



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

TEMA:

“ENTORNO VIRTUAL EN LA MODALIDAD B-LEARNING COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN LA ASIGNATURA DE CONTABILIDAD DEL BACHILLERATO TÉCNICO DE LA UNIDAD EDUCATIVA JACINTO COLLAHUAZO DEL CANTÓN OTAVALO PERÍODO 2014-2015”

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

AUTORA:

Arias Coronado Johselyn Karina

DIRECTORA:

MSc. Andrea Verenice Basantes Andrade

Ibarra, 2015

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: "ENTORNO VIRTUAL EN LA MODALIDAD B-LEARNING COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN LA ASIGNATURA DE CONTABILIDAD DEL BACHILLERATO TÉCNICO DE LA UNIDAD EDUCATIVA JACINTO COLLAHUAZO DEL CANTÓN OTAVALO PERÍODO 2014-2015". Trabajo realizado por la señorita egresada: Arias Coronado Johselyn Karina, previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación en la especialización de Contabilidad y Computación.

Al ser testigo presencial y corresponsable directa del desarrollo del presente 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,



MSc. Basantes Andrade Andrea V.
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:		100468152-2	
APELLIDOS Y NOMBRES:		Arias Coronado Johselyn Karina	
DIRECCIÓN:		Otavalo	
EMAIL:		jenny3119@hotmail.com	
TELÉFONO :	2-922-649	TELÉFONO MÓVIL:	0985437091
DATOS DE LA OBRA			
TÍTULO:	“ENTORNO VIRTUAL EN LA MODALIDAD B-LEARNING COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN LA ASIGNATURA DE CONTABILIDAD DEL BACHILLERATO TÉCNICO DE LA UNIDAD EDUCATIVA JACINTO COLLAHUAZO DEL CANTÓN OTAVALO PERÍODO 2014-2015”.		
AUTOR (ES):	Arias Coronado Johselyn Karina		
FECHA: AAAAMMDD			
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO			
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO	<input type="checkbox"/> POSGRADO	
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Licenciada en Ciencias de la Educación Especialización Contabilidad y Computación.		
ASESOR /DIRECTOR:	Msc. Basantes Andrade Andrea Verenice		

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, **Arias Coronado Johselyn Karina**, con cédula de identidad Nro. **100468152-2**, en calidad de autor (es) y titular (es) 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 (es) manifiesta (n) 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 (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los dieciséis días del mes de Diciembre del 2015

EL AUTOR:

(Firma).....
Nombre: Arias Johselyn k.
Cédula: 100468152-2Cargo:

ACEPTACIÓN


(Firma).....
Nombre:.....
JEFE DE BIBLIOTECA



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

Yo, **Arias Coronado Johselyn Karina**, con cédula de identidad Nro. **100468152-2**, 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: "ENTORNO VIRTUAL EN LA MODALIDAD B-LEARNING COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN LA ASIGNATURA DE CONTABILIDAD DEL BACHILLERATO TÉCNICO DE LA UNIDAD EDUCATIVA JACINTO COLLAHUAZO DEL CANTÓN OTAVALO PERÍODO 2014-2015". que ha sido desarrollado para optar por el título de: **Licenciada en Ciencias de la Educación Especialización Contabilidad y Computación**, en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor 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.

Ibarra, a los dieciséis días del mes de Diciembre del 2015

(Firma).....
Nombre: Arias coronado Johselyn Karina
Cédula: 100468152-2

v

DEDICATORIA

A mi mejor ejemplo, mi abuelita María Isabel Olaya Cifuentes, que fue como mi madre, que aunque el destino me la haya arrebatado; todo este esfuerzo no lo habría conseguido sin su apoyo incondicional, y donde estés, espero que seas mi angelito, observándome siempre sonriente y culminando lo prometido.

A mis padres Edmundo Arias y Loumita Coronado, así como a mis hermanos: Anabel, Elizabeth, David e Ismael y a mi sobrina que es como una hija Génesis Astudillo, pues son mi fuente de inspiración, coraje, valentía, entusiasmo y alegría.

A ellos les debo todo en mi vida, horas de consejos, regaños, tristeza, y alegrías de las cuales estoy extremadamente orgullosa.

Arias Coronado Johselyn Karina

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Técnica del Norte, a la Facultad de Educación Ciencia y Tecnología quien me abrió sus puertas y me han dado la oportunidad de ser una profesional de éxito.

En especial un agradecimiento infinito a la MSc. Andrea Basantes Andrade, mi directora de Trabajo de Grado, a la MSc. Lucitania Montalvo coordinadora de la carrera y al MSc. Frank Guerra quienes me han apoyado con sus valiosos conocimientos y me han brindado su tiempo para la elaboración de mi Trabajo de Grado y la adquisición de nuevos conocimientos que me servirán para mi futuro profesional.

A mi familia y amigos que de una u otra manera me apoyaron, en especial a mis hermanas quienes han sido mi motor de confianza y motivación.

A mis padres y mis abuelitos mi más profundo agradecimiento y reconocimiento por su apoyo incondicional y por su infinita sabiduría, la cual me permitió seguir adelante en mis triunfos y en los momentos más difíciles de mi vida. Gracias.

Arias Coronado Johselyn Karina

INDICE

DEDICATORIA.....	vi
RESUMEN.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
CAPÍTULO I.....	1
1.EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	1
1.1 ANTECEDENTES	1
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	3
1.3 FORMULACIÓN DE PROBLEMA.....	4
1.4 DELIMITACIÓN	4
1.5 OBJETIVOS	5
OBJETIVO GENERAL	5
1.6 JUSTIFICACIÓN	6
CAPÍTULO II.....	8
2 MARCO TEÓRICO.....	8
2.1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	8
2.1.1 Fundamentación Filosófica	8
2.1.2. Fundamentación Psicológica	9
2.1.3. Fundamentación Pedagógica.....	10
2.1.4. Fundamentación Sociológica	11
2.1.5. Fundamentación Tecnológica	12
2.1.6. Fundamentación legal.....	13
2.1.7. Entornos virtuales de aprendizaje	14
2.1.8. Modalidad B-learning	23
2.1.9. Herramientas didácticas.....	25
2.1.10. La Contabilidad	29
2.2. POSICIONAMIENTO TEÓRICO PERSONAL.....	32
2.3. GLOSARIO DE TÉRMINOS.....	33
2.4. INTERROGANTES DE LA INVESTIGACIÓN	35

2.5. MATRIZ CATEGORIAL.....	37
CAPÍTULO III	39
3.METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	39
3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	39
3.1.1. Investigación de Campo.....	39
3.1.2. Investigación Documental	39
3.1.3. Investigación descriptiva	40
3.1.4. Investigación Propositiva	40
3.2. MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN.....	40
3.2.1. Método Analítico-Sintético.....	40
3.2.2. Método Inductivo-Deductivo.....	40
3.2.3. Método Matemático-Estadístico	41
3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN	41
3.3.1. TÉCNICAS	41
3.3.2. Instrumentos	42
3.4. POBLACIÓN	42
3.5. MUESTRA.....	43
CAPÍTULO IV.....	44
CAPÍTULO V.....	82
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	82
5.1 Conclusiones.....	82
CAPÍTULO VI.....	86
6.PROPOSTA ALTERNATIVA	86
6.3.1. Fundamentación Tecnológica	87
6.3.2. Fundamentación pedagógica	88
6.3.3. Fundamentación Psicológica	89
6.3.4. Entornos virtuales de aprendizaje	90
ANEXOS..	142

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Unidades de observación.....	4
Tabla 2 Tabla comparativa de plataformas	21
Tabla 3 Matriz Categorial.....	38
Tabla 4 Población	42
Tabla 5 Pregunta 1 estudiantes	44
Tabla 6 Pregunta 2 estudiantes	45
Tabla 7 Pregunta 3 estudiantes	46
Tabla 8 Pregunta 4 estudiantes	47
Tabla 9 Pregunta 5 estudiantes	48
Tabla 10 Pregunta 6.1 estudiantes	49
Tabla 11 Pregunta 6.2 estudiantes	50
Tabla 12 Pregunta 6.3 estudiantes	51
Tabla 13 Pregunta 6.4 estudiantes	52
Tabla 14 Pregunta 7.1 estudiantes	53
Tabla 15 Pregunta 7.2 estudiantes	54
Tabla 16 Pregunta 7.3 estudiantes	55
Tabla 17 Pregunta 7.4 estudiantes	56
Tabla 18 Pregunta 8.1 estudiantes	57
Tabla 19 Pregunta 8.2 estudiantes	58
Tabla 20 Pregunta 8.3 estudiantes	59
Tabla 21 Pregunta 8.4 estudiantes	60
Tabla 22 Pregunta 9 estudiantes	61
Tabla 23 Pregunta 10 estudiantes	62
Tabla 24 Pregunta 1 docentes	63
Tabla 25 Pregunta 2 docentes	64
Tabla 26 Pregunta 3 docentes	65
Tabla 27 Pregunta 4 docentes	66
Tabla 28 Pregunta 5 docentes	67
Tabla 29 Pregunta 6 docentes	68
Tabla 30 Pregunta 7.1 docentes.....	69

Tabla 31 Pregunta 7.2 docentes	70
Tabla 32 Pregunta 7.3 docentes	71
Tabla 33 Pregunta 7.4 docentes	72
Tabla 34 Pregunta 8.1 docentes	73
Tabla 35 Pregunta 8.2 docentes	74
Tabla 36 Pregunta 8.3 docentes	75
Tabla 37 Pregunta 8.4 docentes	76
Tabla 38 Pregunta 9.1 docentes	77
Tabla 39 Pregunta 9.2 docentes	78
Tabla 40 Pregunta 9.3 docentes	79
Tabla 41 Pregunta 9.4 docentes	80
Tabla 42 Pregunta 10 docentes	81
Tabla 43 Ubicación sectorial.....	95

ÍNDICE TABLA DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1 Pregunta 1 estudiantes	44
Ilustración 2 Pregunta 2 estudiantes	45
Ilustración 3 Pregunta 3 estudiantes	46
Ilustración 4 Pregunta 4 estudiantes	47
Ilustración 5 Pregunta 5 estudiantes	48
Ilustración 6 Pregunta 6.1 estudiantes	49
Ilustración 7 Pregunta 6.2 estudiantes	50
Ilustración 8 Pregunta 6.3 estudiantes	51
Ilustración 9 Pregunta 6.4 estudiantes	52
Ilustración 10 Pregunta 7.1 estudiantes	53
Ilustración 11 Pregunta 7.2 estudiantes	54
Ilustración 12 Pregunta 7.3 estudiantes	55
Ilustración 13 Pregunta 7.4 estudiantes	56
Ilustración 14 Pregunta 8.1 estudiantes	57
Ilustración 15 Pregunta 8.2 estudiantes	58
Ilustración 16 Pregunta 8.3 estudiantes	59
Ilustración 17 Pregunta 8.4 estudiantes	60
Ilustración 18 Pregunta 9 estudiantes	61
Ilustración 19 Pregunta 10 estudiantes	62
Ilustración 20 Pregunta 1 docentes.....	63
Ilustración 21 Pregunta 2 docentes.....	64
Ilustración 22 Pregunta 3 docentes.....	65
Ilustración 23 Pregunta 4 docentes.....	66
Ilustración 24 Pregunta 5 docentes.....	67
Ilustración 25 Pregunta 6 docentes.....	68
Ilustración 26 Pregunta 7.1 docentes.....	69
Ilustración 27 Pregunta 7.2 docentes.....	70
Ilustración 28 Pregunta 7.3 docentes.....	71
Ilustración 29 Pregunta 7.4 docentes.....	72
Ilustración 30 Pregunta 8.1 docentes.....	73

Ilustración 31 Pregunta 8.2 docentes.....	74
Ilustración 32 Pregunta 8.3 docentes.....	75
Ilustración 33 Pregunta 8.4 docentes.....	76
Ilustración 34 Pregunta 9.1 docentes.....	77
Ilustración 35 Pregunta 9.2 docentes.....	78
Ilustración 36 Pregunta 9.3 docentes.....	79
Ilustración 37 Pregunta 9.4 docentes.....	80
Ilustración 38 Pregunta 10 docentes.....	81
Ilustración 39 Estudiantes de la U.E.J.C.	95
Ilustración 40 Esquema de la guía interactiva.....	97
Ilustración 41 Portada de la Guía interactiva	99
Ilustración 42 Presentación de la guía	100
Ilustración 43 Objetivo de la guía.....	100
Ilustración 44 Adjunto video guía interactiva.....	101
Ilustración 45 Contenidos de la guía.....	101
Ilustración 46 Entornos virtuales de aprendizaje.....	102
Ilustración 47 Características de los EVA	102
Ilustración 48 Ventajas de los EVA.....	103
Ilustración 49 Eva como herramienta didáctica.....	103
Ilustración 50 ¿Que es b-learning?.....	104
Ilustración 51 Schoology como herramienta didáctica	104
Ilustración 52 actividades en Schoology	105
Ilustración 53 Por qué usar Schoology.....	105
Ilustración 54 Actividades de Schoology.....	106
Ilustración 55 Retroalimentación.....	107
Ilustración 56 Ejercicios de retroalimentación	107
Ilustración 57 Despedida	108
Ilustración 58 Registro en Schoology.....	110
Ilustración 59 Ingreso a schoology.....	110
Ilustración 60 Registro schoology	111
Ilustración 61 Ingreso a Schoology	112
Ilustración 62 Cambio de idioma.....	112

Ilustración 63 Datos de la institución registro	113
Ilustración 64 Bienvenida a la plataforma	113
Ilustración 65 Personalización del perfil	114
Ilustración 66 Creación de un curso	114
Ilustración 67 Ingrese datos del curso.....	115
Ilustración 68 Creación del curso	116
Ilustración 69 Agregar contenidos.....	116
Ilustración 70 Agregar carpetas	117
Ilustración 71 Datos del curso	117
Ilustración 72 Agregar tarea.....	118
Ilustración 73 Agregar prueba.....	118
Ilustración 74 Agregar archivo	118
Ilustración 75 Agregar tema de discusión	118
Ilustración 76 Agregar página	119
Ilustración 77 Agregar medios	119
Ilustración 78 Importar desde archivos	119
Ilustración 79 Encontrar recursos	119
Ilustración 80 Selección de opciones en prueba	120
Ilustración 81 Código de acceso curso	120
Ilustración 82 Registro de estudiantes	121
Ilustración 83 Código estudiante.....	121
Ilustración 84 Registro del estudiante	122
Ilustración 86 Crear evento.....	123
Ilustración 87 Datos del evento.....	123
Ilustración 88 Calificaciones	124
Ilustración 89 Ingreso de notas	124
Ilustración 90 Asistencia	125
Ilustración 91 Registro de asistencias.....	125
Ilustración 92 Organización de tareas.....	126
Ilustración 93 Mensajes	126
Ilustración 94 Enviar mensajes	127
Ilustración 95 Personas	127

Ilustración 96 Bloque cero	129
Ilustración 97 Contenido bloque cero.....	130
Ilustración 98 Presentación docente	130
Ilustración 99 Datos del docente.....	131
Ilustración 100 Datos bloque cero.....	131
Ilustración 101 Contenido bloque académico.....	132
Ilustración 102 Unidad contabilidad 1	132
Ilustración 103 Contenido del aula	133
Ilustración 104 Clase 1 Contabilidad.....	133
Ilustración 105 Graduación	134
Ilustración 106 Estructura graduación.....	134
Ilustración 107 Despedida	135
Ilustración 108 Encuesta aplicada a estudiantes	149
Ilustración 109 Encuesta a estudiantes 2do de bachillerato.....	149
Ilustración 110 Encuestas 1ro de bachillerato.....	150
Ilustración 111 Encuesta 3ro bachillerato	150
Ilustración 112 Difusión Guía Interactiva.....	151
Ilustración 113 Difusión Propuesta	151
Ilustración 114 Difusión creación aula virtual	152
Ilustración 115 Difusión Propuesta	152
Ilustración 117 Difusión Propuesta	153
Ilustración 118 Difusión Propuesta	153
Ilustración 119 Difusión Propuesta	154
Ilustración 120 Difusión Propuesta	154
Ilustración 121 Difusión Propuesta	155
Ilustración 122 Difusión Propuesta	155
Ilustración 124 Difusión Propuesta	156
Ilustración 125 Docente de Contabilidad.....	156

RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo principal dar a conocer los entornos virtuales de aprendizaje en la modalidad b-learning como una herramienta didáctica en la asignatura de Contabilidad del bachillerato técnico de la Unidad Educativa Jacinto Collahuazo del cantón Otavalo en el año lectivo 2014-2015, puesto que en la actualidad los conocimientos sobre nuevas tecnologías abarcan un punto grande y esencial en la educación. Dentro del marco teórico se tomaron en cuenta fundamentaciones como la filosófica, psicológica, pedagógica, tecnológica y legal, en donde se tomó como fuente primordial a la teoría humanista pues la investigación se enfoca principalmente en el ser humano: docentes y estudiantes, así mismo se tomó en cuenta a la teoría conectivista puesto que aportó con conocimientos tecnológicos a la investigación. Dentro de la metodología se utilizó la investigación de campo y documental, una vez obtenida la información fue tabulada e interpretada obteniendo conclusiones y recomendaciones en las cuales se destaca que los docentes no conocen los entornos virtuales de aprendizaje y eso señala una ineficiencia en el uso de nuevas tecnologías de información y comunicación, generando una gran pérdida de conocimientos sobre tecnología en la institución; por tal motivo se elaboró una guía didáctica interactiva de Schoology como una herramienta de apoyo para que docentes y estudiantes se guíen sobre el tema, este trabajo servirá como un gran referente para que docentes mejoren sus clases e innoven su metodología de enseñanza. Es con este fin que los EVA (entornos virtuales de aprendizaje) son una nueva vía a la educación, en donde el impacto generado por la investigación fue beneficioso para docentes y estudiantes de la institución ya que implementarán nuevas herramientas tecnológicas en las aulas, y los estudiantes podrán trabajar dentro y fuera de clase, optimizando de esta manera el uso de los entornos virtuales de aprendizaje y fortaleciendo el proceso de enseñanza aprendizaje en las diferentes asignaturas.

ABSTRACT

This research has as main objective to present to virtual learning environments in the form b-learning as a teaching tool in the subject Accounting technical school of the Education Unit of Canton Otavalo Jacinto Collahuazo in the academic year 2014-2015 , since today knowledge of new technologies cover a large and essential point in Education. We show that there are several teachers who have little knowledge about using Eva (Virtual Learning Environments) so continue to use common tools in their classrooms as the blackboard and projector, exist even a traditionalist Education today is this so that this research allowed to encourage teachers and students to use technology tools to enhance the teaching-learning process and encourage their use within the framework various foundations as psychological, educational, legal and technological treated, developing also topics and subtopics of this work. Within the research methodology field research and documentary was used as a primary source, after obtaining the data it was tabulated and interpreted drawing conclusions and recommendations where the main conclusion was that teachers do not know the virtual environments and that signals a Learning major setback for this reason an interactive tutorial as a support tool was developed to guide teachers and students on the topic, this study can serve as a great reference for teachers to improve their classes and innovate their teaching methodology .

INTRODUCCIÓN

La presente investigación se realizó con el apoyo del bachillerato técnico de la Unidad Educativa Jacinto Collahuazo del cantón Otavalo en el periodo 2014-2015.

La investigación pretendió incentivar el uso de los entornos virtuales de aprendizaje en la asignatura de Contabilidad en la modalidad b-learning, como una nueva herramienta didáctica de enseñanza para docentes y estudiantes.

Tomando en cuenta que hoy en día las tecnologías de información y comunicación son recursos esenciales para la calidad en la educación, consiguiendo así lograr un rendimiento académico positivo en los estudiantes.

En general la investigación permitió la formación de nuevos docentes investigadores que capten el interés de los estudiantes en las diferentes asignaturas que imparten, cambiando así la metodología de enseñanza olvidando el tradicionalismo y la formación de estudiantes con un rol pasivo en la educación.

Esta nueva herramienta didáctica brinda al docente mayor facilidad y agilidad para dirigir sus clases, orientando al estudiante a comprender mejor la asignatura interactuando con mayor habilidad dentro y fuera de la institución.

A continuación se presenta una breve descripción de los capítulos que son parte del proceso de investigación:

Capítulo I.- Este capítulo señala temas referidos a antecedentes, planteamiento del problema, formulación del problema, delimitación, objetivos y justificación de la investigación.

Capítulo II.- Aquí se encuentra el marco teórico en donde se puede reflejar la teoría en la que se ha basado la investigación, es decir mediante textos, documentos, leyes y trabajos de grado realizados sobre el problema en estudio, así como interrogantes de la investigación y la matriz categorial.

Capítulo III.- En este capítulo se puede visualizar la metodología que se utilizó, se explica: tipos de investigación, modelos metodológicos, técnicas e instrumentos de investigación utilizados, además se determina la población y muestra con la que se trabajó para realizar la investigación.

Capítulo IV.- Aquí se puede verificar el análisis e interpretación de resultados obtenidos de la investigación, con la finalidad de solucionar problemas mediante las diferentes interpretaciones que se planteó.

Capítulo V.- Aquí se puede verificar las diferentes conclusiones y recomendaciones finales para la investigación, señalando aspectos esenciales de este trabajo.

Capítulo VI.- En este capítulo se presenta la propuesta planteada a la investigación, así como los impactos que esta generó con su difusión.

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Antecedentes

La educación en todas las parte del mundo puede ser percibida como la representación o la manera de trasferir conocimientos, valores, y diferentes costumbres, incluyendo en si nuevos pensamientos, con la finalidad de desarrollar habilidades, metodologías y diferentes experiencias en los individuos.

En los actuales cuatro años, el Ecuador ha comenzado nuevos logros y avances en la calidad de la educación, siendo este avance una gran contribución para el desarrollo del “Plan Nacional del Buen Vivir” garantizando así que exista una educación de calidad y segura.

En estos días se ha hecho muy indiscutible los cambios y mejoramiento educativo en el país que poco a poco han ido apareciendo, no solo en la mejora de las instalaciones de las instituciones sino también del equipamiento tecnológico y las nuevas capacitaciones inquebrantables que se les está agilitando a los docentes y maestros para que formen más conocimientos de los ya obtenidos.

Hace 42 años atrás un conjunto de docentes Otavaleños que correspondían al club “Stalingrado” al cual también estaban ciertos artesanos que no habían experimentado la educación secundaria por diversos motivos, resolvieron fundar un colegio diferente de carácter

nocturno mixto, y gratuito. Este fin de docentes y artesanos se vio cumplido el 14 de septiembre de 1997 con acuerdo ministerial N. 3805, en donde la institución adquiere el nombre de “Colegio Experimental Jacinto Collahuazo.”

En la actualidad conocida como la “Unidad Educativa Jacinto Collahuazo” instruye a estudiantes de insuficientes recursos económicos, esta institución trabaja en dos secciones: diurna y nocturna, contando con un ciclo básico y el ciclo diversificado completo, hoy en día se puede considerar el precursor en la educación mixta a nivel provincial, continuando con la reconquista de la igualdad de género y la formación de estudiantes con valores éticos y morales.

La Unidad Educativa Jacinto Collahuazo se encuentra ubicada en la Ciudad de Otavalo en la avenida Atahualpa y Jacinto Collahuazo frente al terminal Terrestre.

Se puede deducir que hoy en día tanto el personal docente como estudiantes de la “Unidad Educativa Jacinto Collahuazo” requieren entornos virtuales de aprendizaje, ya que dicha institución no cuenta con nuevas herramientas didácticas de aprendizaje.

Se cree provechoso utilizar este tipo de herramientas ya que no se necesita de instrucciones profesionales ni ningún tipo de profesionalismo que tenga que ver con el tema, sencillamente se solicita una cuenta de correo electrónico y una capacitación precedente del mismo para que se pueda entender lo tratado.

Los entornos virtuales son admitidos en la actualidad como una nueva herramienta útil para la enseñanza-aprendizaje, que ayuda a acceder a estudiantes y docentes a ocuparse en la asignatura de forma interactiva y

motivadora desde cualquier área en donde se utilizó una conexión red, es decir una herramienta fácil de utilizar y aplicar, totalmente accesible para docentes.

1.2 Planteamiento del problema

Como futuros docentes se puede verificar que una clave esencial en la educación se halla en el objetivo número cuatro del Plan Nacional del Buen Vivir en donde se traza que: La tecnología, y la innovación de nuevos conocimientos será esencial para el mejoramiento de la educación y el mejoramiento del conocimiento del talento humano.

Se pudo verificar que uno de los principales problemas de la Unidad Educativa Jacinto Collahuazo del cantón Otavalo es el limitado uso de entornos virtuales en la modalidad b-learning en la asignatura de Contabilidad del bachillerato técnico.

Al existir temor por parte de docentes para romper viejos paradigmas e innovar su metodología tradicional, género que los estudiantes sean formados como entes receptores del conocimiento, es decir con un rol pasivo y conformista en el desarrollo de su aprendizaje.

La limitada capacitación docente en el uso de tecnologías de información y comunicación como herramientas de enseñanza generó estudiantes con conocimientos ambiguos y sin innovación tecnológica en el aprendizaje.

Al existir desconocimiento de los docentes en el uso de entornos virtuales en la modalidad b-learning provoca la dificultad para implementar los entornos virtuales de aprendizaje en el proceso de enseñanza.

Una de las ventajas de los entornos virtuales de aprendizaje es que pueden cumplir con un sin número de actividades de enseñanza sin estar en contacto físico con los estudiantes.

1.3 Formulación de problema

¿Cómo fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje a través del uso de entornos virtuales en la modalidad b-learning como herramienta didáctica en la asignatura de Contabilidad del bachillerato técnico de la Unidad Educativa Jacinto Collahuazo del Cantón Otavalo período 2014-2015?

1.4 Delimitación

Unidades de observación

La investigación se realizó a docentes y estudiantes del bachillerato técnico de la Unidad Educativa Jacinto Collahuazo del cantón Otavalo.

No.	Bachillerato Técnico U.E.J.C.	Población
1	Estudiantes 1ro "F"	25
2	Estudiantes 2do "G"	42
3	Estudiantes 3ro "H"	51
4	Docentes	1
TOTAL		119

Tabla 1 Unidades de observación

Fuente: Secretaria de la Unidad educativa Jacinto Collahuazo

Autora: Arias Johselyn

Delimitación espacial

La investigación se realizó en la provincia de Imbabura, cantón Otavalo en la Unidad Educativa Jacinto Collahuazo, ubicada en la calle Atahualpa y Jacinto Collahuazo.

Delimitación Temporal

La Investigación se desarrolló durante el periodo 2014-2015.

1.5 Objetivos

Objetivo general

Fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje a través del uso de entornos virtuales en la modalidad b-learning como herramienta didáctica en la asignatura de Contabilidad del bachillerato técnico de la Unidad Educativa Jacinto Collahuazo del Cantón Otavalo período 2014-2015.

Objetivos específicos

Diagnosticar el uso de los entornos Virtuales de Aprendizaje en la labor docente del bachillerato técnico en la asignatura de Contabilidad.

Seleccionar un entorno virtual de aprendizaje como herramienta didáctica para el bachillerato técnico de la Unidad Educativa Jacinto Collahuazo.

Diseñar una nueva propuesta alternativa con el uso de un entorno virtual para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje en la modalidad b-learning de la asignatura de contabilidad del bachillerato técnico de la Unidad Educativa Jacinto Collahuazo del cantón Otavalo.

Difundir la propuesta para incorporar un entorno virtual de aprendizaje en la modalidad b-learning como una herramienta didáctica en la asignatura de Contabilidad.

1.6 Justificación

La razón por la cual se realizó la investigación fue con el objetivo de fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje a través del uso de entornos virtuales de aprendizaje en la modalidad b/learning en la asignatura de Contabilidad a fin de incorporar la misma como una nueva herramienta didáctica útil para el bachillerato técnico de la Unidad Educativa Jacinto Collahuazo del cantón Otavalo, puesto que existe un limitado uso de entornos virtuales en las aulas, así como un bajo interés en la asignatura de Contabilidad por parte de estudiantes.

Las nuevas tecnologías y la educación en línea se han convertido en el principal recurso que facilita las actividades académicas en las instituciones educativas.

Como beneficiarios directos de esta investigación fueron los docentes ya que contaron con una herramienta de apoyo en su labor a través de la inclusión de un entorno virtual de aprendizaje el mismo que pudo generar un aprendizaje activo en las aulas.

Otro de los beneficiarios directos fueron los estudiantes ya que innovaron sus conocimientos tecnológicos a través del uso de un entorno virtual, permitiendo revisar la información de la asignatura dentro y fuera del aula, mejorando así, su autoaprendizaje; generando un trabajo participativo, cooperativo y colaborativo entre sus compañeros y el docente.

Como beneficiario indirecto se encontró a la institución ya que estará a la vanguardia de las diferentes exigencias que se presenta continuamente en la educación en cuanto a la innovación.

Los entornos virtuales de aprendizaje son una herramienta utilizada para el desarrollo de competencias dentro de la educación y en la asignatura de Contabilidad ya que no solo permite el avance en la educación sino también contribuyó a motivar y fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje.

No se hallaron limitaciones en el desarrollo de la investigación, ya que existieron las bases, los estudiantes, la tecnología y los conocimientos necesarios para su desarrollo.

La propuesta de investigación fue factible ya que se contó con el apoyo de las autoridades de la Unidad Educativa Jacinto Collahuazo para realizarla, existiendo el apoyo y el interés de docentes y estudiantes, además de contar con todos los recursos tecnológicos, bibliográficos, económicos y sobre todo la predisposición, el tiempo y la capacidad de la investigadora para culminar con éxito la realización de la investigación.

CAPÍTULO II

2 MARCO TEÓRICO

2.1 Fundamentación Teórica

2.1.1 Fundamentación Filosófica

2.1.1.1 Teoría Humanista

La teoría humanista contribuyó a la investigación puesto que su principal objeto de estudio es “el ser humano”, así como también las diferentes conductas que posee el mismo en el ámbito educativo, la teoría humanista señala que cada ser humano es diferente, capaz de fortalecerse y auto educarse por sí mismo, de esta manera esta teoría aportó a impulsar los diferentes valores humanos, permitiendo que los estudiantes sepan diferenciar lo bueno de lo malo, contribuyendo así a fomentar estudiantes cooperativos y éticos que sean capaces de ayudar a sus compañeros en cualquier problema que aparezca en clase.

El rol fundamental del docente es ofrecer e impartir una educación humanista, es decir una educación basada en valores tanto como el respeto y la responsabilidad, tomando en cuenta que el docente debe empezar sus clases conociendo las diferentes necesidades y potencialidades de cada uno de los estudiantes, esto ayudó a crear un ambiente educativo lleno de armonía y respeto logrando así que el docente logre captar el interés de los estudiantes.

Esta teoría colaboró a que docentes y estudiantes apliquen los diferentes valores tanto éticos como morales no solo en un aula de clase, sino también en sus hogares, abriendo así nuevas puertas para una educación diferente llena de respeto en donde se dejó atrás el tradicionalismo.

La evaluación humanista se centraliza en la autoevaluación, es decir en donde el estudiante puede autocriticarse y es capaz de evaluar sus conocimientos por sí mismo, esto conlleva a que el estudiante tenga toda la capacidad de construir y edificar su propio conocimiento. Siendo un estudiante activo, colaborativo, responsable e independiente.

Los estudiantes requieren una firme creación de preparaciones distintas para que crezcan como humanos y educandos, la teoría permitió a los estudiantes expresar su propia personalidad demostrando así que son seres únicos e inigualables.

2.1.2. Fundamentación Psicológica

2.1.2.1. Teoría Cognoscitiva o Cognitiva

La teoría cognitiva contribuyó a la investigación puesto que su principal objeto de estudio se refiere al “aprendizaje” en donde señala que por medio de procesos cognitivos efectivos, el aprendizaje resulta más fácil.

La teoría cognitiva señala que el principal objetivo del educador es de crear o transformar las estructuras mentales del estudiante para implantar en ellos los conocimientos que se requiera impartir, construyendo procesos mentales que ayuden a captar con mayor facilidad los temas impartidos en clase.

Esta teoría apoyó a estudiar el sistema cognitivo como: la curiosidad, la atención, la memoria, la comprensión y las diferentes habilidades motrices, pretendiendo de esta manera conocer cómo conseguir un aprendizaje efectivo.

Esta teoría señala que se debería evaluar procesos y no solo resultados, es decir, no solo evaluar conocimientos que el estudiante sabe, sino también evaluar conocimientos que el estudiante no posee, siendo este un principal apoyo para construir el conocimiento a impartir en el aula.

La siguiente teoría fue importante para la investigación ya que aportó a revelar y exhibir nuevas formas y maneras de aprendizaje en la asignatura de Contabilidad en donde los estudiantes se sintieron identificados en la manera en la que se propuso impartir conocimientos.

“La Teoría Cognitiva del Aprendizaje determina que los diferentes procesos del aprendizaje pueden ser explicados, en primer lugar, por medio del análisis de los procesos mentales. Presupone que, por medio de procesos cognitivos efectivos, el aprendizaje resulta más fácil y la nueva información puede ser almacenada en la memoria por mucho tiempo, por el contrario, los procesos cognitivos ineficaces producen dificultades en el aprendizaje que pueden ser observadas a lo largo de la vida de un individuo.”(Sincero, 2011, pág. 52)

2.1.3. Fundamentación Pedagógica

2.1.3.1. Pedagogía Social

Esta teoría contribuyó a la investigación puesto que su principal eje de estudio es la “educación para vivir en sociedad”, en donde el desarrollo de los diferentes valores permite que el hombre o individuo se integre a la sociedad.

La pedagogía social señala que el principal objeto del educador es de educar en valores tanto como en tolerancia y respeto, así como convertirse en un guía inquebrantable que sepa encaminar a sus estudiantes.

La pedagogía social fue significativa para la presente investigación ya que condujo a los docentes a obtener una nueva disciplina pedagógica en donde los bajos conocimientos y destrezas en estudiantes y docentes certificó un evento de innovación social educativa, en donde apareció una equidad social, educando así a los diferentes estudiantes no solo en la asignatura de Contabilidad, es decir no solo en teoría y práctica, sino también educándolos en valores éticos y morales.

Esta teoría también aportó a fomentar en los estudiantes el trabajo colaborativo y cooperativo eliminando así el trabajo competitivo, muchas veces fallado en las aulas.

2.1.4. Fundamentación Sociológica

2.1.4.1. Teoría Sociocrítica

La teoría contribuyó a la investigación, puesto que se centra en la autorreflexión crítica que puede alcanzar cada uno de los estudiantes, tomando en cuenta que un eje principal en la educación es la integración de cada individuo en la sociedad, con esta teoría se demuestra el potencial que posee cada uno de ellos al autocriticarse.

La teoría Sociocrítica se relacionó con la mayoría de los enfoques esencialmente con la teoría humanista que contribuyó a estudiar al ser

humano, en donde los estudiantes demostraron valores como la honestidad, el respeto al prójimo y la responsabilidad.

La razón por la cual se consideró esta teoría fue para investigar la independencia y la autonomía en el pensamiento del estudiante, esta teoría ayudó a que los estudiantes se autoevalúen y realicen un análisis, con el fin de progresar y mejorar en sus diferentes conocimientos.

No solo se buscó que el estudiante demuestre ser un rol pasivo que simplemente escuche y repita lo indicado, sino que atienda, investigue, razone y esto le permita realizar una autorreflexión siendo un estudiante libre, autónomo, crítico e independiente.

Esta teoría evalúa el nivel de aprendizaje real que adquiere el estudiante, haciendo que este pueda resolver problemas por sí mismo, que construya y edifique su propio conocimiento.

“El paradigma Sociocrítico introduce la ideología de la autorreflexión crítica de los procesos del conocimiento. Tiene como finalidad la transformación de la estructura de las relaciones sociales y dar respuesta a determinados problemas generados por éstas.”(Ortiz, 2010, pág. 40)

2.1.5. Fundamentación Tecnológica

2.1.5.1. Teoría del Conectivismo

La teoría conectivista contribuyó a la investigación puesto que su principal objeto de estudio se centra en el nuevo aprendizaje con tecnologías en

donde señala que el aprendizaje es un proceso que ocurre al interior de diferentes ambientes, que la mayoría de veces no se puede explicar.

Esta teoría señala que no existe una determinación de cómo se adquieren diferentes conocimientos ya que la tecnología es un tema muy complejo y confuso, pero es un hecho que el uso de las nuevas tecnologías de información y comunicación son una fuente esencial para que estudiantes y docentes adquieran nuevos conocimientos.

