

## **TEMA**

El software contable en el proceso enseñanza – aprendizaje de la asignatura contabilidad en los estudiantes del primero de bachillerato, del colegio técnico experimental Eloy Alfaro del cantón Quevedo, periodo lectivo 2011-2012.

# **CAPITULO I**

## **1. MARCO CONTEXTUAL PROBLEMÁTICO**

### **1.1. Situación nacional, provincial y local o institucional**

Dentro de los avances más significativos de la revolución científica - técnica en el siglo XXI, sin duda, se encuentra el desarrollo impetuoso de la informática.

La concepción de la computación aplicada a la educación, es más amplia que en otras esferas del saber, ya que el carácter aplicado inherente a esta ciencia de la información, se une el aspecto formativo docente que debe cumplir el sistema educacional.

El objetivo principal de la introducción de la computación en el proceso docente educativo es contribuir al perfeccionamiento y optimización del sistema educacional y dar respuesta a las necesidades de la sociedad en este campo.

La Didáctica de la Informática en el mundo es una ciencia joven, de desarrollo incipiente, con un marcado carácter científico experimental, apoyada sobre todo por los resultados de investigaciones científicas, experiencias obtenidas en la labor docente y la validación de los planes y

programas de estudio que han ido introduciéndose en los distintos subsistemas de Educación.

De lo anterior se colige que, en el contexto escolar la computación tiene un significado especial y su introducción determina modificaciones en las formas tradicionales de enseñar marcada por su carácter trilateral al ser la computadora un eslabón entre el profesor y el estudiante. Uno de los componentes del proceso docente son las formas de organización de la enseñanza, este término es considerado de diversos modos. Para muchos autores constituye las diferentes maneras en que se manifiesta externamente la relación profesor - estudiante, identificando con el método el aspecto interno de esta relación: otros no llegan a distinguir entre métodos y formas.

Evidentemente, el término "forma" enfatiza los aspectos estructurales organizativos del proceso docente, de la actividad de profesores y estudiantes y está estrechamente relacionado con el método de enseñanza.

Actualmente en nuestro país y a través de la historia se han vivido muchos cambios y avances importantes en el área educacional aunque como política de Estado, estos avances se han visto truncados muchas veces por la falta de criterios formados en los campos, social, político y económico.

Si bien es cierto que nuestro país no posee un sistema educativo propio y muchas veces los proyectos que se imponen en el campo de esa competencia, no responden a nuestras realidades, también existen cuestiones muy positivas en cuanto a educación se refiere, que se hace necesaria e imprescindible la utilización de las Técnicas de la información y la comunicación como una de las herramientas principales para acceder a ese mundo de innovaciones que se ofrece.

## **1.2. Situación problemática**

A nivel nacional los colegios técnicos y de otras especialidades tienen deficiencia en metodologías. Es decir, no cumplen satisfactoriamente con el objetivo de formar individuos con una sólida preparación teórica-práctica, mentalidad creativa, autogestionaria y proyección empresarial; requerido por la vida productiva moderna.

Gran parte de los colegios a nivel nacional carecen de infraestructura básica (laboratorio de cómputo, talleres). La educación técnica ofrece únicamente una ilimitada desagregación de especialidades, es decir que no cumplen a cabalidad con su especialidad.

En nuestra institución aun en nuestra época se sigue impartiendo conocimientos al margen de los avances de la ciencia y la tecnología, es así como la aplicación de software educativo contables es un deseo y a veces hasta inalcanzable.

### **1.3. Problema general**

#### **1.3.1. Problema general**

¿De qué manera el software contable incide en el proceso enseñanza – aprendizaje de la asignatura contabilidad en los estudiantes del primero de bachillerato, del colegio técnico experimental Eloy Alfaro del cantón Quevedo, periodo lectivo 2011-2012?

#### **1.3.2. Problemas derivados o específicos**

¿Por qué la aplicación de software contable influye en la participación en los estudiantes?

¿Cómo la aplicación de software contable influye en la realización de las tareas escolares en los estudiantes?

## **1.4. Delimitación de la investigación**

### **1.4.1. Temporal**

El presente trabajo de investigación se realizó en el periodo lectivo 2011 - 2012.

### **1.4.2. Espacial**

La investigación se realizó en el Colegio Técnico Experimental Eloy Alfaro del cantón Quevedo.

### **1.4.3. Unidades de información**

La información la obtendremos de los docentes, autoridades y estudiantes de la institución.

## **1.5. Objetivos**

### **1.5.1. Objetivo General**

Conocer de qué manera el software contable incide en el proceso enseñanza – aprendizaje de la asignatura contabilidad en los estudiantes del primero de bachillerato, del colegio técnico experimental Eloy Alfaro del cantón Quevedo, periodo lectivo 2011-2012.

### **1.5.2. Objetivos Específicos**

Analizar por qué la aplicación de software contable influye en la participación en los estudiantes.

Determinar cómo la aplicación de software contable influye en la realización de las tareas escolares en los estudiantes.

### **1.6. Justificación**

La incorporación de tecnologías al ámbito educativo que permitan potencializar los modelos de educación existentes en la creación de nuevas propuestas con el único fin como es el desarrollo profesional y de formación permanente, donde el uso combinado de métodos pedagógicos, materiales de auto aprendizaje el uso de diversas tecnologías, como la del material didáctico multimedia, la que posibilite procesos educativos y comunicacionales que impliquen el acercamiento entre los agentes involucrados en la enseñanza-aprendizaje.

Por ello consideramos que el presente trabajo de investigación es muy importante ya que busca determinar la incidencia del Uso de Software educativos en proceso de enseñanza aprendizaje, y encontrar mecanismos alternativos para usar correctamente estrategias para plantear la solución que le permitan mejorar su labor como docente.

## **CAPITULO II**

### **2. MARCO TEÓRICO**

#### **2.1. Alternativas teóricas asumidas**

El Software contable registra y procesa las transacciones históricas que se generan en una empresa o actividad productiva: las funciones de compras, ventas, cuentas por cobrar, cuentas por pagar, control de inventarios, balances, producción de artículos, nóminas, etc. Para ello solo hay que ingresar la información requerida, como las pólizas contables, ingresos y egresos, y hacer que el programa realice los cálculos necesarios.

Estas funciones pueden ser desarrolladas internamente por la compañía o la organización que lo está utilizando o puede ser adquirido a un tercero, existiendo también una combinación de ambas alternativas, es decir, un paquete de software desarrollado por un tercero con modificaciones locales.

Desde mediados de los años 1990, el mercado ha sobrellevado una consolidación considerable, muchos proveedores dejaron de hacer tratos en grandes grupos, notablemente por Sage y Microsoft. Desde el

2000 ha tenido un notable incremento el uso de soluciones de código abierto.

## **2.2. Categorías de análisis teórico conceptual**

### **Software Educativo Multimedia.**

Al hablar de software educativo nos estamos refiriendo a los programas educativos o programas didácticos, creados con la finalidad específica de ser utilizados para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Son interactivos, contestan inmediatamente las acciones de los estudiantes y permiten un diálogo y un intercambio de informaciones entre el ordenador y éstos. Individualizan el trabajo, se adaptan al ritmo de trabajo de cada estudiante y pueden adaptar sus actividades según las actuaciones de los alumnos.

La sociedad del conocimiento y la era de la información pueden ser grandes detonantes del cambio en el sistema educativo, si es que los educadores aprovechamos las oportunidades que nos brindan las nuevas tecnologías de información y de comunicaciones, para restar importancia al paradigma transmisión y unidireccional y otorgar la que debería tener el paradigma experiencial, inquisitivo, conjetural y colaborativo. En efecto,

nunca antes en la historia de la humanidad había perdido la escuela el monopolio del conocimiento y del aprendizaje; nunca ha habido tantas y tan variadas oportunidades para informarse y para aprender a lo largo de toda la vida, para vivir experiencias de las que se aprende, para interactuar con tantas y tan variadas personas y puntos de vista, como ahora. Sin embargo, los educadores seguimos aferrados a los viejos modelos que maximizan la comunicación de verdades probadas desde los que las "poseen" hacia los que las "deben" aprender, sin darnos cuenta que de cara a un mundo en cambio constante y en creciente competencia por ser los mejores (por no decir los más poderosos), esto crea serias desventajas a nuestros alumnos, los inhabilita -y en ocasiones tara- para asumir un rol activo en el proceso de transformar nuestra sociedad por medios pacíficos, aprovechando lo mejor de nuestro potencial humano.

Para lograr lo anterior no es que tengamos los educadores necesidad de usar computadores, ni redes, pues hay muchos medios experienciales y con ellos se pueden idear y desarrollar didácticas activas, fundamentadas en ideas antropológicas con proyección a toda la vida. Sin embargo, no hacer uso de tales oportunidades tecnológicas como complemento a las que ofrecen los medios usuales, subutilizarlas o, peor aún, usarlas mal, es un costo de oportunidad muy grande para los beneficiarios del sistema educativo. Y esto no es cuestión de tener o no computadores, de contar o no con software; es un problema de creación de ambientes educativos no convencionales aprovechando el potencial

único que tienen los distintos medios, interactivos o no. Nos centraremos en esta presentación en los ambientes educativos interactivos, particularmente en aquellos que se basan en micro mundos lúdicos interactivos.

