- Completar la pregunta de contorno en el título.
- Hacer clic en el botón Examinar para importar una imagen (jpg o png) de su disco duro o en la red y luego hacer clic en «Subir».
- Hacer clic izquierdo en el ratón y empezar a dibujar el polígono de contorno. Para el cierre de un polígono, un clic derecho da el menú contextual que tiene un comando dedicado a cerrar esta zona.
- Además del polígono de contorno, también polígono (s) en áreas a evitar se puede dar. Para añadir / quitar más zonas que deben

evitarse, hacer clic en los botones «+» o «-» en los «opcionales: Zonas a evitar» sección.

- En la «necesaria precisión de contorno» sección puede configurar los siguientes parámetros:

- o «Solapamiento mínimo» en%. Este es el porcentaje que el contorno del alumno por lo menos debe tener en común con el contorno correcto.

- o «Máxima exceso» en%. Este es el porcentaje que el alumno ha seleccionado fuera del contorno correcto.

- o «Desaparecida máxima» en%. Este es el porcentaje que el alumno se ha perdido (por lo tanto no se ha seleccionado)

del contorno correcto.

- o «Juego» en puntos. Si el contorno dibujado por el alumno es aceptable y cumple con los criterios indicados en los ajustes anteriores, el alumno obtiene la puntuación asignada, incluso si el área evitada ha sido seleccionada. En todos los demás casos se obtiene una puntuación de 0.

- Introduzca las evaluaciones. «Evaluación de ser cierto» se le da al estudiante sólo si el contorno cumple con los criterios indicados sin seleccionar el área a evitar. En todos los demás casos, el alumno recibe «Comentarios si es falso».

- Hacer clic en el botón «Enviar» para guardar la pregunta.

TEMA 8:

ENCUESTAS

Obtener retroalimentación adecuada sobre sus cursos no siempre es una preocupación importante, ¿no? Usted podrá apreciar la dedicación

«Estudios» herramienta que usted puede utilizar para tratar eficazmente la retroalimentación de los alumnos...

Crear una nueva encuesta

- Hacer clic en la Nueva encuesta» link / icono.



- Rellenar el «Título» campo.
- Con la ayuda del calendario, se puede controlar la duración de su encuesta. No hay necesidad de mantenerlo en un año entero; a lo sumo por unos días a la conclusión del programa de la asignatura.
- Decidir sobre el anonimato de la encuesta, marcando la casilla correspondiente.
- Llenado de los campos de texto «Introducción» y «gracias»
Finales es también una buena práctica; agregará un poco de claridad y calidez a su encuesta.
- Hacer clic en el botón «Enviar»

SISTEMA FINANCIERO Y SEGUROS I...

Volver a la encuesta

CREAR ENCUESTA

Título de la encuesta: ENCUESTA SISTEMA FINANCIERO

Fecha de inicio: 01-10-2014

Fecha de finalización: 31-12-2014

Anónimo:

Preguntas por página: Uno
 Todo

Introducción de la encuesta

INSTRUCCIONES:
 1.- Lea detenidamente cada una de las preguntas antes de contestarlas.
 2.- En cada una de las preguntas marque con una X dentro del cuadro.
 3.- Conteste las preguntas con total sinceridad, ya que es anónima.

Agradecimientos

Gracias por la atención prestada.

Palabras clave:

CREAR ENCUESTA

Agregar preguntas a la encuesta

Una vez creado el esquema encuesta, es para usted para crear las preguntas. La herramienta «Encuesta» tiene muchos tipos de preguntas:



SISTEMA FINANCIERO Y SEGUROS I...

Volver a encuesta Editar la encuesta Vista previa Publicar encuesta Vista de Impresión

 Si / No
 M.Opción
 Respuesta múltiple
 Respuesta abierta
 Lista desplegable
 % Porcentaje
 9/10 Puntuación
 Comentario

MOVER	ELIMINAR	N°	TÍTULO	TIPO	NÚMERO DE OPCIONES	EDITAR
+	<input type="checkbox"/>	1	Cree usted que fue de importancia estudiar sobre EL SISTEMA FINANCIERO ECUATORIANO?	<input checked="" type="radio"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	2	
+	<input type="checkbox"/>	2	Cómo considera su conocimiento sobre el Sistema Financiero?	<input type="radio"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	3	
+	<input type="checkbox"/>	3	Comente, acerca de las cosas que consideró malas en el aprendizaje del tema EL SISTEMA FINANCIERO		0	

ELIMINAR

Informes

SISTEMA FINANCIERO Y SEGUROS I...

Preguntas

AÑADIR UNA PREGUNTA: SI / NO

* Pregunta

Cree usted que fue de importancia estudiar sobre EL SISTEMA FINANCIERO ECUATORIANO?

Mostrar Horizontal Vertical

Opciones de respuesta

1

Sí

2

No

CREAR PREGUNTA

Vista previa de la encuesta

Ahora que las preguntas se han creado, usted quizás desea previsualizar lo que la encuesta se parece a los estudiantes:

- Hacer clic en la Vista preliminar» icono / enlace
- La pantalla de vista previa le mostrará lo que la encuesta se verá como a usuarios finales.