La presente teoría del Conectivismo fue significativa en esta investigación ya que contribuyó con diferentes conocimientos tecnológicos en la utilización de entornos Virtuales de Aprendizaje y fue un gran apoyo para que docentes y estudiantes estén a la vanguardia con los diferentes avances tecnológicos que se presentan continuamente en la educación.

“El Conectivismo es la integración de principios explorados por las teorías de caos, redes, complejidad y auto-organización. El aprendizaje es un proceso que ocurre al interior de ambientes difusos de elementos centrales cambiantes que no están por completo bajo control del individuo.”(Siemens, 2009, pág. 55)

2.1.6. Fundamentación legal

Esta investigación se fundamentó legalmente en la constitución de la República del Ecuador en la Sección primera de educación Art. 347 en donde señala que: “Será responsabilidad del estado: Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.”

La utilización de nuevas tecnologías e innovaciones en la educación desarrollan la fabricación de nuevos conocimientos y culturas que no solo

exaltará la validez y eficacia en la educación sino también ayudará y aportará a que se cumplan las metas del Plan Nacional del Buen Vivir.

Siendo una de las grandes responsabilidades del estado se ve conveniente el uso de nuevas tecnologías en las aulas, mejorando así el ámbito educativo y ayudando al país a obtener nuevos conocimientos sobre tecnología y una educación basada en calidad.

La investigación aportó a colaborar y a propiciar un nuevo nivel educativo, construyendo un modelo de enseñanza-aprendizaje diferente, en donde surgieron nuevas herramientas y metodologías didácticas, aportando así a incorporar las tecnologías de información y comunicación en las aulas.

2.1.7. Entornos virtuales de aprendizaje

Los entornos virtuales de aprendizaje se asemejan por ofrecer una nueva vía a la educación, ocasionando un aprendizaje demostrativo y el apareamiento del trabajo en grupo, manifestando así estudiantes activos en las aulas y fuera de ellas; ofreciendo de esta manera nuevos roles y metodologías de enseñanza-aprendizaje.

La aplicación y utilización de los entornos virtuales de aprendizaje se fundamentó en la necesidad de la actualización de conocimientos que necesitan los docentes en nuevas herramientas didácticas en las aulas con el único propósito de enseñar con calidad.

Los entornos virtuales de aprendizaje fueron utilizados por los estudiantes como una nueva herramienta con la que adquirieron conocimientos y mejoraron su rendimiento académico, ahorrando tiempo y espacio para educarse.

“Los entornos virtuales de aprendizaje son espacios organizados con el propósito de aprender, son dominios en línea que permiten la interacción sincrónica y asincrónica entre el profesorado y el alumnado, conteniendo recursos de aprendizaje que puedan utilizarse por los estudiantes en cualquier momento.”(Uriel, Tecnología Educativa, 2009, pág. 28)

2.1.7.1. Importancia de los entornos virtuales de aprendizaje (EVA)

La primordial importancia de los entornos virtuales de aprendizaje es que estas herramientas conocidas como EVA (Entornos virtuales de aprendizaje) contribuyen al progreso del ambiente de enseñanza y del aprendizaje, ya que no siempre se precisará de la presencia física del profesor y el estudiante al mismo tiempo.

La importancia de los entornos virtuales de aprendizaje es que brindan el ahorro de tiempo y espacio, facilitando también la oportunidad de comunicación en diferentes espacios o periodos, es decir mediante los EVA (Entornos virtuales de aprendizaje) el estudiante puede auto educarse en el momento que él lo requiera sin importar su ubicación.

“La importancia de los ambientes virtuales han posibilitado la diversificación de los materiales didácticos que se emplean en el proceso de enseñanza - aprendizaje, la creación de nuevas alternativas de interacción con el conocimiento y entre las personas, lo que ha logrado generar, una mayor flexibilidad y apertura, en la dinámica educativa de los aprendices en el aprendizaje en ambientes virtuales en la educación a distancia.”(Vega, 2011, pág. 60)

2.1.7.2. Ventajas y desventajas de los entornos virtuales de aprendizaje

Entre las principales ventajas se destacan las siguientes:

- Los EVA (Entornos virtuales de aprendizaje) están orientados o enfocados estrictamente en el estudiante.
- La utilización de los EVA (Entornos virtuales de aprendizaje) facilitan a crear estudiantes críticos.
- Se puede presentar las tareas o las documentaciones mediante diferentes herramientas elegidas por el alumno.
- La utilización de estas aporta a trabajar con los estudiantes en forma colaborativa y cooperativa.
- El docente será ya visto solo como un guía, puesto que el estudiante será el que produzca sus propios conocimientos y saberes.
- Se forma un estudiante activo, dejando atrás al tradicionalismo.
- El uso de estas proporciona obligatoriamente que los estudiantes investiguen y creen sus propios conocimientos.
- El uso de las EVA (Entornos virtuales de aprendizaje) desarrolla estudiantes autónomos y creativos.

Como desventajas se pueden mencionar:

- La falta de tecnología en los diferentes espacios educativos no colaboraría con la meta que se plantea el docente.
- Una vez conocida la herramienta puede haber el facilismo por parte de estudiantes a la hora de entregar tareas.
- Al no existir conocimientos previos sobre este tema, se podría fallar en la utilización de la herramienta.

2.1.7.3. Entornos virtuales como una nueva herramienta didáctica

Hoy en día los EVA (Entornos virtuales de aprendizaje) son ya una herramienta didáctica para los docentes puesto que brindan más facilidad al estudiante y al docente, asegurándole al estudiante poder estudiar en cualquier momento que este lo requiera y que el docente pueda impartir sus clases sin necesidad de la presencia física con él.

Docentes han incorporado ya en sus aulas esta herramienta didáctica y agradecen la creación de este instrumento puesto que ahorra tiempo, es un recurso valioso e importante para los adultos con su trabajo y familia, los entornos virtuales no solo apoyan al aprendizaje en las diferentes asignaturas, sino también mejora capacidades como aprender una lengua extranjera o a optimizar conocimientos profesionales día a día, es por esto que las instituciones que trabajen con los entornos virtuales harán que los docentes laboren y demuestren mejor sus competencias al momento de impartir sus clases demostrando así ser profesionales competentes para la sociedad, tomando en cuenta que estos modelos didácticos ya son acogidos en otros países.

Se debe tomar en cuenta que la institución que adapte este tipo de metodología debe capacitar a sus docentes, para que logren alcanzar todas las metas propuestas en las diferentes asignaturas logrando así que estudiantes y docentes desarrollen las capacidades y competencias que se requieran.

2.1.7.4. Plataformas de entornos virtuales de aprendizaje

Existen algunas plataformas educativas, entre las utilizadas comúnmente se puede mencionar:

- **Dokeos:** Es un espacio perfecto utilizado en diferentes instituciones educativas, esta plataforma abarca todos los materiales adecuados para preparar, organizar y abrir diferentes cursos.
- **Atutor:** Esta plataforma es un espacio en línea donde maestros y estudiantes trabajan de una manera cooperativa, permite un seguimiento del curso, así como crear y organizar grupos, ocuparse colaborativamente entre todos los de la asignatura o curso, así como envió de correos y mensajes con otros colaboradores.
- **Chamilo:** Esta plataforma o aplicación es una mezcla de sistemas de Dokeos, siendo tan eficaz y eficiente para desarrollar trabajos cooperativos, evaluaciones, foros, seguimiento del curso, estudiantes y profesores.
- **Claroline:** Claroline es una plataforma de enseñanza-aprendizaje en la que se labora virtualmente es de código abierto y posee software libre, certifica a los diferentes docentes a crear cursos en línea, tramitar las diferentes diligencias de instrucción y ayuda en la web trabajada.
- **Schoology:** Schoology es una plataforma gratuita, su entorno es cómodo y fácil de utilizar, siendo una red social para docentes y estudiantes que conllevan diferentes o similares opiniones, recursos, entre otros. Algunas ventajas de utilizar Schoology son:
 - Es una plataforma atractiva.
 - Es sencilla de utilizar.

- Integra muchas posibilidades en torno a un curso de formación y la opción de incluir recursos propios y externos alojados en otras plataformas.
 - Se puede instalar aplicaciones de terceros.
 - Al ser herramienta online, es posible instalar la App en dispositivos móviles y en sistemas operativos IOS o Androide..
- **Docebo:** Se fundamenta en un nuevo paquete de software que tiene como particularidad fundamental, la de representar la guía didáctica a las diferentes necesidades de las múltiples asignaturas en el aula.
- **Olat:** Esta esencial plataforma se muestra como aplicación para la instauración de entornos virtuales de aprendizaje. Esta aplicación es utilizada por diferentes usuarios, y se actualiza mensualmente.
- **Sakai:** Otra plataforma que permite crear entornos virtuales de aprendizaje, es una guía para docentes y estudiantes, presenta las siguientes herramientas:
 - Novedades,
 - Trabajos,
 - Chats y foros ,
 - Nuevos materiales educativos.

2.1.7.5. Cuadro comparativo de plataformas de entornos virtuales

NOMBRE	AUTOR	DESCRIPCIÓN	LICENCIA
	Su autor es la Universidad de Louvain.	Es una Plataforma de enseñanza-aprendizaje en la que se labora virtualmente es de código	Su software es gratuito y está distribuido bajo los términos de

Claroline		abierto y posee un software libre, certifica a los diferentes calidad.	la licencia pública GPL.
Dokeos	Su autor es la escuela de Fork.	Es un espacio perfecto utilizado en diferentes instituciones educativas, esta plataforma abarca todos los materiales adecuados para preparar, organizar y abrir diferentes cursos.	Esta plataforma es de software libre y está bajo la licencia GNUGPL.
Moodle	Su autor es Martin Dougiamas	Creado específicamente para elaborar cursos online.	Este software es gratuito y está distribuido bajo los términos de la licencia pública GPL.
Web Mentor	Su autor es la Universidad de Florencia	Esta plataforma está dirigida para desarrollar y potenciar los conocimientos de docentes y estudiantes.	Su Sistema es de formación abierta, libre y mediante Internet.
Chamilo	Su autor es Yannieck Warnier	Esta plataforma o aplicación es una mezcla de algunos sistemas de Dokeos, siendo tan eficaz y eficiente para labores y diferentes trabajos cooperativos.	Su sistema utiliza la licencia GNU/GPLv3.
Sakai	Esta plataforma tiene su origen en la Universidad de Michigan y en la Universidad de Indiana.	Otra buena plataforma que realiza entornos virtuales de aprendizaje, es una guía para docentes y estudiantes.	Su Software es abierto, libre y gratuito.
Atutor	Su autor es la Universidad de Toronto	Esta es una de las aplicaciones que es más manejada, incrusta y acepta a los maestros y a sus alumnos a seguir el	Este software es gratuito pero si no se lo usa para fin comercial.

		curso, cambiar diferentes recomendaciones, correos y mensajes con otros colaboradores.	
Olat	Su autor es la Universidad de Zúrich.	Esta esencial plataforma se demuestra que es una aplicación para la instauración de entornos virtuales de aprendizaje. Esta aplicación es utilizada por diferentes usuarios, y se actualiza mensualmente.	Esta es un software abierto con licencia GPL.
Docebo	Su autor fue Claudio Erba	Se fundamenta en un nuevo paquete de software que tiene como particularidad fundamental, la de representar la guía didáctica a las diferentes necesidades de las diferentes asignaturas en el aula.	Esta es un software abierto con licencia GPL.
Schoology		Es una plataforma gratuita para la enseñanza, es una plataforma llana, cómoda y posible de utilizar, siendo una red social para docentes y alumnos.	Esta es un software abierto con licencia GPL.

Tabla 2 Tabla comparativa de plataformas
Autora: Arias Johselyn

2.1.7.6. Metodología PACIE

PACIE es una metodología para trabajar la educación en línea, mediante el campus virtual que proporciona el preámbulo del e-learning (aprendizaje electrónico) en los procesos pedagógicos impidiendo el fracaso, la intranquilidad y el abandono pedagógico en la utilización de los recursos, conjuntamente permite un progreso educativo, que de manera espaciosa impedirá fracasos académicos de gran señal, que originarían firmeza en

cualquiera de las plazas de la sociedad del aprendizaje PACIE, indaga incluir las tecnologías de información y comunicación, viendo al docente como eje principal de los métodos y técnicas de aprendizaje, proporcionando los procesos activos de la existencia académica y concediendo así mayor tiempo para su desarrollo profesional.

Esta nueva metodología colabora a la incorporación de las tecnologías de información y comunicación en las aulas como un gran soporte para todos los procesos de enseñanza-aprendizaje, es así como se ve un gran avance de la educación real de hoy en día, en donde esta metodología busca el interés y la motivación en los estudiantes.

Cabe recalcar que esta metodología incorpora la comunicación, exploración y exposición de la información, mediante los diferentes procesos que ayudan a la adquisición de conocimientos mediante el análisis de los estudiantes y la investigación, por lo que se puede concluir que PACIE no solo se expone y se demuestra sino que también genera, innova, crea, y guía.

2.1.7.6.1. Estructura metodología PACIE

La metodología PACIE señala que para que un aula virtual de aprendizaje posea éxito estará dividida en tres bloques o secciones nombradas a continuación:

1. Bloque Cero

Siendo el más importante dentro de la metodología, esta sección muestra información necesaria que el estudiante tendrá que saber para poder utilizar la plataforma.

2. Bloque académico

Esta sección posee la información y contenidos de la asignatura que se quiere mostrar, aquí se encuentran los documentos, presentaciones, libros y videos que desee compartir.

3. Bloque de cierre

El bloque de cierre muestra los resultados finales, este bloque ayuda a no dejar cabos sueltos dentro del aula, teniendo una retroalimentación que permitirá mejorar los puntos débiles del curso impartido.

2.1.8. Modalidad B-learning

B-learning es una nueva manera de adquirir conocimientos y aprendizaje teniendo en cuenta que es conocida como el aprendizaje mixto o combinado, esta metodología es una nueva práctica en la docencia ya que no solo se precisa y se requiere del aprendizaje electrónico conocido como (e-learning) sino también sesiones cara a cara con los estudiantes para perfeccionar y complementar los diferentes conocimientos en cada uno de los estudiantes.

Cabe recalcar que esta modalidad contiene varias actividades o herramientas que pueden ser creadas y realizadas en clase, sea estos proyectos, diferentes trabajos, lecciones, y evaluaciones tanto propios o de grupo.

“El B-learning es una modalidad de enseñanza que incluye tanto formación presencial como E-learning. Este modelo de formación hace uso de las ventajas de la formación on-line y la formación

presencial combinándola en un solo tipo de formación que agilizan la labor tanto del formador como del alumno”. (Matta, 2010, pág. 45)

2.1.8.1. Metodología B-learning

Se ha podido verificar que en varias unidades educativas el progreso completo de los dos métodos didácticos que se tiene en B-learning es más enérgico y eficaz en el ambiente de la formación de los estudiantes, ya que preexiste una moderación fundamentada de los recursos que utilizan los docentes para impartir sus clases.

Mediante esta metodología se pretendió que el profesor utilice y aplique los dos tipos de aprendizaje atravesando de una modalidad a otra, con esto se trató de que los docentes acojan lo mejor de cada una de ellas, demostrando así que los estudiantes expresen el interés por la asignatura y no exista un costumbrismo por parte de los estudiantes.

2.1.8.2. Características Pedagógicas B-learning

B-learning, el aprendizaje combinado o mixto brinda la oportunidad de transformar y de diferenciar las metodologías que se usan actualmente, se presentan a continuación las diferentes características que posee:

- Basado a la comunidad y al beneficio de la sociedad,
- Permite flexibilidad de horarios,
- Resistencia en sus metas,
- Eficacia en su metodología,
- Da metodologías que se concentran en el estudiante,
- Ayuda a resolver problemas desde diferentes enfoques,
- Ayuda a los estudiantes que tienen necesidades diferentes al resto,
- Aprendizaje activo en todo momento,

- El alumno tiene la confianza que el docente lo sigue en todo momento.

2.1.9. Herramientas didácticas

Las herramientas didácticas son los materiales o instrumentos mediante los cuales los docentes pueden impartir sus clases suministrando información a los estudiantes y facilitando así el proceso de enseñanza-aprendizaje en las diferentes asignaturas.

Absolutamente todas las herramientas didácticas tienen como finalidad integrarse en el proceso pedagógico de los estudiantes sabiendo lo que aprenden y lo que no adquieren en conocimientos.

Para crear una herramienta didáctica que goce de éxito debe ser primero diseñada con una organización y una estructura que posea una base organizada, razonada y que contenga diferentes elementos de observación y revisión necesarios para al final poder ser evaluada.

Tomando en cuenta que el facilitador o el docente deben estar al tanto de todo el contenido de la clase o el curso a impartir, estar al tanto del proceso de capacitación, demostrando de esta manera que el docente puede responder a todas las preguntas que los estudiantes se realicen, permitiendo que el docente haga una diferencia a las herramientas didácticas ya conocidas comúnmente.

Las herramientas didácticas son actividades organizadas que apoyan el proceso de enseñanza-aprendizaje en las aulas, las herramientas colaboran a alcanzar al objetivo propuesto, motivando de esta manera a los participantes, favoreciendo a la creatividad, la cooperación, el respeto y el trabajo en equipo.

“Las herramientas didácticas son "el puente" que permite a un formador trasladar con más eficacia las ideas-fuerza en una acción formativa.” (Álvarez, 2012, pág. 78)

2.1.9.1. La tecnología como herramienta didáctica

Las nuevas herramientas tecnológicas que poco a poco han ido apareciendo están siendo incrustadas como nuevas metodologías didácticas puesto que no solo son transformadoras sino que ya son reconocidas como un gran soporte y apoyo para los diferentes docentes sin importar la asignatura que impartan, puesto que ofrecen una nueva herramienta para enseñar en donde los estudiantes aprendan de una manera diferente.

Logrando de esta manera que el docente utilice la herramienta didáctica que suponga él sea de mayor seguridad y efectividad para compartir sus clases, es a partir de estas herramientas que se logra conseguir que el estudiante se envuelva y posea un nuevo provecho en la asignatura, aportando con nuevos conocimientos, ideas y trabajando así con todo su espacio de trabajo.

La tecnología se encuentra presente en absolutamente todos los ámbitos, sin embargo en la educación ha tomado un punto clave para el fortalecimiento de los diferentes procesos de enseñanza-aprendizaje, con el uso adecuado de las nuevas tecnologías de información y comunicación en las instituciones como una nueva herramienta didáctica aportara a que los estudiantes y docentes adquieran habilidades necesarias para sobresalir ante la sociedad, guiados en un conocimiento tecnológico innovador.

Uno de los principales secretos para que la tecnología se integre a las aulas e instituciones es verla como una herramienta didáctica de gran apoyo, puesto que esta herramienta guía a los estudiantes y docentes a enriquecer sus conocimientos tecnológicos.

Es con este fin que las herramientas tecnológicas se han convertido en una herramienta eficaz que día a día cambia la cara de la educación, ya que los estudiantes adquieren conocimientos explorando de una manera diferente a las metodologías ya conocida comúnmente en las aulas.

“Las nuevas tecnologías aplicadas a las aulas en muchos centros educativos, la tendencia a digitalizar los espacios, los materiales y todo ello es beneficioso para el proceso de enseñanza-aprendizaje.”
(CERVERA D., 2010, pág. 36)

2.1.9.2. Guía Didáctica

La palabra guía posee diferentes significados, pero en términos usuales, se comprende por guía aquello o aquel que tiene por objetivo y fin el llevar, orientar y dirigir algo para que se consiga llegar al punto o meta que se quiere alcanzar.

La guía didáctica es una herramienta valiosa e importante que dinamiza el texto básico, mediante diferentes técnicas y estrategias creativas, que reemplazan en ciertos casos la presencia del docente generando así un ámbito de dialogo entre estudiante y profesor, las guías didácticas ofrecen diversas posibilidades para mejorar la comprensión y el autoaprendizaje.

Funciones de la Guía didáctica

La guía didáctica cumple varias funciones, entre las dos esenciales se menciona:

a) Función Motivadora:

- Despierta el interés por la asignatura y mantiene la atención durante el proceso de estudio.
- Motiva y acompaña al estudiante mediante una “conversación didáctica guiada”

b) Función facilitadora de la comprensión y activadora del aprendizaje:

- Propone metas claras que guían al estudio.
- Organiza y estructura información de textos básicos
- Completa y profundiza la información de textos.
- Sugieren técnicas de trabajo intelectual que contribuyen a un estudio eficaz.

2.1.9.2.1. Guía Interactiva

Guía interactiva es un conjunto de páginas web que contiene varias opciones para los estudiantes, es decir son instrumentos cuyo objetivo es fortalecer el aprendizaje en las aulas, este tipo de herramientas favorecen al trabajo colaborativo, participativo y autónomo.

Una guía interactiva es un recurso didáctico que facilita el aprendizaje del alumno. Está centrada en la pedagogía activa y participativa en la que se reconoce la autonomía del estudiante. Incluye actividades planeadas por procesos y se constituye en un elemento mediador diseñado por el instructor

para promover aprendizajes significativos así como la comprensión y construcción de conocimiento.

Una guía interactiva se identifica por la actividad no solo física, también virtual, se puede decir que es un gran material de apoyo. Esto lleva sin duda, a una transformación del sistema educativo tradicional, la cual busca concebir la enseñanza a través de la tecnología.

Las guías interactivas son un cambio de paradigma en la educación donde se aprecia el beneficio pedagógico de las nuevas y diferentes tecnologías.

Una guía interactiva en la educación es un sistema que integra de manera concurrente elementos visuales y auditivos, como sonidos, imágenes digitalizadas, su función es favorecer una comunicación asertiva entre los usuarios, motivando el autoaprendizaje, la participación interactiva y el desarrollo del poder de retención, demostrando su importancia en cualquier grado de la educación.

Se puede concluir que las guías interactivas fortalecen los procesos de enseñanza-aprendizaje puesto que aumenta la comprensión de un tema dado, es decir el estudiante "aprende haciendo".

2.1.10. La Contabilidad

La Contabilidad es una ciencia utilizada para medir, analizar e interpretar datos financieros básicos de la empresa, esta ciencia refleja los resultados económicos que posee la entidad por un periodo determinado.

Se vio la necesidad de elaborar el entorno virtual de aprendizaje en la asignatura de Contabilidad puesto que sirvió de gran apoyo para los estudiantes y docentes del bachillerato técnico de la institución.

“La Contabilidad, denominada comúnmente contabilidad general, es el lenguaje de los negocios independientemente del idioma o unidad monetaria con la que se aplique; Es el proceso de registro, clasificación y síntesis de los acontecimientos económicos, presentados por medio de ciertos documentos denominados estados financieros o contables.”(Amarilis, 2010, pág. 20)

2.1.10.1. Fines de la Contabilidad

Se pueden distinguir varios fines de la Contabilidad entre los cuales se pueden destacar:

- Establecer un examen correcto sobre cada uno de los patrimonios y las obligaciones de la empresa.
- Explorar y analizar, de manera despejada y precisa las operaciones realizadas por la empresa durante un cierto periodo fiscal.
- Ofrecer un perfil real de la situación económica que posee a empresa.
- Considerar con bastante adelanto el futuro de la empresa que tendrá
- . Brindarse como un instrumento de fuente e información.

2.1.10.2. Objetivos de la Contabilidad

Se puede considerar que la Contabilidad posee por objetivo brindar los siguientes informes:

- Obtener en todo momento información establecida y ordenada sobre los diferentes movimientos financieros que posee la empresa.
- Formar en términos bancarios y monetarios la investigación histórica que posee la empresa, así como los diferentes balances establecidos verídicos.
- Inspeccionar de manera clara y precisa, todas los procedimientos de ingresos y egresos de la institución.
- Ofrecer, a cualquier momento una información clara y precisa de la situación económica de la empresa.
- Saber con anticipación las probabilidades que el negocio tendrá en un futuro.
- Conocer las ganancias o pérdidas que posee la empresa.

2.1.10.3. Importancia de la asignatura de Contabilidad

Según ciertos escritores, las sociedades preexisten por dos conocimientos primordiales: suministrar un fruto o servicio para compensar una necesidad establecida por el público; o, suministrar medios de vida mediante el empleo a los diferentes trabajadores. Aun cuando uno y otro imparcial logran existir multitudes obstáculos, nadie podría compensar la mala información utilizada, esta es la significativísima situación en que se funda cualquier empresa: la de ser económicamente rentable.

Es por esto que debe existir algún método que registre lo que pasa y sucede en la empresa, esto para que informe sobre la manera en cómo se van aplicando los patrimonios en las organizaciones, con la finalidad de calcular el beneficio perfecto, ya que las organizaciones cambian una sucesión de recursos humanos, tecnológicos y además económicos. Es decir el sistema de investigación y cálculo lo suministra el sistema contable.

La asignatura de Contabilidad no solo ayudaría al desempeño y mejoramiento de conocimientos de los estudiantes sino que en si la Contabilidad muestra que es un método de investigación cuantitativa, pertinente, útil y confiada, que utiliza de apoyo a la organización, primariamente en los puestos de planeación y control de sus procedimientos, y es utilizada con el único fin de conocer información clara de la situación económica de una empresa o de cualquier actividad económica.

Hay que recalcar que la insuficiencia de información económica es internacional, en el caso más extenso de la palabra, y es solicitada y elaborada en todo tipo de organizaciones. La sabiduría contable emplea toda su comprensión sobre el método de los hechos financieros, para poder proporcionar respuesta a las preguntas que se logren mostrar acerca de la situación económica de los resultados monetarios obtenidos por la empresa.

2.2. Posicionamiento teórico personal

Con el propósito de optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes del bachillerato técnico de la Unidad Educativa Jacinto Collahuazo, se parte de la teoría conectivista y humanista ya que esta investigación se enfoca principalmente en el ser humano: docentes y estudiantes de la misma manera porta con nuevos conocimientos tecnológicos beneficiando a que estudiantes y docentes se interesen por indagar, reflexionar e investigar nuevas ideas y conocimientos, fortaleciendo sus diferentes destrezas y maneras de instruirse o educar, incentivando de esta manera la utilización de las nuevas tecnologías de información y comunicación en las aulas.

Con esto se trata de producir estudiantes con carácter triunfante que favorezcan con su propio futuro siendo personas emprendedoras,

sobresalientes, investigativas y creativas, que permitan promover el uso de entornos virtuales de aprendizaje como herramientas didácticas que aprobará obtener una mejor comunicación tanto estudiantes como profesores.

Se tomó también en cuenta que la teoría conectivista tuvo mucha relación con la teoría cognitiva, puesto que el cognitivismo presupone que por medio de procesos cognitivos efectivos, el aprendizaje resulta más fácil y la nueva información puede ser almacenada en la memoria por mucho tiempo, por el contrario, los procesos cognitivos ineficaces producen dificultades en el aprendizaje que pueden ser observadas a lo largo de la vida de un individuo.

2.3. Glosario de términos

Para el desarrollo del glosario de términos se utilizó las siguientes fuentes de consultas:

1. (Real Academia de la Lengua)
2. (www.internetglosario.com)
3. (www.alegsa.com.ar)

Ambiguo: Se puede deducir que refleja varias interpretaciones.

Aprendizaje autónomo: Aprendizaje que es llevado a cabo por la propia persona.

Aprendizaje colaborativo: Se podría decir que es un sistema en el que los estudiantes interactúan para trabajar en equipo.

Aprendizaje cooperativo: Trata de realizar trabajos grupales en donde los estudiantes cooperen y realicen un aprendizaje cooperativo.

Aprendizaje exploratorio: Aprendizaje por el cual los estudiantes buscan, investigan por su propia cuenta es decir se auto educan.

Asincrónico: Que carece de sincronía.

B-learning: Aprendizaje que combina lo electrónico con aprendizaje presencial cara a cara.

Colaborativo: Hecho de colaboración, acción y efecto de colaborar.

Cooperativo: Que coopera o puede cooperar para lograr un fin tener una actitud cooperativa

Diversificar: Convertir en varias cosas una tarea, mejorar constantemente.

Ejercicio fiscal: Correspondiente a un año calendario tratado contablemente.

Eva: Entornos Virtual de Aprendizaje

Educandos: Estudiantes, alumnos.

Factible: Que se puede realizar y hacer.

Flexibilidad: Condiciones por las que se cambia constantemente.

Incitar: Estimular o mover a alguien para que realice algo.

Interactivo: Se designará a todo aquello que proviene por interacción, acción que se ejerce de manera recíproca entre dos o más sujetos u objetos.

Nodos: Espacio en donde se encuentran diferentes temas de interés.

Rol activo: Espacio en donde el docente requiere que el estudiante tome un rol activista y contrario al pasivo.

Rol pasivo: Estudiante que toma un rol pasivo es decir es alguien que no emite criterios ni opiniones.

Sincrónico: Que se produce o se hace al mismo tiempo que otro hecho, fenómeno o circunstancia, en perfecta correspondencia temporal con él, o con los mismos intervalos, velocidad o período.

Sistemática: Que se adhiere a un programa o sistema propio.

Sistematizar: Realizar un resumen algo más rápido, fácil de comprender

TIC: Tecnología de información y comunicación.

Vanguardia: Significa estar en un punto avanzado más que otro.

2.4. Interrogantes de la investigación

1. ¿Qué herramientas didácticas utilizan los docentes para impartir sus clases en la asignatura de Contabilidad?
2. ¿Cuál es el entorno virtual de aprendizaje adecuado para utilizarlo como una herramienta didáctica en la asignatura de Contabilidad para el bachillerato Técnico de Unidad Educativa Jacinto Collahuazo?

3. ¿Cómo contribuirá la propuesta alternativa de entornos virtuales en el aprendizaje de la asignatura de Contabilidad?

4. ¿A través de qué herramienta se difundirá la propuesta como una herramienta didáctica en la asignatura de Contabilidad en el bachillerato técnico?

2.5. Matriz Categorial

CONCEPTO	CATEGORIAS	DIMENSIÓN	INDICADOR
<p>Son espacios organizados con el propósito de aprender, son dominios en línea que permiten la interacción sincrónica y asincrónica entre el profesorado y el alumnado, contenidos y recursos de aprendizaje que puedan utilizarse por los estudiantes en cualquier momento</p>	<p>Entorno virtual</p>	<p>B-learning</p> <p>Tipos</p> <p>Apoyo al aprendizaje</p> <p>Dificultad de aprendizaje</p>	<p>-Entorno virtual de aprendizaje -Conocimiento EVA. -Uso</p> <p>-Atutor -Claroline -Dokeos -Chamilo -Schoolology -Docebo</p> <p>-Mejoramiento de la atención en clases -Obtención de información actualizada -Mejoramiento del rendimiento académico -Refuerzo de conceptos básicos</p> <p>-Falta de laboratorios -Poca tecnología -Desconocimiento de Programas Básicos. -Falta de conocimiento del docente</p>

<p>Son "el puente" que permite a un formador trasladar con más eficacia las ideas en una acción formativa, siendo recursos, (materiales, humanos tecnológicos y sociales) que permiten al educador facilitar el proceso de enseñanza - aprendizaje, en su actividad docente.</p>	<p>Herramientas Didácticas</p>	<p>Tipos</p> <ul style="list-style-type: none"> -Materiales -Tecnológicas -Humanas <p>Recursos</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Pizarra, televisión. Radio. -Computador, proyector -Sesiones, metodología activa de enseñanza -Desarrollo del aprendizaje -Manual -Guía -Sitio Web -Blog
--	---------------------------------------	---	--

Tabla 3 Matriz Categorical
 Autora: Arias Johselyn

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de Investigación

Este trabajo se apoyó en el tipo de investigación mixta puesto que se utilizó la Investigación de campo como la documental.

De acuerdo al nivel de profundidad de la investigación se ha hecho eficaz utilizar la investigación descriptiva, tanto como la propositiva, pues no solo se describió al problema sino también se planteó una solución.

3.1.1. Investigación de Campo

La investigación de campo, contribuyó a estar en acercamiento y contacto directo con el problema y su realidad, se observó el entorno en que se vinculan estudiantes y docentes, aprendiendo junto con ellos la forma de brindar y captar conocimientos, a fin de determinar las carencias en la práctica de enseñar y aprender de la signatura de Contabilidad, es decir la investigación de campo proporcionó el apoyo para la recolección de información necesaria para el desarrollo de la investigación.

3.1.2. Investigación Documental

La investigación documental permitió indagar y estudiar información de numerosos libros, enciclopedias, artículos, documentos académicos, leyes, reglamentos, mismos que se utilizaron para el proceso de la investigación.

3.1.3. Investigación descriptiva

Este tipo de investigación ayudó a describir al problema, los datos y las diferentes características que fueron apareciendo a lo largo de la investigación, la investigación descriptiva apoyo a responder las preguntas ¿Quién?, ¿Qué?, ¿Dónde?, ¿Por qué?, ¿Cuándo? y ¿Cómo?, obteniendo así respuestas que beneficiaron a resumir al problema.

3.1.4. Investigación Propositiva

Se utilizó este tipo de investigación puesto que no solo se describió al problema mediante la investigación descriptiva, sino que se planteó una solución al problema creando una propuesta accesible y provechosa para la investigación.

3.2. Métodos de Investigación

En los métodos de investigación, se aplicó los siguientes:

3.2.1. Método Analítico-Sintético

Este método posibilitó la explicación y comprensión de los diferentes procesos científicos correspondientes con el problema de investigación documental para resumirla en forma de redacción, usando conocimientos de importancia y la posición personal para exponer los enunciados fácticos con apoyo de teorías que constituyeron la esencia para el sustento teórico.

3.2.2. Método Inductivo-Deductivo

3.2.2.1. Inductivo

Permitió partir de lo particular a lo general, se empleó en la investigación; permitiendo examinar hechos y sucesos de carácter particular, para alcanzar a generalizaciones que fueron usadas como referencia de la investigación, es decir que mediante este método fue posible la conceptualización del problema y la caracterización de sus fenómenos causales.

3.2.2.2. Deductivo

Aportó a una ordenación lógica a partir de las diferentes teorías y conceptos generales para exponer los sucesos particulares y demostrarlos en propuestas, estrategias y elementos en el proceso de investigación.

3.2.3. Método Matemático-Estadístico

El método matemático - estadístico se aplicó en la investigación, en la recolección, interpretación y tabulación de datos luego de la aplicación de los diferentes métodos e instrumentos a los docentes y estudiantes.

3.3. Técnicas e instrumentos de investigación

3.3.1. Técnicas

En la investigación se utilizó la siguiente técnica:

Encuesta

Se aplicó una serie de encuestas que beneficiaron a la investigación, a través de una serie de preguntas claras, precisas y de fácil razonamiento, que ayudó a constituir las bases para proponer una solución al limitado uso de Entornos virtuales de aprendizaje en la modalidad b-learning en la asignatura de Contabilidad.

Para esta investigación se formularon dos tipos de encuesta, una dirigida a los docentes y otra a los estudiantes del bachillerato técnico de la Unidad Educativa Jacinto Collahuazo del cantón Otavalo, cada una compuesta de un bloque de diez preguntas de selección.

3.3.2. Instrumentos

Cuestionario

Se empleó este tipo de instrumento en donde se aplicó una serie de preguntas e indicaciones totalmente claras y estructuradas con el propósito de obtener información del tema y problema de investigación.

3.4. Población

Se tomó como población a los estudiantes y docentes del bachillerato técnico de la Unidad Educativa Jacinto Collahuazo del Cantón Otavalo.

No.	Bachillerato Técnico U.E.J.C.	Población
1	Estudiantes 1ro "F"	25
2	Estudiantes 2do "G"	42
3	Estudiantes 3ro "H"	51
4	Docentes	1
TOTAL		119

Tabla 4 Población
Fuente: Secretaria Unidad Educativa Jacinto Collahuazo
Autora: Arias Johselyn

3.5. Muestra

La investigación se realizó con toda la población antes mencionada.