### **Ambientes de aprendizaje interactivos**

Con una herramienta de productividad como Office & trade; a disposición de educadores creativos, es posible idear ambientes educativos muy poderosos que agregan valor a las herramientas usuales para aprender temas que no son fáciles de dominar (ver ejemplos en RIE\*, vol. 9, Nos 2 y 3, 1996 []). Los modelos didácticos no convencionales se pueden desarrollar sobre herramientas tecnológicas genéricas como el procesador de texto o de hipertextos, la hoja de cálculo, los graficadores y las bases de datos, textuales o multimediales. La diferencia la hace el educador que define y desarrolla los entornos de aprendizaje, que cede al docente buena parte del control del proceso de aprender, que confía en la capacidad de sus alumnos para observar, indagar, manipular, inferir, generar, crear, probar, rechazar, confirmar, verbalizar y compartir el conocimiento. La herramienta es sólo un medio para hacer explícito aquello que cada quien le pide que haga, los modelos mentales que cada cual tiene o genera, un entorno bajo control del usuario, que atiende sus requerimientos y le muestra los efectos de las decisiones que toma.

Por otra parte, cuando un educador, consciente de los retos de la globalidad y de la sociedad del conocimiento, decide abrir las ventanas de la tecnología al saber, al poner en contacto a sus alumnos con otros seres humanos con apoyo de redes virtuales como las que están a disposición en INTERNET (ver por ejemplo el caso de KIDLINK\*\* [1]), está trabajando en enriquecer la educación con informática. En este caso la diferencia la hacen las actividades colaborativas que se desarrollan a través de la red, la búsqueda inquisitiva de conocimiento con el apoyo de otros, las dinámicas intergrupales que preceden y siguen a la preparación de mensajes o a la elaboración de lo que queremos compartir desde nuestra página WWW. La función de dinamización para despertar el interés, mantener la motivación y la participación activa en el proceso, son los grandes retos, no la tecnología de comunicaciones ni para trabajo colaborativo, que cada día son más poderosas y sencillas.

En lo anterior, sin embargo, no podemos decir que haya una participación del educador o del educando en la creación de los materiales educativos computarizados sobre los que se crean los ambientes. Se hace uso de sistemas y tecnologías informáticos y de comunicaciones que son abiertos y de propósito general, en los que se puede hacer o no uso educativo de la informática. A mi modo de ver estos son ambientes altamente deseables de usar en educación, que dan poder a cada uno de los participantes sobre herramientas informáticas que les

permitirán seguir sacando provecho de ellas a lo largo de la vida, que les extienden algunas de sus capacidades y les permiten liberar parte del potencial humano.

Sin embargo, creo que los educadores tenemos mucho que decir en algo que, hasta ahora, ha sido casi que un dominio comercial: ingeniería de software educativo. Estoy pensando en la construcción de ambientes educativos computarizados en los que hay mucho más que un buen uso educativo de soluciones informáticas genéricas. Me centro en los materiales educativos computarizados (MECs) que, por su misma naturaleza, están pensados para servir de entorno de aprendizaje y que han sido elaborados con propósito educativo específico. Mi experiencia me lleva a afirmar que este es un nuevo dominio, de carácter inter- y tras disciplinario, en el que no basta con saber hacer software y darle un toque educativo o tener grandes ideas educativas y hallarles un soporte informático.

En este nuevo dominio de trabajo colaborativo entre educadores, expertos en informática y en comunicación y arte, toman importancia cada uno de los saberes de cada quien, integrando lo educativo, lo informático y lo comunicacional en micro mundos interactivos, ojalá de carácter lúdico.

## **Micro mundos lúdicos interactivos**

Invito al lector a que se traslade mentalmente a algún material educativo computarizado que lo haya cautivado, algo que le haya hecho exclamar: Esto sí que vale la pena! Qué es lo que hace diferencia en tal material? Qué es lo que hace que uno crea que vale la pena usarlo? Seguramente allí hay varios de los ingredientes que distinguen al computador de otros medios educativos, entre los que cabe mencionar:

✓ El computador está en capacidad de almacenar, procesar y presentar información multimedia en forma interactiva, de modo que es posible crear contextos para aprendizaje en los que se puede dar una relación dialogal con el nivel de concreción o abstracción que haga falta, bajo control del usuario o del diseñador, según convenga. Esto hace que se puedan crear micro mundos interactivos de distinta índole, no solamente textuales unidireccionales como en los libros, o audiovisuales pero también unidireccionales como en las películas, siendo el diálogo entre el usuario y el sistema multimedia, la posibilidad de interactuar entre el argumento base y lo que desea hacer el usuario, lo que le da control sobre la acción y hace llamativo el proceso.

✓ El computador puede comportarse con distintos niveles de inteligencia adquirida, siendo un signo de inteligencia en un MEC la

similitud mayor o menor que pueda tener su ejecución al comportamiento racional de un humano. La inteligencia no es un atributo dicotómico (existe o no), sino una cualidad que puede mostrar distintos niveles de desarrollo, como lo ilustra Rueda [] cuando dice que un ejercitador puede mostrar distintos grados de inteligencia: en su forma más básica sólo le puede "decir" al aprendiz si su respuesta es o no correcta, pero gradualmente puede hacer otras cosas, tales como adaptar los ejercicios dependiendo de las características y desempeño del aprendiz, dar explicaciones o sugerencias derivadas del proceso, o incluso, resolver ejercicios que propone el estudiante. Entre más inteligente sea el comportamiento de un MEC, más flexibilidad otorga al proceso de aprendizaje y más poderoso es el ambiente de aprendizaje que provee

✓ El computador hace posibles distintos grados de interactividad. Gracias a su capacidad de procesar información, a los avances en inteligencia artificial y a las interfaces de distinto tipo a que se puede echar mano, el computador puede hacer viable interacción de grado cero, Interactividad (el usuario se limita a oprimir ENTER para continuar, pero el control de la acción la tiene el diseñador) hasta de grado máximo, Interactividad (en la cual hay interacción dialogal entre la máquina y el usuario, en virtud de la cual el aprendiz está en control de lo que sucede, dentro de los condicionantes del micro mundo en que se lleva a cabo la acción).

✓ Hace posible conexión y articulación con otros medios y recursos para el aprendizaje, permitiendo así la creación de ambientes colaborativos o cooperativos para aprender, el aprovechamiento de las cualidades únicas de otros medios (transmisivos, experienciales, interactivos) y la creación de ambientes educativos multimedia. Es decir, el computador permite articular multimedia interactivos dentro de ambientes multimedia les educativos en los que el profesor juega un rol preponderante.

Cualidades como las anteriores llevan a que hoy en día la discusión gire alrededor de lo que tiene sentido hacer con informática, más que de lo que se puede hacer con su apoyo. Esto último tan solo está limitado por la imaginación del diseñador, pues prácticamente lo que a uno se le ocurra es posible hacerlo, con mayor o menor costo y esfuerzo.

La lúdica, no siendo una cualidad intrínseca al computador como medio educativo, parece ser otro elemento consustancial al buen software educativo. No se trata de incluir en cada MEC juegos que lo hagan entretenido (esta es sólo una opción), sino de lograr que "el juego" sea parte del lenguaje con el que se desarrolla la acción. Los ambientes entretenidos comienzan por cuidar la significancia y la relevancia en el escenario en el que se desarrolla la acción; y en esto los sistemas

multimedia tienen mucho qué decir, como que en términos de McLuhan son "medios calientes" que no requieren alto nivel de procesamiento para promover la asociación entre lo que es el campo vital del usuario y lo que se pretende sirva de contexto u objeto para el aprendizaje. Por otra parte, en un buen MEC se cuida despertar cosquillas mentales o emocionales al usuario, a través de retos, enigmas, problemas, situaciones desequilibrantes que captan su atención, que exigen no sólo almacenar y recuperar hechos o habilidades adquiridas, sino también hacer uso de las capacidades pensantes y actuantes de alto nivel que todos tenemos, hacer uso del ingenio, la creatividad o el raciocinio.

La lúdica también tiene que ver con situaciones no amenazantes, desde todo punto de vista: autoestima, condiciones físicas; así mismo, con la buena forma, es decir, con el apropiado balance entre la estética, lo llamativo, la sorpresa, lo divertido, lo ameno, en fin, de aquellas condiciones que hacen de la interacción algo placentero y agradable: lúdico.

### **Calidad según tipos de software educativo**

Hay muchos tipos de MECS, cada uno de ellos pensado para cumplir funciones específicas frente a las cuales es posible saber si cumplen con los requerimientos propios del tipo al que pertenecen. No

todos los MECS cumplen el misma papel, ni los micro mundos con que se desarrollan son del mismo tipo o nivel de interactividad.

✓ De un demo se espera que ilustre suficientemente bien aquello de lo que se trata, dando posibilidad al usuario de manejar el ritmo y la secuencia del recorrido. El micro mundo suele estar muy ligado al contenido que pretende desarrollar (micro mundo intrínseco) y su nivel de interactividad es muy bajo.