The screenshot shows a web interface for managing surveys. At the top, there is a header with a home icon and the text 'SISTEMA FINANCIERO Y SEGUROS I...'. Below the header, there are two buttons: 'Crear encuesta' and 'Buscar'. The main content area features a table with the following columns: 'EDITAR', 'ENCUESTA', 'NÚMERO DE PREGUNTAS', 'AUTOR', 'DI SPONIBLE DESDE', 'DI SPONIBLE HASTA', 'INVITADOS', and 'ACCIÓN'. The table contains one row with the following data: 'ENCUESTA SISTEMA FINANCIERO', '3', 'liss1991 liss1991', '20-11-2014', '31-12-2014', and '0 / 0'. To the right of the table, there is a 'Vista previa' button. At the bottom right of the interface, there is a green button labeled 'ELIMINAR ENCUESTA'.

The screenshot shows the preview of a survey. At the top, there is a header with a home icon and the text 'SISTEMA FINANCIERO Y SEGUROS I...'. Below the header, there is a button labeled 'Volver a encuesta'. The main content area is titled 'ENCUESTA SISTEMA FINANCIERO' and contains a section titled 'Introducción de la encuesta' with the following instructions:

INSTRUCCIONES:
 1.- Lea detenidamente cada una de las preguntas antes de contestarlas.
 2.- En cada una de las preguntas marque con una X dentro del cuadro.
 3.- Conteste las preguntas con total sinceridad, ya que es ANÓNIMA.

 At the bottom right of the interface, there is a green button labeled 'VALIDAR'.

Publicar la encuesta

Feliz con la vista previa? ¿Todas las modificaciones que se hacen? ¿No? En ese caso se puede continuar con la publicación de la encuesta:

- Hacer clic en el «Publicar» icono / enlace para enviar la encuesta a los destinatarios seleccionados.

<input type="checkbox"/>	EDITAR	ENCUESTA	NÚMERO DE PREGUNTAS	AUTOR	DISPONIBLE DESDE	DISPONIBLE HASTA	INVITADOS	ACCIÓN
<input type="checkbox"/>		ENCUESTA SISTEMA FINANCIERO	3	liss1991 liss1991	20-11-2014	31-12-2014	0 / 0	   <input type="button" value="Pub"/>



Al igual que en la creación de grupos, la lista de posibles receptores es a la izquierda y los destinatarios designados en su derecho.

- Añadir otros usuarios de correo electrónico (no necesariamente inscritos en el curso), mediante la introducción de sus direcciones de correo electrónico separados por comas.

- A continuación, rellenar el asunto del correo y el contenido. Los encuestados potenciales serán notificados por correo electrónico de la disponibilidad de una encuesta. Dar buen pensamiento para el contenido de correo electrónico para que le corresponderá

desempeñar un papel importante en la motivación de los usuarios a participar en la encuesta.

- Elegir si se trata de un primer envío por correo, para recordar a los estudiantes que no han respondido o se ha enviado un recordatorio general para todos los alumnos.
- Hacer clic en el botón «Publicar».

SISTEMA FINANCIERO Y SEGUROS I...

[← Volver a encuesta](#)

PUBLICACIÓN DE LA ENCUESTA

Usuarios del curso:

Usuarios adicionales:

Puede invitar a otros usuarios para que completen esta encuesta. Para ello debe escribir sus correos electrónicos separados por , o :

Asunto del correo:

Texto del correo:

Los usuarios que haya seleccionado recibirán un correo electrónico con el texto que ha escrito más arriba, así como un enlace que los usuarios tendrán que pulsar para cumplimentar la encuesta. Si desea introducir este enlace en algún lugar de su texto, debe insertar lo siguiente: ** enlace ** (asterisco asterisco enlace asterisco asterisco). Esta etiqueta será sustituida automáticamente por el enlace. Si no agrega el ** enlace ** a su texto, el enlace se añadirá al final del correo

Enviar email

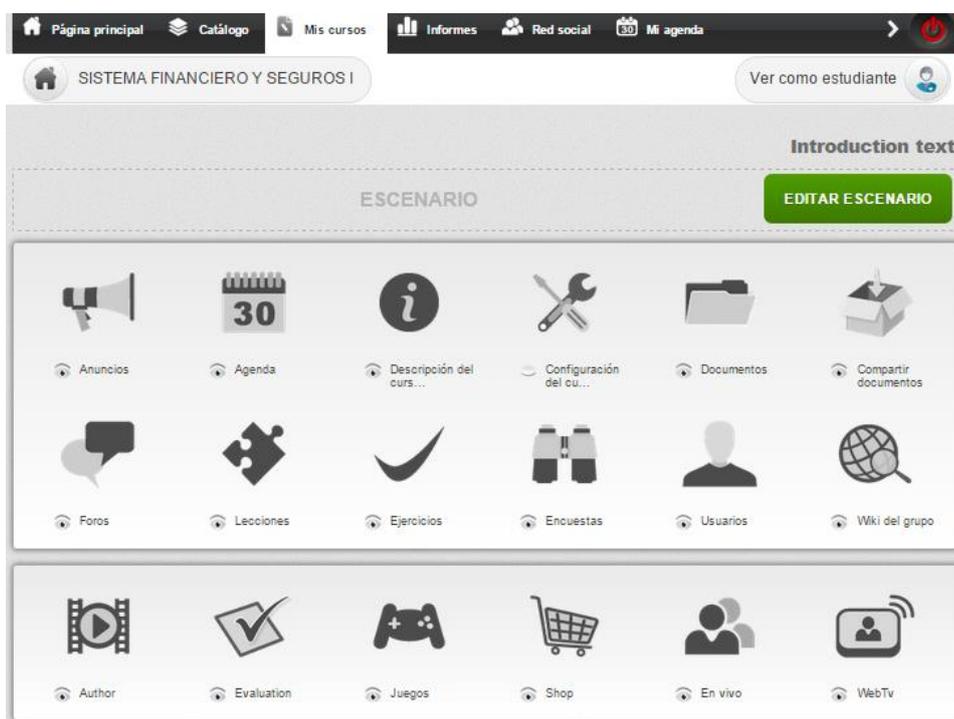
Enviar a todos los usuarios seleccionados. Si no marca esta casilla, solamente recibirán el correo electrónico los usuarios adicionales que haya añadido.