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. Encuesta aplicada a estudiantes

1. ¿Ha escuchado hablar sobre los entornos virtuales de aprendizaje?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUCHO	16	14
POCO	77	65
NADA	25	21
TOTAL	118	100%

Tabla 5 Pregunta 1
Autora: Arias Johselyn

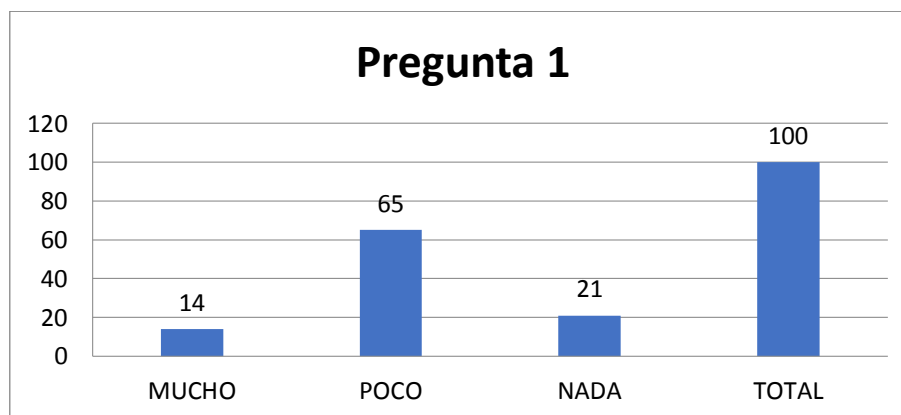


Ilustración 1 Pregunta 1
Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes
Autora: Arias Johselyn

Interpretación

Los datos obtenidos reflejan que la mayoría de los estudiantes han escuchado hablar poco sobre los entornos virtuales de aprendizaje, por lo que se puede deducir que este tipo de herramientas no se han implementado en su totalidad para innovar el proceso de enseñanza-aprendizaje por lo que ocasiona que los estudiantes tengan un retraso en conocimientos sobre nuevas tecnologías de información y comunicación.

2. Considera que sus conocimientos sobre los entornos virtuales de aprendizaje son:

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ALTOS	17	14,41
MEDIOS	76	64,40
BAJOS	25	21,19
TOTAL	118	100

Tabla 6 Pregunta 2
Autora: Arias Johselyn

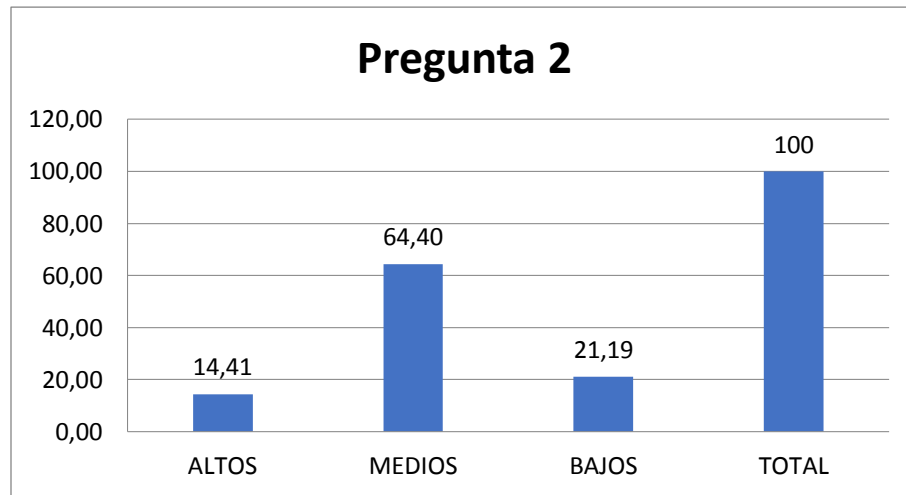


Ilustración 2 Pregunta 2
Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes
Autora: Arias Johselyn

Interpretación

Los resultados obtenidos señalan que la mayoría de los encuestados poseen conocimientos medios sobre los entornos virtuales de aprendizaje, por lo que se puede inferir que al integrar los entornos virtuales de aprendizaje en el aula será sencillo e interactivo trabajar con los estudiantes por los conocimientos que poseen sobre los mismos.

3. Según su criterio ¿El uso de entornos virtuales facilitaría el aprendizaje de la asignatura de Contabilidad general?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUCHO	82	69,49
POCO	23	19,49
NADA	13	11,02
TOTAL	118	100

Tabla 7 Pregunta 3
 Autora: Arias Johselyn

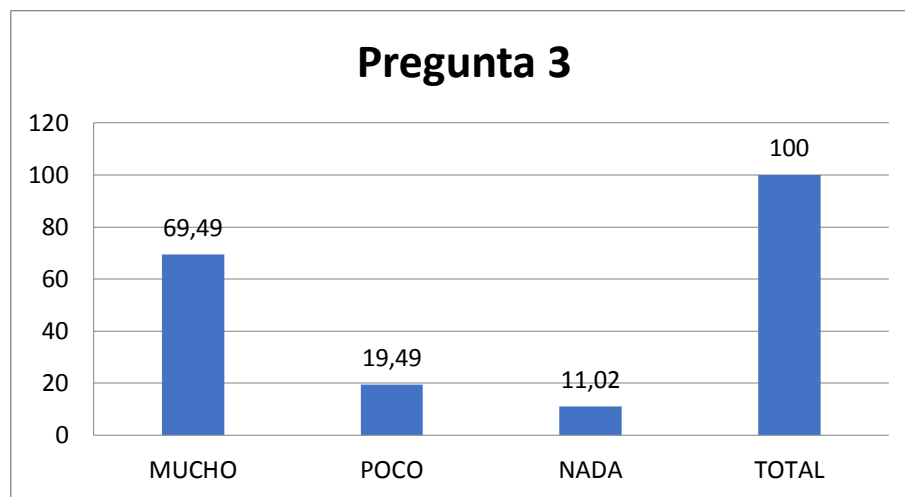


Ilustración 3 Pregunta 3
 Fuente: Encuesta aplicada estudiantes
 Autora: Arias Johselyn

Interpretación

De los resultados obtenidos se refleja que la mayoría de los encuestados señalan que el uso de los entornos virtuales de aprendizaje facilitaría el aprendizaje en la asignatura de Contabilidad, por lo que se puede concluir que la elaboración del trabajo de investigación es factible y ayudará a captar el interés de los estudiantes.

4. ¿Ha utilizado o ha escuchado hablar sobre los entornos virtuales como: Atutor, Claroline, Dokeos, Chamilo, Schoology, Docebo?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUCHO	8	6,78
POCO	24	20,34
NADA	86	72,88
TOTAL	118	100%

Tabla 8 Pregunta 4
 Autora: Arias Johselyn

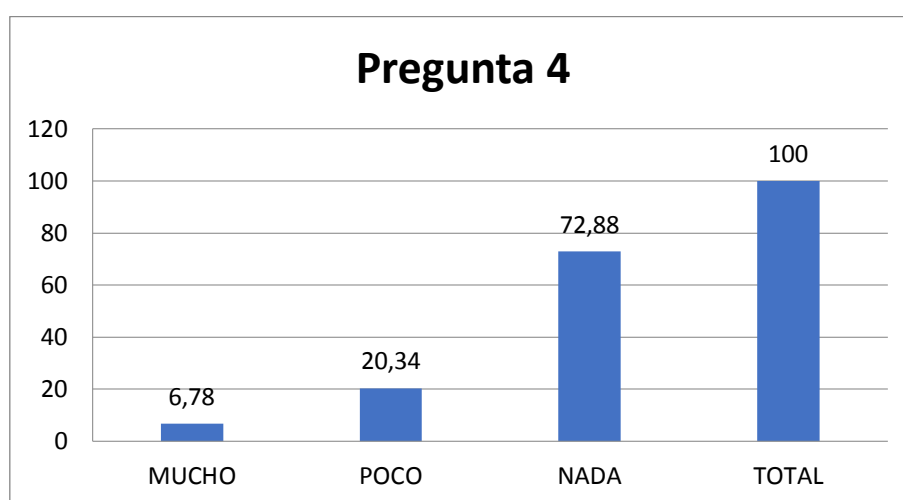


Ilustración 4 Pregunta 4
 Fuente: Encuesta aplicada estudiantes
 Autora: Arias Johselyn

Interpretación

Los resultados obtenidos señalan que la mayor parte de los encuestados no conoce, ni ha escuchado hablar sobre ningún entorno virtual como Atutor, Claroline, Schoology, Chamilo, por lo que se sugiere que se utilice este tipo de plataformas, puesto que se pierde un gran instrumento de mediación entre estudiantes y docentes.

5. ¿Le gustaría mejorar sus conocimientos sobre el uso de entornos virtuales?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUCHO	105	88,98
POCO	10	8,48
NADA	3	2,54
TOTAL	118	100%

Tabla 9 Pregunta 5
Autora: Arias Johselyn

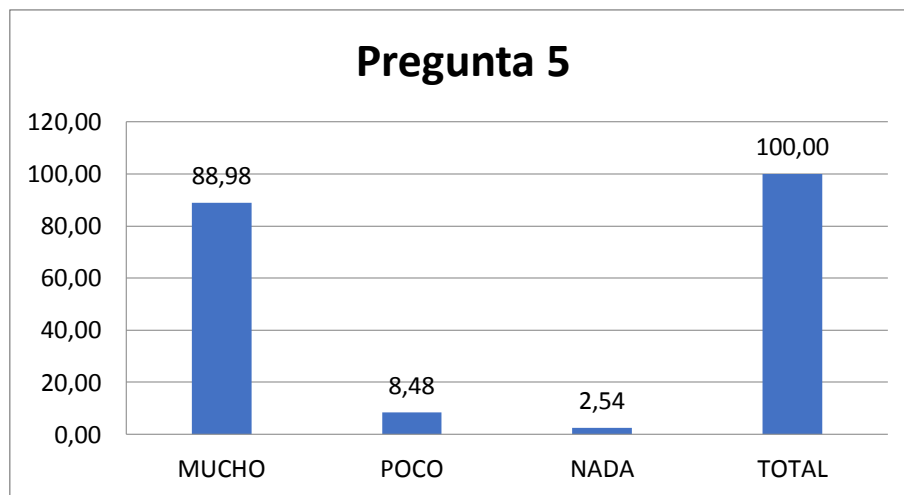


Ilustración 5 Pregunta 5
Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes
Autora: Arias Johselyn

Interpretación

Se puede reflejar que la mayor parte de los estudiantes encuestados desean mejorar mucho sus conocimientos sobre los entornos virtuales de aprendizaje, por lo que se cree conveniente que los docentes y estudiantes reciban capacitaciones, o charlas referentes al tema posibilitando así con estos conocimientos una interacción abierta entre docente y estudiante.

6. ¿Qué herramientas didácticas utiliza comúnmente el docente al impartir su clase?

PROYECTOR

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	62	52.54
NO	56	47.46
TOTAL	118	100%

Tabla 10 Pregunta 6.1
Autora: Arias Johselyn

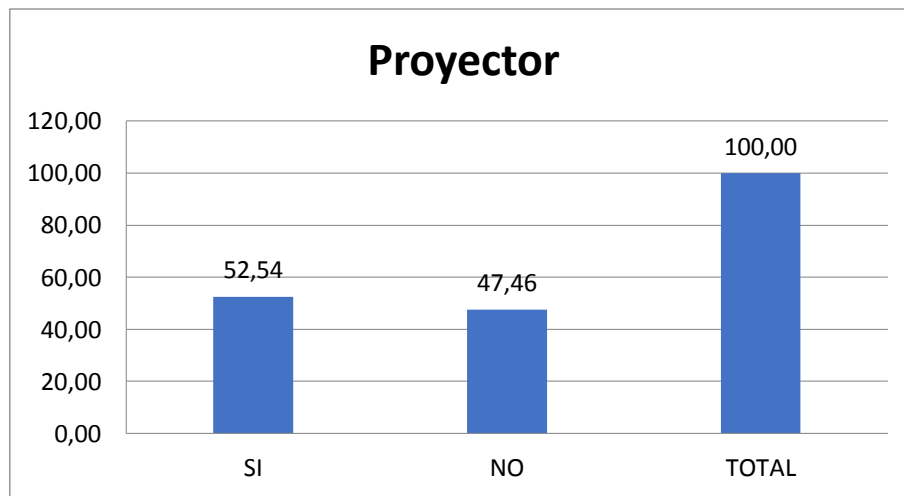


Ilustración 6 Pregunta 6.1
Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes
Autora: Arias Johselyn

Interpretación

De los datos obtenidos se muestra que existe un gran uso del proyector por parte del docente, por lo que se sugiere a los mismos que conozcan nuevas herramientas novedosas didácticas tecnológicas estableciendo así clases innovadoras para sus estudiantes.

- **¿Qué herramientas didácticas utiliza comúnmente el docente al impartir su clase?**

VIDEOCONFERENCIA

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	0	0
NO	118	100
TOTAL	118	100%

Tabla 11 Pregunta 6.2
 Autora: Arias Johselyn

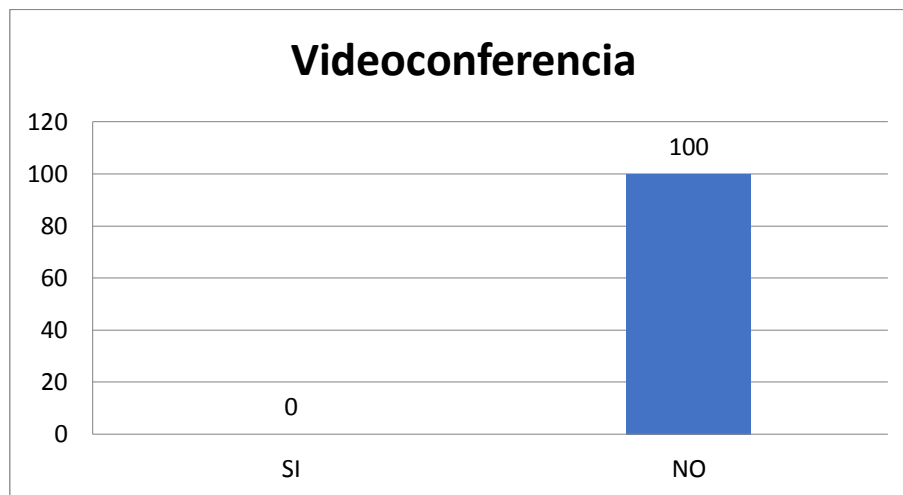


Ilustración 7 Pregunta 6.2
 Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes
 Autora: Arias Johselyn

Interpretación

Los datos encontrados señalan que no existe el uso de videoconferencias por parte del docente al momento de impartir su clase, por lo que se puede inferir que los docentes no incorporan las tecnologías de información y comunicación en el proceso de enseñanza aprendizaje.

- **¿Qué herramientas didácticas utiliza comúnmente el docente al impartir su clase?**

PIZARRA

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	118	100
NO	0	0
TOTAL	118	100%

Tabla 12 Pregunta 6.3
 Autora: Arias Johselyn

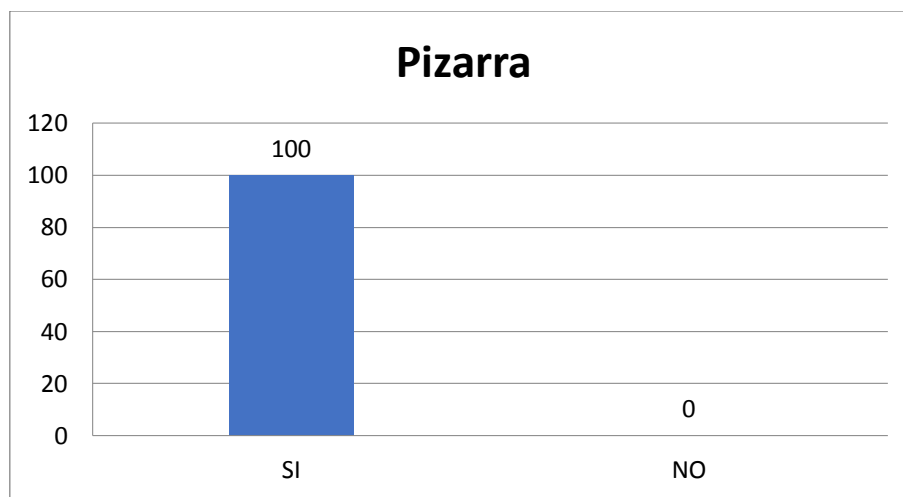


Ilustración 8 Pregunta 6.3
 Fuente: Encuesta aplicada estudiantes
 Autora: Arias Johselyn

Interpretación

De los datos obtenidos se demuestra que la totalidad de los estudiantes encuestados señalan que el docente utiliza siempre la pizarra como herramienta didáctica, por lo que se sugiere al docente incorporar nuevas herramientas didácticas en sus clases para captar mejor el interés de los estudiantes.

- ¿Qué herramientas didácticas utiliza comúnmente el docente al impartir su clase?

TELEVISIÓN

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	0	0
NO	118	100
TOTAL	118	100%

Tabla 13 Pregunta 6.4
 Autora: Arias Johselyn

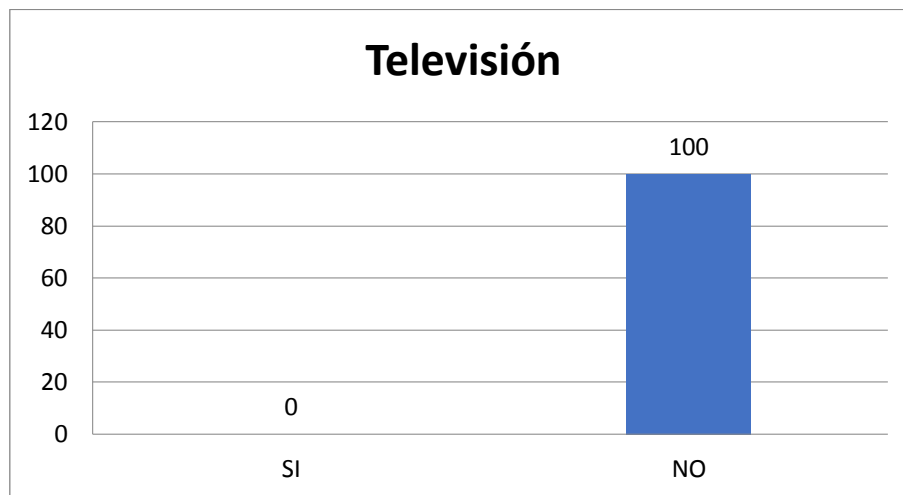


Ilustración 9 Pregunta 6.4
 Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes
 Autora: Arias Johselyn

Interpretación

Se demuestra que la totalidad de los estudiantes no han utilizado la televisión como medio de aprendizaje en la asignatura de Contabilidad, por lo tanto se sugiere utilizar nuevas herramientas didácticas en las aulas, puesto que la televisión contribuye al desarrollo de la capacidad de escuchar, observar y relacionar conocimientos, siendo un buen complemento para una clase.

7. ¿Qué dificultades cree usted se presentan o se han presentado en el proceso de formación en cuanto a la utilización de Entornos virtuales de aprendizaje?

FALTA DE LABORATORIOS

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	93	78,81
NO	25	21,19
TOTAL	118	100%

Tabla 14 Pregunta 7.1
 Autora: Arias Johselyn

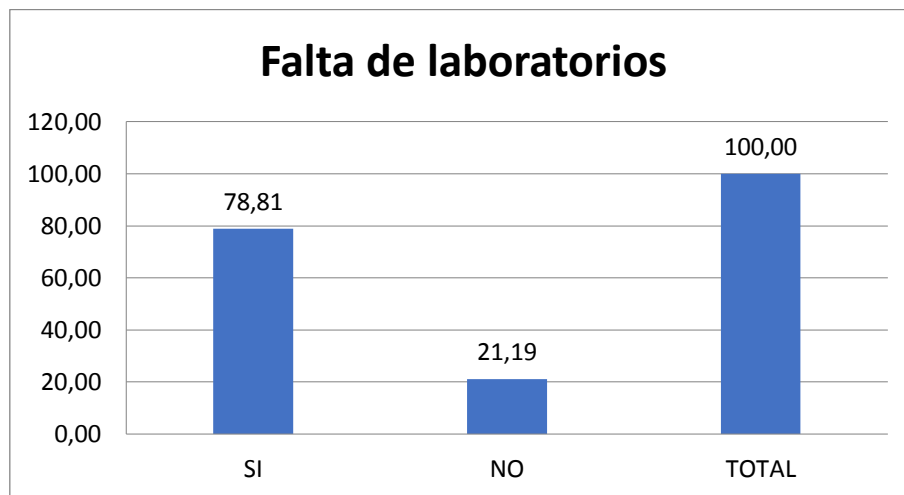


Ilustración 10 Pregunta 7.1
 Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes
 Autora: Arias Johselyn

Interpretación

La mayor parte de los encuestados señalan que existe un bajo conocimiento sobre los entornos virtuales de aprendizaje por la falta de laboratorios, por lo tanto se sugiere a las autoridades de la institución gestionar la implementación de laboratorios necesarios para que los estudiantes tengan conocimientos básicos sobre las tecnologías de información y comunicación obteniendo así bachilleres con un perfil de egreso de calidad.

- **¿Qué dificultades cree usted se presentan o se han presentado en el proceso de formación en cuanto a la utilización de entornos virtuales de aprendizaje?**

POCA TECNOLOGÍA

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	60	50,85
NO	58	49,15
TOTAL	118	100%

Tabla 15 Pregunta 7.2
 Autora: Arias Johselyn

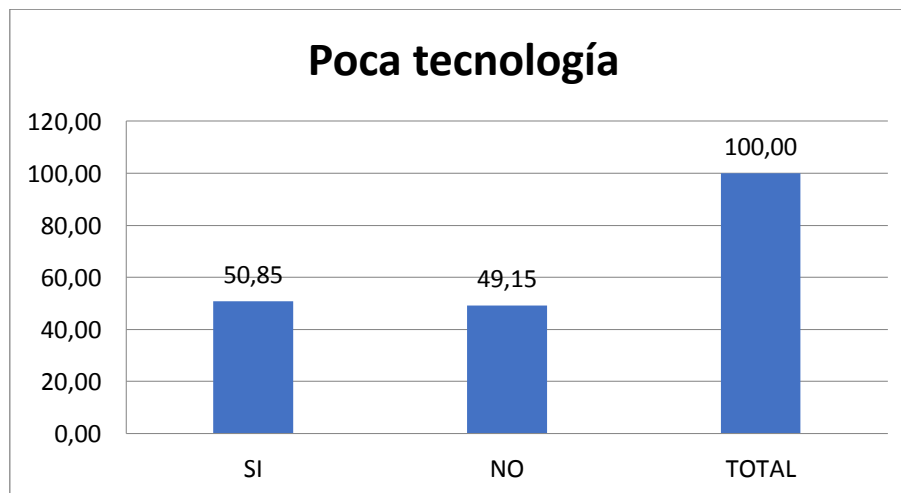


Ilustración 11 Pregunta 7.2
 Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes
 Autora: Arias Johselyn

Interpretación

La mayoría de los encuestados señalan que una de las dificultades por las que existe un bajo conocimiento sobre entornos virtuales se debe a la poca tecnología que existe en la institución, por lo tanto se deduce que la falta de estos provocará que los estudiantes tengan un retroceso en las nuevas tecnologías de información y comunicación.

- **¿Qué dificultades cree usted se presentan o se han presentado en el proceso de formación en cuanto a la utilización de entornos virtuales de aprendizaje?**

DESCONOCIMIENTO DE PROGRAMAS BÁSICOS

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	61	51,69
NO	57	48,31
TOTAL	118	100%

Tabla 16 Pregunta 7.3
 Autora: Arias Johselyn

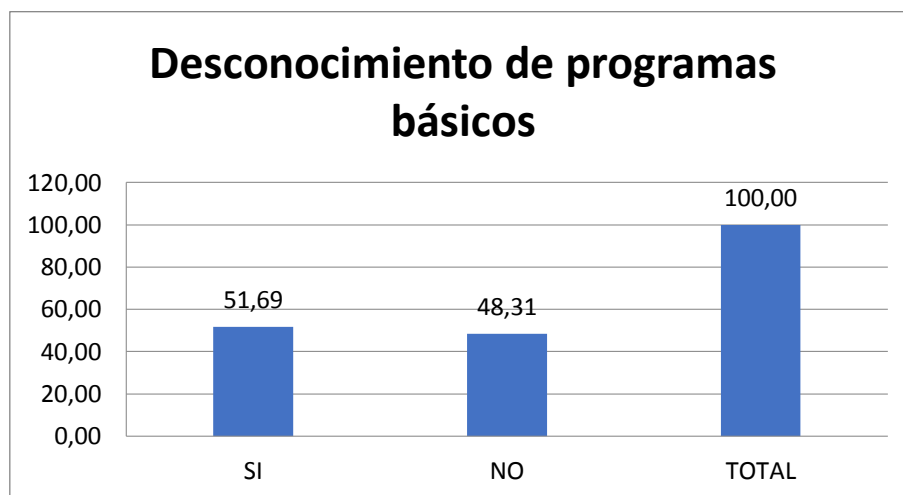


Ilustración 12 Pregunta 7.3
 Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes
 Autora: Arias Johselyn

Interpretación

La mayoría de la población encuestada señala que existe un conocimiento bajo sobre el uso de los entornos virtuales de aprendizaje, por lo que se sugiere que existan capacitaciones o charlas sobre estos temas en la institución, ya que al no utilizarlas crea un gran retraso de conocimientos tecnológicos en los estudiantes.

- ¿Qué dificultades cree usted se presentan o se han presentado en el proceso de formación en cuanto a la utilización de entornos virtuales de aprendizaje?

FALTA DE CONOCIMIENTO DEL DOCENTE

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	18	15,25
NO	100	84,75
TOTAL	118	100%

Tabla 17 Pregunta 7.4
 Autora: Arias Johselyn

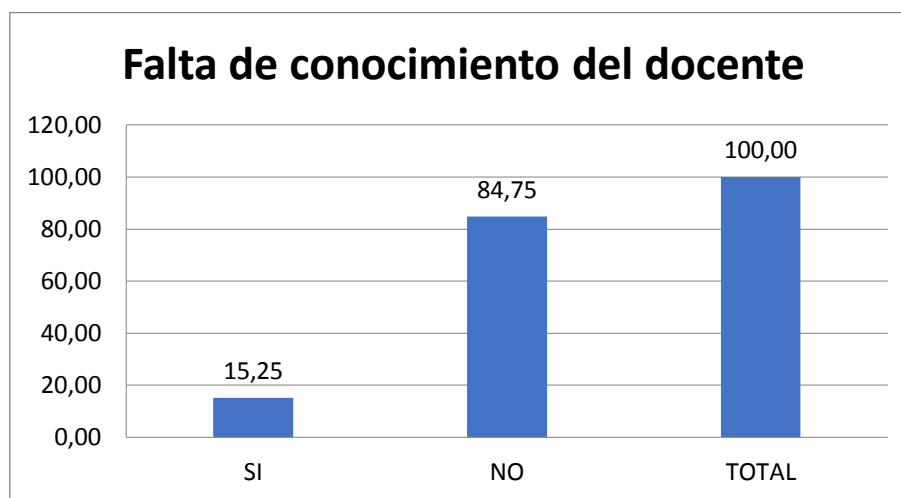


Ilustración 13 Pregunta 7.4
 Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes
 Autora: Arias Johselyn

Interpretación

La mayor parte de los encuestados señalan que no existe el conocimiento total por parte del docente sobre el uso de los entornos virtuales de aprendizaje por lo que creará en la institución la pérdida de una herramienta de exploración en donde al profesor y al estudiante se les abre las puertas de una fuente inagotable de información y recursos.

8. ¿Cómo cree usted que apoyaría en el aprendizaje el uso de los entornos virtuales?

MEJORAMIENTO DE LA ATENCIÓN EN CLASES

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	106	89,83
NO	12	10,17
TOTAL	118	100%

Tabla 18 Pregunta 8.1
Autora: Arias Johselyn

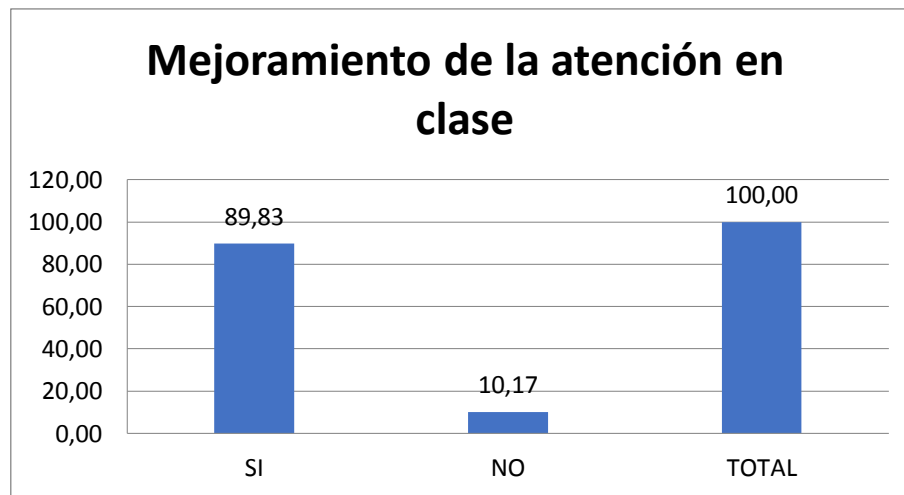


Ilustración 14 Pregunta 8.1
Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes
Autora: Arias Johselyn

Interpretación

La totalidad de los encuestados señalan que el uso de los entornos virtuales ayudaría al mejoramiento de atención en clase, por lo que se puede inferir que esta herramienta puede ser utilizada tanto dentro y fuera de la clase demostrando así que el estudiante y el docente tienen el control de su tiempo y sus recursos.

- ¿Cómo cree usted que apoyaría en el aprendizaje el uso de los entornos virtuales?

OBTENCIÓN DE INFORMACIÓN ACTUALIZADA

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	105	88,98
NO	13	11,02
TOTAL	118	100%

Tabla 19 Pregunta 8.2
 Autora: Arias Johselyn

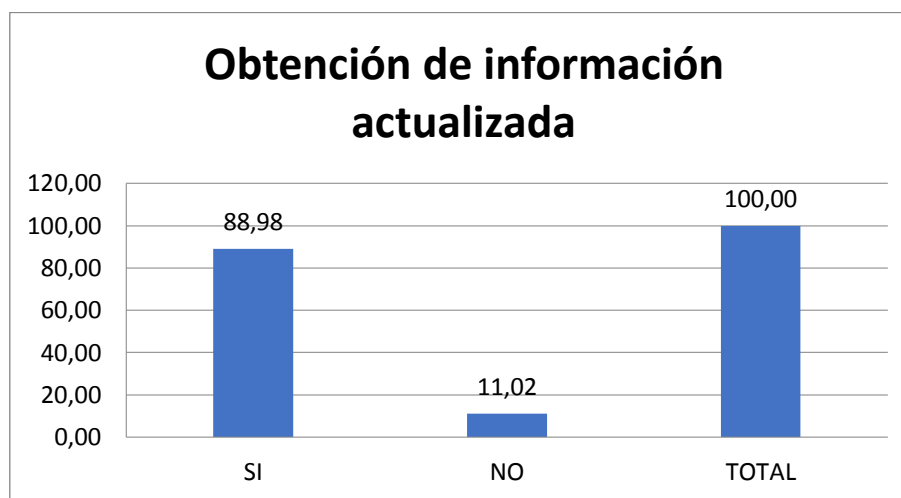


Ilustración 15 Pregunta 8.2

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes
 Autora: Arias Johselyn

Interpretación

La mayoría de los encuestados señalan que la utilización de los entornos virtuales de aprendizaje ayudaría a la obtención de información actualizada en la asignatura, por lo que se deduce que el uso de estas nuevas tecnologías brindarán la oportunidad a los estudiantes de obtener nuevos conocimientos y temas de discusión, haciendo así que los cursos se mantengan innovadores y consistentes con la actualidad.

- ¿Cómo cree usted que apoyaría en el aprendizaje el uso de los entornos virtuales?

MEJORAMIENTO DEL RENDIMIENTO ACADÉMICO

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	106	89,83
NO	12	10,17
TOTAL	118	100%

Tabla 20 Pregunta 8.3
 Autora: Arias Johselyn

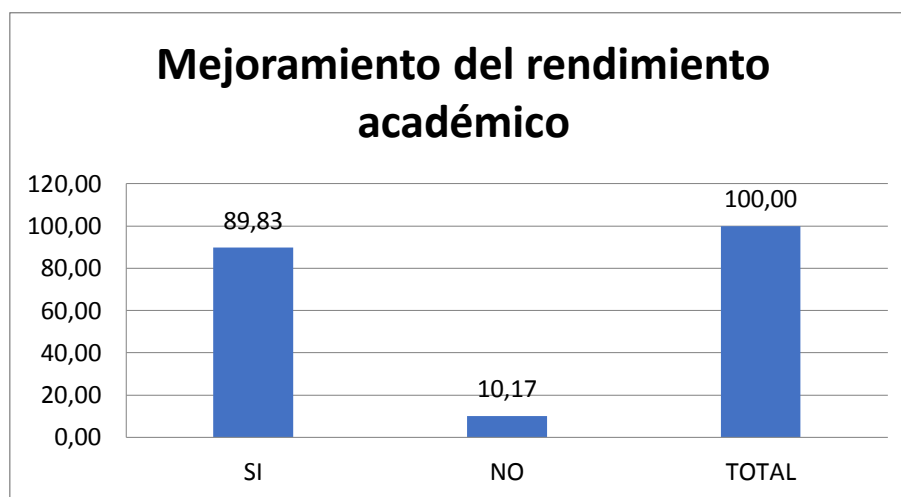


Ilustración 16 Pregunta 8.3

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes
 Autora: Arias Johselyn

Interpretación

La mayoría de los encuestados señalan que los entornos virtuales de aprendizaje mejorarían el rendimiento académico de los estudiantes, por lo que se sugiere a los docentes incorporar estas nuevas tecnologías en las aulas en donde los docentes y estudiantes podrían unir lasos de confianza y respeto pues existe la posibilidad del intercambio de mensajes escritos y el seguimiento al estudiante.

- **¿Cómo cree usted que apoyaría en el aprendizaje el uso de los entornos virtuales?**

REFUERZO DE CONCEPTOS BÁSICOS

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	103	87,29
NO	15	12,71
TOTAL	118	100%

Tabla 21 Pregunta 8.4
 Autora: Arias Johselyn

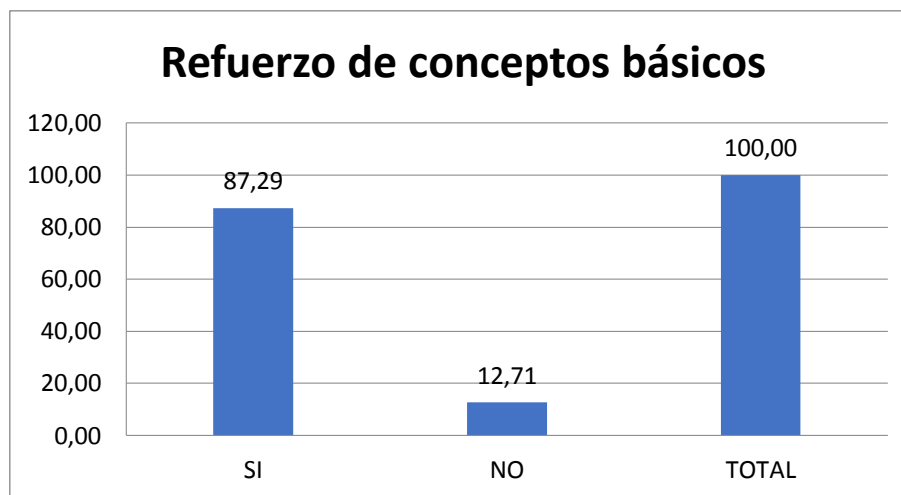


Ilustración 17 Pregunta 8.4
 Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes
 Autora: Arias Johselyn

Interpretación

La mayoría de los estudiantes expresan que el uso de entornos virtuales de aprendizaje ayudaría a reforzar conceptos básicos acerca de la asignatura, por lo que se deduce que estas nuevas tecnologías tienen la función de desarrollar, administrar y controlar de manera eficiente y flexible los contenidos, en donde los profesores y estudiantes logran realizar actividades que conllevan al aprendizaje.