✓ De un ejercitador se espera que permita afianzar y generalizar las habilidades y destrezas que se supone el aprendiz ha adquirido por algún otro medio, con tanta variedad y cantidad de ejercicios como hagan falta, con información de retorno diferencial según lo que el ejercitante demuestre, y con motivadores y reforzadores que ayuden a que el aprendiz logre la meta. Los micro mundos en un ejercitador pueden ser intrínsecos o extrínsecos, dependiendo de si se usa como contexto para la vivencia algo relacionado o no con lo que se desea afianzar. Por ejemplo, muchos ejercitadores usan como contexto argumentos como el ahorcado o el hall de la fama, que despiertan motivación extrínseca pero que nada tienen que ver con el contenido del ejercitador, aunque le dan un toque lúdico que mantiene motivado al destinatario.

✓ De un tutorial se espera que vaya más allá de un ejercitador; se supone que ayuda a que el usuario haga apropiación del conocimiento por medio de presentación contextualizada y dosificada del contenido, como preámbulo o como complemento del proceso de ejercitación. En cuanto a micro mundos lúdicos, comparten las mismas propiedades que los ejercitadores.

✓ Por su parte, los MECS de tipo heurístico (en contraposición a los antes mencionados, que son de carácter algorítmico), se precian de apoyar el descubrimiento y la construcción de los conceptos y habilidades, a partir de la actividad inquisitiva y conjetural del aprendiz, dentro de micro mundos intrínsecos para exploración o solución de problemas; en ellos los retos relevantes son vitales para despertar la curiosidad y el deseo de aprender; el ensayo y error, así como la conjetura y la prueba de hipótesis, son modos bien vistos de aprender, al tiempo que las pistas y los principios generales no son para resolver lo que el aprendiz no pudo hacer, sino para iluminar con luz indirecta. Un juego educativo no enseña explícitamente; en él se aprende a partir de la vivencia lúdica y de la reflexión acerca de la misma. Un simulador o un sistema experto, también sirven para aprender de la experiencia, dentro de micro mundos que encapsulan en forma simplificada aquellas cualidades que interesa descubrir en un sistema natural o artificial que el diseñador ha modelado.

La calidad del software, sin embargo, no se limita al cumplimiento de los estándares asociados al tipo o combinación de tipos al que pertenece. Mucho más allá de esto están criterios como pertinencia (se necesita algo como esto), relevancia (vale la pena contar con una solución como esta), consistencia (porqué hacerlo así y no de otra manera), congruencia (en qué medida esto es coherente esta solución con los demás ingredientes del ambiente de aprendizaje) y unicidad (en qué medida se aprovechan las cualidades únicas del computador como medio). De este modo, la calidad es algo que no sólo está ligada al producto, está imbricada con el proceso de diseño y desarrollo.

### **Aspectos críticos en el diseño y desarrollo de micro mundos lúdicos interactivos**

En esta sección del trabajo comparto con el lector lo que en la práctica he encontrado como factores claves en el éxito (FCE) del proceso de diseñar, desarrollar y llevar a la práctica ambientes educativos interactivos basados en el uso de micro mundos lúdicos, es decir en la Ingeniería de Software Educativo (ISE).

Como señala Rockart los FCE son aquellas pocas cosas a las que hay que prestar especial atención si se quiere tener éxito, o aquellas en las que no se puede uno equivocar, so pena de fracasar. En este caso me referiré a cuatro: mantener el eje focal en el usuario, detectar y atender

necesidades educativas relevantes y pertinentes, crear los micros mundos lúdicos interactivos, y articular debidamente los ambientes informáticos de aprendizaje.

### **El usuario: eje focal del proceso**

La relevancia y significancia de un MEC tiene que ver en gran medida con el grado de atención que este dé al campo vital del aprendiz, a su entorno psicológico, sus experiencias previas, sus expectativas, motivadores internos, actitudes y aptitudes. A pesar de que esta es una verdad de a puño, señalada hace más de cuatro décadas por psicólogos de la Gestalt y retomada por miembros de otras corrientes cognitivas, muchos de los MSCS se hacen centrados en el contenido, en lo que se desea que aprenda el usuario, en la funcionalidad que subyace a la estructura de aprendizaje y en las características que se espera tenga en función del tipo de software que se desea construir.

Si lo que nos interesa es agregar valor en lo educativo a quien hace uso del material, lo menos que podemos hacer es tratar de hallar las condiciones de base para lograr que las experiencias que ofrezca el MEC tengan sentido, motiven y enganchen al aprendiz en el proceso de construir y apropiar ideas valederas. Cómo hacerlo? No hay receta, pero unos pocos principios pueden ser muy útiles en este proceso: (1) use un

enfoque estratégico, (2) apóyese en marcos tecnológicos compartidos y (3) halle requerimientos a partir de necesidades relevantes.

### **Enfoque estratégico**

Se centra éste en propiciar el éxito de aquello en que estamos interesados, a partir de obtener y mantener ventajas competitivas. El corazón de este razonamiento, al menos en el mundo de los negocios, es el cliente, bajo el entendido de que se compite por mantener su fidelidad, dentro de un contexto de apertura (de lo contrario no es cliente, sino esclavo!). La supervivencia de una organización en el largo plazo depende en gran medida de esta fidelidad.

Trayendo este enfoque al terreno de la ISE nos damos cuenta que tratar al usuario como cliente y no como esclavo tiene muy importantes implicaciones: por un lado, nos preocupamos por conocerlo, así como las condiciones que inciden en sus decisiones sobre nuestro producto o servicio educativo. Por otro lado, nos centramos en agregar valor a lo que él recibe cuando decide interactuar con nuestro sistema, de manera que se mantenga fiel al mismo en tanto satisface sus necesidades.

En la práctica, esto conlleva que, en vez de tratar de "venderle" un MEC, nos interese saber cuál es el escenario en que el cliente se mueve - los contextos, prospectiva y problemática relevantes en su entorno; cuáles

son los componentes de su campo vital (identidad) y los elementos significantes que pueden incidir en su decisión de hacer uso de un MEC como base para aprender; cuál es la visión del futuro que él tiene de sí mismo y de su relación con el entorno y qué papel puede desempeñar en tal visión lo que aprenda; cuáles los principios y valores en que él cree, como base para intervenir en el proceso de aprendizaje; cuáles las necesidades que podría tener sentido atender con apoyo de MECs. Un ejercicio de pensamiento estratégico como este puede ayudar a entender la naturaleza del destinatario de nuestro esfuerzo.

### **Rol del profesor y del aprendiz**

Ligado al control que se puede otorgar a cada quien y a las didácticas que se idean para utilizar un MEC en forma creativa, hay mucho por desarrollar. Nuestra experiencia en LIDIE es que dar poder al aprendiz, sin que esto signifique perder el control por parte del docente, es una de las maneras más productivas de enriquecer los ambientes de aprendizaje. Pero que reservar una serie de decisiones al docente, en función de la evidencia que el MEC va acumulando para su análisis de lo que hace el aprendiz, también es una condición deseable. Clarificar estas funciones desde un principio evita que buenos proyectos se queden a medio implementar, por falta de instrumentación de requerimientos que no se especificaron oportunamente.<sup>1</sup>

## **PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE**

### **Consideraciones diversas**

*"Algunos principios pedagógicos (García Hoz):*

*Promocionar la individualidad de cada persona*

*Promocionar su autonomía, su libertad*

*Promocionar la apertura del estudiante al mundo, su socialización"*

"El alumno (que debe aprender) no debe comportarse como un espectador, debe estar activo y esforzarse, hacer y experimentar, reflexionar y equivocarse, aprender DE otros y CON otros"

"De la recepción pasiva de información a la construcción del conocimiento; la mayoría de los conocimientos tradicionales pueden adquirirse de otra forma, a través de la práctica; primero la práctica, después la teoría"

"Actualmente, frente a la RACIONALIZACIÓN que supone un saber establecido y estático se contraponen la RACIONALIDAD, que supone una revisión del conocimiento a partir del análisis crítico, debate, la argumentación"

*"Cuando se le hace ver al alumno la conexión de los contenidos con la realidad y la utilidad de aprender, ya no se preocupa solamente de aprobar"*

*"Hay que introducir diversos puntos de vista, no prescribir necesariamente una respuesta única"*

*"El alumno aprende cuando él quiere, no cuando lo decide el maestro"*

*"El aprendizaje supone una constante evolución en las maneras de pensar, sentir y actuar"*

*"El profesor no tiene que "saberlo todo", también puede aprender CON los estudiantes"*

*"El ser humano es modificable" (Feuerstein), es perfeccionable, y los cambios estructurales necesarios pueden conseguirse a través de una intervención mediada.*

*"Nada cambiará en educación, ni siquiera con tecnología, si previamente no se modifican los procedimientos pedagógicos" (Beltrán Llera)*

*El mejor profesor no es el que da las mejores respuestas a las preguntas de sus alumnos sino el que les ayuda a encontrarlas"*

*"Cuando los estudiantes se implican en el reto de poner en cuestión sus conocimientos, se logran mejores aprendizajes"*

Que los alumnos elijan una parte de curriculum, de las tareas a realizar (30%). Otro 50% lo decide el profesor. Un 20% para valorar la actitud. (Núria de Salvador)

Derrochar afecto hacia los niños antes de que cumplan 6 años, para que tengan ganas de profundizar en el afecto de los demás (Eduardo Punset)

Alumnos y profesores hemos de establecer alianzas, escucharnos unos a otro (Marc Prensky)

Apoyar el aprendizaje de los alumnos para que ellos encuentren soluciones por sí mismos.