PUBLICAR ENCUESTA

TEMA 9:

USUARIOS

La herramienta Usuarios muestra la lista de usuarios, la lista de participantes inscritos para el curso o período de sesiones. Se utiliza para la adición de nuevos estudiantes, la creación de grupos y la asignación de funciones y los derechos de los alumnos o grupos.



Suscribir usuarios

1. En la página de lista de usuarios, hacer clic en el **Agregar alumnos**.



2. Aparecerá una lista de usuarios. Marcar las casillas de los usuarios que se desea inscribir en su curso
3. Hacer clic en el botón **Inscribir**.

SISTEMA FINANCIERO Y SEGUROS I...

Volver **BUSCAR**

Español 1 / 1

<input type="checkbox"/>	FOTO	APELLIDOS ↓	NOMBRE	CURSO	SESIÓN	ROL/ESTATUS	RESPONSABLE
<input checked="" type="checkbox"/>		cinty1234	cinty1234	No registrado	-		-
<input checked="" type="checkbox"/>		marlon1999	marlon1999	No registrado	-		-
<input checked="" type="checkbox"/>		pozhito1991	pozhito1991	No registrado	-		-
<input checked="" type="checkbox"/>		telmo1960	telmo1960	No registrado	-		-
<input checked="" type="checkbox"/>		tito1234	tito1234	No registrado	-		-

1 / 1

INSCRIBIR

4. Confirmar el registro.

Inscribir

Por favor, confirme su elección

Búsqueda en la lista de usuarios

La función de búsqueda le ayuda a encontrar uno o varios usuarios de una parte o nombre entero.

1. Introducir en el campo de búsqueda de la información del nombre a buscar.

SISTEMA FINANCIERO Y SEGUROS I...

Volver **BUSCAR**

2. Hacer clic en el botón Buscar.

Eliminar uno o más usuarios

1. Marcar las casillas en la primera columna de los usuarios darse de baja de su curso
2. Hacer clic sobre el botón Anular el registro».

The screenshot shows a web interface for a financial system. At the top, there is a navigation bar with a home icon and the text 'SISTEMA FINANCIERO Y SEGUROS I...'. Below this, there are several action buttons: 'Agregar Alumnos', 'Exportar', 'Grupo', and 'Face-to-face', along with a search box and a 'BUSCAR' button. The main content area displays a table of users with the following columns: 'FOTO', 'APELLIDOS', 'NOMBRE', 'CURSO', 'SESIÓN', and 'ROL/ESTATUS'. The table contains six rows of user data. The first row is selected, indicated by a checked checkbox in the first column. At the bottom right of the interface, there is a green button labeled 'DAR DE BAJA'.

<input type="checkbox"/>	FOTO	APELLIDOS	NOMBRE ↓	CURSO	SESIÓN	ROL/ESTATUS
<input checked="" type="checkbox"/>		cinty1234	cinty1234	Registrado	-	
<input type="checkbox"/>		liss1991	liss1991	Registrado	-	
<input type="checkbox"/>		marlon1999	marlon1999	Registrado	-	
<input type="checkbox"/>		pozbito1991	pozbito1991	Registrado	-	
<input type="checkbox"/>		telmo1960	telmo1960	Registrado	-	
<input type="checkbox"/>		tito1234	tito1234	Registrado	-	

Exportar la lista de usuarios

1. En la página de la lista de usuarios. Hacer clic en el enlace **Exportar** para descargar un archivo que contiene la lista de usuarios registrados en el curso.

This screenshot is similar to the previous one, showing the same user list interface. However, the 'Exportar' button in the top navigation bar is highlighted with an orange rectangular box, indicating the action to be taken.

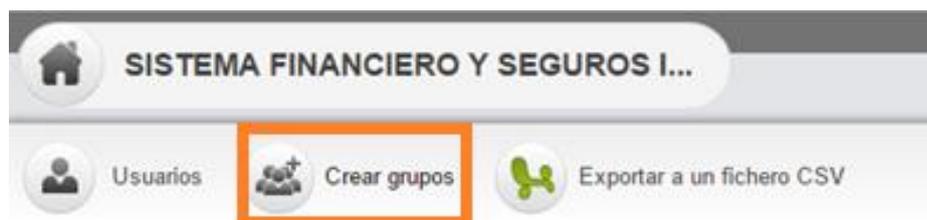
Los grupos

La función Grupo permite crear y gestionar grupos de trabajo. Cuando se crea un curso no hay grupos y por lo tanto no hay usuarios asignados a los grupos.

Una vez creados los grupos, los usuarios pueden añadir de forma automática o manual. También puede asignar diferentes herramientas a un grupo, dependiendo del escenario: las tareas, mensajes, documentos, foros, wiki y chat.