9. ¿Cree usted que el espacio en el que desarrolla el aprendizaje en la asignatura de Contabilidad contribuye al interés por estudiar?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	73	61,86
A VECES	45	38,14
NUNCA	0	0,00
TOTAL	118	100%

Tabla 22 Pregunta 9
 Autora: Arias Johselyn

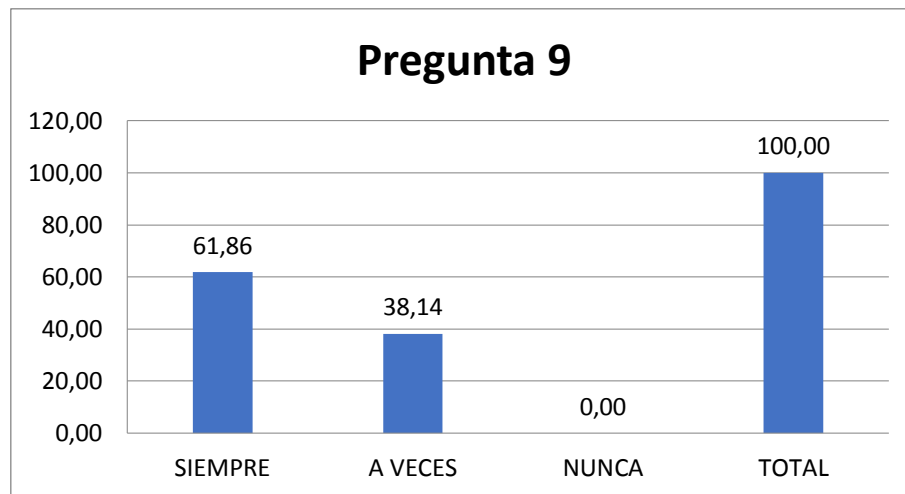


Ilustración 18 Pregunta 9
 Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes
 Autora: Arias Johselyn

Interpretación

Los datos obtenidos reflejan que el uso de los entornos virtuales de aprendizaje contribuyen al interés por estudiar, por lo que se puede deducir que este tipo de herramientas colaborarían a que los estudiantes tengan un papel activo en las aulas, es decir un estudiante que no solo se limite a recibir información sino que forme parte de su propia formación.

10. ¿Cuál de las siguientes opciones le gustaría que se elabore para aprender a utilizar los entornos virtuales de aprendizaje?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MANUAL	16	13,56
GUIA	82	69,49
SITIO WEB	15	12,71
BLOG	5	4,24
TOTAL	118	100%

Tabla 23Pregunta 10
 Autora: Arias Johselyn

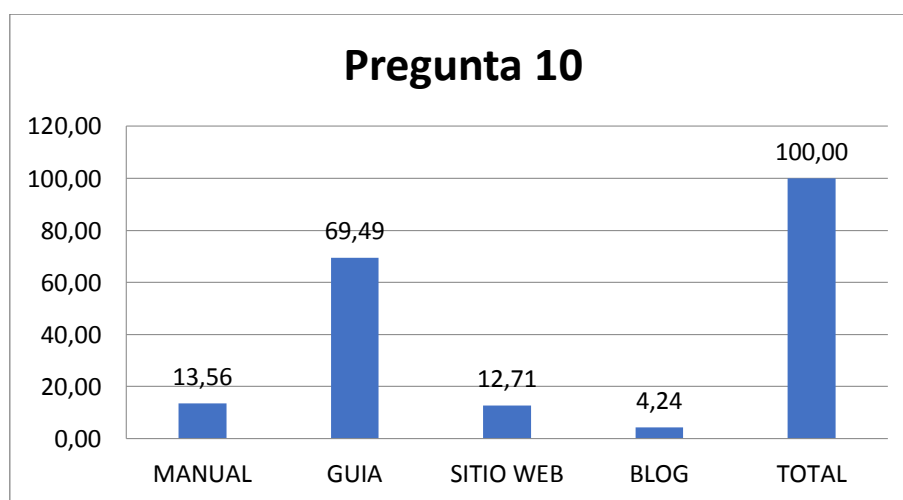


Ilustración 19 Pregunta 10

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes
 Autora: Arias Johselyn

Interpretación

La mayoría de los encuestados señalan que se requiere la elaboración de una guía interactiva que ayude a comprender y a mejorar los conocimientos sobre los entornos virtuales de aprendizaje, puesto que esta herramienta permite la adquisición de nuevas habilidades, conocimientos y experiencias entre docentes y estudiantes.

4.2 ENCUESTA APLICADA A DOCENTES

1. ¿Ha escuchado hablar sobre los entornos virtuales de aprendizaje?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUCHO	1	100
POCO	0	0
NADA	0	0
TOTAL	1	100%

Tabla 24 Pregunta 1 docentes
Autora: Arias Johselyn

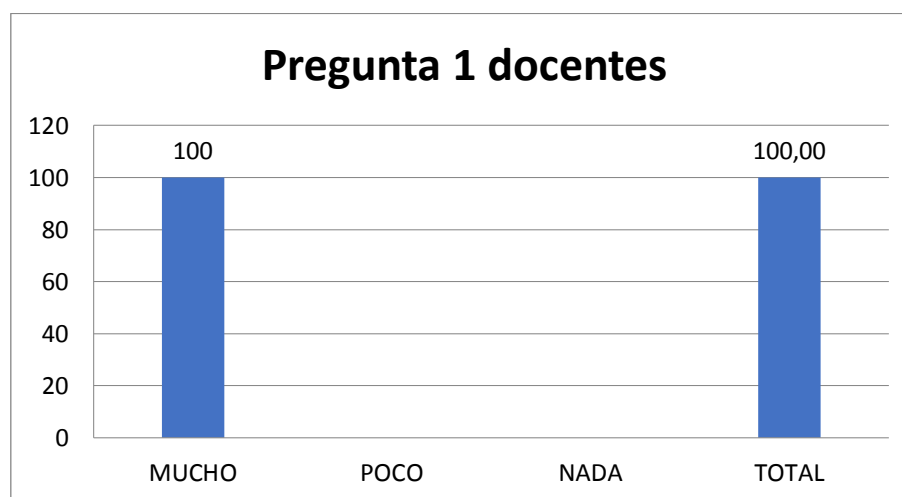


Ilustración 20 Pregunta 1 docentes
Fuente: Encuesta aplicada a docentes
Autora: Arias Johselyn

Interpretación

Los datos obtenidos reflejan que la mayoría de los docentes han escuchado hablar sobre los entornos virtuales de aprendizaje pero no lo han utilizado, por lo que se puede deducir que este tipo de herramientas no se ha implementado en su totalidad para innovar el proceso de enseñanza-aprendizaje por lo que se produce el retraso de conocimientos en los docentes sobre nuevas tecnologías de información y comunicación.

2. Considera que sus conocimientos sobre los entornos virtuales de aprendizaje son:

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ALTOS	0	0
MEDIOS	1	100
BAJOS	0	0
TOTAL	1	100

Tabla 25 Pregunta 2 docentes
 Autora: Arias Johselyn

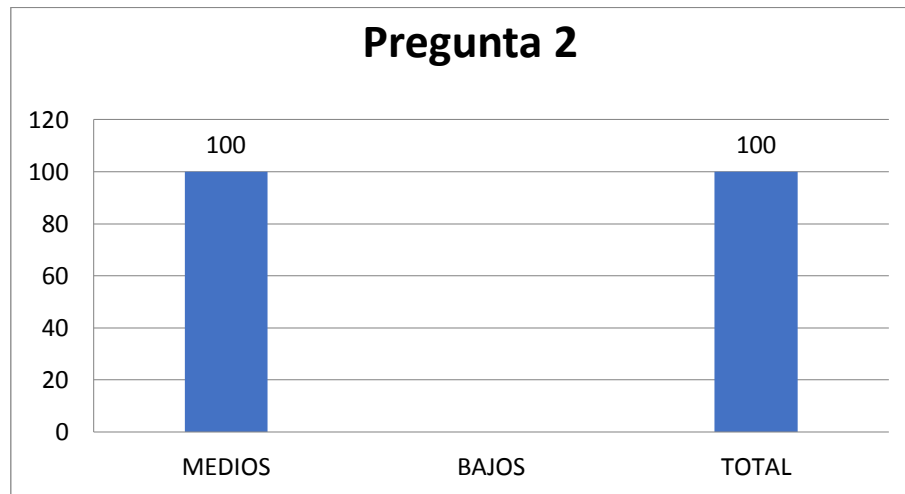


Ilustración 21 Pregunta 2 docentes
 Fuente: Encuesta aplicada a docentes
 Autora: Arias Johselyn

Interpretación

Los resultados obtenidos señalan que la mayoría de los encuestados tienen conocimientos medios sobre los entornos virtuales de aprendizaje, por lo que se puede inferir que al integrar estas nuevas tecnologías de información y comunicación será sencillo e interactivo para los docentes brindar los diferentes conocimientos a sus estudiantes.

3. En la institución ¿con qué frecuencia se realizan capacitaciones o charlas a los docentes sobre entornos virtuales de aprendizaje?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	0	0
RARA VEZ	0	0
NUNCA	1	100
TOTAL	1	100

Tabla 26 Pregunta 3
 Autora: Arias Johselyn

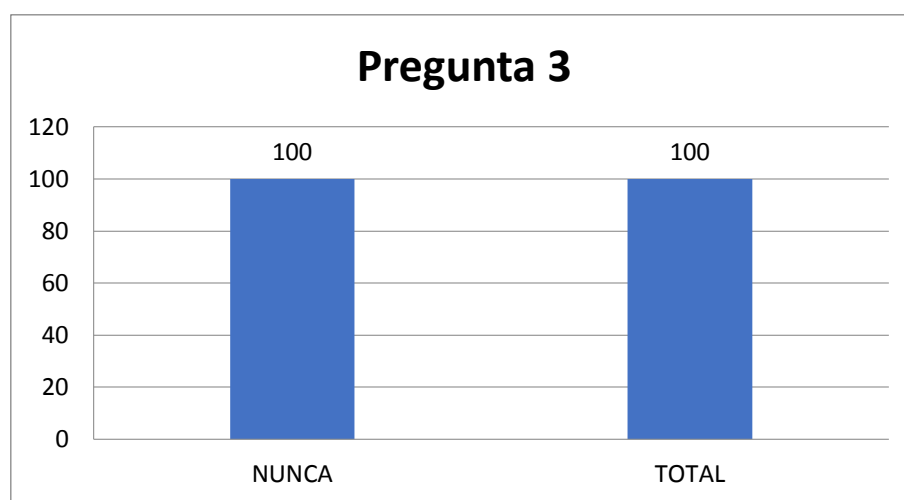


Ilustración 22 Pregunta 3 docentes
 Fuente: Encuesta aplicada a docentes
 Autora: Arias Johselyn

Interpretación

La mayoría de los docentes aseguran que no existe ningún tipo de charlas o capacitaciones acerca del uso de los entornos virtuales de aprendizaje, por lo que se sugiere a las autoridades de la institución que se brinde charlas o capacitaciones brindando así la posibilidad a los docentes para que demuestren nuevas habilidades e incentiven a los estudiantes en las clases impartidas.

4. Según su criterio ¿el uso de entornos virtuales facilitaría la enseñanza de la asignatura de Contabilidad general?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUCHO	1	100
POCO	0	0
NADA	0	0
TOTAL	1	100

Tabla 27 Pregunta 4
Autora: Arias Johselyn

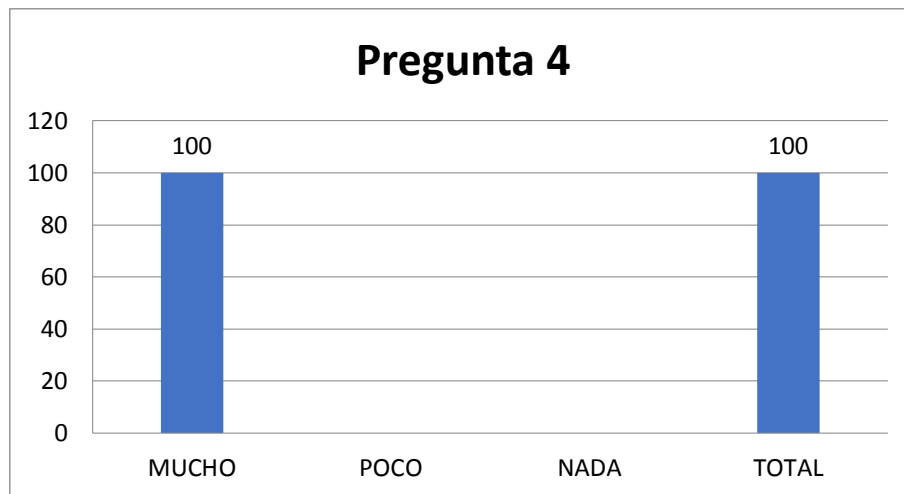


Ilustración 23 Pregunta 4 docentes
Fuente: Encuesta aplicada a docentes
Autora: Arias Johselyn

Interpretación

De los resultados obtenidos se refleja que la mayoría de los encuestados señalan que el uso de los entornos virtuales de aprendizaje facilitaría el aprendizaje en la asignatura de Contabilidad, por lo que se puede concluir que la elaboración del trabajo de investigación es factible y ayudará a brindar al docente una nueva herramienta didáctica así como a captar el interés de los estudiantes.

5. ¿Ha utilizado o ha escuchado hablar sobre los entornos virtuales como; Atutor, Claroline, Dokeos, Chamilo, Olat, Docebo?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	0	0
A VECES	0	0
NUNCA	1	100
TOTAL	1	100%

Tabla 28 Pregunta 5
 Autora: Arias Johselyn

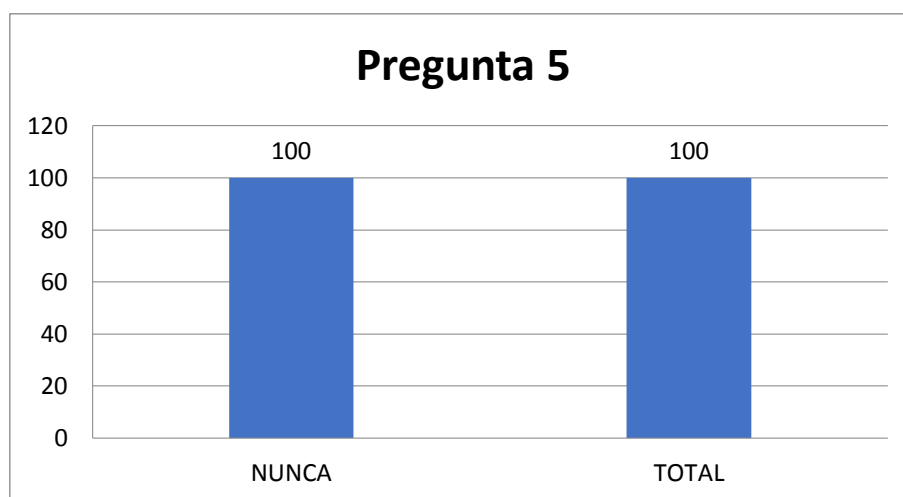


Ilustración 24 Pregunta 5 docentes
 Fuente: Encuesta aplicada a docentes
 Autora: Arias Johselyn

Interpretación

Los resultados obtenidos señalan que los docentes nunca han escuchado hablar sobre ningún entorno virtual como Atutor, Claroline, Schoology, Chamilo, por lo que se sugiere que se utilice este tipo de plataformas, puesto que los docentes pierden una gran herramienta didáctica e innovadora ya que es un gran instrumento de mediación entre estudiantes y docentes.

6. ¿Le gustaría mejorar sus conocimientos sobre el uso de Entornos virtuales?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUCHO	1	100
POCO	0	0
NADA	0	0
TOTAL	1	100%

Tabla 29 Pregunta 6
Autora: Arias Johselyn

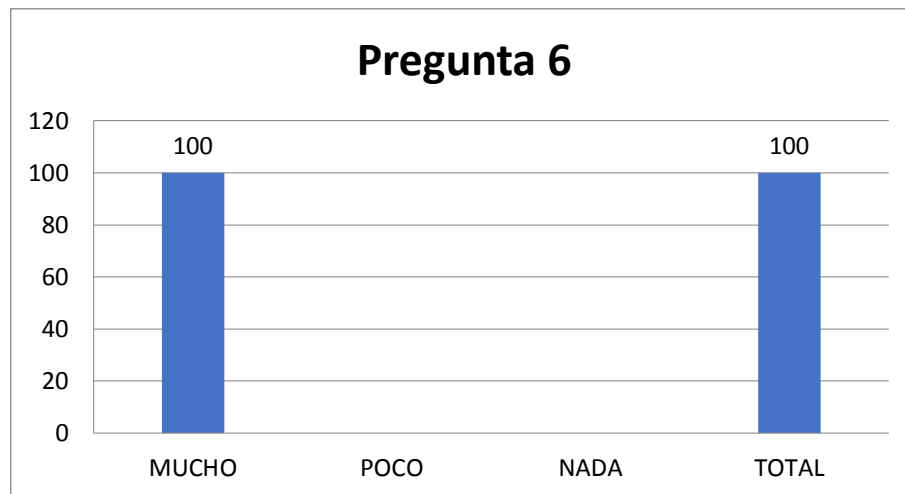


Ilustración 25 Pregunta 6 docentes
Fuente: Encuesta aplicada docentes
Autora: Arias Johselyn

Interpretación

Se puede reflejar que la totalidad de los docentes desean mejorar mucho sus conocimientos sobre los entornos virtuales de aprendizaje, por lo que se cree conveniente que los docentes reciban capacitaciones, o charlas referentes al tema demostrando así que el formador está actualizado en nuevas tecnologías de información y comunicación.

7. ¿Qué herramientas didácticas utiliza comúnmente al impartir su clase?

PROYECTOR

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	1	100
NO	0	0
TOTAL	1	100%

Tabla 30 Pregunta 7.1
Autora: Arias Johselyn

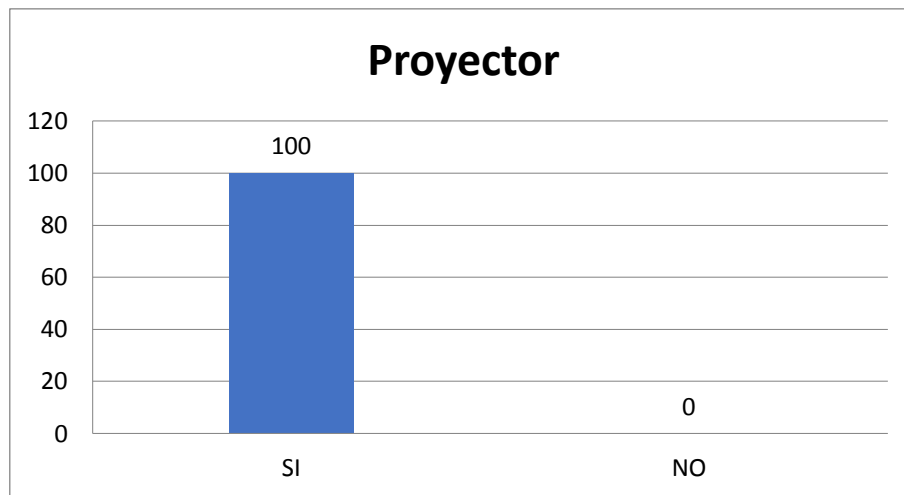


Ilustración 26 Pregunta 7.1 docentes
Fuente: Encuesta aplicada a docentes
Autora: Arias Johselyn

Interpretación

De los datos obtenidos se muestra que existe un gran uso del proyector por parte del docente, por lo que se sugiere al docente que conozca y se actualice en nuevas herramientas didácticas logrando así brindar clases activas y motivadoras para sus estudiantes.

- ¿Qué herramientas didácticas utiliza comúnmente al impartir su clase?

VIDEOCONFERENCIA

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	0	0
NO	1	100
TOTAL	1	100%

Tabla 31 Pregunta 7.2
 Autora: Arias Johselyn



Ilustración 27 Pregunta 7.2 docentes
 Fuente: Encuesta aplicada a docentes
 Autora: Arias Johselyn

Interpretación

Los datos encontrados señalan que no existe el uso de videoconferencias por parte del docente al momento de impartir su clase, por lo que se puede inferir que los docentes no incorporan las tecnologías de información y comunicación en el proceso de enseñanza aprendizaje.

- **¿Qué herramientas didácticas utiliza comúnmente al impartir su clase?**

PIZARRA

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	0	0
NO	1	100
TOTAL	1	100%

Tabla 32 Pregunta 7.3
 Autora: Arias Johselyn

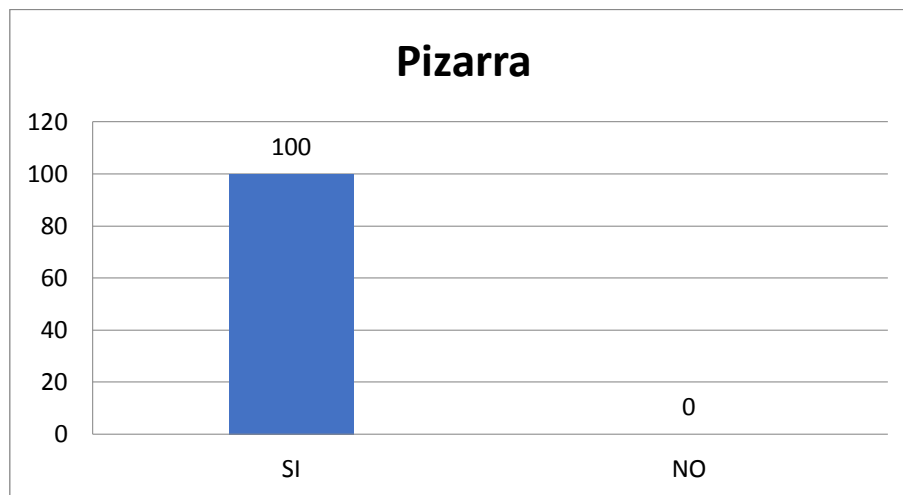


Ilustración 28 Pregunta 7.3
 Fuente: Encuesta aplicada a docentes
 Autora: Arias Johselyn

Interpretación

De los datos obtenidos se demuestra que los docentes utilizan siempre la pizarra como herramienta didáctica, por lo que se sugiere al docente incorporar nuevas herramientas didácticas en sus clases para captar mejor el interés de los estudiantes, ya que existe una diversidad de medios tecnológicos y recursos para apoyar la enseñanza en las aulas

- **¿Qué herramientas didácticas utiliza comúnmente al impartir su clase?**

TELEVISIÓN

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	0	0
NO	1	100
TOTAL	1	100%

Tabla 33 Pregunta 7.4
Autora: Arias Johselyn

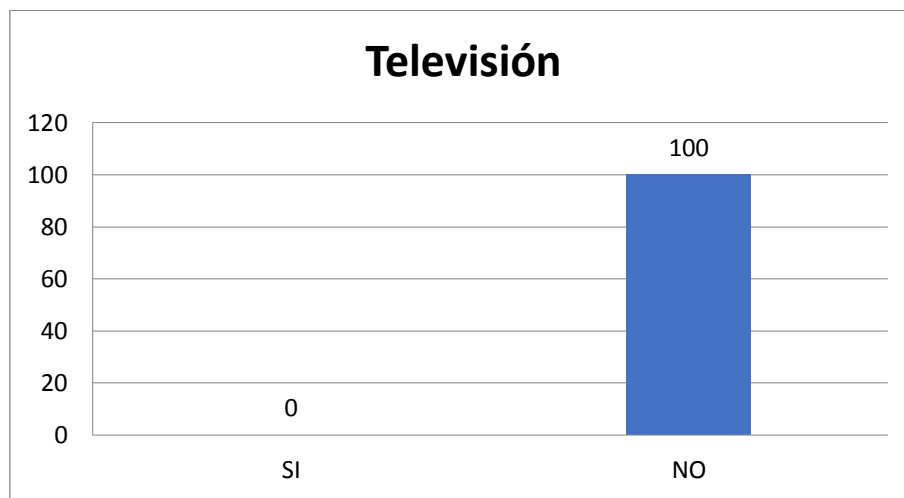


Ilustración 29 Pregunta 7.4 docentes
Fuente: Encuesta aplicada a docentes
Autora: Arias Johselyn

Interpretación

Se demuestra que la totalidad de los docentes no utiliza la televisión como medio de aprendizaje en la asignatura de Contabilidad, por lo tanto se sugiere al docente utilizar nuevas herramientas didácticas en las aulas, ya que la televisión es una herramienta que contribuye al desarrollo de la capacidad de escuchar, observar y relacionar conocimientos, siendo un buen complemento para una clase.

8. ¿Qué dificultades cree usted se presentan o se han presentado en el proceso de formación en cuanto a la utilización de Entornos virtuales de aprendizaje?

FALTA DE LABORATORIOS

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	1	100
NO	0	0
TOTAL	1	100%

Tabla 34 Pregunta 8.1
 Autora: Arias Johselyn

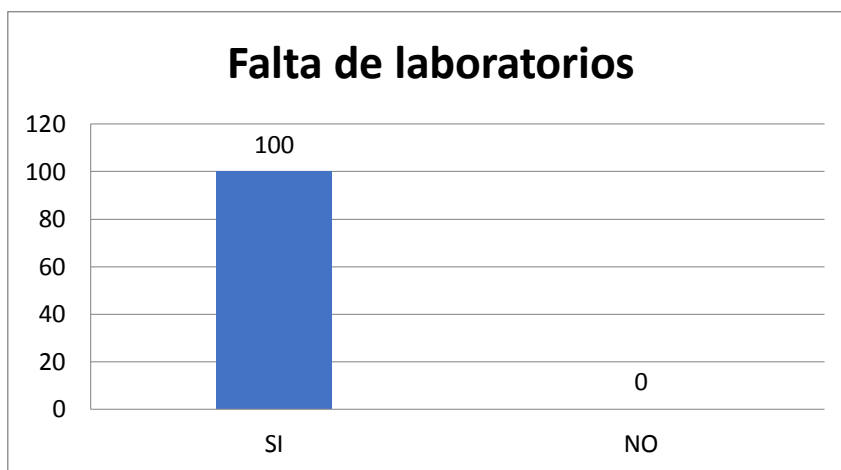


Ilustración 30 Pregunta 8.1 docentes
 Fuente: Encuesta aplicada a docentes
 Autora: Arias Johselyn

Interpretación

La mayor parte de los encuestados señalan que existe un bajo conocimiento sobre los entornos virtuales de aprendizaje por la falta de laboratorios, por lo tanto se sugiere a las autoridades de la institución gestionar la implementación de laboratorios necesarios para que los docentes y estudiantes tengan conocimientos básicos sobre las tecnologías de información y comunicación obteniendo así formadores capaces y de calidad.

- **¿Qué dificultades cree usted se presentan o se han presentado en el proceso de formación en cuanto a la utilización de Entornos virtuales de aprendizaje?**

POCA TECNOLOGÍA

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	1	100
NO	0	0
TOTAL	1	100%

Tabla 35 Pregunta 8.2
 Autora: Arias Johselyn

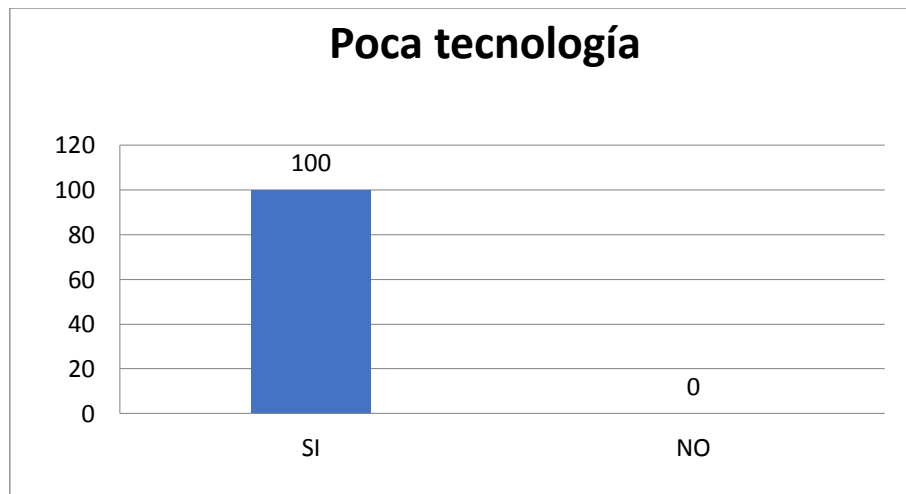


Ilustración 31 Pregunta 8.2
 Fuente: Encuesta aplicada a docentes
 Autora: Arias Johselyn

Interpretación

La mayoría de los encuestados señalan que una de las dificultades por las que existe un bajo conocimiento sobre entornos virtuales se debe a la poca tecnología que existe en la institución, por lo tanto se deduce que la falta de estos provocará que los docentes tengan un retroceso en adquirir nuevas herramientas de enseñanza-aprendizaje.

- **¿Qué dificultades cree usted se presentan o se han presentado en el proceso de formación en cuanto a la utilización de Entornos virtuales de aprendizaje?**

DESCONOCIMIENTO DE PROGRAMAS BÁSICOS

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	1	100
NO	0	0
TOTAL	1	100%

Tabla 36Pregunta 8.3
 Autora: Arias Johselyn



Ilustración 32 Pregunta 8.3 docentes
 Fuente: Encuesta aplicada a docentes
 Autora: Arias Johselyn

Interpretación

La totalidad de la población encuestada señala que existe un conocimiento bajo sobre el uso de los entornos virtuales de aprendizaje, por lo que se sugiere que existan capacitaciones o charlas sobre estos temas en la institución, ya que al no utilizarlas crea un gran retraso de conocimientos tecnológicos en los docentes y estudiantes.

- **¿Qué dificultades cree usted se presentan o se han presentado en el proceso de formación en cuanto a la utilización de Entornos virtuales de aprendizaje?**

FALTA DE CONOCIMIENTO DEL DOCENTE

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	1	100
NO	0	0
TOTAL	1	100%

Tabla 37 Pregunta 8.4 docentes
Fuente: Encuesta aplicada a docentes
Autora: Arias Johselyn

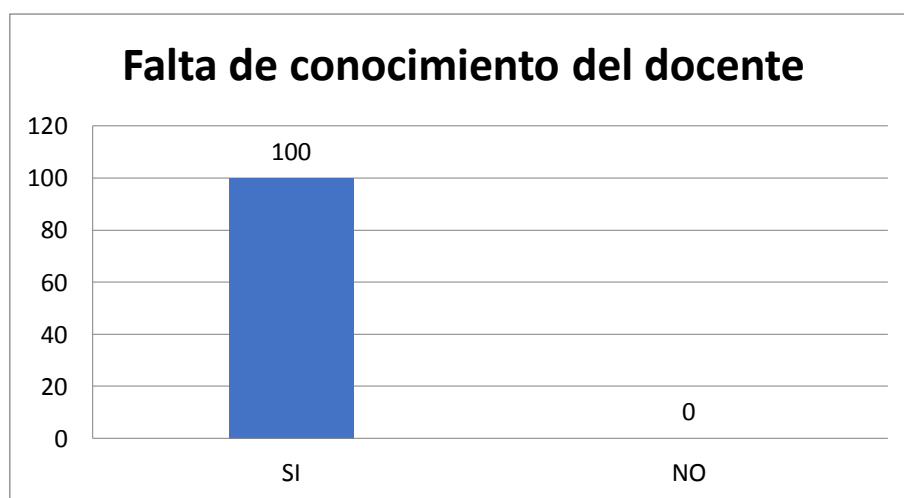


Ilustración 33 Pregunta 8.4 docentes
Fuente: Encuesta aplicada a docentes
Autora: Arias Johselyn

Interpretación

La mayor parte de los encuestados señalan que no existe el conocimiento por parte del docente sobre los entornos virtuales de aprendizaje, por lo que genera que en la institución exista la perdida de una herramienta de exploración en donde al profesor y al estudiante se les cerrara las puertas de una fuente inagotable de información y recursos.

9. ¿Cómo cree usted que apoyaría en el aprendizaje el uso de los entornos virtuales?

MEJORAMIENTO DE LA ATENCIÓN EN CLASES

VARIABLE	FRECUENCIA		PORCENTAJE
SI	1		100
NO	0		0
TOTAL	1		100%

Tabla 38 Pregunta 9.1 docentes
Autora: Arias Johselyn

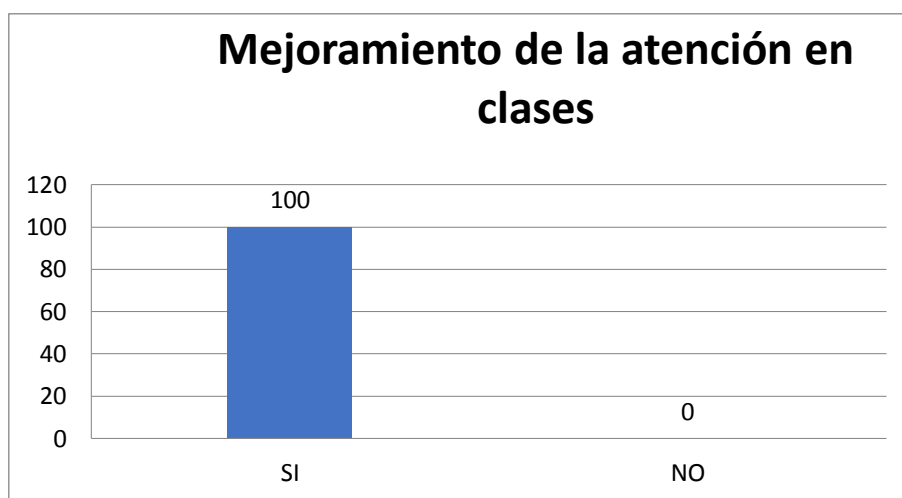


Ilustración 34 Pregunta 9.1
Fuente: Encuesta aplicada a docentes
Autora: Arias Johselyn

Interpretación

La totalidad de los encuestados señalan que el uso de los entornos virtuales ayudaría al mejoramiento de atención en clase, por lo que se puede inferir que esta herramienta puede ser utilizada tanto dentro y fuera de la clase obteniendo así que el estudiante y el docente tomen el control de su tiempo y sus recursos.

- **¿Cómo cree usted que apoyaría en el aprendizaje el uso de los entornos virtuales?**

OBTENCIÓN DE INFORMACIÓN ACTUALIZADA

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	1	100
NO	0	0
TOTAL	1	100%

Tabla 39 Pregunta 9.2 docentes
Fuente: Encuesta aplicada a docentes
Autora: Arias Johselyn

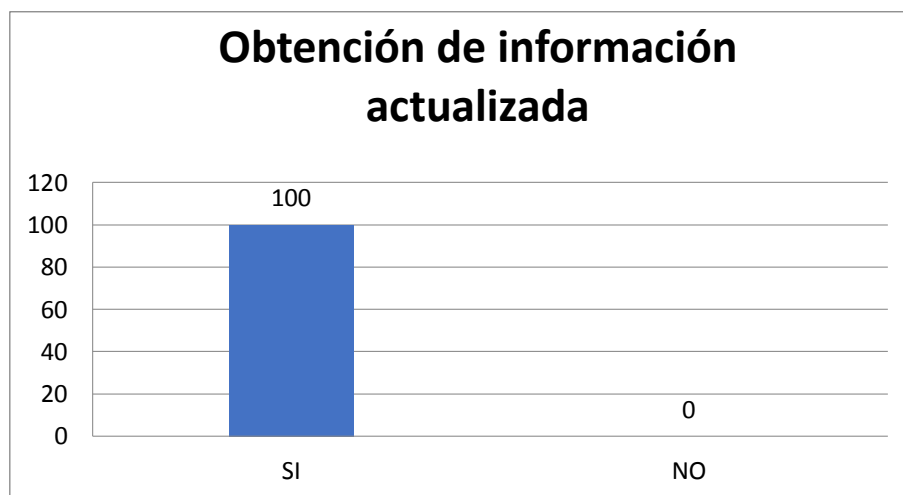


Ilustración 35 Pregunta 9.2
Fuente: Encuesta aplicada a docentes
Autora: Arias Johselyn

Interpretación

La totalidad de los encuestados señalan que la utilización de los entornos virtuales de aprendizaje ayudaría a la obtención de información actualizada en la asignatura, por lo que se deduce que el uso de estas nuevas tecnologías brindara la oportunidad a los estudiantes de obtener nuevos temas de discusión.

- **¿Cómo cree usted que apoyaría en el aprendizaje el uso de los entornos virtuales?**

MEJORAMIENTO DEL RENDIMIENTO ACADÉMICO

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	1	100
NO	0	0
TOTAL	1	100%

Tabla 40 Pregunta 9.3
Fuente: Encuesta aplicada a docentes
Autora: Arias Johselyn

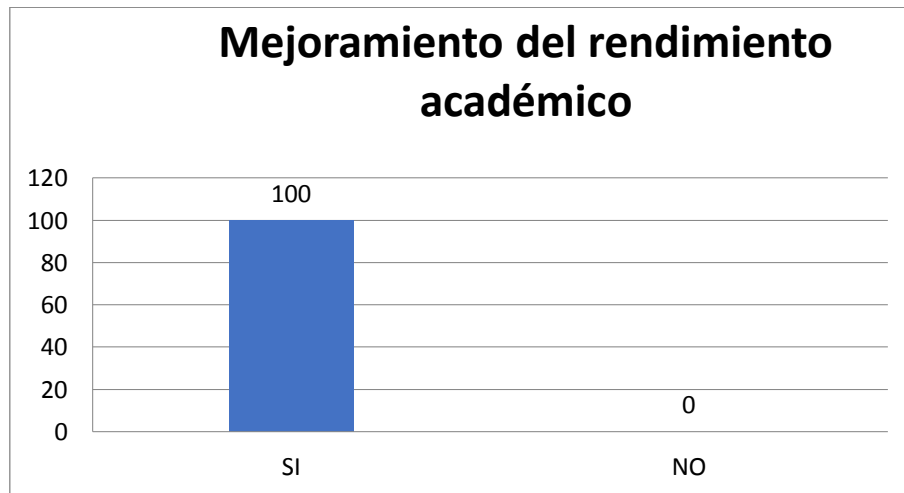


Ilustración 36 Pregunta 9.3 docentes
Fuente: Encuesta aplicada a docentes
Autora: Arias Johselyn

Interpretación

La totalidad de los encuestados señalan que los entornos virtuales de aprendizaje mejorarían el rendimiento académico de los estudiantes, por lo que se sugiere a los docentes incorporar estas nuevas tecnologías en las

aulas en donde los docentes y estudiantes podrían unir lasos de confianza y respeto.