Organizar apoyos para los alumnos retrasados en algunas materias.

*4 formulas (Pere Marquès):*

- *INFORMACIÓN + PROCESO (comunicación, actividades interacción) = APRENDIZAJE*
- *PODER (tener capacidad y medios) + SABER (experiencia, orientaciones) + QUERER = PARA APRENDER / PARA RENOVAR ENSEÑANZA*
- *INFORMACIÓN (fuentes, síntesis, ejemplos) + GUÍA (orientación, asesoramiento) + MOTIVACIÓN = ENSEÑANZA*
- *RECURSOS (hard, soft, contenidos) + FORMACIÓN (didáctica, de la asignatura, técnica) + ACTITUD (necesidad, utilidad, ajuste dedicación) = PARA RENOVAR ENSEÑANZA*

### **EL ACTO DIDÁCTICO-COMUNICATIVO.**

El **acto didáctico** define la actuación del profesor para facilitar los aprendizajes de los estudiantes. Su naturaleza es esencialmente comunicativa.

Lo importante es la relación que el alumno establece con el conocimiento; el profesor es el que ayuda a conseguir que se de esta relación agradable y fructífera.

Las **actividades de enseñanza** que realizan los profesores están inevitablemente unidas a los **procesos de aprendizaje** que, siguiendo sus indicaciones, realizan los estudiantes. El **objetivo** de docentes y

discentes siempre consiste en el logro de determinados aprendizajes y la clave del éxito está en que los estudiantes puedan y quieran realizar las operaciones cognitivas convenientes para ello, **interactuando** adecuadamente con los recursos educativos a su alcance.

En este marco el empleo de los **medios** didácticos, que facilitan información y ofrecen interacciones facilitadoras de aprendizajes a los estudiantes, suele venir prescrito y orientado por los profesores, tanto en los entornos de aprendizaje presencial como en los entornos virtuales de enseñanza.

La selección de los medios más adecuados a cada situación educativa y el diseño de buenas intervenciones educativas que consideren todos los elementos contextuales (contenidos a tratar, características de los estudiantes, circunstancias ambientales), resultan siempre factores clave para el logro de los objetivos educativos que se pretenden.

**LAS ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA EN EL MARCO DEL ACTO DIDÁCTICO.** Las estrategias de enseñanza se concretan en una serie actividades de aprendizaje dirigidas a los estudiantes y adaptadas a sus características, a los recursos disponibles y a los contenidos objeto de estudio. Determinan el uso de determinados medios y metodologías en

unos marcos organizativos concretos y proveen a los alumnos de los oportunos sistemas de información, motivación y orientación.

Las actividades deben favorecer la comprensión de los conceptos, su clasificación y relación, la reflexión, el ejercicio de formas de razonamiento, la transferencia de conocimientos.

En el acto didáctico hay 4 elementos básicos: docente, discente, contenidos y contexto

- El profesor, que planifica determinadas actividades para los estudiantes en el marco de una estrategia didáctica que pretende el logro de determinados objetivos educativos.

Al final del proceso evaluará a los estudiantes para ver en qué medida se han logrado.

**PAPEL DOCENTE EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE.** En un contexto social que provee a los ciudadanos de todo tipo de información e instrumentos para procesarla, el papel del docente se centrará en ayudar a los estudiantes para que puedan, sepan y quieran aprender. Y en este sentido les proporcionará especialmente: orientación, motivación y recursos didácticos.

- Los estudiantes, que pretenden realizar determinados aprendizajes a partir de las indicaciones del profesor mediante la interacción con los recursos formativos que tienen a su alcance.

- Los objetivos educativos que pretenden conseguir el profesor y los estudiantes, y los contenidos que se tratarán. Éstos pueden ser de tres tipos:

- Herramientas esenciales para el aprendizaje: lectura, escritura, expresión oral, operaciones básicas de cálculo, solución de problemas, acceso a la información y búsqueda "inteligente", metacognición y técnicas de aprendizaje, técnicas de trabajo individual y en grupo.

- Contenidos básicos de aprendizaje, conocimientos teóricos y prácticos, exponentes de la cultura contemporánea y necesaria para desarrollar plenamente las propias capacidades, vivir y trabajar con dignidad, participar en la sociedad y mejorar la calidad de vida.

- Valores y actitudes: actitud de escucha y diálogo, atención continuada y esfuerzo, reflexión y toma de decisiones responsable, participación y actuación social, colaboración y solidaridad, autocrítica y autoestima, capacidad creativa ante la incertidumbre, adaptación al cambio y disposición al aprendizaje continuo.

- El contexto en el que se realiza el acto didáctico. según cuál sea el contexto se puede disponer de más o menos medios, habrá determinadas restricciones (tiempo, espacio), etc. El escenario tiene una gran influencia en el aprendizaje y la transferencia.

Los recursos didácticos pueden contribuir a proporcionar a los estudiantes información, técnicas y motivación que les ayude en sus procesos de aprendizaje, no obstante su eficacia dependerá en gran medida de la manera en la que el profesor oriente su uso en el marco de la estrategia didáctica que está utilizando.

- La estrategia didáctica con la que el profesor pretende facilitar los aprendizajes de los estudiantes, integrada por una serie de actividades que contemplan la interacción de los alumnos con determinados contenidos.

La estrategia didáctica debe proporcionar a los estudiantes: motivación, información y orientación para realizar sus aprendizajes, y debe tener en cuenta algunos principios:

- Considerar las características de los estudiantes: estilos cognitivos y de aprendizaje.

- Considerar las motivaciones e intereses de los estudiantes.  
Procurar amenidad del aula.

- Organizar en el aula: el espacio, los materiales didácticos, el tiempo
- Proporcionar la información necesaria cuando sea preciso: web, asesores
- Utilizar metodologías activas en las que se aprenda haciendo.
- Considerar un adecuado tratamiento de los errores que sea punto de partida de nuevos aprendizajes.
- Prever que los estudiantes puedan controlar sus aprendizajes.
- Considerar actividades de aprendizaje colaborativo, pero tener presente que el aprendizaje es individual.
- Realizar una evaluación final de los aprendizajes.

Desde otra perspectiva, estos elementos que intervienen en los procesos de enseñanza y aprendizaje se pueden clasificar en tres grupos:

- Agentes: las personas que intervienen (profesores, estudiantes) y la cultura (considerando el continente y los contenidos de estos procesos).
- Factores que establecen relación con los agentes: clima de la clase, materiales, metodología, sistema de evaluación.
- Condiciones: aspectos relacionados con las decisiones concretas que individualizan cada situación de enseñanza/aprendizaje.

## **CONCEPCIONES SOBRE LA ENSEÑANZA (¿cómo enseñamos?)**

Las actividades de enseñanza que realizan los profesores están inevitablemente unidas a los procesos de aprendizaje que, siguiendo sus indicaciones, realizan los estudiantes. El objetivo de docentes y discentes siempre consiste en el logro de determinados objetivos educativos y la clave del éxito está en que los estudiantes puedan y quieran realizar las operaciones cognitivas convenientes para ello, interactuando adecuadamente con los recursos educativos a su alcance.

El principal objetivo del profesorado es que los estudiantes progresen positivamente en el desarrollo integral de su persona y, en función de sus capacidades y demás circunstancias individuales, logren los aprendizajes previstos en la programación del curso (establecida de acuerdo con las directrices del Proyecto Curricular de Centro, PPC).

Para ello deben realizar múltiples tareas: programar su actuación docente, coordinar su actuación con los demás miembros del centro docente, buscar recursos educativos, realizar las actividades de enseñanza propiamente dichas con los estudiantes, evaluar los aprendizajes de los estudiantes y su propia actuación, contactar periódicamente con las familias, gestionar los trámites administrativos.

De todas estas actividades, las intervenciones educativas consistentes en la propuesta y seguimiento de una serie de actividades de enseñanza a los estudiantes con el fin de facilitar sus aprendizajes constituyen lo que se llama el **acto didáctico**, y representa la tarea más emblemática del profesorado.

Actualmente se considera que el papel del profesorado en el acto didáctico es básicamente proveer de recursos y entornos diversificados de aprendizaje a los estudiantes, motivarles para que se esfuercen (dar sentido a los objetivos de aprendizaje, destacar su utilidad.), orientarles (en el proceso de aprendizaje, en el desarrollo de habilidades expresivas.) y asesorarles de manera personalizada (en la planificación de tareas, trabajo en equipo.); no obstante, a lo largo del tiempo ha habido diversas concepciones sobre cómo se debe realizar la enseñanza, y consecuentemente sobre los roles de los profesores y sobre las principales funciones de los recursos educativos, agentes mediadores relevantes en los aprendizajes de los estudiantes.

“La educación ha evolucionado desde la "pedagogía de la reproducción" a la "pedagogía de la imaginación" más basada en la indagación, la búsqueda y la pregunta que con la respuesta” (Beltrán Llera, 2003), de estar centrada en la enseñanza y el profesor a centrarse en el aprendizaje y el alumno, de atender sobre todo a los productos a considerar la importancia de los procesos. A muy grandes rasgos las

principales visiones sobre la enseñanza, que han ido evolucionando de manera paralela a la evolución de las concepciones sobre el aprendizaje ofreciendo prescripciones sobre las condiciones óptimas para enseñar, pueden concretarse así:

- La clase magistral expositiva (modelo didáctico expositivo). Antes de la existencia de la imprenta (s. XV) y de la difusión masiva de los libros, cuando solamente unos pocos accedían a la cultura, el profesor (en la universidad o como tutor de familia) era prácticamente el único proveedor de información que tenían los estudiantes (junto con las bibliotecas universitarias y monacales) y la clase magistral era la técnica de enseñanza más común. La enseñanza estaba centrada en el profesor y el aprendizaje buscaba la memorización del saber que transmitía el maestro de manera sistemática, estructurada, didáctica.