Crear nuevos grupos

1. En la página principal Grupos hacer clic en **Crear grupos**.

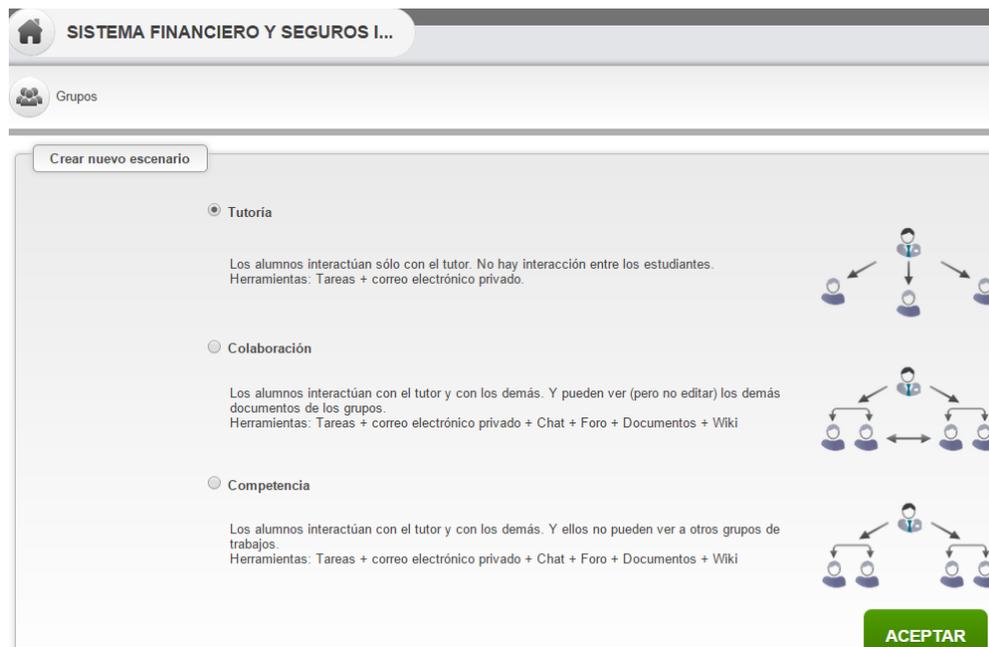


2. En la calculadora, de la izquierda, escribir:
 - ➔ El número de grupos que se creará
 - ➔ El número de personas por grupo
3. Hacer clic en el botón **Guardar Grupo**.

Una captura de pantalla de la interfaz de usuario que muestra el formulario de configuración de grupos. En la parte superior, hay un encabezado con un ícono de casa y el texto "SISTEMA FINANCIERO Y SEGUROS I...". Debajo del encabezado, hay una barra de navegación con un ícono de grupo y el texto "Grupos". El formulario principal está dividido en dos secciones. La sección izquierda, titulada "Programar grupo", contiene un botón "Programar grupo" y un campo "Crear" con el valor "2" y un menú desplegable, seguido de "Grupo de" con el valor "3" y un menú desplegable, y "Personas". La sección derecha, titulada "Grupo de usuarios", contiene un botón "Grupo de usuarios" y dos filas de campos de texto. La primera fila tiene "Grupo 1" y "3". La segunda fila tiene "Grupo 2" y "3". En la parte inferior derecha del formulario, hay un botón verde con el texto "GUARDAR GRUPOS".

La siguiente pantalla le permite elegir un escenario para los grupos. Dokeos 3.0 ofrece tres de escenario: la tutoría, la colaboración y la competencia.

Seleccionar el escenario apropiado para su grupo (s) y hacer clic en el botón **Aceptar**.



NOTA: Los nuevos grupos se crean pero todavía están vacías. Es necesario asignar los usuarios.

Asignar usuarios

1. Hacer clic en el icono Añadir usuarios representado por un embudo para asignar automáticamente a los usuarios a un grupo.



2. Un algoritmo se encarga de llenar el grupo (s) con los alumnos inscritos que aún no están asignados a ningún grupo. Los nombres se añaden al azar pero se puede hacerlo manualmente cada vez que se quiera.



La zona de Grupo

1. En la página principal Grupos hacer clic en el nombre del grupo para llegar al área del grupo.



2. Las misiones, mensajes, Documentos, Foro y Wiki son herramientas específicas de un grupo.

Desde el área de grupo también se puede ver la lista de miembros del grupo.

SISTEMA FINANCIERO Y SEGUROS I...

Usuarios Lista Tareas Mensajes

TUTORES

NOMBRE	APELLIDOS	CORREO ELECTRONICO	CORRECCIÓN	MENSAJES
La lista está vacía				

MIEMBROS DEL GRUPO 1 / 1

	NOMBRE	APELLIDOS	CORREO ELECTRONICO	PAPELES	MENSAJES
	cinty 1234	cinty 1234	cinty_liz@hotmail.es	0/0	0
	telmo1960	telmo 1960	telmopozo1960@hotmail.com	0/0	0

Eliminar uno o más grupos

Simplemente marcar uno o más grupo y hacer clic en el icono Eliminar Grupo.

SISTEMA FINANCIERO Y SEGUROS I...