- **¿Cómo cree usted que apoyaría en el aprendizaje el uso de los entornos virtuales?**

REFUERZO DE CONOCIMIENTOS BÁSICOS

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	1	100
NO	0	0
TOTAL	1	100%

Tabla 41 Pregunta 9.4
Fuente: Encuesta aplicada a docentes
Autora: Arias Johselyn

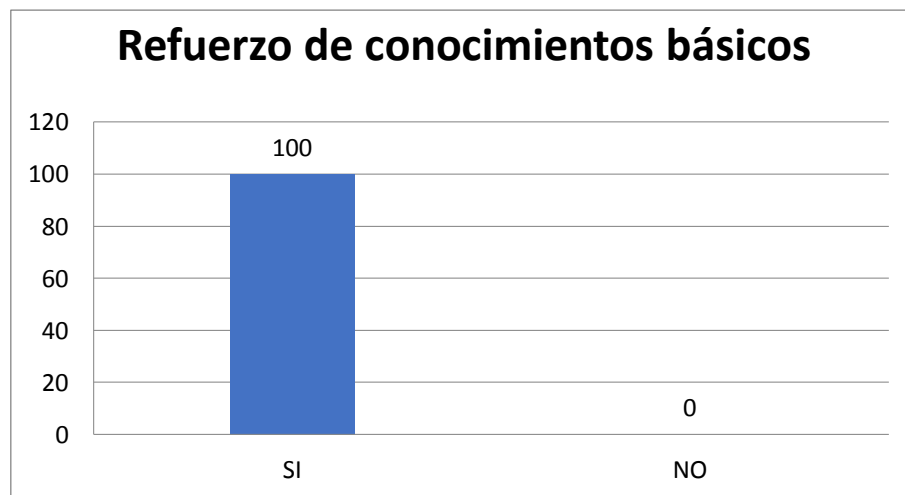


Ilustración 37 Pregunta 9.4 docentes
Fuente: Encuesta aplicada a docentes
Autora: Arias Johselyn

INTERPRETACIÓN

La totalidad de los docentes expresan que el uso de entornos virtuales de aprendizaje ayudaría a reforzar conceptos básicos acerca de la asignatura, por lo que se deduce que estas nuevas tecnologías tienen la función de desarrollar, administrar y controlar de manera eficiente y flexible los

contenidos, en donde los profesores y estudiantes logran realizar actividades que conllevan al aprendizaje.

10. ¿Cuál de las siguientes opciones le gustaría que se elabore para aprender a utilizar los Entornos virtuales de aprendizaje?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MANUAL	0	0
GUIA	1	100
SITIO WEB	0	0
BLOG	0	0
TOTAL	1	100%

Tabla 42 Pregunta 10 docentes
Fuente: Encuesta aplicada a docentes
Autora: Arias Johselyn

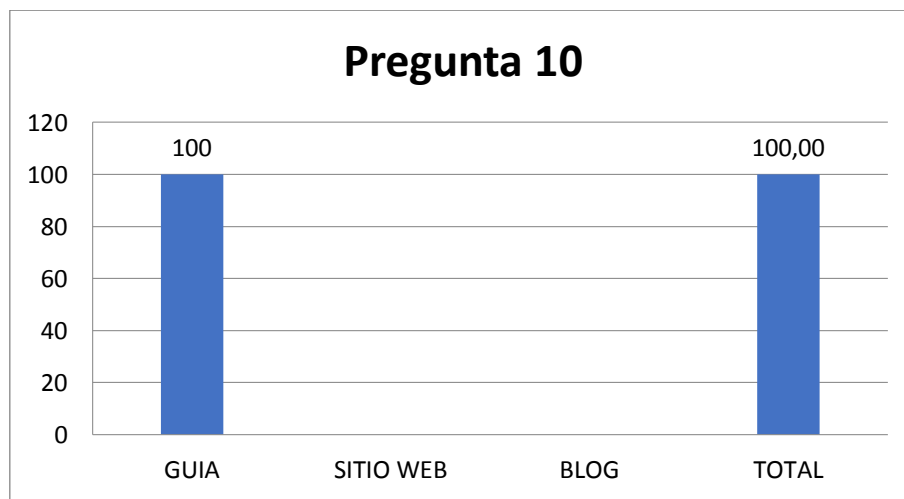


Ilustración 38 Pregunta 10 docentes
Fuente: Encuesta aplicada a docentes
Autora: Arias Johselyn

INTERPRETACIÓN

La totalidad de los encuestados señalan que se requiere la elaboración de una guía interactiva que ayude a comprender y a mejorar los conocimientos sobre los entornos virtuales de aprendizaje, puesto que esta herramienta

permitirá al docente impartir mejor sus clases y a obtener nuevos conocimientos, habilidades y experiencias.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

Los docentes y estudiantes del bachillerato técnico nunca han utilizado los entornos virtuales de aprendizaje, así como también tienen un conocimiento bajo sobre lo que son y su importancia, lo cual provoca un retraso en docentes y estudiantes ya que poseen conocimientos ambiguos y sin innovación tecnológica en el aprendizaje.

Existe una variedad de plataformas en las que se puede trabajar con los estudiantes como Claroline, Docebo, Moodle, Schoology entre otras. Se concluye la realización de un entorno virtual en Schoology, ya que es una de las mejores plataformas para que docentes y estudiantes puedan conocer nuevas metodologías de enseñanza-aprendizaje.

A los docentes les gustaría incorporar en la asignatura de Contabilidad los Entornos virtuales de aprendizaje como una herramienta didáctica; permitiendo dinamizar el aprendizaje y obtener nuevos resultados en los estudiantes.

Los docentes y estudiantes señalan que es de mucha importancia la creación de una guía didáctica interactiva que refleje el correcto uso de los entornos virtuales de aprendizaje en la asignatura de Contabilidad.

5.2 Recomendaciones

Se propone a las autoridades de la Unidad Educativa Jacinto Collahuazo del cantón Otavalo realizar charlas o capacitaciones sobre el uso de entornos virtuales de aprendizaje, con el fin de fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en la institución.

Se recomienda a los docentes de la Unidad Educativa Jacinto Collahuazo utilizar el entorno virtual Schoology, puesto que es una herramienta que integra varias posibilidades para impartir una clase, inclusive tiene la posibilidad de incluir recursos propios y externos alojados en otras plataformas.

Se recomienda a los docentes de la Unidad Educativa Jacinto Collahuazo que incorporen los entornos virtuales de aprendizaje en sus clases como una nueva herramienta tecnológica permitiendo así dinamizar el aprendizaje y obtener nuevos resultados en los estudiantes.

Se recomienda a la investigadora diseñar una guía interactiva sobre el entorno virtual de aprendizaje Schoology como una herramienta de apoyo en la labor docente mejorando la interacción entre estudiantes, generando la participación activa dentro y fuera del aula.

5.3 Interrogantes

¿Qué herramientas didácticas utilizan los docentes para impartir sus clases en la asignatura de Contabilidad?

Se pudo verificar que los docentes de la institución utilizan comúnmente la pizarra y el proyector como herramientas didácticas para impartir sus clases en la asignatura de Contabilidad, nunca han utilizado los entornos virtuales de aprendizaje como una herramienta didáctica reformadora.

¿Cuál es el entorno virtual de aprendizaje adecuado para utilizarlo como una herramienta didáctica en la asignatura de Contabilidad para el bachillerato Técnico de Unidad Educativa Jacinto Collahuazo?

Se ha escogido al entorno virtual Schoology por ser una de las mejores herramientas, sencilla, de fácil uso y aplicación, teniendo en cuenta que su uso no limita la interacción estrictamente en el aula.

¿Cómo contribuirá la propuesta alternativa de entornos virtuales en el aprendizaje de la asignatura de Contabilidad?

La creación de la propuesta alternativa de entornos virtuales contribuirá a fortalecer los conocimientos en la asignatura de Contabilidad, así como contribuirá a brindar a los docentes una nueva herramienta que los guiará al éxito con nuevas metodologías de trabajo.

¿A través de qué herramienta se difundirá la propuesta como una herramienta didáctica en la asignatura de Contabilidad en el bachillerato técnico?

La propuesta se difundirá a través de una guía interactiva que reflejará con exactitud lo que son los EVA (Entornos virtuales de aprendizaje), su importancia y como trabajar con entornos virtuales de aprendizaje, esta guía servirá como un medio de incentivo para que los docentes y estudiantes continúen trabajando con este tipo de herramientas didácticas.

CAPÍTULO VI

6. PROPUESTA ALTERNATIVA

6.1 TÍTULO DE LA PROPUESTA

“GUÍA INTERACTIVA DE SCHOOLGY EN LA MODALIDAD B-LEARNING COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN LA ASIGNATURA DE CONTABILIDAD DEL BACHILLERATO TÉCNICO DE LA UNIDAD EDUCATIVA JACINTO COLLAHUAZO DEL CANTÓN OTAVALO PERÍODO 2014-2015”

6.2. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA

Las nuevas herramientas tecnológicas han crecido notablemente abarcando un punto clave en la educación, es con este fin que los docentes han visto la importancia de transformar e instaurar nuevas herramientas pedagógicas satisfaciendo así las necesidades de los estudiantes y de la sociedad.

Es con este fin que el entorno virtual Schoology brinda un sin número de recursos dirigidos a los diferentes usuarios, es decir a estudiantes y a docentes. Mediante este entorno tienen la posibilidad de mejorar los conocimientos y el aprendizaje, es así que la creación de una guía interactiva de un entorno virtual de Schoology fue factible ya que apareció como una propuesta para señalar las diferentes aplicaciones de la misma e incentivar a los estudiantes y docentes a la utilización de entornos virtuales.

El fin principal es de colaborar con nuevos conocimientos en el ámbito educativo mejorando así el proceso de enseñanza-aprendizaje en las aulas, en donde se tomó como beneficiarios directos a 118 estudiantes y a un docente quien imparte la asignatura de Contabilidad en la institución.

La elaboración de la propuesta fue factible ya que se contó con toda la predisposición y colaboración de los docentes y estudiantes de la Unidad Educativa Jacinto Collahuazo, de igual manera se contó con todos los recursos económicos que se necesitaban para la investigación, teniendo también la predisposición, el tiempo y los conocimientos necesarios de la investigadora.

6.3. Fundamentación de la propuesta

6.3.1. Fundamentación Tecnológica

6.3.1.1. Teoría del Conectivismo

La teoría conectivista contribuyó a la investigación puesto que su principal objeto de estudio se centra en el nuevo aprendizaje con tecnologías en donde señala que el aprendizaje es un proceso que ocurre al interior de ambientes difusos.

Esta teoría señala que no existe una determinación de cómo se adquieren diferentes conocimientos ya que la tecnología es un tema muy complejo y confuso, pero es un hecho que el uso de las nuevas tecnologías de información y comunicación colaboran adquirir nuevos conocimientos.

La teoría del Conectivismo fue significativa en la investigación ya que contribuyó con diferentes conocimientos tecnológicos en la utilización de los Entornos Virtuales de Aprendizaje y fue un gran apoyo para que docentes y estudiantes estén a la vanguardia con los diferentes avances tecnológicos que se presentan continuamente en la educación.

“El Conectivismo es la integración de principios explorados por las teorías de caos, redes, complejidad y auto-organización. El aprendizaje es un proceso que ocurre al interior de ambientes difusos de elementos centrales cambiantes que no están por completo bajo control del individuo.”(Siemens, 2009, pág. 55)

6.3.2. Fundamentación pedagógica

6.3.2.1. Pedagogía social

Esta teoría contribuyó a la investigación puesto que su principal eje de estudio es la “Educación para vivir en sociedad”, en donde el desarrollo de los diferentes valores permite que el hombre o individuo se integre a la sociedad.

La pedagogía social señala que el principal objeto del educador es de educar en valores tanto como en tolerancia y respeto, así como convertirse en un guía inquebrantable que sepa encaminar a sus estudiantes.

La pedagogía social fue significativa para la presente investigación ya que condujo a los docentes a obtener una nueva disciplina pedagógica en donde los bajos conocimientos y destrezas en estudiantes y docentes certificó un evento de innovación social educativa, en donde apareció una equidad social, educando de esta manera a los diferentes estudiantes no solo en la

asignatura de Contabilidad, es decir no solo en teoría y práctica, también educando a los estudiantes en valores éticos y morales.

Esta teoría también aportó a fomentar en estudiantes el trabajo colaborativo y cooperativo entre ellos, quitando así el trabajo competitivo y muchas veces fallado en las aulas.

6.3.3. Fundamentación Psicológica

6.3.3.1. Teoría Cognoscitiva o Cognitiva

La teoría cognitiva contribuyó a la investigación puesto que su principal objeto de estudio se refiere al “aprendizaje” en donde señala que por medio de procesos cognitivos efectivos, el aprendizaje resulta más fácil.

La teoría cognitiva señala que el principal objetivo del educador es de crear o transformar las estructuras mentales del estudiante para implantar en ellos los conocimientos que se requiera impartir, construyendo procesos mentales que ayuden a captar con mayor facilidad los temas impartidos en clase.

Esta teoría apoyo a estudiar el sistema cognitivo como: la curiosidad, la atención, la memoria, la comprensión y las diferentes habilidades motrices, pretendiendo de esta manera conocer cómo conseguir un aprendizaje efectivo en el estudiante.

Esta teoría señala que se debería evaluar procesos y no solo resultados, es decir no solo evaluar conocimientos que el estudiante sabe, sino también evaluar conocimientos que el estudiante no posee, siendo este un principal apoyo para construir el conocimiento a impartir en el aula.

La siguiente teoría fue importante para la investigación ya que aportó a revelar y exhibir nuevas formas y maneras de aprendizaje en la asignatura de Contabilidad en donde los estudiantes se sintieron identificados en la manera en la que se propuso impartir conocimientos.

“La Teoría Cognitiva del Aprendizaje determina que los diferentes procesos del aprendizaje pueden ser explicados, en primer lugar, por medio del análisis de los procesos mentales. Presupone que, por medio de procesos cognitivos efectivos, el aprendizaje resulta más fácil y la nueva información puede ser almacenada en la memoria por mucho tiempo, por el contrario, los procesos cognitivos ineficaces producen dificultades en el aprendizaje que pueden ser observadas a lo largo de la vida de un individuo.”(Sincero, 2011, pág. 52)

6.3.4. Entornos virtuales de aprendizaje

Los entornos virtuales de aprendizaje se asemejan por ofrecer una nueva vía a la educación, ocasionando un aprendizaje demostrativo y el apareamiento del trabajo en grupo, manifestando así estudiantes activos en las aulas y fuera de ellas; ofreciendo de esta manera nuevos roles y metodologías de enseñanza-aprendizaje.

La aplicación y utilización de los entornos virtuales de aprendizaje se fundamentó en la necesidad de la actualización de conocimientos que necesitan los docentes en nuevas herramientas didácticas en las aulas con el único propósito de enseñar con calidad.

Los entornos virtuales de aprendizaje fueron utilizados por los estudiantes como una nueva herramienta con la que adquirieron conocimientos y mejoraron su rendimiento académico, ahorrando tiempo y espacio.

“Los entornos virtuales de aprendizaje son espacios organizados con el propósito de aprender, son dominios en línea que permiten la interacción sincrónica y asincrónica entre el profesorado y el alumnado, conteniendo recursos de aprendizaje que puedan utilizarse por los estudiantes en cualquier momento.”(Uriel, Tecnología Educativa, 2009, pág. 28)

6.3.4.1. Importancia de los entornos virtuales de aprendizaje (EVA)

La primordial importancia de los entornos virtuales de aprendizaje es que estas herramientas conocidas como EVA (Entornos virtuales de aprendizaje) contribuyen al progreso del ambiente de enseñanza y del aprendizaje, ya que no siempre se precisará de la presencia física del profesor y el estudiante al mismo tiempo.

La importancia de los entornos virtuales de aprendizaje es que brindan el ahorro de tiempo y espacio, facilitando también la oportunidad de comunicación en diferentes lapsos o periodos, es decir mediante los EVA (Entornos virtuales de aprendizaje) el estudiante puede auto educarse.

“La importancia de los ambientes virtuales han posibilitado la diversificación de los materiales didácticos que se emplean en el proceso de enseñanza - aprendizaje, la creación de nuevas alternativas de interacción con el conocimiento y entre las personas, lo que ha logrado generar, una mayor flexibilidad y apertura, en la dinámica educativa de los aprendices en el

aprendizaje en ambientes virtuales en la educación a distancia.”(Vega, 2011, pág. 60)

6.3.4.2. Entornos virtuales como una nueva herramienta didáctica

Hoy en día los EVA (Entornos virtuales de aprendizaje) son ya una herramienta didáctica para los docentes puesto que brindan más facilidad al estudiante y al docente, asegurándole al estudiante poder estudiar en cualquier momento que este lo requiera y que el docente pueda impartir sus clases sin necesidad de la presencia física con él.

Docentes han incorporado ya en sus aulas esta herramienta didáctica y agradecen la creación de este instrumento puesto que ahorra tiempo que es un recurso tan valioso e importante para los adultos con su trabajo y familia, los entornos virtuales no solo apoyan al aprendizaje en las diferentes asignaturas, sino también mejora capacidades como aprender una lengua extranjera o a optimizar conocimientos profesionales día a día, es por esto que las instituciones que trabajen con los entornos virtuales harán que los docentes laboren y demuestren mejor sus competencias al momento de impartir sus clases demostrando así ser profesionales competentes para la sociedad, logrando alcanzar la calidad exigida en la educación.

Se debe tomar en cuenta que la institución que adapte este tipo de metodología debe capacitar a sus docentes, para que logren alcanzar las metas propuestas en las diferentes asignaturas logrando así que estudiantes y docentes desarrollen las capacidades y competencias que se requieran.

6.3.5. Schoology

Schoology es una plataforma para trabajar gratis con la enseñanza, llana, cómoda y posible de utilizar, siendo una red social para docentes y estudiantes que conllevan diferentes o similares opiniones, recursos, entre otros.

Con la aplicación de Schoology se logran instituir grupos de estudiantes, materiales de evaluación, foros de debate, tablonos de noticias, subir diferentes tareas y recursos propios e inclusive poseer recursos residentes en otras plataformas externamente como Google Drive, Dropbox, Moodle.

6.3.5.1. Importancia de Schoology

La plataforma Schoology no solo es importante porque es fácil de usar y de implementar, sino también ya que es una nueva red social es decir un medio de comunicación totalmente útil en la actualidad.

La utilización de esta plataforma como entorno virtual de aprendizaje permite fortalecer las herramientas de comunicación en los estudiantes y docentes, colaboración entre los diferentes grupos de estudiantes y publicación mediante discusiones, blogs o foros.

Schoology es apreciada hoy en día como una herramienta didáctica en las instituciones educativas, plataforma virtual gratuita, fácil de administrar y personalizar para cualquier tipo de usuario, no requiere de ningún tipo de hardware para su implementación y se puede enlazar fácilmente con contenido de otras instituciones educativas que trabajen con este tipo de herramientas tecnológicas fortaleciendo así el proceso de enseñanza-aprendizaje.

6.4. Objetivo General

Contribuir con una guía interactiva de Schoology para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Contabilidad para el bachillerato técnico de la Unidad Educativa Jacinto Collahuazo del cantón Otavalo período 2014-2015”

6.4.1. Objetivos específicos

- Incorporar en la Unidad Educativa Jacinto Collahuazo el entorno virtual de aprendizaje de Schoology en la modalidad b-learning para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Contabilidad
- Exponer a docentes y estudiantes las ventajas que ofrece Schoology como entorno virtual de aprendizaje para la asignatura de Contabilidad mejorando así el interés para disponer nuevas herramientas didácticas en las aulas.
- Difundir la guía interactiva de Schoology para que docentes y estudiantes conozcan y utilicen esta nueva herramienta pedagógica, promoviendo así al aprendizaje interactivo y competitivo en las aulas.

6.5. Ubicación sectorial y física



Ilustración 39 Estudiantes de la U.E.J.C.

Fuente: Secretaria de la institución

Autora: Arias Johselyn

“UNIDAD EDUCATIVA JACINTO COLLAHUAZO”	
Provincia:	Imbabura
Cantón:	Otavalo
Ciudad:	Otavalo
Dirección:	Av. Atahualpa y Jacinto Collahuazo esquina.
Teléfono:	062921-623
Correo electrónico :	colcollahuazo@hotmail.com

Tabla 43 Ubicación sectorial

Fuente: Secretaria de la institución

Autora: Arias Johselyn

6.6. Desarrollo de la propuesta

"GUÍA INTERACTIVA DE SCHOOLGY EN LA MODALIDAD B-LEARNING COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN LA ASIGNATURA DE CONTABILIDAD DEL BACHILLERATO TÉCNICO DE LA UNIDAD EDUCATIVA JACINTO COLLAHUAZO DEL CANTÓN OTAVALO PERÍODO 2014-2015"



Arias Coronado Johselyn
Autora:

MSc. Basantes Andrea
Directora:

Esquema de la guía interactiva

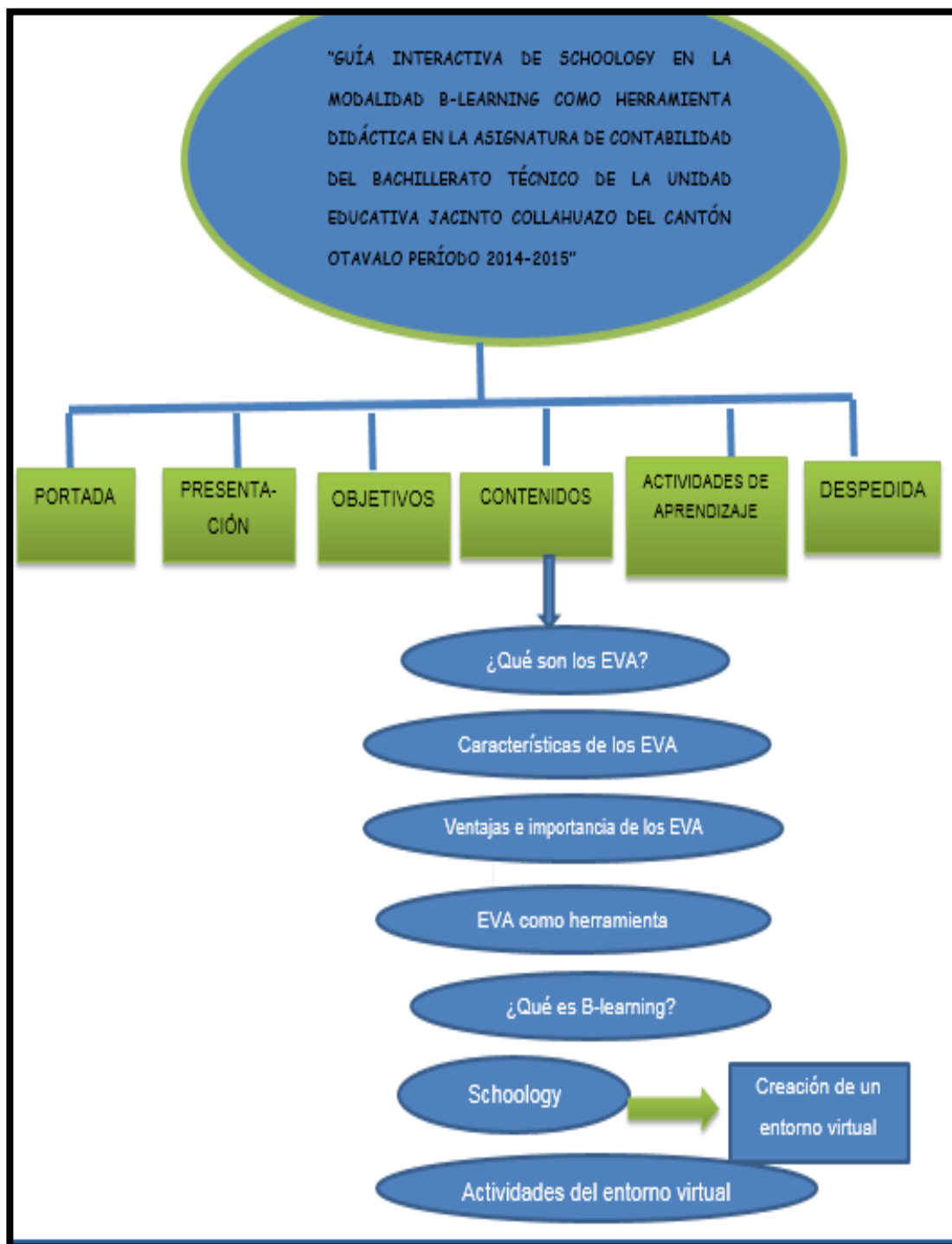


Ilustración 40 Esquema de la guía interactiva
Autora: Arias Johselyn

La guía interactiva se divide en tres unidades que abarcan la siguiente información:

La primera unidad refleja contenidos básicos y esenciales del tema, la segunda señala como se crea un entorno virtual en Schoology y por último se muestra los resultados obtenidos y alcanzados.

The image displays two screenshots of the Schoology website. The top screenshot shows the main landing page with the Schoology logo, navigation links (LEARN MORE, SCHOOL / DISTRICT, TESTIMONIALS, BLOG), and a header with 'ENTER CODE', 'SIGN UP', and 'LOGIN' buttons. The main content area features the headline 'Learn. Together.' and the text 'Schoology is the ultimate way to manage lessons, engage students, share content, and connect with other educators.' Below this is a 'SIGN UP Free!' button and a 'School / District' button. An illustration of four diverse people (two adults and two children) is shown to the right. The bottom screenshot shows a page titled 'Teach Better Today' with the text 'Schoology lets you manage your classroom, engage students, find resources, and connect to other teachers anytime, anywhere.' and a 'Get Started' button. The page also includes a navigation menu with links for 'why Schoology', 'Solutions', 'Markets', 'Support', 'About', 'Contact', 'Login', and 'sign up'.

UNIDAD I

"GUÍA INTERACTIVA"

La guía interactiva de Schoology se realizó en eXeLearning como una aplicación de apoyo para difundir el trabajo de investigación, puesto que eXeLearning es un recurso educativo concebido para brindar a los docentes una herramienta que permita crear y publicar contenidos web en el ámbito educativo.

EXeLearning es tan valioso y eficiente que contiene una serie de ventajas como:

- Sencillez de aprendizaje y utilización.
- Respeto a estándares, favoreciendo la adaptabilidad e intercambio de recursos educativos.
- (Open Source) Posibilidad de acceder al código fuente y modificarlo.
- Permite crear plantillas de estilo personalizados.

GUÍA INTERACTIVA DE SCHOOLGY

En la primera pantalla al iniciar la guía interactiva presenta la portada, con el tema y el nombre de la autora:



Ilustración 41 Portada de la Guía interactiva
Autora: Arias Johselyn

En la estructura de la guía, se realiza la presentación de la guía interactiva.



Ilustración 42 Presentación de la guía
Autora: Arias Johselyn

A continuación se muestra los objetivos de la guía interactiva, así como un video adjunto referente al tema.



Ilustración 43 Objetivo de la guía
Autora: Arias Johselyn

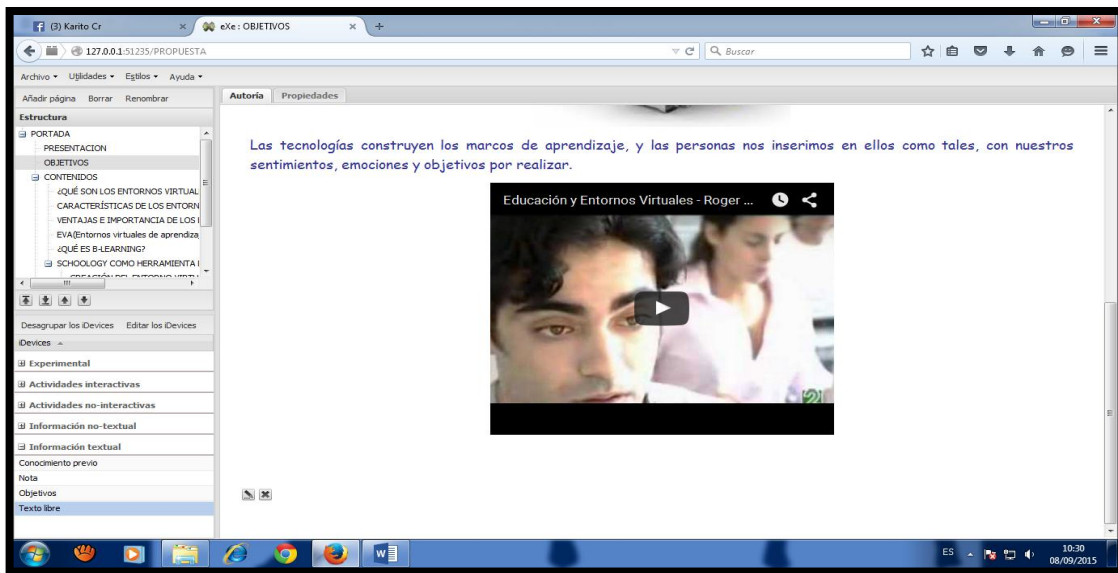


Ilustración 44 Adjunto video guía interactiva
Autora: Arias Johselyn

La siguiente ventana muestra los contenidos básicos de la guía a los que se registrá:

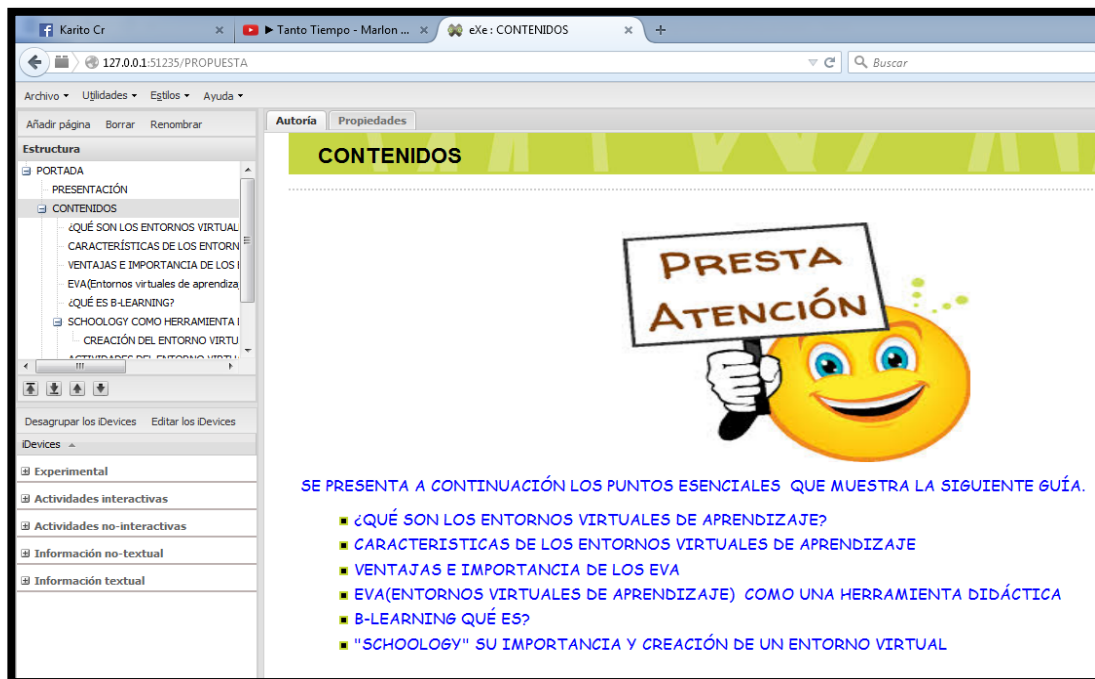


Ilustración 45 Contenidos de la guía
Autora: Arias Johselyn

Dentro de los contenidos se puede visualizar conceptos esenciales sobre ¿Qué son los Entornos virtuales de aprendizaje?



Ilustración 46 Entornos virtuales de aprendizaje
Autora: Arias Johselyn

Otro de los puntos que se abordan en la parte de contenidos son las características de los entornos virtuales de aprendizaje:

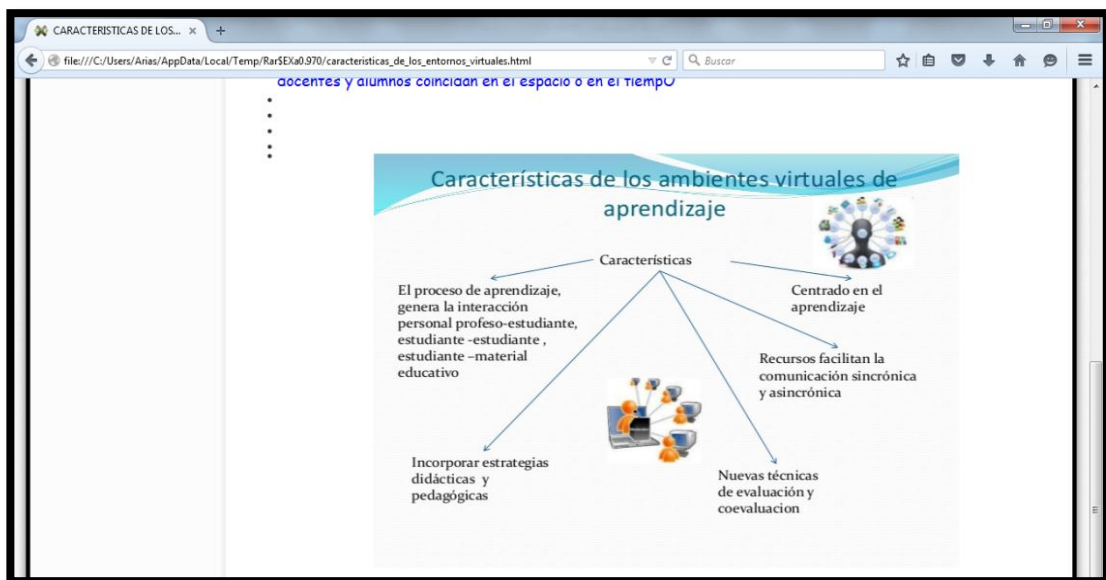


Ilustración 47 Características de los EVA
Autora: Arias Johselyn

A continuación se detalla las ventajas e importancia de los entornos virtuales de aprendizaje.

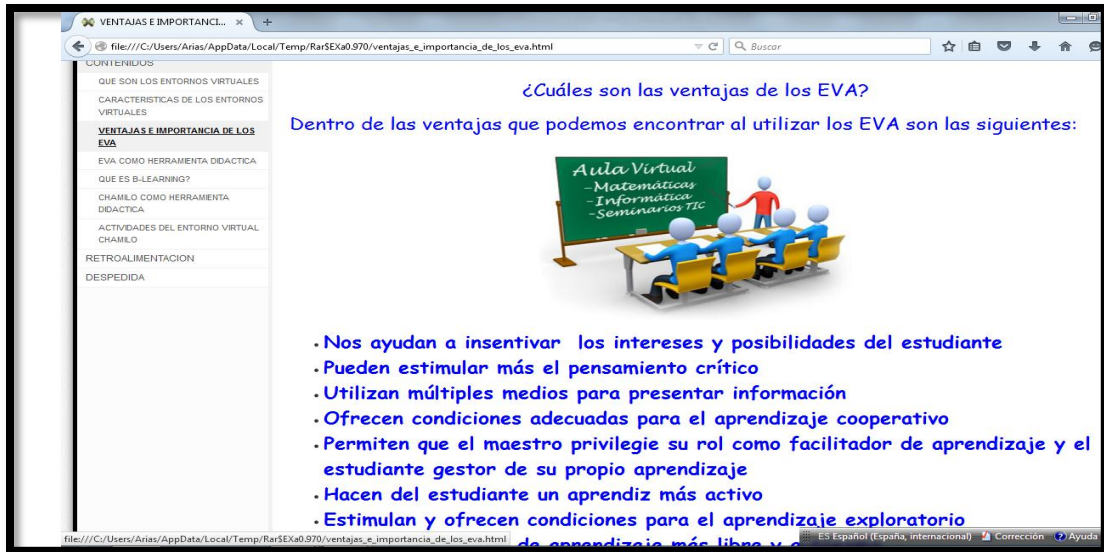


Ilustración 48 Ventajas de los EVA
 Autora: Arias Johselyn

Se visualiza conceptos necesarios y se incrustó un video referente al tema para mayor comprensión por el usuario.