- La clase magistral y el libro de texto (modelo didáctico instructivo). Poco a poco, los libros se fueron difundiendo entre la sociedad, se crearon muchas nuevas bibliotecas, la cultura se fue extendiendo entre las diversas capas sociales y los libros fueron haciendo acto de presencia en las aulas. No obstante, el profesor seguía siendo el máximo depositario de la información que debían conocer los alumnos y su memorización por parte de éstos seguía considerándose necesaria, a pesar de la existencia de diversos pensadores sobre temas pedagógicos (Comenius, Rousseau), algunos de los cuales defendían ideas distintas.

El libro de texto complementaba las explicaciones magistrales del profesor y a veces sugería ejercicios a realizar para reforzar los aprendizajes. El profesor era un instructor y la enseñanza estaba ahora centrada en los contenidos que el alumno debía memorizar y aplicar para contestar preguntas y realizar ejercicios que le ayudarían a simular los contenidos.

- La escuela activa (modelo didáctico alumno activo). A principios del siglo XX y con la progresiva "democratización del saber" iniciada el siglo anterior (enseñanza básica para todos, fácil acceso y adquisición de materiales impresos) surge la idea de la "escuela activa" (Dewey, Freinet, Montessori). Se considera que el alumno no debe estar pasivo recibiendo y memorizando la información que le proporcionan el profesor y el libro de texto; la enseñanza debe proporcionar entornos de aprendizaje ricos en recursos educativos (información bien estructurada, actividades adecuadas y significativas) en los que los estudiantes puedan desarrollar proyectos y actividades que les permitan descubrir el conocimiento, aplicarlo en situaciones prácticas y desarrollar todas sus capacidades (experimentación, descubrimiento, creatividad, iniciativa...). La enseñanza se centra en la actividad del alumno, que a menudo debe ampliar y re-estructurar sus conocimientos para poder hacer frente a las problemáticas que se le presentan.

No obstante, y a pesar de diversas reformas en los planes de estudios, durante todo el siglo XX esta concepción coexistió con el modelo memorístico anterior basado en la clase magistral del profesor y el estudio del libro de texto, complementado todo ello con la realización de ejercicios de aplicación generalmente rutinarios y repetitivos.

- La enseñanza abierta y colaborativa (modelo didáctico colaborativo). A finales del siglo XX los grandes avances tecnológicos y el triunfo de la globalización económica y cultural configuran una nueva sociedad, la "sociedad de la información". En este marco, con el acceso cada vez más generalizado de los ciudadanos a los "mass media" e Internet, proveedores de todo tipo de información, y pudiendo disponer de unos versátiles instrumentos para realizar todo tipo de procesos con la información (los ordenadores), se va abriendo paso un nuevo curriculum básico para los ciudadanos y un nuevo paradigma de la enseñanza: "la enseñanza abierta".

En este nuevo paradigma, heredero de los principios básicos de la escuela activa, cambian los roles del profesor, que reduce al mínimo su papel como transmisor de información: presenta y contextualiza los temas, enfatiza en los aspectos más importantes o de difícil comprensión, destaca sus aplicaciones, motiva a los alumnos hacia su estudio... Los estudiantes pueden acceder fácilmente por su cuenta a cualquier clase de información, de manera que el docente pasa a ser un orientador de sus

aprendizajes, proveedor y asesor de los recursos educativos más adecuados para cada situación, organizador de entornos de aprendizaje, tutor, consultor. El profesor se convierte en un mediador de los aprendizajes de los estudiantes, cuyos rasgos fundamentales son (Tebar, 2003):

- Es un experto que domina los contenidos, planifica (pero es flexible).

- Establece metas: perseverancia, hábitos de estudio, autoestima, meta cognición; siendo su principal objetivo construir habilidades en el mediador para lograr su plena autonomía.

- Regula los aprendizajes, favorece y evalúa los progresos; su tarea principal es organizar el contexto en el que se ha de desarrollar el sujeto. La individualización, el tratamiento de la diversidad (estilos cognitivos, ritmo personal de aprendizaje, conocimientos previos.), son aspectos esenciales de una buena docencia, y se suele realizar mediante:

  - *Adecuaciones metodológicas: de los objetivos y contenidos, de las secuencias instructivas y el ritmo de trabajo, de la metodología y los recursos.*

  - *Adecuaciones organizativas: organización de los espacios, distribución del alumnado, agrupamientos, distribución de las tareas.*

    - Fomenta el logro de aprendizajes significativos, transferibles.

    - Fomenta la búsqueda de la novedad: curiosidad intelectual, originalidad. Pensamiento convergente.

- Potencia el sentimiento de capacidad: autoimagen, interés por alcanzar nuevas metas.

- Enseña qué hacer, cómo, cuándo y por qué, ayuda a controlar la impulsividad

- Comparte las experiencias de aprendizaje con los alumnos: discusión reflexiva, fomento de la empatía del grupo.

- Atiende las diferencias individuales

- Desarrolla en los alumnos actitudes positivas: valores.

### **Algunas conceptualizaciones actuales sobre la escuela**

- La escuela comprensiva. Su objetivo es la formación global de las personas, no solamente la formación académica. Todos los alumnos (sin discriminar en función de sus diferencias individuales) están en la misma aula y tienen el mismo curriculum, aunque se diversifica según sus necesidades. Para afrontar la diversidad la escuela debe ser: flexible, participativa (en las decisiones.), con un reparto claro de responsabilidades, con una buena comunicación interna y externa.

- La escuela inclusiva o escuela para todos. De acuerdo con los principios de la escuela comprensiva, promueve la colaboración buscando el bien común de todos. Se comparten conocimientos y experiencias de trabajo aprovechando lo que cada uno puede aportar, en un clima rico culturalmente y colaborativo donde el profesorado promueve el

aprendizaje de todos los estudiantes. Todos los apoyos que necesiten los alumnos los recibirán en las aulas normales, no en aulas especiales. El curriculum se adapta a cada uno. Este aprendizaje cooperativo y esta enseñanza individualizada requieren cambios en la organización del aula: espacios, materiales, tiempo.

- La escuela intercultural. Busca la comprensión de los diversos grupos humanos y la autocrítica de las propias formas culturales con el fin de afianzar la identidad cultural propia con el reconocimiento de esta diversidad social. Afirma el derecho a ser diferente y busca dar una respuesta educativa adecuada a esta diversidad. <sup>2</sup>

### **2.3. Planteamiento de hipótesis**

#### **2.3.1. Hipótesis General**

Si aplicamos software contable mejoraremos el proceso enseñanza – aprendizaje de la asignatura contabilidad en los estudiantes del bachillerato, del colegio técnico experimental Eloy Alfaro del cantón Quevedo, periodo lectivo 2011-2012.

### **2.3.2 Hipótesis específicas**

Con la aplicación de software contable incrementaremos la participación de los estudiantes.

Con la aplicación de software contable mejoraremos la realización de las tareas escolares.

## 2.4. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

**Cuadro 1.**Operacionalización de las hipótesis.

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	INDICADORES	SUBINDICADOS
V. I. H.G.  Software contable.	El Software educativo es un instrumento didáctico imprescindible para el cambio del sistema educativo, nacional.	El Software educativo hace posible, distintos grados de inter-actividad gracias a su capacidad de procesar información, a los avances de inteligencias artificiales, lo cual permite mejorar la calidad de educación de los estudiantes, y por ende mejorar la productividad tecnológica del país.	-Existencia. -Manejo -Tipo -Cobertura	-¿La institución cuenta con un software educativo? -¿El software existente satisface las necesidades y expectativas de los estudiantes? -¿El software es de fácil manejo? -¿Existen las facilidades para que todos los estudiantes puedan practicar?
V. D. Proceso enseñanza – aprendizaje.	Cooperar es dar de sí acciones que permitan un mejor vivir, más aun cuando se trata de buscar mejoras que beneficien directamente al estudiantado.	El proceso de aprender es el proceso complementario de enseñar.	-Participación en clases -Realización de las tareas escolares -Tiempo de presentación -Forma de presentación	-¿Los estudiantes participan en clases? -¿Los estudiantes realizan las tareas? -¿Los estudiantes presentan las tareas a tiempo? -¿Los estudiantes presentan las tareas como el profesor las requiere

## CAPITULO III

### 3.- DISEÑO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN

#### 3.1. Metodología empleada

**3.1.1.- Método Inductivo.-** Va de lo particular a lo general. Es decir, partí del conocimiento de cosas y hechos particulares que se investigaron, para luego, utilizando la generalización y se llega al establecimiento de reglas y leyes científicas.

**3.1.2.- Método deductivo.-** Este proceso me permitió presentar conceptos, principios, reglas, definiciones a partir de los cuales, se analizó, se sintetizó compara, generalizó y demostré.