Usuarios Crear grupos Exportar a un fichero CSV

1 / 1

<input type="checkbox"/>	NOMBRE DEL GRUPO ↓	ESCENARIO	TUTOR	TAREA	MENSAJES	PLAZAS DISPONIBLES	MIEMBROS	VACIAR	LLENAR	EDITAR
<input type="checkbox"/>	Grupo 1	Tutoría	-	0	0	3	2			
<input type="checkbox"/>	Grupo 2	Tutoría	-	0	0	3	3			

1 / 1

ias.com/main/aroup/arouo_sspace.php?cidRea=SISTEMAFINANCIEROYSE&aidRea=2&arouo_id=2

ELIMINAR GRUPO(S)

CAPÍTULO

4

**ADMINISTRACIÓN
Y REPORTES**

TEMA 1:

ESCENARIO DE UN CURSO

¿Qué es un escenario de curso en Dokeos?

Es una nueva herramienta que presenta Dokeos en su nueva versión, que permite definir los diferentes pasos y actividades que los participantes en el curso deben completar.

También permite asignar requisitos y los criterios para pasar cada etapa, además de ser estructurado, un escenario de curso puede ser secuenciado.

¿Qué ventaja tiene utilizar un escenario en Dokeos?

Una de las principales ventajas que ofrece el escenario de curso en Dokeos es que permite poner la mayor parte de la funcionalidad pedagógica en secuencias, entonces los estudiantes solo podrán optar por seguir o tener que seguir.

¿Cómo crear un escenario de curso?

Para crear un nuevo escenario de golf, se deben realizar los siguientes pasos:

1. Hacer clic en el icono **Editar escenario** de la página principal del curso.



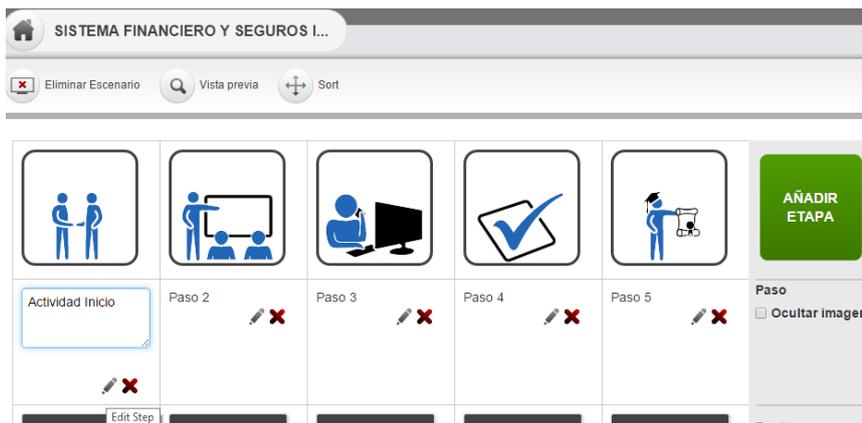
2. Hacer clic Añadir etapa para definir las actividades de la etapa.



3. Hacer clic sobre la imagen para cambiarla. Puede elegir una imagen o cargar una imagen propia.



4. En la fila de paso, hacer clic en el icono de lápiz para cambiar el nombre del paso.



6.7 Impactos

6.7.1 Educativo

El impacto que generó Dokeos 3.0 fue excelente, beneficiando a la carrera de Contabilidad y Computación de la Universidad Técnica del Norte, ya que se elaboró un manual práctico del entorno virtual de aprendizaje Dokeos 3.0, el mismo que puede ser un referente para que otras carreras de la Universidad implementen este tipo de herramientas tecnológicas para mejorar los procesos de aprendizaje.

6.7.2 Tecnológico

Se produjo un impacto tecnológico de suma importancia, ya que la tecnología forma parte de la vida cotidiana del ser humano y es fundamental en un proceso de aprendizaje. Debido a que la tecnología ofrece ventajosas herramientas tecnológicas para la educación.

6.7.3 Social

Dokeos 3.0 es una herramienta de ayuda para el proceso de aprendizaje, en cualquiera asignatura y nivel de educación, además este entorno virtual de aprendizaje se involucra con la sociedad a través del campo informático, ya que es una propuesta alternativa eficiente en cualquier ámbito social.

6.8 Difusión

El Entorno Virtual DOKEOS 3.0 fue expuesto ante los estudiantes del séptimo semestre de la carrera de Contabilidad y Computación de la Universidad Técnica del Norte, en donde se logró incentivar el uso de DOKEOS 3.0, es así que tuvo una buena acogida de los estudiantes, ya que es un Entorno Virtual muy completo, y sencillo de manejar, con herramientas modernas.

6.9 Bibliografía

1. Barajas, M. (2003). *La tecnología educativa en la enseñanza superior: entornos virtuales de aprendizaje*. Madrid: McGraw.
2. Bautista, G., Borges, F., & Forés, A. (2008). *Didáctica universitaria en Entornos Virtuales de Aprendizaje* (Segunda ed.). Madrid: Narcea.
3. Bonilla Estévez, M., Molina Vásquez, R., Martínez, L., & Narváez Ortiz, D. (2011). *Formación de docentes e investigación en redes virtuales de aprendizaje*. Bogotá.
4. Cebriab, M. (2007). *Enseñanza Virtual para la innovación universitaria*. Madrid: Narcea.
5. Cejudo Sevilla, M. C. (s.f.). *Moodle como entorno virtual de formación al alcance de todos: hacia el e-learning*.
6. Enciclopedia Financiera. (2012). *Enciclopedia Financiera.com*. Recuperado el 3 de Diciembre de 2014, de <http://www.encyclopediainanciera.com/sistemaFinanciero/aseguradoras.htm>