Ilustración 49 Eva como herramienta didáctica

Autora: Arias Johselyn

Además se explica ¿Qué es B-Learning? y su relación con el tema.

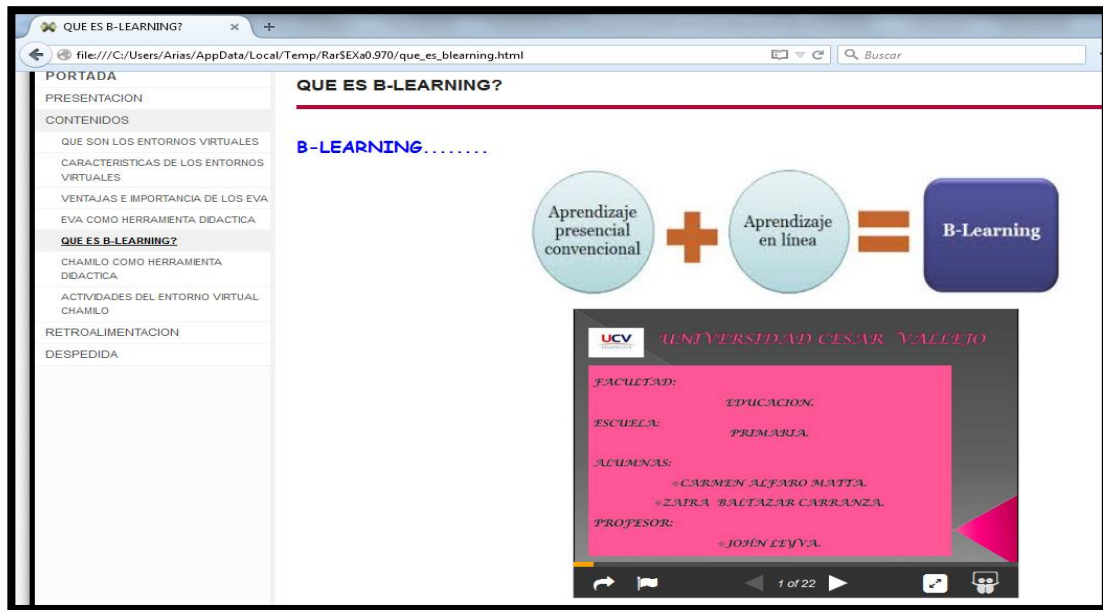


Ilustración 50 ¿Que es b-learning?

Autora: Arias Johselyn

Se presenta a Schoology como una aplicación para crear entornos virtuales de aprendizaje, aquí podrá ver detenidamente que tipo de aplicación es:



Ilustración 51 Schoology como herramienta didáctica

Autora: Arias Johselyn

La siguiente pantalla muestra a Schoology como una red social, así como las herramientas que ofrece esta plataforma.



Ilustración 52 actividades en Schoology
Autora: Arias Johselyn

Se muestra una pequeña introducción de por qué utilizar Schoology.



Ilustración 53 Por qué usar Schoology

Autora: Arias Johselyn

Se puede visualizar las actividades que se puede realizar en Schoology.



The screenshot shows the Schoology interface. On the left is a sidebar with a tree view of course content. The main area displays a slide with the following text:

ACTIVIDADES DEL ENTORNO VIRTUAL SCHOOLGY

DENTRO DE LAS ACTIVIDADES QUE SE PUEDE ENCONTRAR EN EL ENTORNO VIRTUAL SCHOOLGY PODEMOS DESTACAR:



- Importar o crear documentos (audio, video, imágenes) y publicarlos,
- Construir ejercicios, exámenes y autoevaluaciones,
- Elaborar o importar lecciones (SCORM y AICC)
- Permitir la entrega de trabajos virtuales,
- Describir los componentes del curso a través de secciones descripción,
- Comunicarse a través del foro.

Ilustración 54 Actividades de Schoology

Autora: Arias Johselyn

Con el fin de repasar los temas vistos en la guía se realiza la retroalimentación, aquí se verifica los conocimientos adquiridos por los docentes y estudiantes.



Ilustración 55 Retroalimentación
 Autora: Arias Johselyn

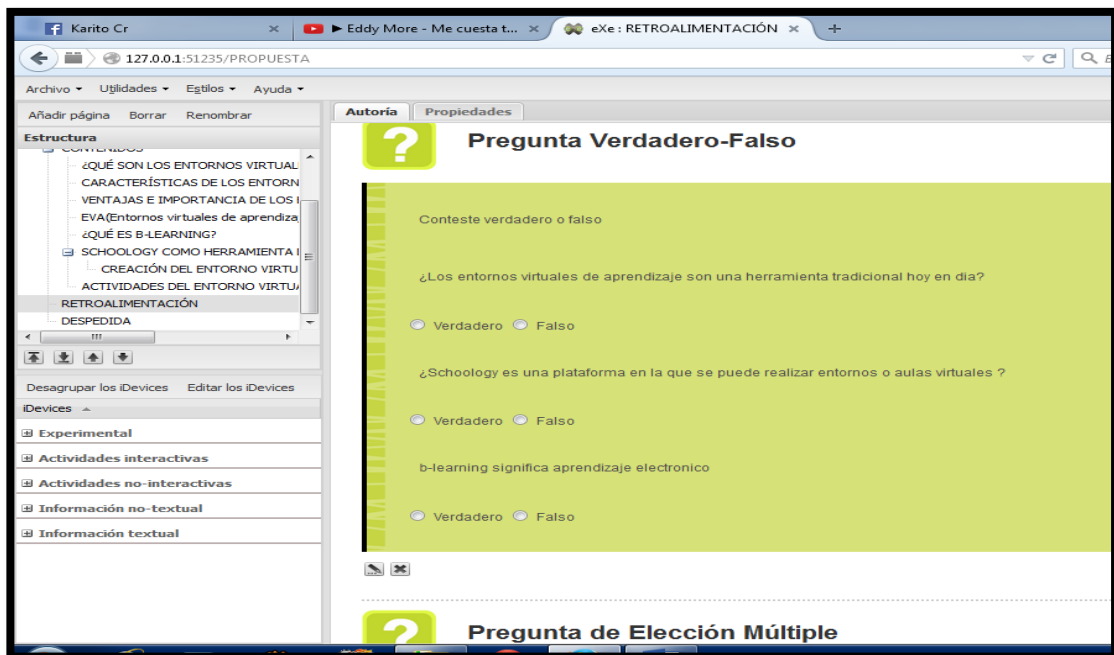


Ilustración 56 Ejercicios de retroalimentación
 Autora: Arias Johselyn


Por último se presenta la despedida en donde se agradece a los docentes y estudiantes por el interés puesto en el tema propuesto.

Archivo • Utilidades • Egitlos • Ayuda •


Añadir página • Borrar • Renombrar

Autoría Propiedades

DESPEDIDA



Un profundo agradecimiento a docentes y estudiantes que hicieron posible esta guía, con su gran apoyo se espera que los docentes utilicen esta guía para crear nuevos entornos virtuales de aprendizaje en sus diferentes asignaturas insentivando así el interés de los estudiantes y mejorando contantemente el ambito educativo.



Desagrupar los Devices • Editar los Devices

Devices

- Experimental
- Actividades interactivas
- Actividades no-interactivas
- Información no-textual
- Información textual

Ilustración 57 Despedida
Autora: Arias Johselyn

UNIDAD II

"CREACIÓN DE UN DE ENTORNO VIRTUAL EN SCHOOLGY"



AUTORA: ARIAS JOHSELYN

TUTORA: MSc. BASANTES ANDRADE ANDREA V.

1. Registro

Para comenzar a utilizar la plataforma ingrese al siguiente URL <https://www.shoology.com>

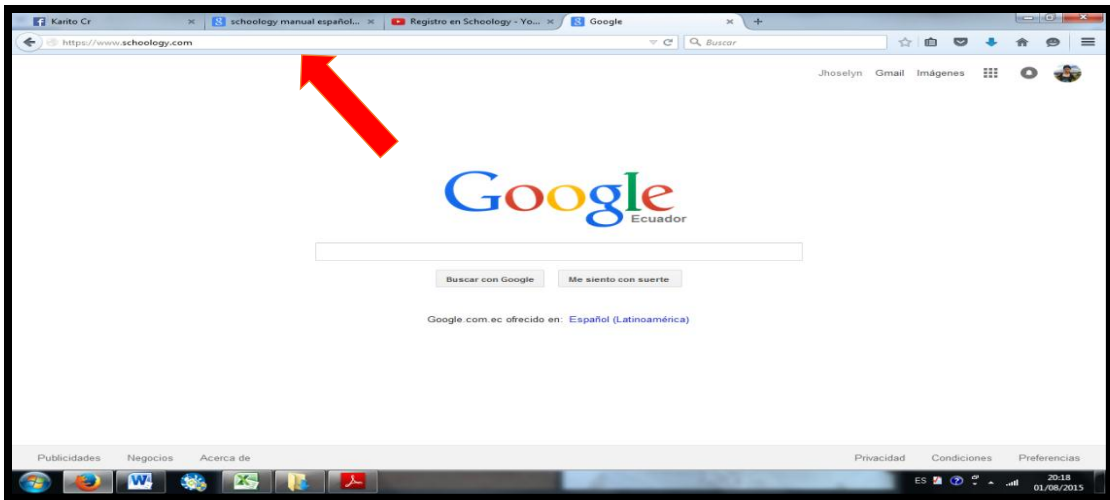


Ilustración 58 Registro en Schoology
Autora: Arias Johselyn

Aparecerá la siguiente pantalla señalando la bienvenida a Schoology.

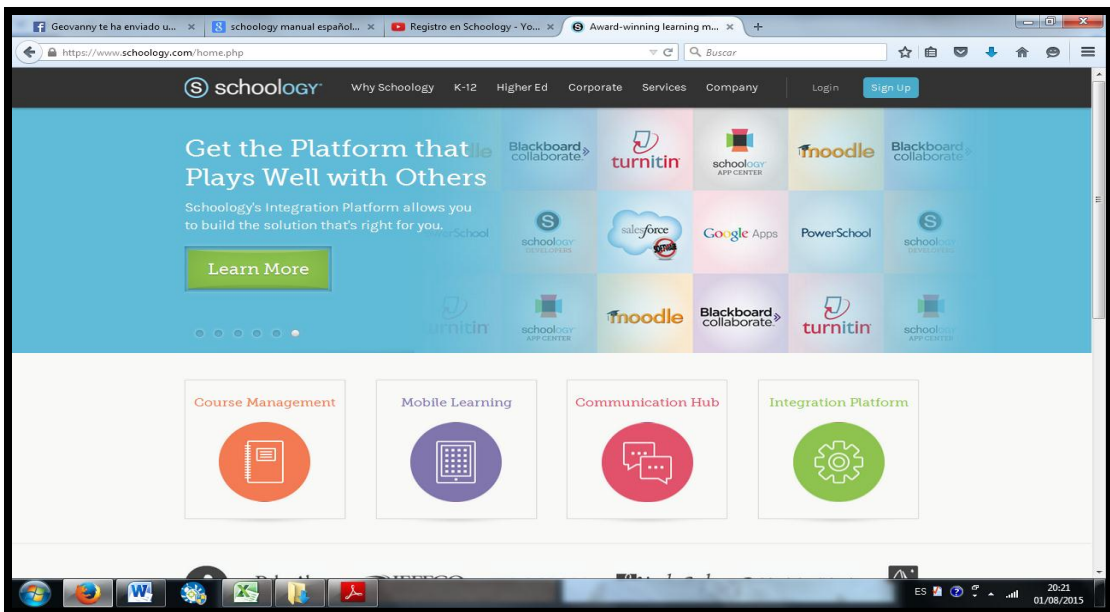


Ilustración 59 Ingreso a schoology
Autora: Arias Johselyn

A continuación, regístrese en la plataforma en la parte señalada **Sign Up**, aquí pedirá inscribirse como docente instructor o como estudiante.

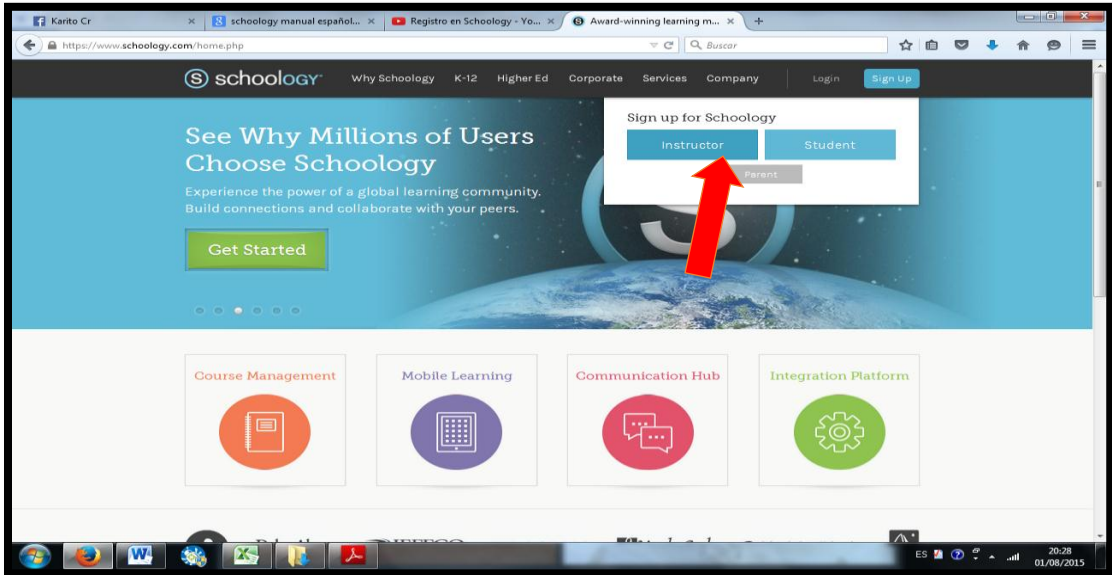
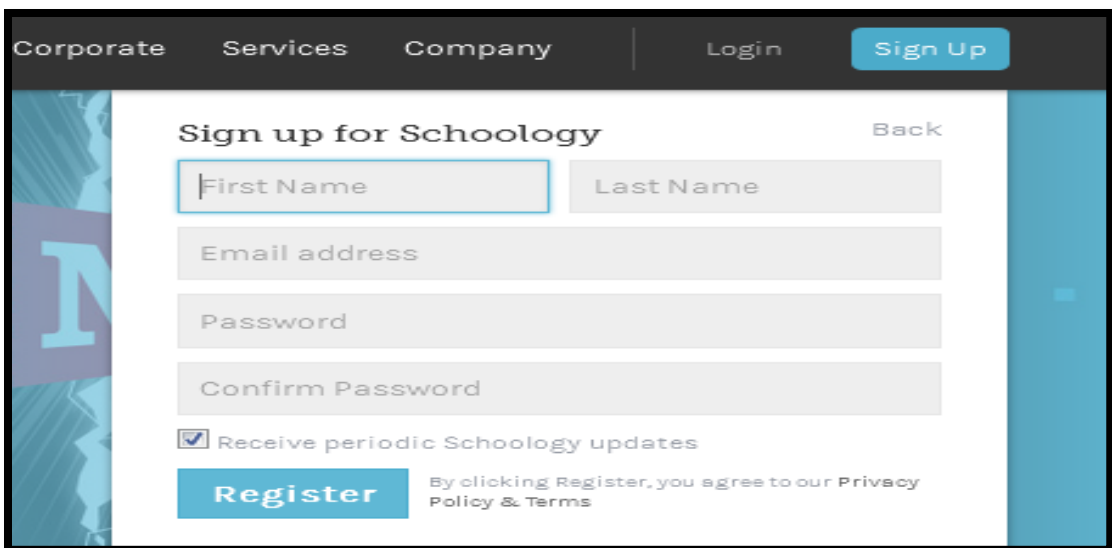


Ilustración 60 Registro Schoology
Autora: Arias Johselyn

En este caso se realizará el registro como instructor, complete los datos solicitados registrándose con sus nombres y una contraseña, al finalizar



haga clic en **REGISTER**.

Ilustración 61 Ingreso a Schoology
Autora: Arias Johselyn

Una vez registrado se muestra la siguiente pantalla. En la parte inferior derecha se podrá cambiar el idioma de la plataforma simplemente seleccionando el idioma y haciendo clic.

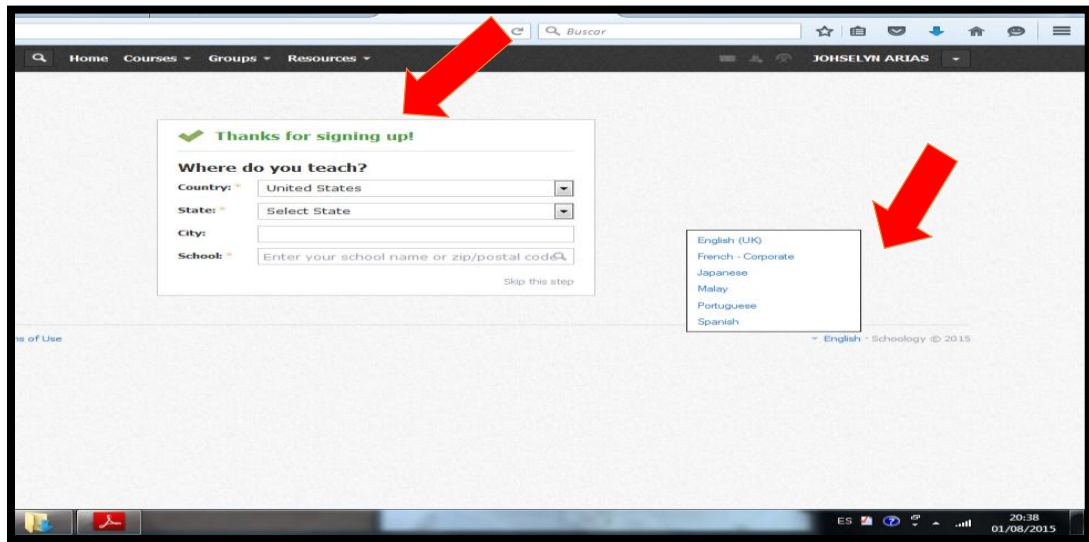
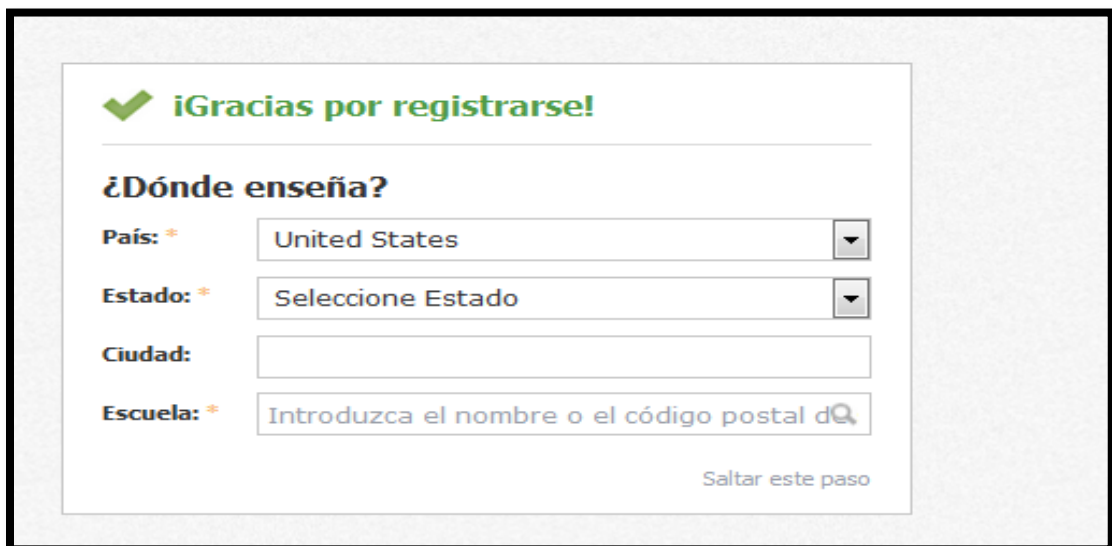


Ilustración 62 Cambio de idioma
Autora: Arias Johselyn

Una vez configurada aparece la siguiente pantalla agradeciendo el registro y preguntando al docente datos de donde enseña y en qué ciudad e institución,



complete los datos requeridos

Ilustración 63 Datos de la institución registro
Autora: Arias Johselyn

Se refleja la siguiente pantalla señalando la bienvenida, en donde aparece la opción de dar un tour por la plataforma.

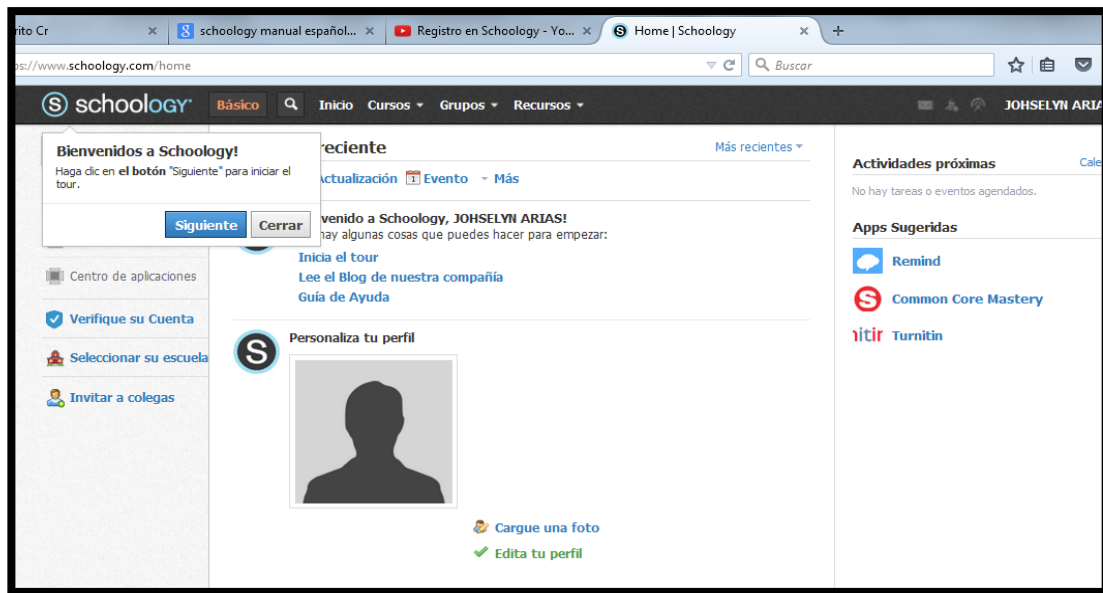


Ilustración 64 Bienvenida a la plataforma
Autora: Arias Johselyn

Haciendo clic en el nombre del usuario en la parte derecha el docente puede personalizar su perfil.

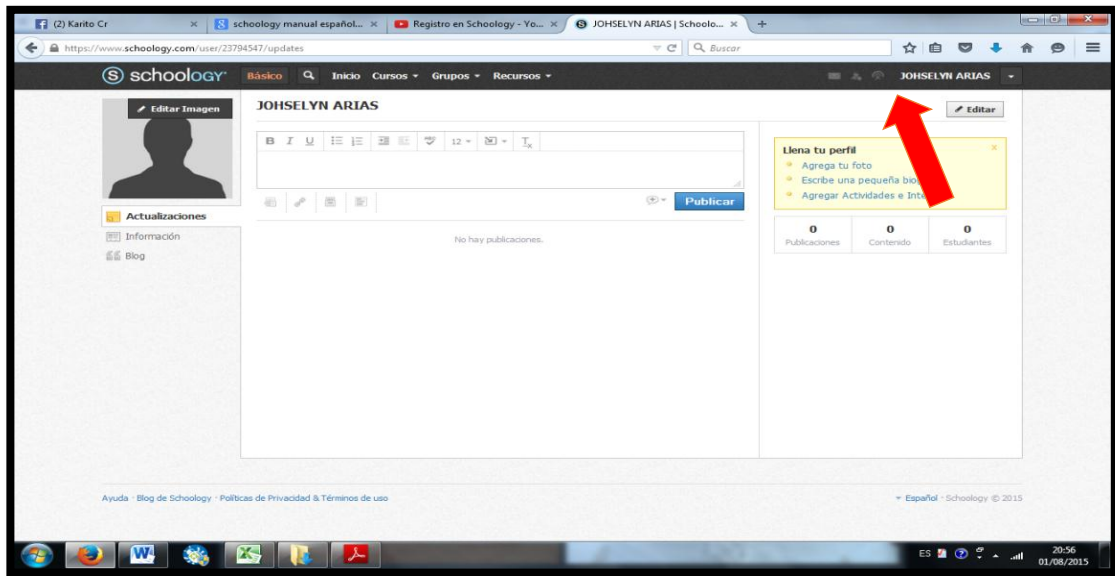


Ilustración 65 Personalización del perfil

Autora: Arias Johselyn

2. Creación de un curso

En la parte superior se encuentra la opción de CURSOS, haga clic y empiece



el curso.

Ilustración 66 Creación de un curso

Autora: Arias Johselyn



Aparece la siguiente pantalla solicitando datos del nuevo curso a crear, aquí se llenan los campos requeridos y clic en CREAR.

The image shows a web interface for creating a course. A modal window titled "Crear un Curso" is open, containing the following fields:

- Nombre del curso:** A text input field with a dropdown menu showing "ej. Inglés 101". A red arrow points to this field.
- Nombre de sección:** A text input field with the value "Sección 1".
- Área Temática:** A dropdown menu.
- Nivel:** A dropdown menu.

At the bottom of the modal are two buttons: "Crear" (blue) and "Cancelar" (grey). The background shows a user profile for "JOHSELYN ARIAS" and a list of completed studies (ESTUDIOS REALIZADOS).

Ilustración 67 Ingrese datos del curso
Autora: Arias Johselyn

Una vez creado el curso se exhibirá la siguiente pantalla, en donde el curso ya está creado.

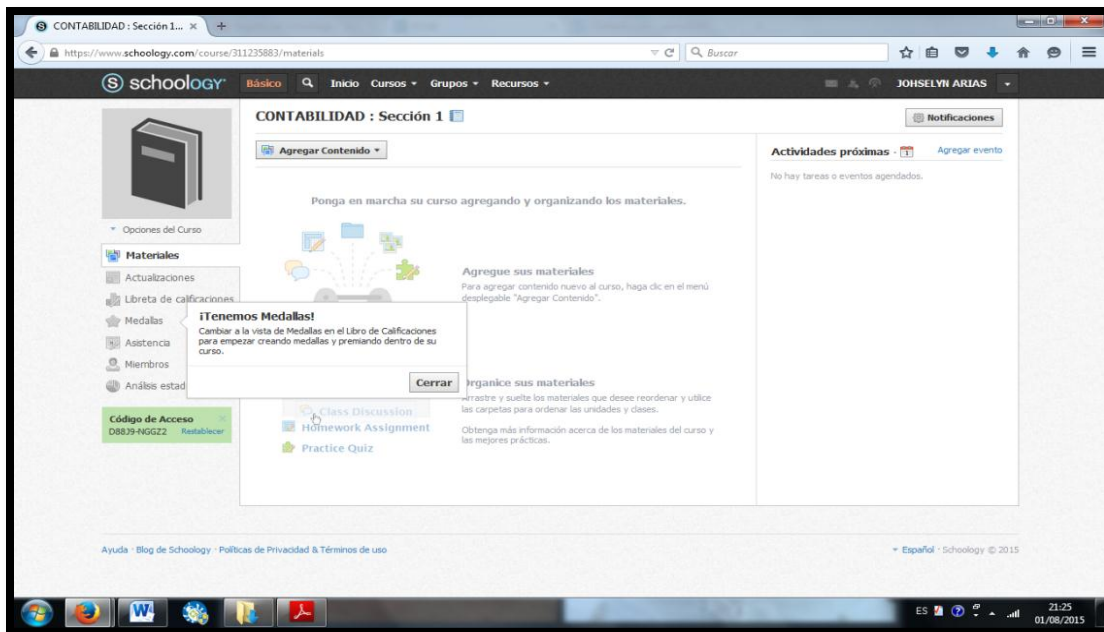


Ilustración 68 Creación del curso
 Autora: Arias Johselyn

A continuación aparecerá la opción AGREGAR CONTENIDOS, es aquí en donde se puede crear carpetas, tareas, cuestionarios, agregar temas de discusión, entro otros.

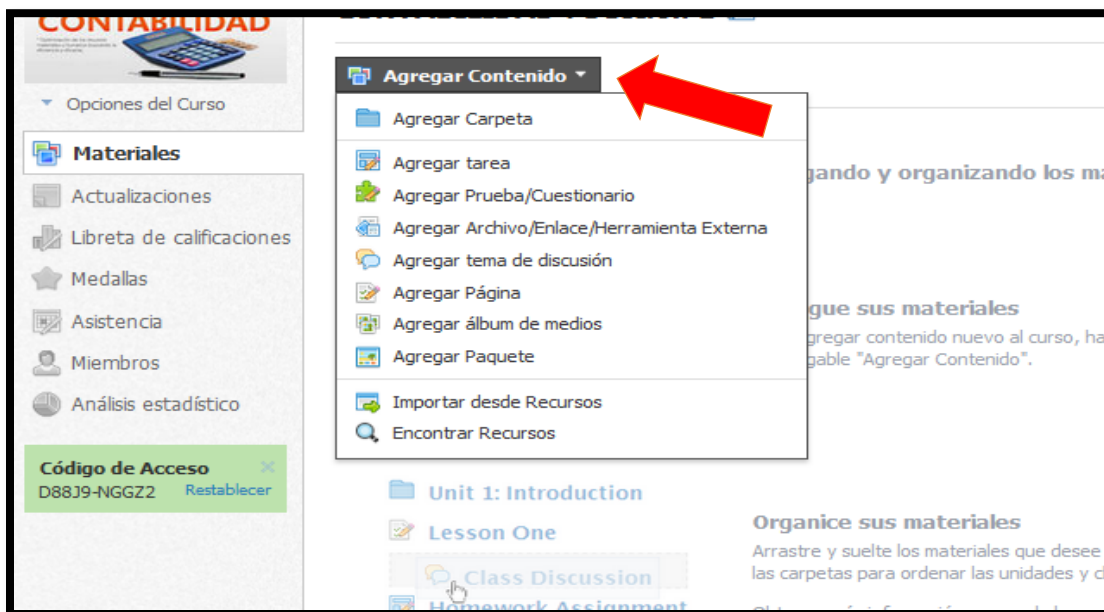


Ilustración 69 Agregar contenidos
 Autora: Arias Johselyn

Materiales que se pueden realizar al crear el curso

Agregar carpeta: Sirve para crear nuevas carpetas y temas de cursos.

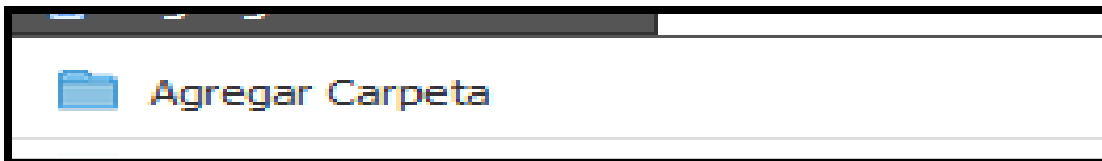


Ilustración 70 Agregar carpetas
Autora: Arias Johselyn

Una vez creado el curso aparecerá la opción para que el docente decida qué fecha será visible los contenidos abarcados en la asignatura, así como el detalle del tema.

Una captura de pantalla del formulario 'Crear Carpeta'. El formulario tiene los siguientes campos: 'Título: *' con el texto 'UNIDAD 1 LA CONTABILIDAD'; 'Color de la carpeta:' con una paleta de colores; 'Descripción:' con un editor de texto que incluye botones de formato (B, I, U, A, etc.); 'Fecha:' con un campo de fecha y un botón 'Agregar fecha de finalización'; y 'Disponibilidad:' con un menú desplegable que muestra 'Visible'. Una flecha roja apunta al menú de disponibilidad. En la parte inferior hay botones 'Crear' y 'Cancelar'.

Ilustración 71 Datos del curso
Autora: Arias Johselyn

Agregar tarea: Una vez creada la carpeta del curso se puede adherir diferentes tareas que desee el profesor.



Agregar tarea

Ilustración 72 Agregar tarea
Autora: Arias Johselyn

Agregar prueba/cuestionario: Esta opción permita facilitar a los docentes



Agregar Prueba/Cuestionario

agregar evaluaciones en el transcurso del curso.

Ilustración 73 Agregar prueba
Autora: Arias Johselyn

Agregar archivo: Permite agregar diferentes archivos o enlaces desde



Agregar Archivo/Enlace/Herramienta Externa

diferentes páginas de internet.

Ilustración 74 Agregar archivo
Autora: Arias Johselyn

Agregar tema de discusión: Permite crear un foro o un tema de discusión en una clase determinada.



Agregar tema de discusión

Ilustración 75 Agregar tema de discusión
Autora: Arias Johselyn

Agregar página: Permite crear más de una página del tema de interés para la clase.



Ilustración 76 Agregar página
Autora: Arias Johselyn

Agregar álbum de medios: Permite crear contenidos y guardarlos como



archivos para los usuarios.

Ilustración 77 Agregar medios
Autora: Arias Johselyn

Importar desde recursos: Permite importar archivos desde otras redes como Hotmail, Facebook, entre otras.



Ilustración 78 Importar desde archivos
Autora: Arias Johselyn

Encontrar recursos: Permite buscar los recursos utilizados y adquirirlos



más rápido solo añadiendo la palabra a buscar.

Ilustración 79 Encontrar recursos
Autora: Arias Johselyn

Agregar prueba:

Al momento que el docente cree una lección o tarea si la quiere evaluar, tendrá la opción de escoger cualquiera de estas opciones:

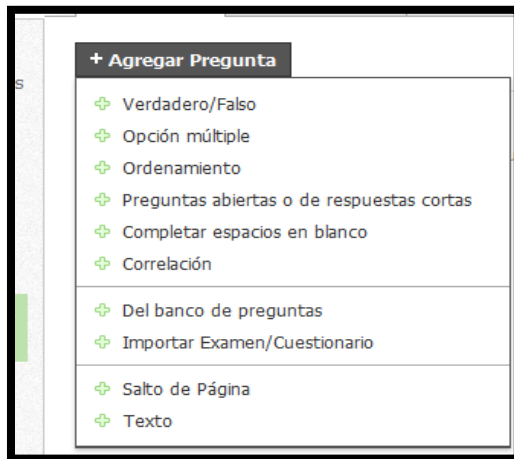


Ilustración 80 Selección de opciones en prueba

Autora: Arias Johselyn

3. Registro de miembros en el curso

Hay que tomar en cuenta que una vez registrados en la plataforma cada grupo tiene un código de acceso de 10 dígitos mostrado en una casilla verde que se encuentra junto al botón del menú de la izquierda y también en la página Miembros en el menú de la izquierda.

El docente podrá entregar este código a sus estudiantes para que puedan inscribirse en Schoology por su cuenta.