**3.1.3.- Método descriptivo.-** Lo utilice en la descripción de hechos y fenómenos actuales por lo que digo: que este método me situó en el presente. No se redujo a una simple recolección y tabulación de datos a los que se acompaña, me integro el análisis reflexión y a una interpretación imparcial de los datos obtenidos y que permiten concluir acertadamente mi trabajo.

### **3.2. Modalidad de la investigación.**

En la presente investigación se empleó la modalidad de campo y documental:

De campo porque se realizaron encuestas a profesores, autoridades, estudiantes del décimo año de educación general básica del Colegio Nacional Técnico Experimental Eloy Alfaro del cantón Quevedo, y

Documental por apoyarse en las referencias científicas y de profesionales en el área educativa.

### **3.3. Nivel o tipo de investigación.**

Los tipos de investigación a emplearse son: descriptivas y explicativas.

Descriptivas, por cuanto a través de la información obtenida se va a clasificar elementos y estructuras para caracterizar una realidad y,

Explicativa, porque permite un análisis del fenómeno para su rectificación.

### **3.4. Población y muestra**

#### **3.4.1. Población**

La población de estudio está determinada en 1000estudiantes de octavo a décimo año de educación general básica, 16 profesores que laboran específicamente al año a investigarse y a las 4 autoridades.

#### **3.4.2. Muestra**

Se considera como muestra a una parte de la investigación que facilita el estudio y hace más eficaz a la investigación para lo cual aplicamos la siguiente fórmula.

Total de Encuestas:

$$M = \frac{N}{E^2 (n-1) + 1}$$

#### **Simbología**

M = Total de muestra

N = Total de la población

E = margen de error (de 0.01 hasta 0.10)

$$M = \frac{N}{E^2 (n-1) + 1}$$

$$M = \frac{1000}{(0.05) (1000 - 1) + 1}$$

$$M = \frac{1000}{(0.0025) (1999) + 1}$$

$$M = \frac{1000}{4.9975 + 1}$$

$$M = \frac{1000}{5,9975}$$

$$M = 166,73 \text{ (167)}$$

Las encuestas se aplicarán a 167 estudiantes y a las 4 autoridades y 16 docentes.

### 3.5. Técnicas de recolección de datos

**Observación:** Esta técnica nos ayuda a explorar situaciones poco conocidas la misma que nos permitirá recolectar información para encontrar la búsqueda a la solución de los problemas en la investigación.

**Entrevista:** Mediante contacto directo con el personal docente, director, alumnos, se recaudo la información necesaria sobre técnicas activas en el desarrollo del aprendizaje significativo

**Encuesta:** Es la técnica que a través de un cuestionario permite recopilar datos de toda la población o de una parte representativa de ella.

### **3.6. Recursos de información.**

- Consulta a expertos
- Visita a bibliotecas y librerías.
- Recopilación de material bibliográfico y documental
- Aplicación de instrumentos de investigación.

### **3.7.- Selección de recursos de apoyo**

- Video grabadoras
- Filmadoras
- Fichas bibliográficas
- Fichas nemotécnicas

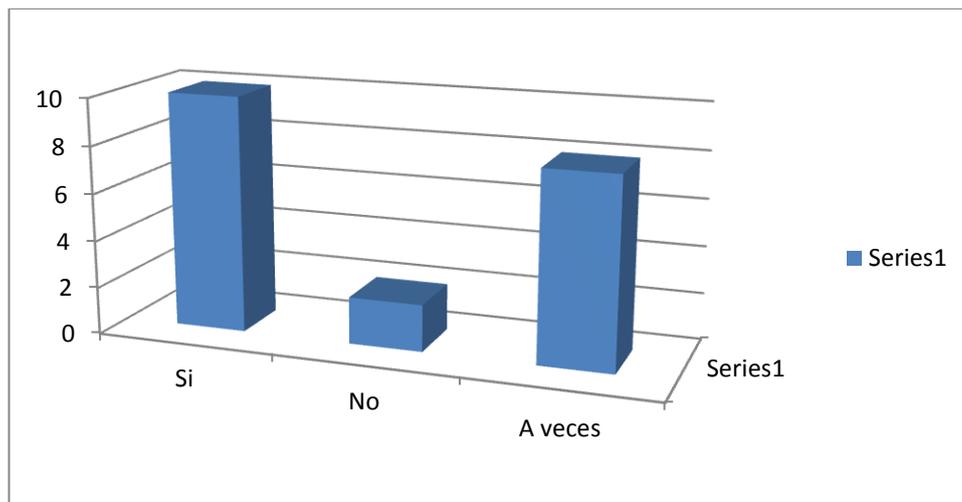
## CAPÍTULO IV

### 4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

#### 4.1. Entrevistas dirigidas a los docentes y autoridades de la institución

1).-¿La institución cuenta con un software contable?

Respuesta	#	%
Si	10	50
No	2	10
A veces	8	40
Total	20	100



#### Análisis

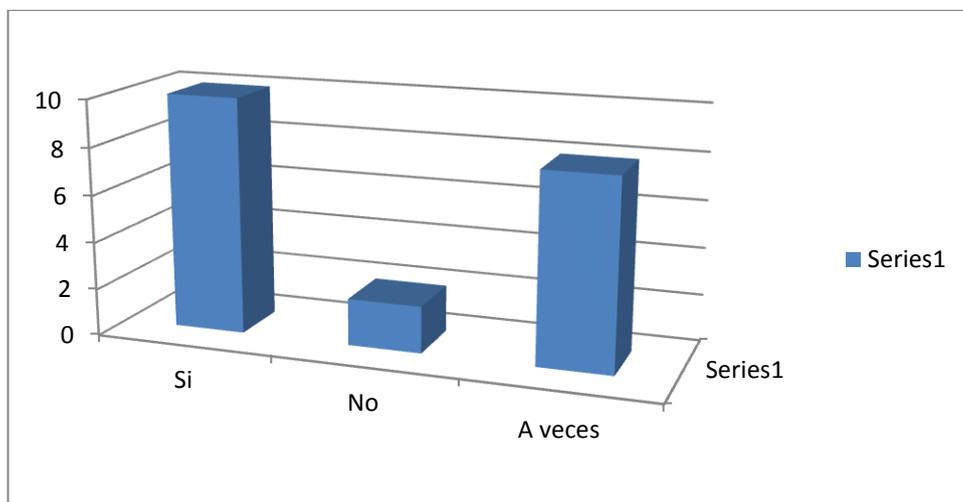
De la investigación realizada, el 50% manifiesta que si existe software contables en la institución, mientras que un 10% dice que no y un 40% dice que solo a veces.

#### Interpretación

Son pocos los software contables que posee la institución.

2).-¿El software existente satisface las necesidades y expectativas de los estudiantes?

Respuesta	#	%
Si	10	50
No	2	10
A veces	8	40
Total	20	100



### **Análisis**

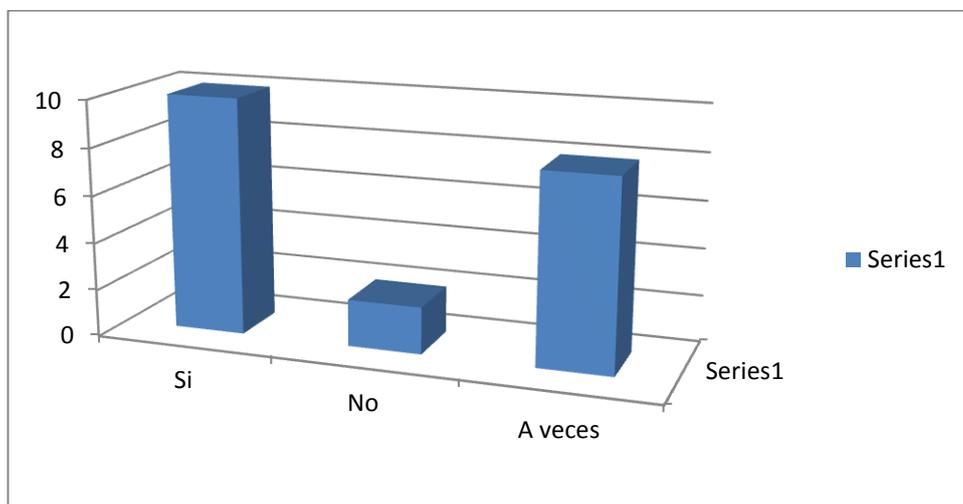
De la investigación realizada, el 50% manifiesta que el software existente si satisfacen las necesidades y expectativas de los estudiantes, mientras que un 10% dice que no y un 40% dice que solo a veces.

### **Interpretación**

Son pocos los software contables que satisfacen las necesidades y expectativas de los estudiantes.

3).-¿El software es de fácil manejo?