7. Falieres, N. (2006). *Cómo enseñar con las nuevas tecnologías en la escuela de hoy*. Círculo Latino Austral.
8. Gómez Vieites, Á. (2011). *Enciclopedia de la Seguridad Informática* (Segunda ed.). Alfaomega.
9. Haro, J. J. (2014). *wikisaber.es*. Recuperado el 20 de Noviembre de 2014, de <http://www.wikisaber.es/comunidadwiki/blogs/blogpost.aspx?id=16511&blogid=63860>
10. Llorente, M. D., & Sevilla, C. (2012). *Moodle como entorno virtual de formación al alcance de todos: hacia el e-learning*. Recuperado el 18 de Diciembre de 2013
11. Monografias.com. (2012). *Monografias.com*. Recuperado el 21 de Noviembre de 2014, de Teorías de la Educación Contemporánea: <http://www.monografias.com/trabajos93/teoria-educacion-contemporanea/teoria-educacion-contemporanea.shtml>
12. Moodle.org. (2013). *Moodle.net*. Recuperado el 18 de Noviembre de 2014, de <https://docs.moodle.org/all/es/Caracter%C3%ADsticas>
13. Real Academia de la Lengua. (s.f.). *Diccionario de Real Academia de la Lengua*.
14. Saldívar Vaquera, C., & Delgado Ibarra, R. (2010). *Tecnología de la información y comunicación*. Pearson.
15. Samoo. (2012). *samoo.es*. Recuperado el 21 de Noviembre de 2014, de [demo.samoo.es: http://demo.samoo.es/access/content/public/Manuales/Sakai%20para%20profesores.pdf](http://demo.samoo.es/access/content/public/Manuales/Sakai%20para%20profesores.pdf)
16. Superintendencia de Bancos y Seguros. (2013). *Superintendencia de Bancos y Seguros*. Recuperado el 2 de Diciembre de 2014, de http://portaldelusuario.sbs.gob.ec/contenido.php?id_contenido=23

17. Villalba, C. (2012). *Desarrollo del Pensamientos Filosófico*. Ecuador: Sur Editores.
18. Wikipedia. (2013). *es.wikipedia.org*. Recuperado el 20 de Noviembre de 2013, de <http://www.wikipedia.com>
19. www.alegsa.com.ar. (s.f.). *Diccionario de informática*. Obtenido de Diccionario de informática: <http://www.alegsa.com.ar/Dic/a.htm>
20. www.definicionabc.com. (2013). Recuperado el 20 de Noviembre de 2013, de <http://www.definicionabc.com/tecnologia/internet.php#ixzz2LbuBOycL>
21. www.internetglosario.com. (s.f.). *www.internetglosario.com*. Recuperado el 17 de 05 de 2014, de Internet Glosario: <http://www.internetglosario.com/>

ANEXOS:

1. Árbol de Problemas
2. Matriz Categorical
3. Encuesta a estudiantes
4. Encuesta a docente
5. Certificado del abstract
6. Certificado de Urkum
7. Firmas de la difusión de la propuesta
8. Encuesta de la difusión
9. Fotografías de la difusión

ANEXO 1: ÁRBOL DE PROBLEMAS

EFFECTOS

Ineficiente manejo de los entornos virtuales de aprendizaje.

Potencial restringido de los EVAs como un recurso didáctico que dinamiza y maximiza el proceso de interaprendizaje.

Inadecuado uso de los recursos educativos tecnológicos.

Dificultad para implementar los entornos virtuales de aprendizaje en el proceso de interaprendizaje

INEXISTENCIA DE LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE SISTEMA FINANCIERO Y SEGUROS PARA LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO SEMESTRE DE LA CARRERA DE CONTABILIDAD Y COMPUTACIÓN DE LA UTN EN EL PERIODO 2012 -2013

Poco conocimiento de las herramientas que ofrecen de los entornos virtuales de aprendizaje.

Desaprovechamiento de las oportunidades y ventajas de los EVAs como medio que facilita el proceso de interaprendizaje

Desconocimiento sobre el uso y aplicación de los entornos virtuales de aprendizaje

Escasa información de los entornos virtuales de aprendizaje como herramienta didáctica.

CAUSAS

ANEXO 2: MATRIZ DE COHERENCIA

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL
La inexistencia de los Entornos Virtuales de Aprendizaje en el proceso de aprendizaje de la asignatura de Sistema Financiero y Seguros I en los estudiantes del séptimo semestre de la carrera de Contabilidad y Computación en el periodo 2012-2013	Fortalecer el proceso de aprendizaje en los estudiantes del séptimo semestre de la Carrera de Contabilidad y Computación en la asignatura Sistema Financiero y Seguros I, por medio de la utilización de los entornos virtuales de aprendizaje.
INTERROGANTES	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
<p>- ¿Cuál es la situación actual sobre el uso de los entornos virtuales de aprendizaje en la asignatura de Sistema Financiero y Seguros I?</p> <p>-¿La selección adecuada de los fundamentos teóricos y científicos para el uso de los entornos virtuales de aprendizaje permitirá la seleccionar las herramientas didácticas que faciliten el proceso de aprendizaje?</p> <p>-¿La propuesta alternativa facilitará el uso de entornos virtuales de aprendizaje como herramienta didáctica para el proceso de aprendizaje en asignatura del Sistema Financiero y Seguros I?</p> <p>-¿La socialización de la propuesta con todos los actores fortalece el proceso de aprendizaje en los estudiantes?</p>	<p>-Diagnosticar la situación actual sobre el uso de los entornos virtuales de aprendizaje en la asignatura del Sistema Financiero y Seguros I.</p> <p>-Fundamentar teóricamente el uso de los entornos virtuales de aprendizaje, como herramienta didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje.</p> <p>-Diseñar una propuesta alternativa con el uso de entornos virtuales de aprendizaje como herramienta didáctica para el proceso de aprendizaje en asignatura del Sistema Financiero y Seguros I.</p> <p>-Difundir la propuesta alternativa para promover el uso de entornos virtuales de aprendizaje a fin de fortalecer el proceso de aprendizaje en los estudiantes.</p>