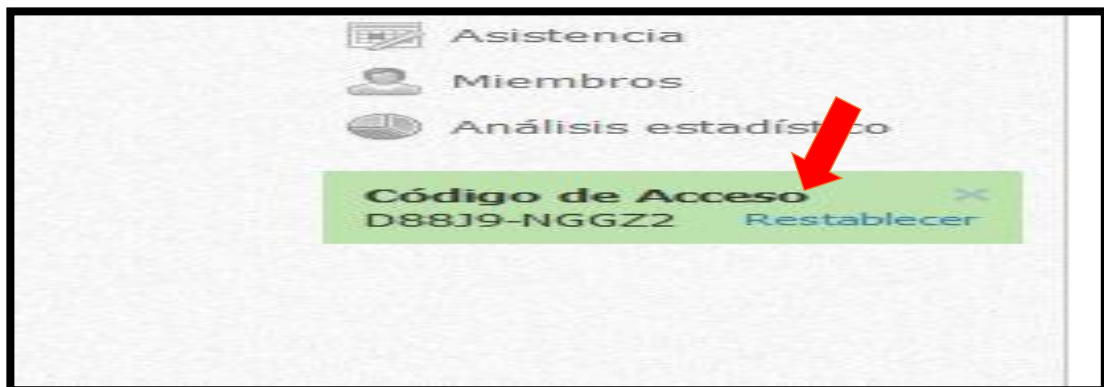
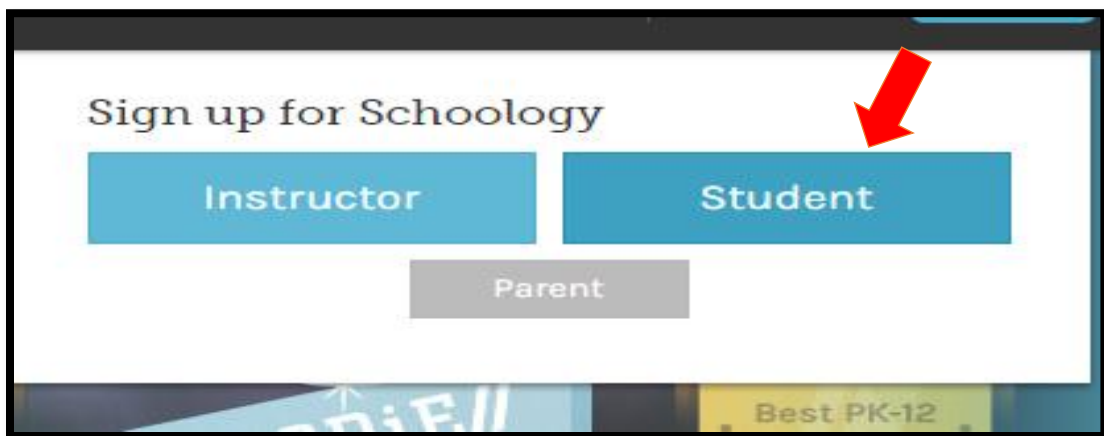


Ilustración 81 Código de acceso curso

Autora: Arias Johselyn

Los estudiantes podrán automáticamente ir a la página de Schoology y registrarse como estudiantes

Ilustración 82 Registro de estudiantes



Autora: Arias Johselyn

Aquí le pedirá al estudiante introducir el código de acceso dado por el docente:

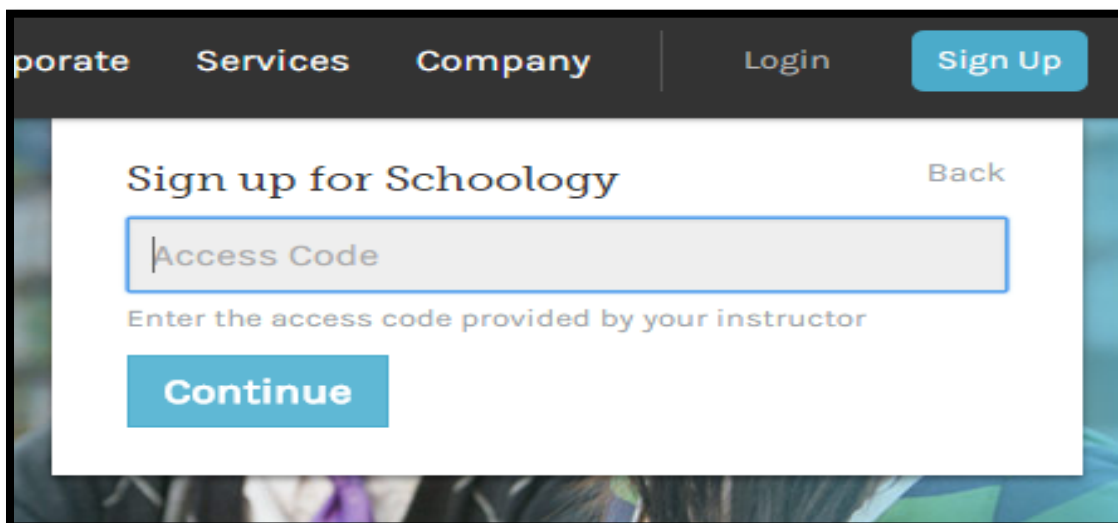


Ilustración 83 Código estudiante

Autora: Arias Johselyn

Clic en continuar y le pedirá automáticamente el registro del estudiante, en este punto directamente ya le pedirá una contraseña y el correo del nuevo usuario:

rate Services Company Login Sign Up

Sign up for Schoology Back

D88J9-NGGZ2

First Name Last Name

Email address

Password

Confirm Password

Birthday: Month Day Year

Receive periodic Schoology updates

Register By clicking Register, you agree to our Privacy Policy & Terms

Ilustración 84 Registro del estudiante

Autora: Arias Johselyn

Una vez registrado el estudiante accederá automáticamente al curso consiguiendo ya conocer las tareas y los conocimientos impartidos.

El estudiante podrá cambiar el idioma del aula, en la parte inferior derecha.

Crear eventos

Ahora cuando el docente desee crear un evento e informarles a sus estudiantes simplemente harán clic en la parte superior derecha

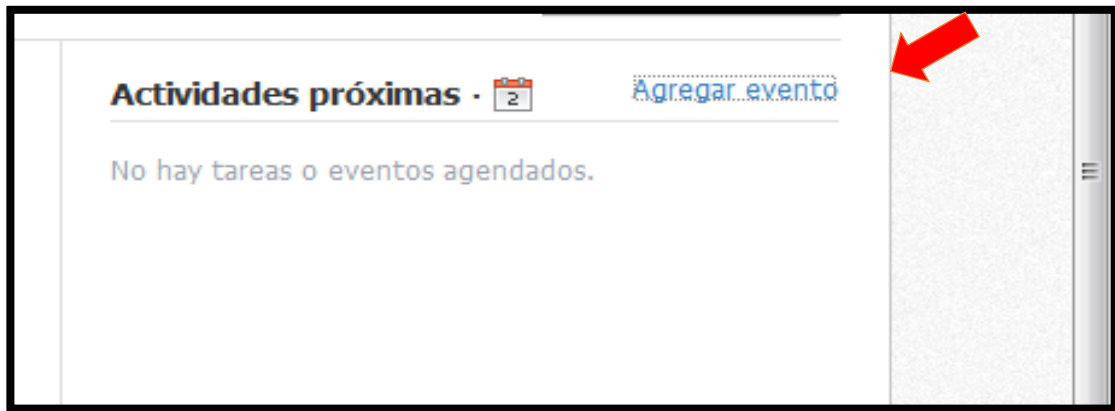


Ilustración 85 Crear evento
Autora: Arias Johselyn

Apareciendo la siguiente pantalla pidiendo datos y título del evento a crear con la respectiva fecha a aparecer.

Ilustración 86 Datos del evento
Autora: Arias Johselyn

Calificaciones

El docente podrá tener en esta aula su propia libreta de calificaciones, haciendo clic en la parte izquierda del aula



Ilustración 87 Calificaciones
Autora: Arias Johselyn

Aquí podrá configurar las notas a cada estudiante solo haciendo clic en el nombre del alumno e insertando la nota.

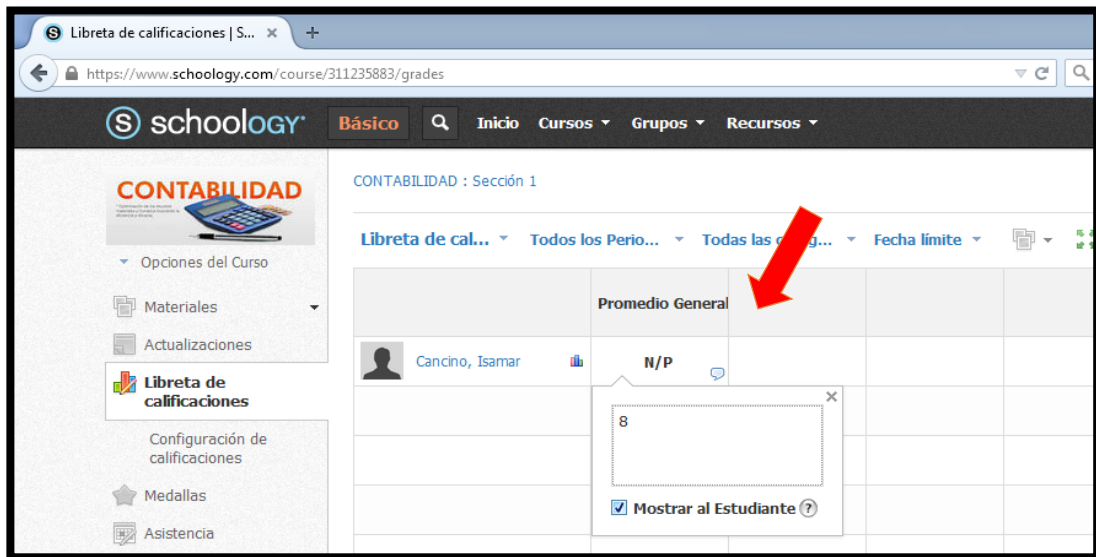


Ilustración 88 Ingreso de notas
Autora: Arias Johselyn

Asistencia

El docente podrá tomar asistencia de sus estudiantes fácilmente, en la parte izquierda del aula se encuentra ASISTENCIAS, al seleccionar aparecerá la siguiente pantalla, señalando el calendario de toda la semana:



Ilustración 89 Asistencia
Autora: Arias Johselyn

Es solo cuestión de escoger la opción correcta sea asistencia, falta o atraso.



Ilustración 90 Registro de asistencias
Autora: Arias Johselyn

Calendario

Al hacer clic en Inicio en la parte izquierda del curso aparecerá la opción calendario, este servirá para organizar grupos o fechas importantes, manteniendo todas las tareas organizadas.

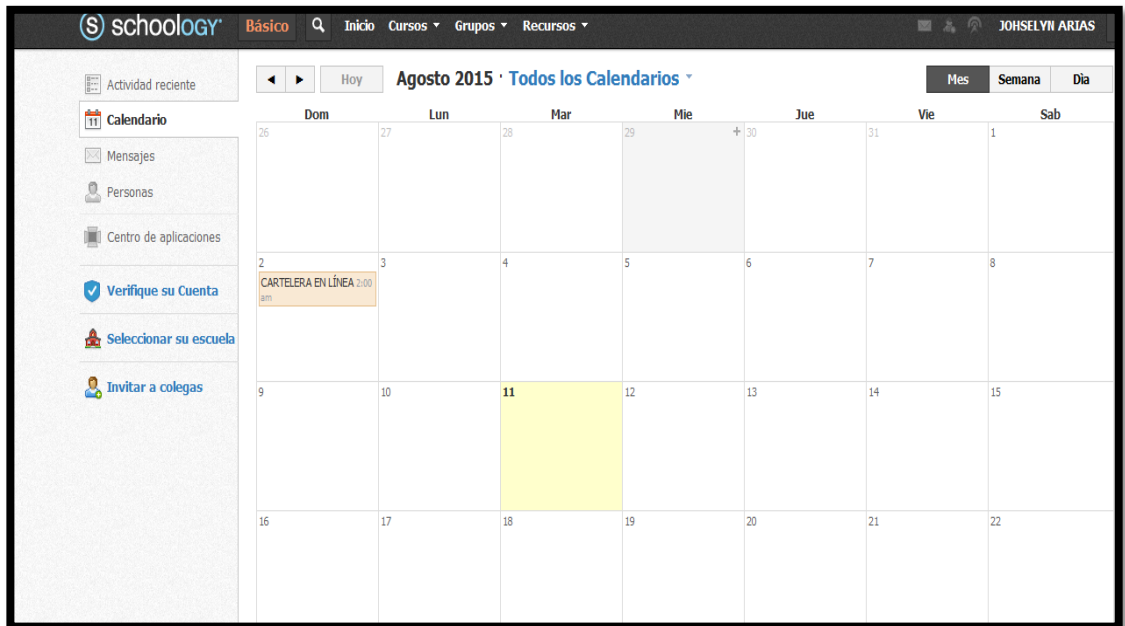


Ilustración 91 Organización de tareas
 Autora: Arias Johselyn

Mensajes

Schoology proporciona la opción de recibir y enviar mensajes personales simplemente seleccionando la opción de mensajes que aparece al lado izquierdo del curso

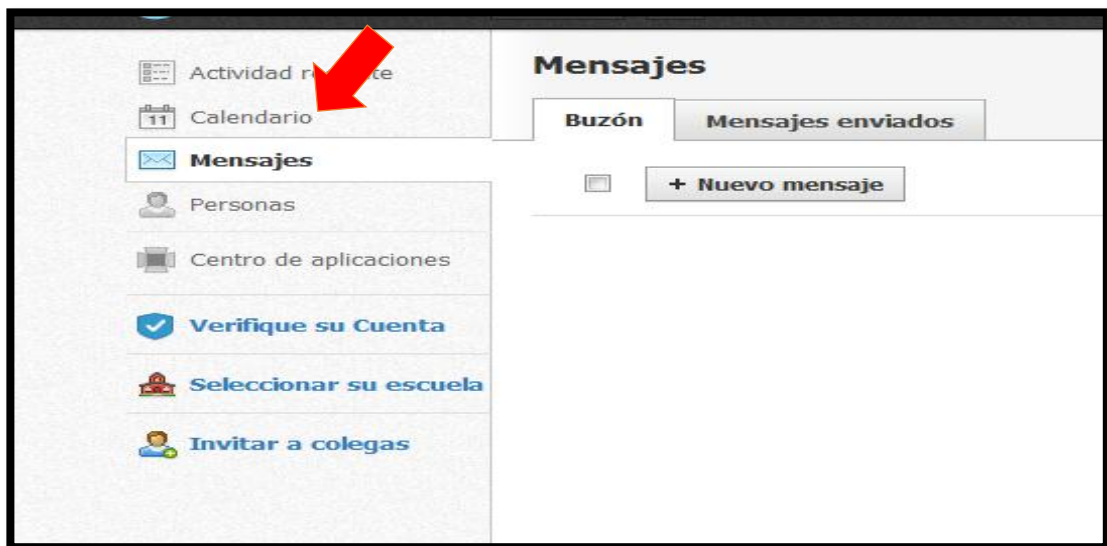


Ilustración 92 Mensajes
 Autora: Arias Johselyn

Se introduce el nombre de la persona a quien se quiere enviar el mensaje, se adjunta el detalle y se selecciona ENVIAR.

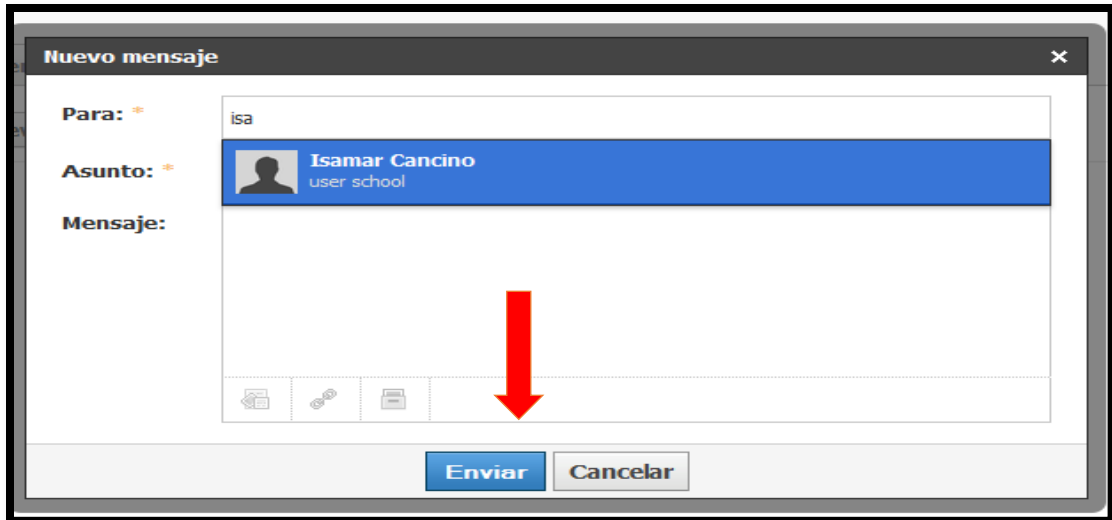


Ilustración 93 Enviar mensajes
Autora: Arias Johselyn

Personas

En la zona izquierda se encuentra la opción de personas esto permitirá tener una lista de personas que conoce por medio de cuentas como Facebook, Twitter o Schoology.

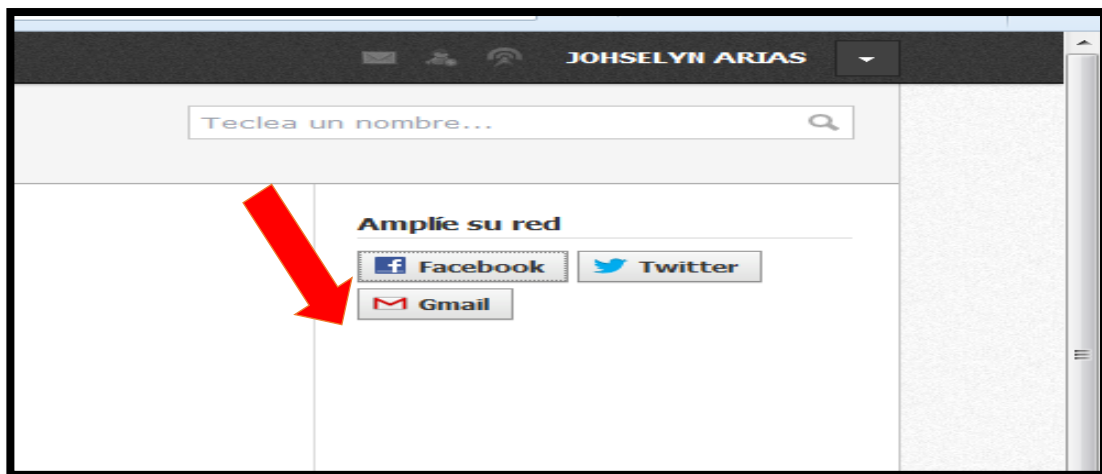


Ilustración 94 Personas
Autora: Arias Johselyn

UNIDAD III

"RESULTADO FINAL"



El entorno virtual de aprendizaje en la asignatura de Contabilidad hecho para los estudiantes del bachillerato técnico de la Unidad educativa Jacinto Collahuazo del cantón Otavalo dispone de 3 secciones basadas en la metodología PACIE.



1. Bloque 0 o PACIE

Ilustración 95 Bloque cero
Autora: Arias Johselyn

Esta primera parte señala información acerca del entorno virtual “Información que tienes que estar al tanto y conocer”

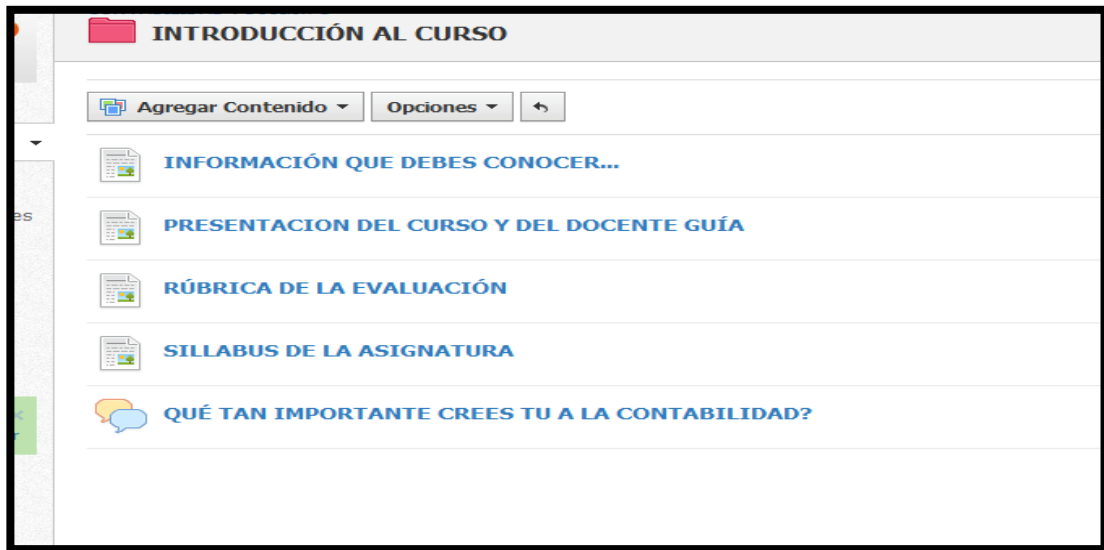


Ilustración 96 Contenido bloque cero
 Autora: Arias Johselyn

Además de proveer información acerca del docente que guiará el curso

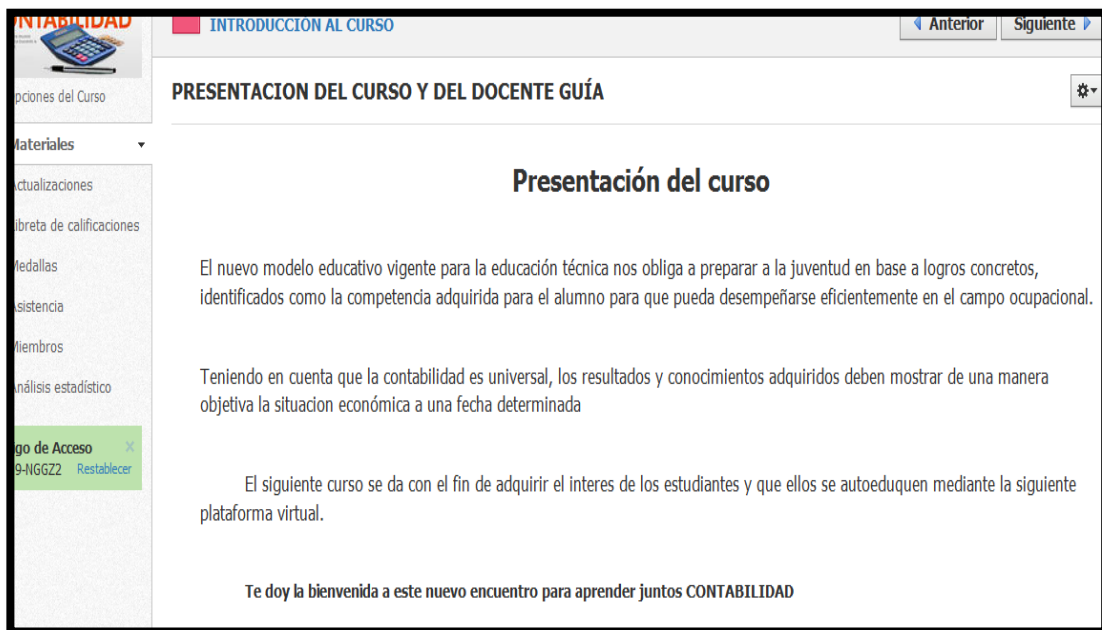


Ilustración 97 Presentación docente
 Autora: Arias Johselyn

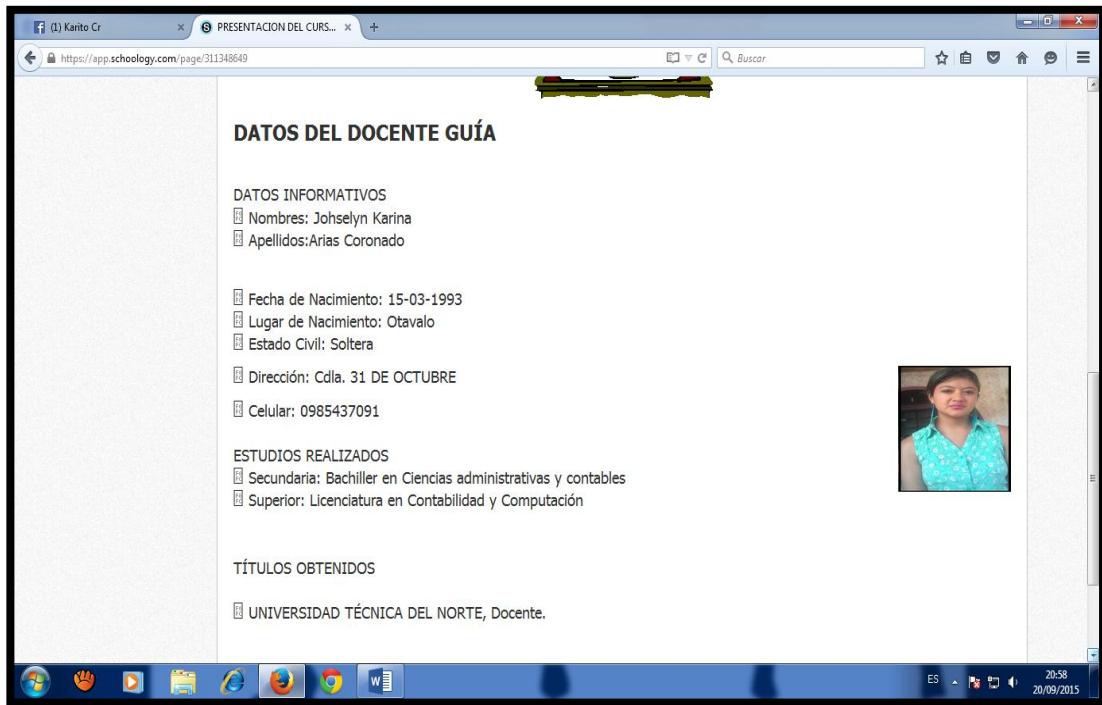


Ilustración 98 Datos del docente

Autora: Arias Johselyn

Acceda a información básica, así como a foros en línea, discusiones de temas importantes, entre otros.

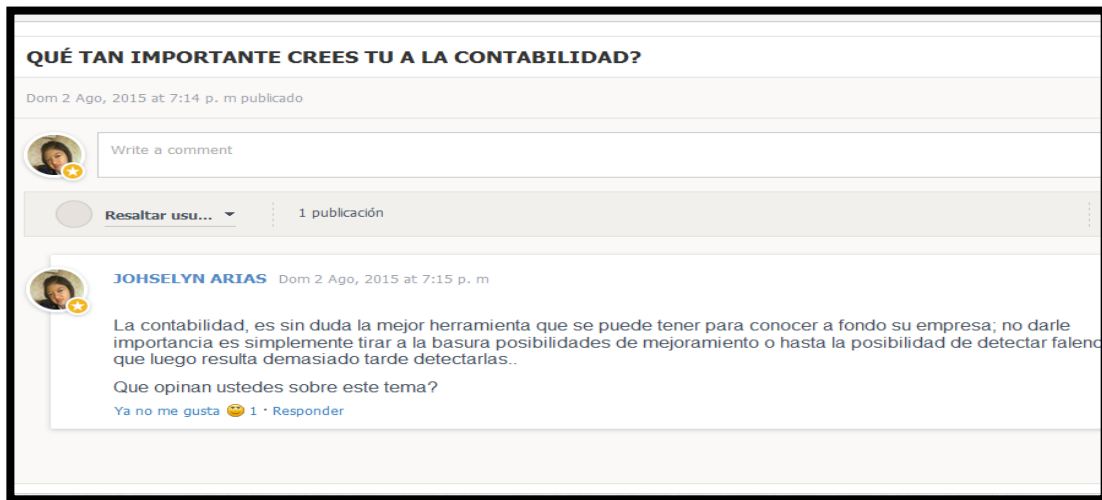


Ilustración 99 Datos bloque cero

Autora: Arias Johselyn

2. Bloque Sección académica

La sección académica está organizada con cuatro unidades de trabajo, cada una posee un plan de trabajo, así como información significativa que se va a ejecutar en cada una de ellas, además de una evaluación al final de cada unidad, la cual ayudará a comprobar el resultado de las clases brindadas.

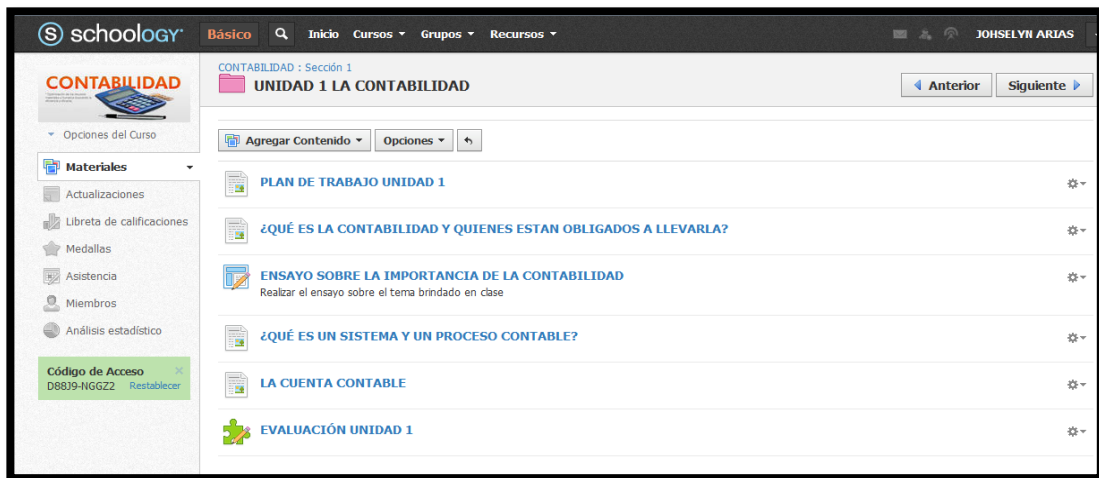


Ilustración 100 Contenido bloque académico
 Autora: Arias Johselyn

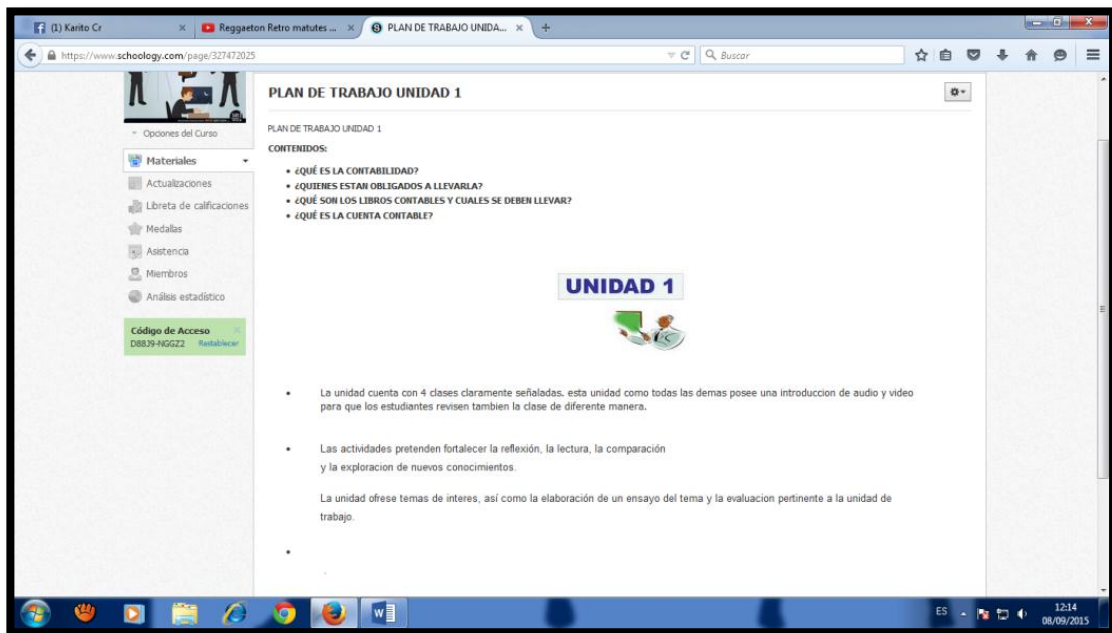


Ilustración 101 Unidad contabilidad 1
 Autora: Arias Johselyn

Presentación de una clase en el bloque académico.

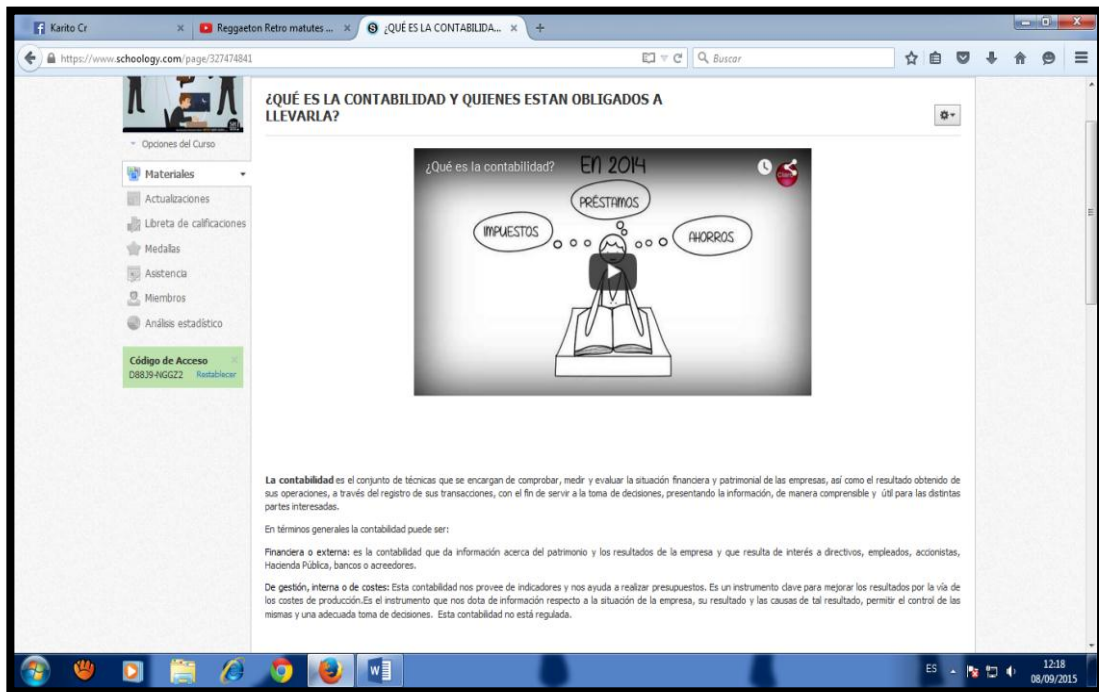


Ilustración 102 Contenido del aula
 Autora: Arias Johselyn

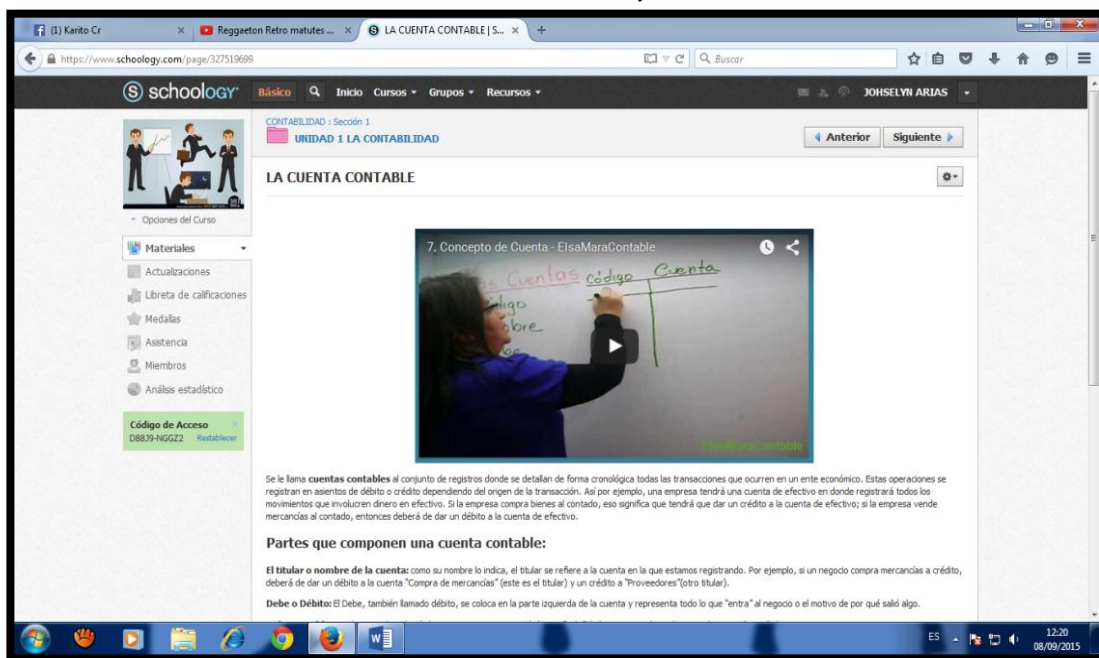


Ilustración 103 Clase 1 Contabilidad
 Autora: Arias Johselyn

3. Bloque de cierre

En esta última sección se halla un agregado llamado “Graduación”



Ilustración 104 Graduación

Autora: Arias Johselyn

Esta sección está conformada por 3 partes significativas que son:

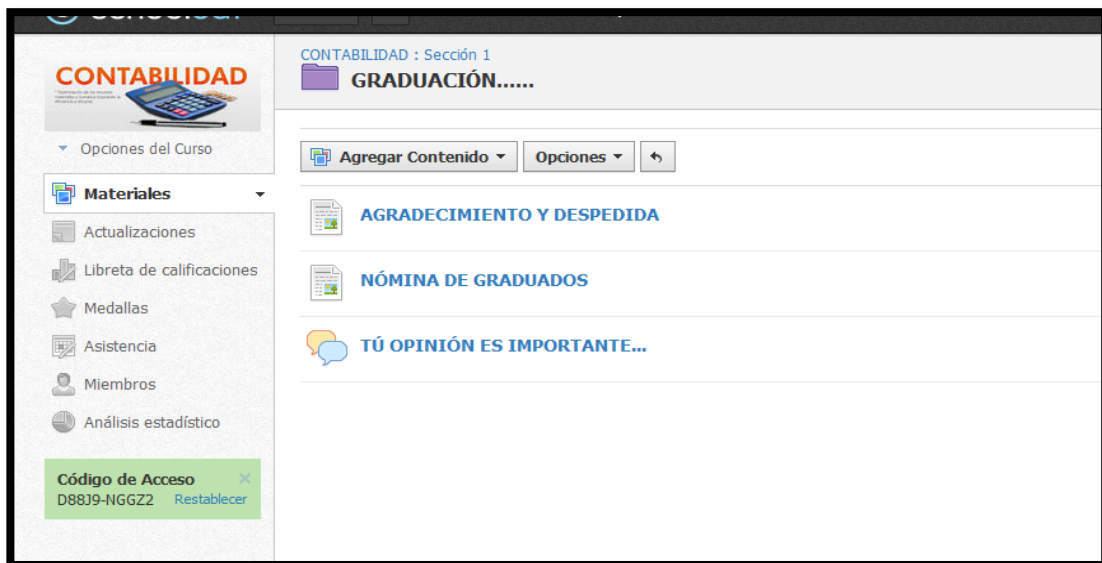


Ilustración 105 Estructura graduación

Autora: Arias Johselyn

Agradecimiento y despedida

Este es un lugar donde el docente o guía del curso realiza una corta despedida a sus estudiantes deseándoles éxitos en sus estudios.