Respuesta	#	%
Si	10	50
No	2	10
A veces	8	40
Total	20	100



### **Análisis**

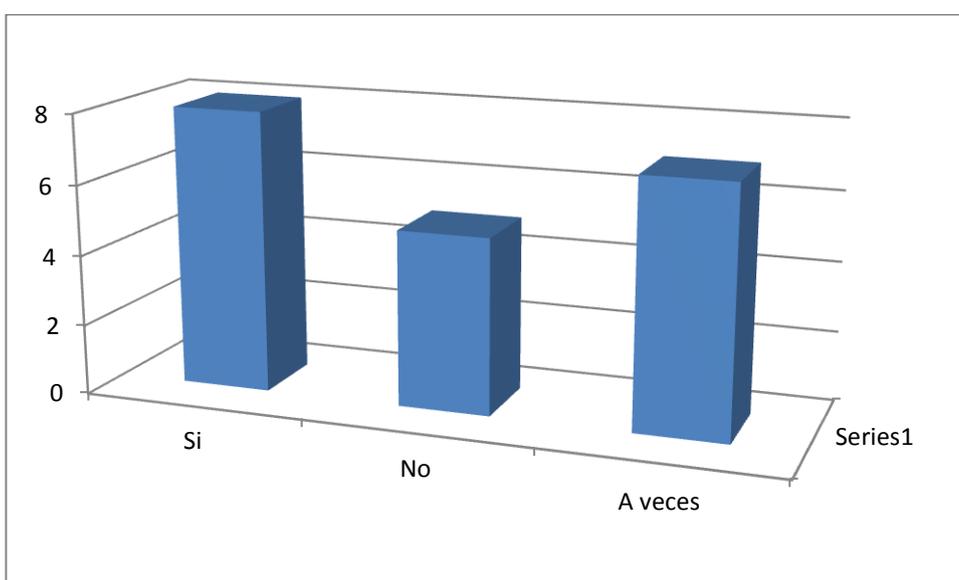
De la investigación realizada, el 50% manifiesta que el software existente es de fácil manejo, mientras que un 10% dice que no y un 40% dice que solo a veces.

### **Interpretación**

No todos los software son de fácil manejo.

4).-¿Existen las facilidades para que todos los estudiantes puedan practicar?

Respuesta	#	%
Si	8	40
No	5	25
A veces	7	35
Total	20	100



### **Análisis**

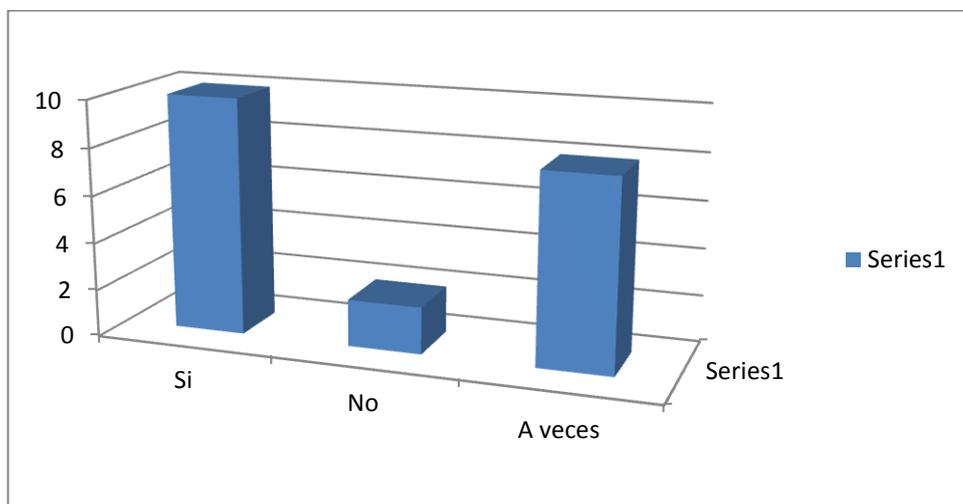
De la investigación realizada, el 40% manifiesta que si existen las facilidades para que todos los estudiantes puedan practicar, mientras que un 25% dice que no y otro 35% dice que solo a veces.

### **Interpretación**

No todos los estudiantes puedan practicar

5).-¿Los estudiantes participan en clases?

Respuesta	#	%
Si	10	50
No	2	10
A veces	8	40
Total	20	100



### Análisis

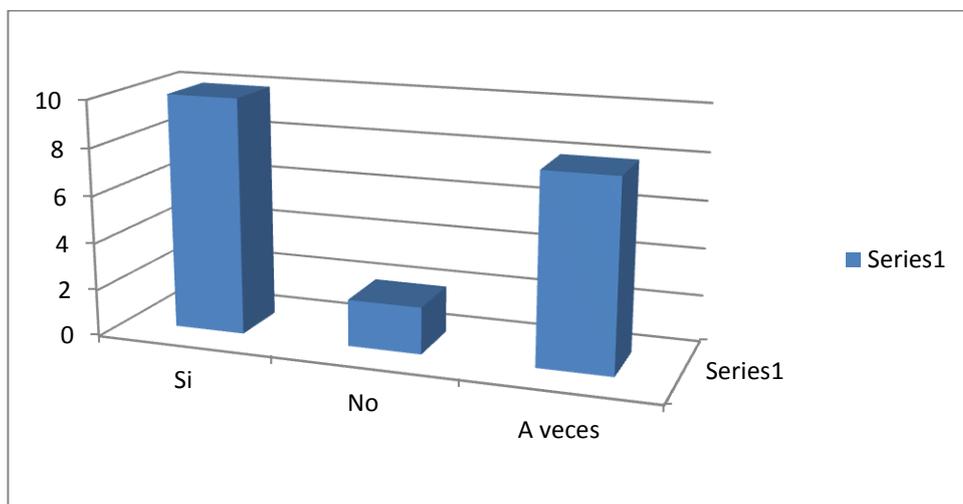
De la investigación realizada, el 50% manifiesta que los estudiantes participan en clases, mientras que un 10% dice que no y un 40% dice que solo a veces.

### Interpretación

No todos los estudiantes participan en clases.

6).-¿Los estudiantes realizan las tareas?

Respuesta	#	%
Si	10	50
No	2	10
A veces	8	40
Total	20	100



### Análisis

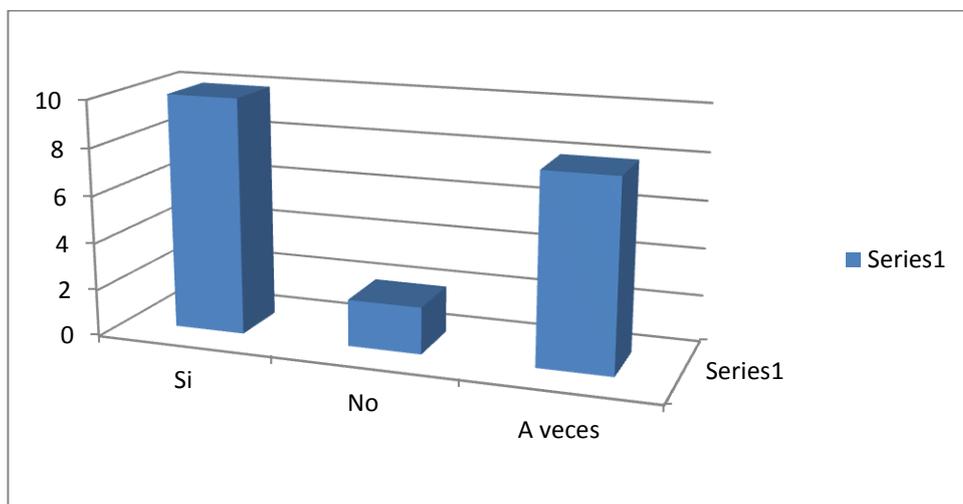
De la investigación realizada, el 50% manifiesta que los estudiantes realizan las tareas, mientras que un 10% dice que no y un 40% dice que solo a veces.

### Interpretación

No todos los estudiantes realizan las tareas.

7).-¿Los estudiantes presentan las tareas a tiempo?

Respuesta	#	%
Si	10	50
No	2	10
A veces	8	40
Total	20	100



### **Análisis**

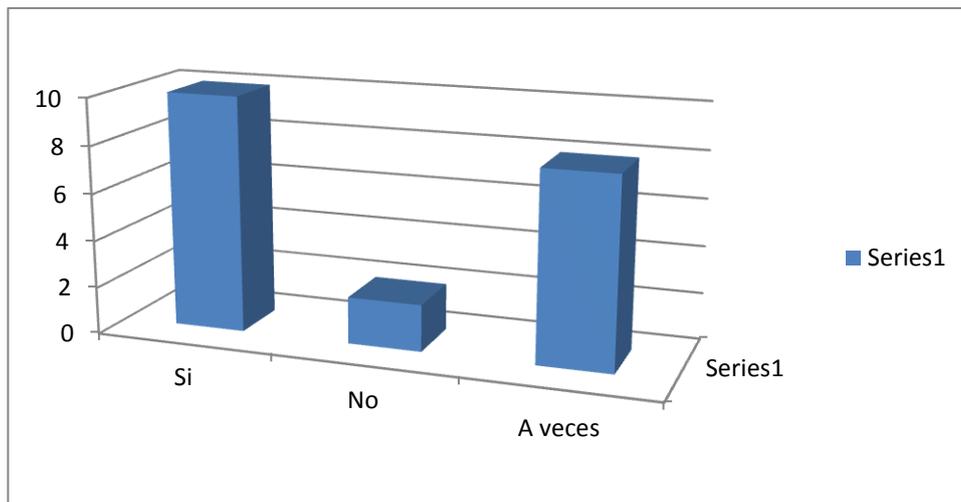
De la investigación realizada, el 50% manifiesta que los estudiantes presentan las tareas a tiempo, mientras que un 10% dice que no y un 40% dice que solo a veces.