ANEXO 3: ENCUESTA A ESTUDIANTES
UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
CONTABILIDAD Y COMPUTACIÓN

I.- DATOS DE IDENTIFICACIÓN:

Fecha..... Institución.....

II.- OBJETIVO

Identificar los criterios de las estudiantes sobre el uso de los entornos virtuales de aprendizaje en la enseñanza de la asignatura de Sistema Financiero y Seguros I.

III.- INSTRUCTIVO

- 1.- Lea detenidamente cada una de las preguntas antes de contestarlas.
- 2.- En cada una de las preguntas marque con una X dentro del cuadro.

IV. CUESTIONARIO

1.- ¿Cómo considera los conocimientos que posee acerca de los entornos virtuales de aprendizaje?

ALTOS	
REGULARES	

BAJOS	
MUY BAJOS	

2.- ¿Con qué frecuencia utiliza las nuevas tecnologías en su vida cotidiana?

SIEMPRE	
A VECES	

CASI SIEMPRE	
NUNCA	

3.- ¿Los docentes emplean las nuevas tecnologías como herramientas didácticas que le permitan mejorar la comprensión y el interaprendizaje en la asignatura de Sistema Financiero y Seguros Básicos I?

SI		NO		A VECES	
----	--	----	--	---------	--

4.- En su vida cotidiana, ¿cuáles son los principales usos que le da a su computador?

Creación y edición de documentos	
Trabajos grupales	
Fuente de información e investigación	
Comunicación	
Otros	

5.- Qué tipo de programas utiliza con más frecuencia en su computador?

	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Procesadores de texto				
Presentaciones				
Bases de datos				
Navegadores				
Correo electrónico				
Chat				
Ediciones multimedia				

6. Seleccione: ¿Qué tipos de aplicaciones de internet ha utilizado?

Blogs,	
Chat	
Wikis	
Correo Electrónico	
Correos de voz y video	
Buscadores y sus servicios	
Videoconferencias	
Debates telemáticos	
Foros o grupos de noticias	
Redes sociales	

7.- ¿Cuán a menudo utiliza el internet y sus aplicaciones?

Todos los días	
Cada semana	
Rara vez	

2 a 3 veces por semana	
Cada Mes	
Nunca	

8.- Desde qué lugar usted habitualmente accede a internet?

Casa	
Laboratorios Universidad	
Biblioteca	

Trabajo	
Casa de compañeros	
Cyber	

9.- Se pide que de una escala de 1 a 4, realice una autovaloración de las competencias tecnológicas que posee.

Conocimientos informáticos	
Dominio del computador	
Dominio de internet	
Aprovechamiento de las TIC's	

4 - Excelente
3 - Bueno
2 - Regular
1 - Deficiente

10.- Cree usted que la incorporación de las TIC's en el proceso de interaprendizaje en la asignatura de Sistema Financiero y Seguros Básicos I sea favorable? ¿Por qué?

SI	
----	--

NO	
----	--

No lo sé	
----------	--

Porque _____

MUCHAS GRACIAS

ANEXO 4: ENCUESTA A DOCENTE
UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
CONTABILIDAD Y COMPUTACIÓN

I.- DATOS DE IDENTIFICACIÓN:

Fecha..... Institución.....

II.- OBJETIVO

Identificar los criterios del docente sobre el uso de los entornos virtuales de aprendizaje en la enseñanza de la asignatura de Sistema Financiero y Seguros I.

III.- INSTRUCTIVO

- 1.- Lea detenidamente cada una de las preguntas antes de contestarlas.
- 2.- En cada una de las preguntas marque con una X dentro del cuadro.

IV. CUESTIONARIO

1.- ¿Cuán a menudo utiliza el internet y sus aplicaciones?

Todos los días	
Cada semana	
Rara vez	

2 a 3 veces por semana	
Cada Mes	
Nunca	

2.- ¿Cree conveniente emplear las nuevas tecnologías como herramientas didácticas en el proceso de aprendizaje de la asignatura de Sistema Financiero y Seguros I?

SI	
----	--

NO	
----	--

3.- Seleccione: ¿Qué tipos de aplicaciones de internet ha utilizado?

Blogs,	
Chat	
Wikis	
Correo Electrónico	
Correos de voz y video	
Buscadores y sus servicios	
Videoconferencias	
Debates telemáticos	
Foros o grupos de noticias	
Redes sociales	
Plataformas Virtuales	

4.- ¿Cómo considera los conocimientos que posee acerca de los Entornos Virtuales de Aprendizaje?

ALTOS	
REGULARES	

BAJOS	
MUY BAJOS	

5.- ¿Cuál de los siguientes Entornos Virtuales de aprendizaje le gustaría aplicar en la asignatura Sistema Financiero y Seguros I?