The screenshot shows a Moodle course page with the following elements:

- Header:** 'logy' logo, 'Básico' level, search icon, and navigation menu (Inicio, Cursos, Grupos, Recursos). The user 'JOHSELYN ARIAS' is logged in.
- Course Information:** 'CONTABILIDAD : Sección 1' and 'GRADUACIÓN.....' with 'Anterior' and 'Siguiete' navigation buttons.
- Section Title:** 'AGRADECIMIENTO Y DESPEDIDA'.
- Text Content:**
 - 'MI MÁS SINSEOS AGRADecIMIENTOS A ESTUDIANTES Y DOCENTES.....'
 - 'ESPERO LES HAYA SERVIDO DE AYUDA LA IMPARTISION DE LOS DIFERENTES CONTENIDOS Y RECURSOS'
 - 'SE ESPERA QUE SE SIGA APLICANDO LA PLATAFORMA EN LA CREACION DE NUEVAS ASIGNATURAS.'
- Quote:** 'Es duro fracasar en algo, pero es mucho peor no haberlo intentado.'
- Sign-off:** 'GRACIAS..'

Ilustración 106 Despedida
Autora: Arias Johselyn

6.7. Impactos

Social

Schoology fue utilizada como una aplicación para crear el entorno virtual en la asignatura de Contabilidad, no solo para enseñar su uso en esta asignatura sino también para que los docentes creen sus cursos en otras materias facilitando así el labor docente, esta ha sido una propuesta eficaz en todo ámbito social, pues ha beneficiado a docentes, estudiantes, padres de familia, inclusive a la comunidad.

Este trabajo de investigación ya está siendo utilizado por los docentes puesto que ahorra tiempo, espacio, y mejora la atención de los estudiantes.

Educativo

El impacto ocasionado por la creación del entorno virtual fue exitoso, ya que se ha beneficiado no solo al bachillerato técnico de la institución, sino a toda la Unidad educativa Jacinto Collahuazo incluyendo a las autoridades y representantes de la institución, esta guía interactiva ya sirve a los docentes como una gran referencia para que los docentes puedan implementar nuevas herramientas tecnológicas en sus aulas.

Tecnológico

Se pudo demostrar mediante el siguiente proyecto que la tecnología hoy en día forma un punto clave en la educación, siendo parte esencial del proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, puesto que se compone de varias herramientas que se pueden utilizar para potenciar el uso de la tecnología dentro y fuera del aula.

6.8. Difusión

La guía interactiva y la creación del entorno virtual en Schoology fue difundido a los docentes y estudiantes del bachillerato técnico de la Unidad Educativa Jacinto Collahuazo, donde se incentivó a los docentes a la enseñanza mediante este nuevo método didáctico, así mismo se logró que los estudiantes logren ver una nueva herramienta que les facilitará tener conocimientos y mejorar su aprendizaje en las diferentes asignaturas mediante la utilización de los EVA (Entornos virtuales de aprendizaje), se deduce que los objetivos propuestos de esta investigación se han cumplido con éxito.

6.9. Bibliografía

1. Alarcón, J. (2010). *Metodología de la Investigación*. Ibarra.
2. ALCARRIA, J. (2009). *Contabilidad financiera*. Barcelona: Universitat Jaume.
3. ÁLVAREZ, J. (2012). *“Didáctica, currículo y evaluación”*.
4. Amarilis, B. (2010). *“Contabilidad general y tesorería”*. Ecuador.
5. Ausubel, D. (2009). LA TEORIA DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO. En A. D., *LA TEORIA DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO*.
6. Bonilla, E. (2011). *Formacion de docentes e investigación en redes virtuales de aprendizaje*.
7. Bravo, M. (2013). *Contabilidad General y tesorería*.
8. Buros, J. (2010). *Tecnología Educativa y redes de aprendizaje colaborativo*.
9. CERVERA D. (2010). *“Didáctica de la tecnología”*.

10. Cesar, A. (2010). *Talleres, Metodología de la Investigación*.
11. Coll, C. (2010). *Psicología de la Educación virtual: aprender y enseñar con las tecnologías*.
12. Fernandez, S. (2002). *CONSIDERACIONES SOBRE LA TEORÍA SOCIO-CRITICA*. Obtenido de Google Academico.
13. Fierro, A. (2011). *Contabilidad General*. Eco ediciones.
14. Freire, P. (2004). *Pedagogia de la autonomia: saberes necesarios para la practica educativa*. (S. XXI, Ed.) Sao Paulo.
15. Jonassen, D. H. (1994). *Thinking Technology: Toward a constructivist design model*. Educational Technology.
16. Label, W. (2012). *Contabilidad para no contadores*. Ecoe ediciones.
17. Lilescas, C. (2010). *¿Como estudiar a distancia?*
18. Llorente, C. (2010). *Formacion semipresencial apoyada a la red blended-learning*.
19. Núñez, V. (Marzo de 2007). *Pedagogía Social: un lugar para la educación frente a la asignación social de los destinos*. Barcelona.
20. ORTIZ, A. (2008). *Como aprender y enseñar contabilidad desde un enfoque problematizador por competencias*. Mexico: Prentice Hall.
21. Ortiz, J. (2010). *Paradigmas de la Educación educativa*.
22. Paz, R. (2010). *Tecnología de la informacion y comunicaciòn*.
23. Pozo, J. (1989). *Teorías cognitivas del aprendizaje*. Madrid.
24. Real Academia de la Lengua. (s.f.). *Diccionario de Real Acadèmia de la Lengua*.

25. RUIZ, S., & ALONSO, B. (2008). *Contabilidad informatizada*. Madrid: Ideas propias.
26. Siemens, G. (7 de Febrero de 2007). *Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital*.
27. Uriel, C. (2010). *Tecnología Educativa*.
28. Zambrano, W. (2012). *Modelo de aprendizaje virtual para la educación superior*.

LINKOGRAFÍAS

1. Caldeiro, G. (2010). *LA TEORIA DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO*. Recuperado el 14 de Agosto 2013, de <http://ausubel.idoneos.com/>
2. Cervera, M. G. (1999). *EL PROFESOR DEL SIGLO XXI: DE TRANSMISOR DE CONTENIDOS A GUÍA DEL CIBERESPACIO: scholar.google.es*. (U. R. Tarragona, Ed.) Recuperado el 17 de Junio de 2014, de <http://www.scholar.google.es>.
3. Fernandez, S. (2002). *CONSIDERACIONES SOBRE LA TEORÍA SOCIO-CRÍTICA*. Recuperado el 18 de Junio 2014 de Google Academico.
4. Garrido, S. (Febrero de 2013). *IMPORTANCIA E INFLUENCIA DE LOS AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE*. Recuperado el 20 de Abril del 2014 de <http://www.smgarridoo.blogspot.com/2013/02/importancia-e-influencia-de-los.html>
5. Macías, J. D. (2010). *ENFOQUES DIDÁCTICOS*. Recuperado el 18 de Junio 2014 de <http://www.hadoc.azc.uam.mx/menu/menu.htm>

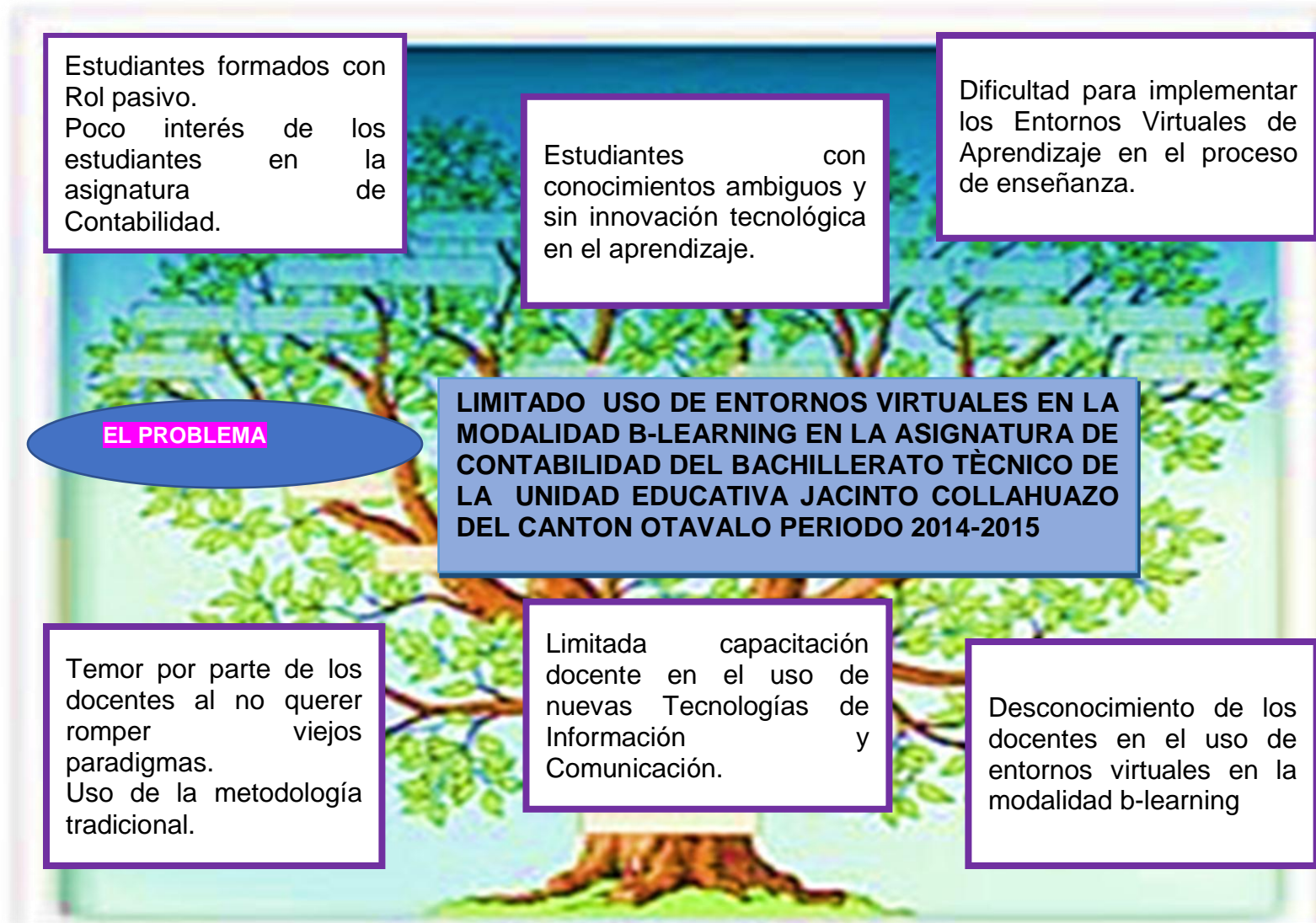
6. Marlon, G. (2012). *ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE VENTAJAS Y DESVENTAJAS*. Recuperado el 12 de Junio 2013 de <http://www.es.slideshare.net/LILIDIEGOMARLON/entorno-virtual-aprendizaje-ventajas-y-desventajas>
7. Matta. (2010). *QUÉ ES B-LEARNING*. Obtenido. Recuperado el 15 de Enero 2014 de <http://www.es.slideshare.net/zaira6/qu-es-b-learning-2568776>
8. Plata, L. (2013). *TEORIA HUMANISTA*. Recuperado el 13 de Junio 2014 de <http://www.es.slideshare.net/LizPlata/teora-humanista-18434072>
9. Rojas, R. A. (2013). *EL CONTEXTO DE LA PSICOLOGÍA COGNITIVA*. Recuperado el 1 de Septiembre de 2014, de Nodo50: <http://www.nodo50.org/sindpitagoras/Vigosthky.htm>
10. Sincero, S. M. (Marzo de 2011). *TEORIAS DEL APRENDIZAJE*. Recuperado el 11 de Junio 2015 de Teorias del Aprendizaje: <https://www.explorable.com/es/teoria-cognitiva-del-aprendizaje>
11. Vizcaino Sampedro, R., De Santos Torrejón, A., & Serrano Gutiérrez, M. (7 de Febrero de 2010). *PEDAGOGÍA DE LA INFORMACIÓN. EDUCOMUNICACIÓN: EDUCACIÓN PARA CONOCER LOS MEDIOS*. Recuperado el 18 de Junio 2014 de Naveducando: <http://www.naveducando.blogspot.com/2010/02/pedagogia-de-la-informacion.html>
12. www.alegsa.com.ar. (s.f.). *DICCIONARIO DE INFORMÁTICA*. Recuperado el 10 de Julio 2014 de Diccionario de informática: <http://www.alegsa.com.ar/Dic/a.htm>
13. www.internetglosario.com. (s.f.). Recuperado el 17 de 05 de 2014, de Internet Glosario: <http://www.internetglosario.com/>

TESIS

1. CHACÓN Marcela, CHISCUET Jenily (2010) *“Estudio de las estrategias metodológicas interactivas multimedia que utilizan los docentes en el proceso de enseñanza -aprendizaje en la asignatura de contabilidad general básica, en los décimos años de educación básica del colegio ing. “Federico Páez” de la ciudad de Otavalo año lectivo 2009-2010.”*
2. FLORES Nidia, ROSERO Yadira (2012) *“Análisis de los elementos de las tecnologías de información y comunicación (tic) del aprendizaje de contabilidad general y tesorería en segundo bachillerato de contabilidad del colegio universitario Utn en la ciudad de Ibarra, en el periodo 2011-2012”.*
3. FUENTES Martha, RUANO Edith (2010) *“Aplicación de nuevas técnicas didácticas para la enseñanza de contabilidad a las estudiantes del primer año de bachillerato del colegio nacional “Ibarra” de la ciudad de Ibarra.”*
4. CAMPAÑA Yar Darwin Alexander(2015) *“Herramientas tecnológicas de evaluación en el proceso de aprendizaje de la asignatura de computación en el primer año de bachillerato general unificado, en el colegio universitario “UTN” año lectivo 2014-2015”*
5. ARÉVALO Jiménez Edison Javier (2014) *“Estudio de las herramientas didáctico tecnológicas para el aprendizaje de la asignatura de computación de los estudiantes del segundo y tercero bachillerato general y técnico de contabilidad y administración del colegio universitario “UTN” en el año lectivo 2013 -2014”*

ANEXOS...

ANEXO 1 ÁRBOL DE PROBLEMAS



ANEXO 2 Matriz de Coherencia

Matriz de Coherencia	
Formulación del Problema	Objetivo General
¿Cómo fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje a través del uso de entornos virtuales en la modalidad b-learning como herramienta didáctica en la asignatura de Contabilidad del bachillerato técnico de la Unidad Educativa Jacinto Collahuazo del Cantón Otavalo período 2014-2015?	Fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje a través del uso de entornos virtuales en la modalidad b-learning como herramienta didáctica en la asignatura de Contabilidad del bachillerato técnico de la Unidad Educativa Jacinto Collahuazo del Cantón Otavalo período 2014-2015
Preguntas de Investigación	Objetivos Específicos
1-¿Qué herramientas didácticas utilizan los docentes para impartir sus clases en la asignatura de Contabilidad?	1-Diagnosticar el uso de los Entornos Virtuales de Aprendizaje en la labor docente del Bachillerato Técnico en la asignatura de Contabilidad.
2-¿Cuál es el entorno virtual de aprendizaje adecuado para utilizarlo como una herramienta didáctica en la asignatura de Contabilidad para el bachillerato Técnico?	2-Seleccionar un entorno virtual de aprendizaje como herramienta didáctica para el bachillerato Técnico de la Unidad Educativa Jacinto Collahuazo.
3-¿Cómo contribuirá la propuesta alternativa de entornos virtuales en el aprendizaje de la asignatura de Contabilidad?	3-Diseñar una nueva propuesta alternativa con el uso de un entorno virtual para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje en la modalidad b-learning de la asignatura de contabilidad del bachillerato técnico de la Unidad Educativa Jacinto Collahuazo del cantón Otavalo.
4-¿A través de qué herramienta se difundirá la propuesta como una herramienta didáctica en la asignatura de Contabilidad en el bachillerato Técnico?	4-Difundir la propuesta para incorporar un entorno virtual de aprendizaje en la modalidad b-Learning como una herramienta didáctica en la asignatura de Contabilidad.

ANEXO 3 ENCUESTA REALIZADA A ESTUDIANTES



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

Encuesta dirigida a los estudiantes del Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa Jacinto Collahuazo del Cantón Otavalo.

INDICACIONES:

Estimado estudiante lea detenidamente la siguiente encuesta y marque con una (X) la respuesta que usted considere correcta:

1. Ha escuchado hablar sobre los entornos virtuales de aprendizaje

MUCHO	
POCO	
NADA	

2. Considera que sus conocimientos sobre los Entornos Virtuales de Aprendizaje son:

ALTOS	
MEDIOS	
BAJOS	

3. Según su criterio ¿el uso de entornos virtuales facilitaría el aprendizaje de la asignatura de Contabilidad General?

MUCHO	
POCO	
NADA	

4. ¿Ha utilizado o ha escuchado hablar sobre los entornos virtuales como; Atutor, Claroline, Dokeos, Chamilo, Olat, Docebo?

MUCHO	
POCO	
NADA	

5. ¿Le gustaría mejorar sus conocimientos sobre el uso de entornos virtuales?

MUCHO	
POCO	
NADA	

6. ¿Qué herramientas didácticas utiliza comúnmente el docente al impartir su clase?

	SI	NO
Proyector		
Video conferencias		
Pizarra		
Televisión		

7. Qué dificultades cree usted se presentan o se han presentado en el proceso de formación en cuanto a la utilización de entornos virtuales de aprendizaje?

	SI	NO
Falta de laboratorios		
Poca tecnología		
Desconocimiento de Programas Básicos		
Falta de conocimiento del docente		

8. ¿Cómo cree usted que apoyaría en el aprendizaje el uso de los entornos virtuales?

	SI	NO
Mejoramiento de la atención en clases		
Obtención de información actualizada		
Mejoramiento del rendimiento académico		
Refuerzo de conceptos básicos		

9. ¿Cree usted que el espacio en el que desarrolla el aprendizaje en la asignatura de Contabilidad contribuye al interés por estudiar?

SIEMPRE	
A VECES	
NUNCA	

10. ¿Cuál de las siguientes opciones le gustaría que se elabore para aprender a utilizar los entornos virtuales de aprendizaje?

MANUAL	
GUIA	
SITIO WEB	
BLOG	

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



ANEXO 4 ENCUESTA APLICADA A DOCENTES



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

Encuesta dirigida a los Docentes del Bachillerato Técnico de la asignatura de Contabilidad de la Unidad Educativa Jacinto Collahuazo del Cantón Otavalo.

INDICACIONES:

Estimado Docente lea detenidamente la siguiente encuesta y marque con una (X) la respuesta que usted considere correcta:

1. Ha escuchado hablar sobre los entornos virtuales de aprendizaje

MUCHO	
POCO	
NADA	

2. Considera que sus conocimientos sobre los Entornos Virtuales de Aprendizaje son:

ALTOS	
MEDIOS	
BAJOS	

3. En la institución ¿Con qué frecuencia se realizan capacitaciones o charlas a los docentes sobre entornos virtuales de aprendizaje?

SIEMPRE	
RARA VEZ	
NUNCA	

4. Según su criterio ¿el uso de entornos virtuales facilitaría la enseñanza de la asignatura de Contabilidad General?

MUCHO	
POCO	
NADA	

5. ¿Ha utilizado o a escuchado hablar sobre los entornos virtuales como; Atutor, Claroline, Dokeos, Chamilo, Olat, Docebo?

SIEMPRE	
A VECES	
NUNCA	

6. ¿Le gustaría mejorar sus conocimientos sobre el uso de entornos virtuales?

MUCHO	
POCO	
NADA	

7. ¿Qué herramientas didácticas utiliza comúnmente al impartir su clase?

	SI	NO
Proyector		
Video conferencias		
Pizarra		
Televisión		

8. ¿Qué dificultades cree usted se presentan o se han presentado en el proceso de formación en cuanto a la utilización de entornos virtuales de aprendizaje?

	SI	NO
Falta de laboratorios		
Poca tecnología		
Desconocimiento de Programas Básicos		
Falta de apoyo de la Institución por el tema.		

9. ¿Cómo cree usted que apoyaría en el aprendizaje el uso de los entornos virtuales?

	SI	NO
Mejoramiento de la atención en clases		
Obtención de información actualizada		
Mejoramiento del rendimiento académico		
Refuerzo de conceptos básicos		

10. ¿Cuál de las siguientes opciones le gustaría que se elabore para aprender a utilizar los entornos virtuales de aprendizaje?

MANUAL	
GUIA	
SITIO WEB	
BLOG	

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN.



Anexo 5 aplicaciones de encuestas U.E.J.C.



Ilustración 107 Encuesta aplicada a estudiantes
Autora: Arias Johselyn



Ilustración 108 Encuesta a estudiantes 2do de bachillerato
Autora: Arias Johselyn



Ilustración 109 Encuestas 1ro de bachillerato
Autora: Arias Johselyn



Ilustración 110 Encuesta 3ro bachillerato
Autora: Arias Johselyn

Anexo 6 difusión de la propuesta



Ilustración 111 Difusión Guía Interactiva
Autora: Arias Johselyn

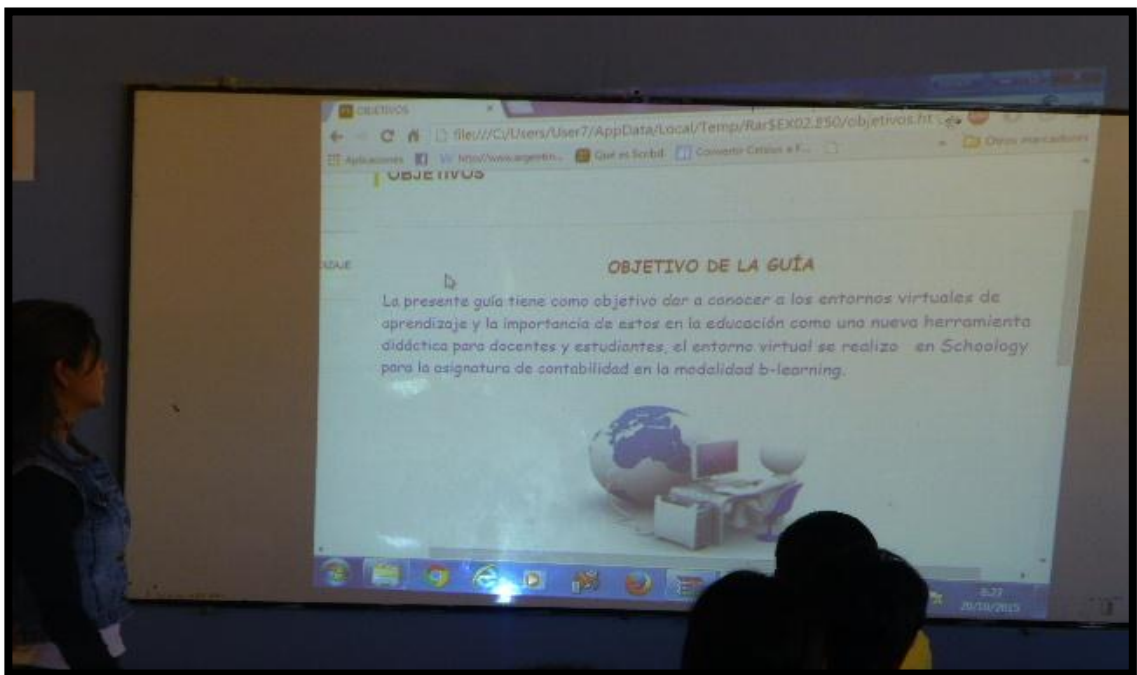


Ilustración 112 Difusión Propuesta
Autora: Arias Johselyn



Ilustración 115 Difusión Propuesta
Autora: Arias Johselyn



Ilustración 116 Difusión Propuesta
Autora: Arias Johselyn



Ilustración 117 Difusión Propuesta
Autora: Arias Johselyn

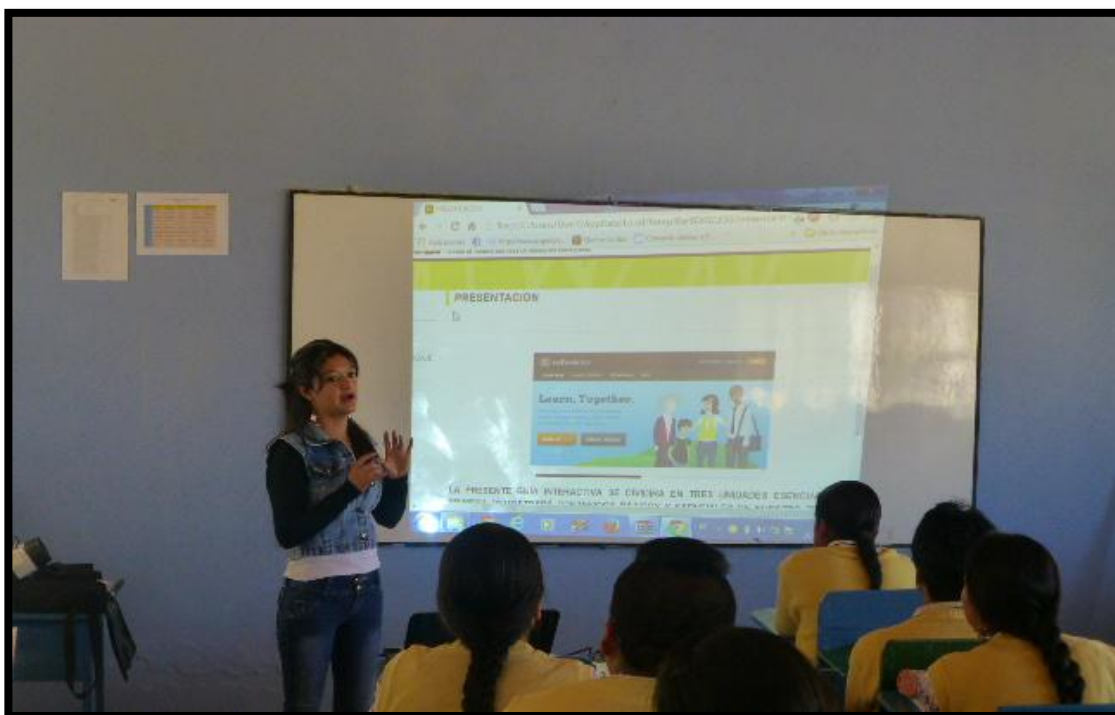


Ilustración 118 Difusión Propuesta
Autora: Arias Johselyn

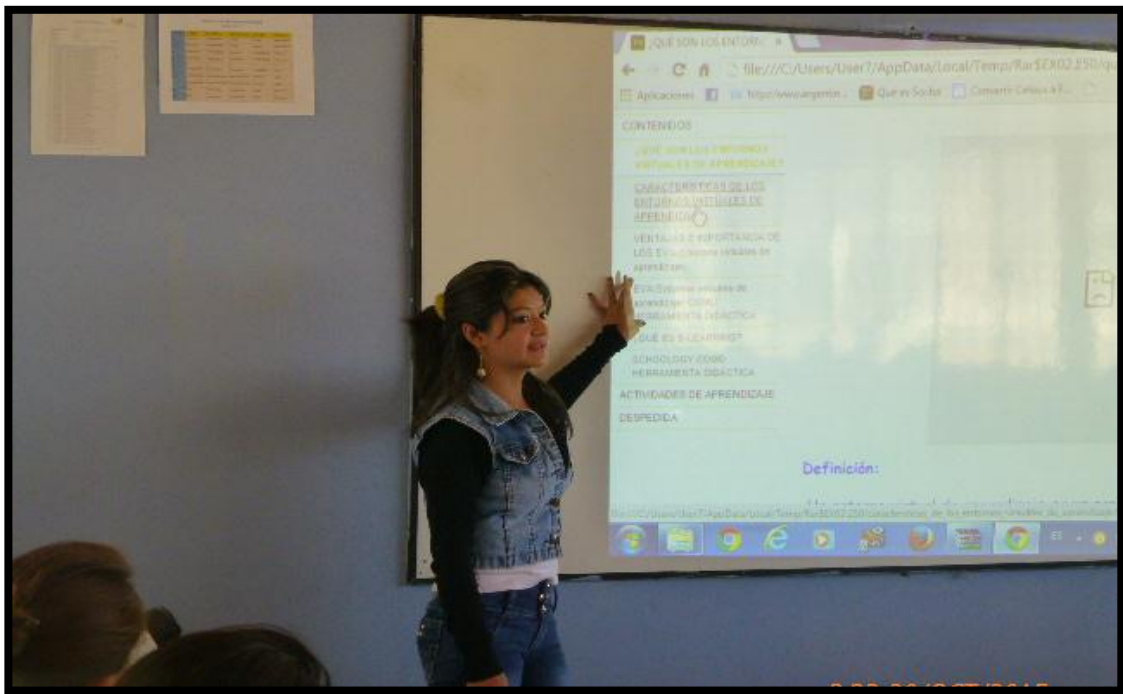


Ilustración 119 Difusión Propuesta
Autora: Arias Johselyn



Ilustración 120 Difusión Propuesta
Autora: Arias Johselyn



Ilustración 121 Difusión Propuesta
Autora: Arias Johselyn



Ilustración 122 Docente de Contabilidad
Autora: Arias Johselyn

Anexo 7 certificado de difusión



UNIDAD EDUCATIVA "JACINTO COLLAHUAZO"

Otavalo - Ecuador

SECCIONES MATUTINA, VESPERTINA Y NOCTURNA
BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO EN CIENCIAS Y TÉCNICO

CERTIFICO:

Que la Señorita. **ARIAS CORONADO JOHSELYN KARINA** portadora de la Cédula de Ciudadanía No 100468152-2, de la carrera de Contabilidad y Computación, difundió su tema de trabajo de grado con el tema **ENTORNO VIRTUAL** en la modalidad B-Learning como herramienta didáctica para el bachillerato técnico de la Unidad Educativa "Jacinto Collahuazo" del cantón Otavalo periodo 2014-2015, realizada el 25 de junio.

Es todo cuanto puedo acreditar en honor a la verdad y facultando a la interesada hacer uso del presente como estime conveniente.

Otavalo, 16 de julio de 2015

Atentamente,


MSc. Margot Cifuentes
RECTORA



RECTORADO

Local 1: Juan Montalvo 740 Telf.: (06)2 920-491
Local 2: Frente al terminal terrestre Telf.: (06)2 921-623 FAX: (06)2 920-063
E-mail: coljacoll@hotmail.com

Anexo 8 oficio apoyo de la institución para el trabajo de grado



UNIDAD EDUCATIVA "JACINTO COLLAHUAZO"

Otavaló - Ecuador

SECCIONES MATUTINA, VESPERTINA Y NOCTURNA
BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO EN CIENCIAS Y TÉCNICO

Oficio 367-R.

Otavaló, 20 de enero de 2015

Magister

RAIMUNDO LÓPEZ AYALA

DECANO DE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA DE LA UNIVERSIDAD
TÉCNICA DEL NORTE.

Presente.

Señor Decano:

En contestación al oficio 498-D del 15 de enero de 2015, me permito indicar que la Srta. ARIAS
CORONADO JOHSELYN KARINA, tiene la Autorización para la realización de las actividades de
Trabajo de Grado en la Institución.

Particular que pongo en su conocimiento para los fines pertinentes.

Atentamente

MSc. Margot Cifuentes C.
RECTORA (e)

C.I. 1001577954
Cell. 0984427720
Email: margotazama@gmail.com
Código AMIE: 10H00410.

Ate./

Local 1: Juan Montalvo 740 Telf.: (06)2 920-491
Local 2: Frente al terminal terrestre Telf.: (06)2 921-623 FAX: (06)2 920-063
E-mail: coljacoll@hotmail.com
www.unidadeducativajacintocollahuazo.edu.ec

Anexo 9 solicitud que el tema no se repita

SOLICITUD: que el tema no se repite

Fecha: 10 de diciembre de 2014

Dirigido a: COORDINACIÓN DE INVESTIGACIÓN

Solicitante: Johselyn Karina Arias Coronado

Facultad: FECYT

Carrera: Lic. Contabilidad y Computación

Asunto: Solicito muy comedidamente, una certificación que el tema del plan de trabajo de grado titulada: "ENTORNO VIRTUAL EN LA MODALIDAD B-LEARNING COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN LA ASIGNATURA DE CONTABILIDAD DEL BACHILLERATO TÉCNICO DE LA UNIDAD EDUCATIVA JACINTO COLLAHUAZO DEL CANTÓN OTAVALO PERIODO 2014-2015", no se encuentre investigado



Firma

C.I.100468152-2

CONSTANCIA DE PRESENTACIÓN:

FECHA:

HORA:

FIRMA:

COORDINACION DE INVESTIGACION.- Ibarra, 11 de diciembre/2014.-
Vista la solicitud que antecede CERTIFICO que revisado el Tema del Plan de Trabajo de Grado, no se encuentra investigado.



Margarita Jiménez M.
SECRETARIA

Anexo 10 Revisión del Abstract

ABSTRACT

This research has as main objective to present virtual learning environments, b-learning as a teaching tool in the Accounting, "Subject at technical school Jacinto Collahuazo Educative Unit" of Otavalo Canton in the academic year 2014-2015, since today knowledge of new technologies cover a large and essential point in Education. There are several teachers who has little knowledge about Eva (Virtual Learning Environments), so they continue using common tools in their classrooms as the board and projector, there is even a traditional Education, this research allowed to encourage teachers and students to use technologic tools to enhance the teaching-learning process and encourage them to use it; within the framework, some bases were taken as psychological, educational, legal and technological, developing also topics and subtopics of this work. Within the research methodology were used the research field and documentary as a primary source, when the data was obtained, it was tabulated and interpreted by drawings; conclusions and recommendations were made where the main conclusion was that "teachers do not know the virtual environment, so Learning setback", for this reason, an interactive tutorial as a support tool was developed to guide teachers and students on the topic, this study can serve as a great reference for teachers to improve their classes and innovate their teaching methodology .