MOODLE	
DOKEOS	
CLAROLINE	
SAKAI	

MUCHAS GRACIAS

ANEXO 5: CERTIFICADO DEL ABSTRACT

ABSTRACT

This study was carried out in the career of Accounting and Computer Science of the Técnica Del Norte University (UTN). The objective of the research was to strengthen the learning process of the students of seventh semester at Accounting and Computing School in the Insurance 1 and Financial System subject, through the use of Virtual Learning Environments. The research methodology applied was descriptive, documentary and field research. It was supported by the historical, logical, inductive, analytic-synthetic, statistical and methods proactive. The techniques and instruments used were the survey and analysis documental. In regards to the theoretical framework, the research has information about: information and communication technologies; internet, virtual classrooms, virtual environments and learning platforms, finance and insurance system. After the analysis and interpretation of the results of surveys carried out to the students of the seventh semester, it determined that the Virtual Learning Environment to use it was DOKEOS 3.0. That was the reason to develop a practical manual for access and use of the Virtual Learning Environment DOKEOS 3.0, which lets you create courses in an easy and simple way, offering art tools such as boards, forums, calendar, modules, wikis, social networking, video conferencing, canal and others. Completed the study, it was exposed to the students who accepted it . This study seeks to strengthen the use of new technologies, mainly promoting the use and exploitation of EVA (Virtual Learning Environment) as an aid in the learning processes of classroom education and the use of new technologies by teachers.

Daniel
checked by Daniel
Cuzco



Revisado por
[Signature]
13-5-15

ANEXO 6: CERTIFICADO DE URKUM

← → ↻ <https://secure.orkund.com/view/12844251-764737-902165#FYw7DkJBDAPv8mc>

URKUND

Document	TESIS3.docx (D12875341)
Submitted	2015-01-13 13:18 (-05:00)
Submitted by	cilipozo@gmail.com
Receiver	avbasantes.utn@analysis.orkund.com
Message	[tesis]LissethPozo Show full message

11% of this approx. 39 pages long document consists of text present in 15 sources.

100% Active

Los Entornos Virtuales de Aprendizaje (E.V.A.)

son espacios creados con tecnología electrónica en los que tienen lugar procesos de aprendizaje. Concepto amplio y difuso cuya referencia varía según las aplicaciones tecnológicas utilizadas y su propia evolución hasta el software social de la Web actual.

A continuación se recordará

esa

evolución: Con la aparición del ordenador personal en la década de los 80 surgió la posibilidad de que la tecnología informática fuera utilizada de forma masiva con fines educativos. Su limitada versatilidad entonces sólo permitía un uso de apoyo complementario para realizar algunas tareas, especialmente los procesos más automatizados, o como herramienta ofimática. En la década de los 90 llegan los soportes multimedia, el CD-ROM interactivo e Internet, pero la orientación pedagógica del diseño instructivo seguía siendo fundamentalmente conductista.

Según CITATION Mar03 \l 12298 (Barajas, 2003), el desarrollo de los entornos virtuales de aprendizaje se basa en la combinación de varias tecnologías. Ilustración 22: Ventajas Tecnológicas Elaborado por: Lisseth Pozo

2.1.4.3.1 Características de los EVA Según: CITATION Bau08 \l 12298 (Bautista, Borges, & Forés, 2008) Un Entorno Virtual de Aprendizaje

además de ser una aplicación informática, debe estar caracterizado por diferentes propiedades que lo configuren incrementando su relevancia en el desarrollo de aspectos didácticos. Como aplicación informática

ANEXO 7: FIRMAS DE DIFUSIÓN DE PROPUESTA DE TRABAJO DE GRADO

Miryam Rocio Castillo Jimeno		
Evelin Tatiana Vargas		
Cristina Salazar Paquetán		
Tatiana Lizbeth Jurado Mendoza	toty12.tj990@hotmail.com	
Daniela Karina Ibadango Angamarca		
Anita Flores		
Rolando Medardo López Maldonado		
Edison Rubael Henera Alvarez		
Johanna Verónica Flores Rosero	johaveroflores@gmail.com	
Lisseth Catherine Jarama Tobar	Katylis 92@hotmail.com	
Loz Cadriguango		
Jhoselyn Arias	jenny3119@hotmail.com	
Joaquín Peacero	joso_1919@hotmail.com	
Miris Fabian Sanchilán	miry177@gmail.com	
Yisel Estefanía Terán Morales	yefa_calitos@hotmail.com	
Jesenia Guerrero	Jese3192@hotmail.com	
Noemí Cancán	noe.ire.28@hotmail.com	
Alejandra Espinoza	mayasdl14@hotmail.com	
Cristina Quintana	kss-1982@hotmail.es	
Anita Flores	82gaby@hotmail.com	

ANEXO 8: ENCUESTA DE LA DIFUSIÓN DE LA PROPUESTA DE TRABAJO DE GRADO

Página 1 de 1

ENCUESTA

ACERCA DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE DOKEOS 3.0

¿Considera usted que Dokeos 3.0 es un Entorno Virtual de Aprendizaje completo y fácil de usar?

¿Considera interesante el estudio de Dokeos 3.0?

¿Qué aspectos consideran que fueron desfavorables en la presentación de DOKEOS 3.0?

¿Qué herramientas de Dokeos 3.0, le parecieron interesantes?

Añadir elemento

ANEXO 9: FOTOGRAFÍAS DE DIFUSIÓN