### **Interpretación**

No todos los estudiantes presentan las tareas a tiempo.

8).-¿Los estudiantes presentan las tareas como el profesor las requiere?

Respuesta	#	%
Si	10	50
No	2	10
A veces	8	40
Total	20	100



### Análisis

De la investigación realizada, el 50% manifiesta que los estudiantes presentan las tareas como el profesor las requiere, mientras que un 10% dice que no y un 40% dice que solo a veces.

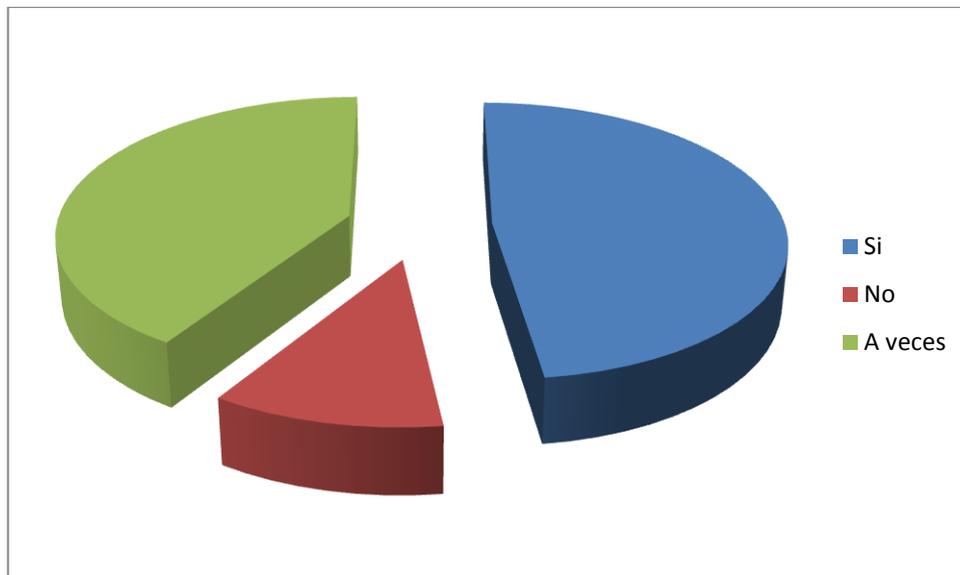
### Interpretación

No todos los estudiantes presentan las tareas como el profesor las requiere.

#### 4.1. Encuestas dirigidas a los estudiantes

1).-¿Los profesores utilizan software contable en clases?

Respuesta	#	%
Si	81	48
No	18	11
A veces	68	40
Total	167	100



#### Análisis

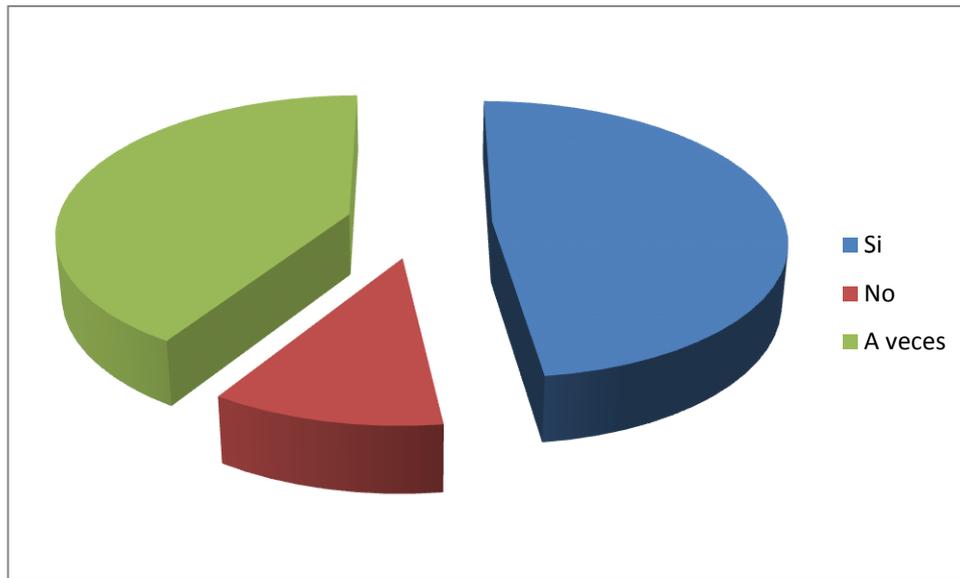
De la investigación realizada, el 48% manifiesta que los profesores si utilizan software contables en lasclases, mientras que un 11% dice que no y un 41% dice que solo a veces.

#### Interpretación

Pocas veces los profesores utilizansoftware contables en clases.

2).-¿El software existente satisface sus necesidades y expectativas?

Respuesta	#	%
Si	81	48
No	18	11
A veces	68	41
Total	167	100



### **Análisis**

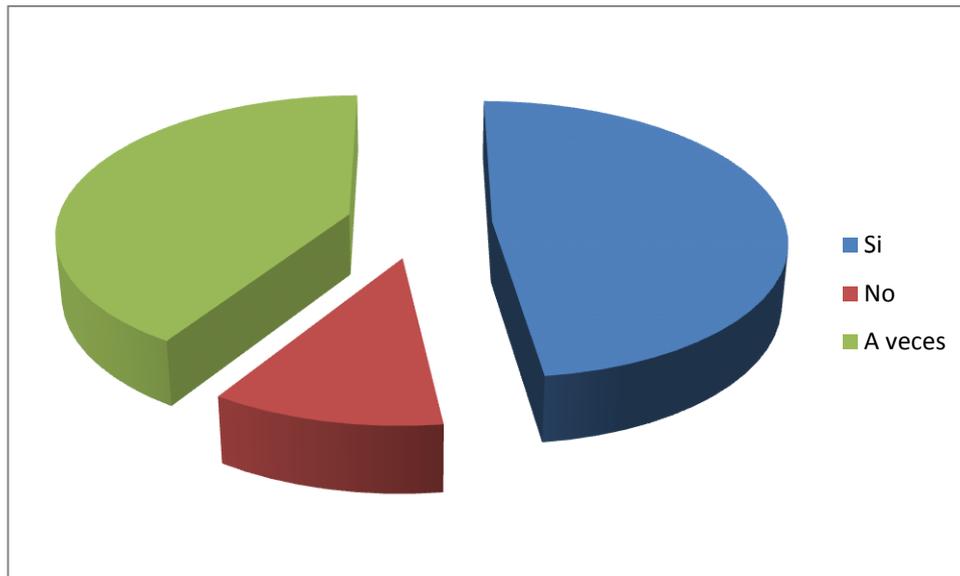
De la investigación realizada, el 48% manifiesta que el software existente si satisfacen las necesidades y expectativas de los estudiantes, mientras que un 11% dice que no y un 41% dice que solo a veces.

### **Interpretación**

Son pocos los software contables que satisfacen las necesidades y expectativas de los estudiantes.

3).-¿El software es de fácil manejo?

Respuesta	#	%
Si	81	48
No	18	11
A veces	68	41
Total	167	100



### Análisis

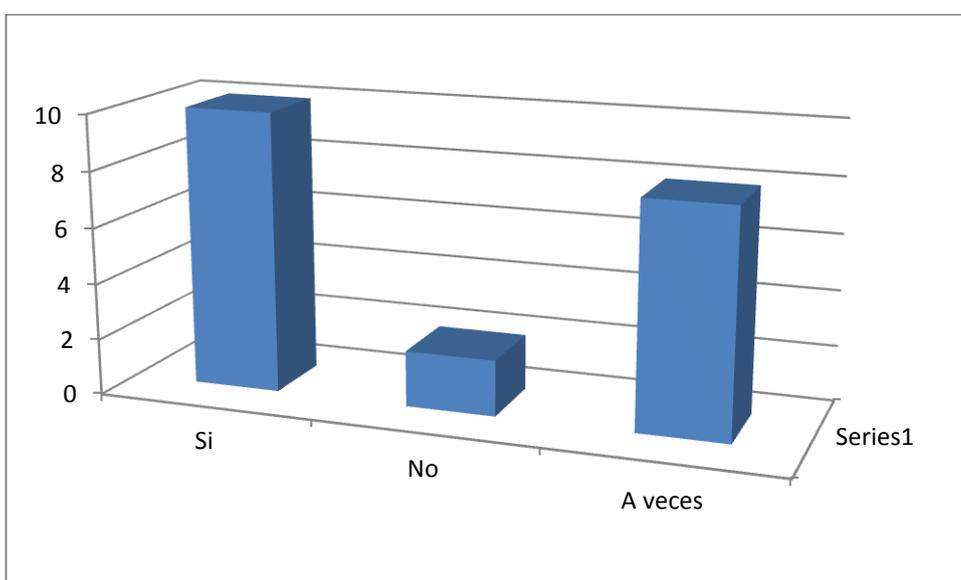
De la investigación realizada, el 48% manifiesta que el software existente es de fácil manejo, mientras que un 11% dice que no y un 41% dice que solo a veces.

### Interpretación

No todos los software son de fácil manejo.

4).-¿Existen las facilidades para que todos los estudiantes puedan practicar?

Respuesta	#	%
Si	68	41
No	42	25
A veces	57	35
Total	167	100



### **Análisis**

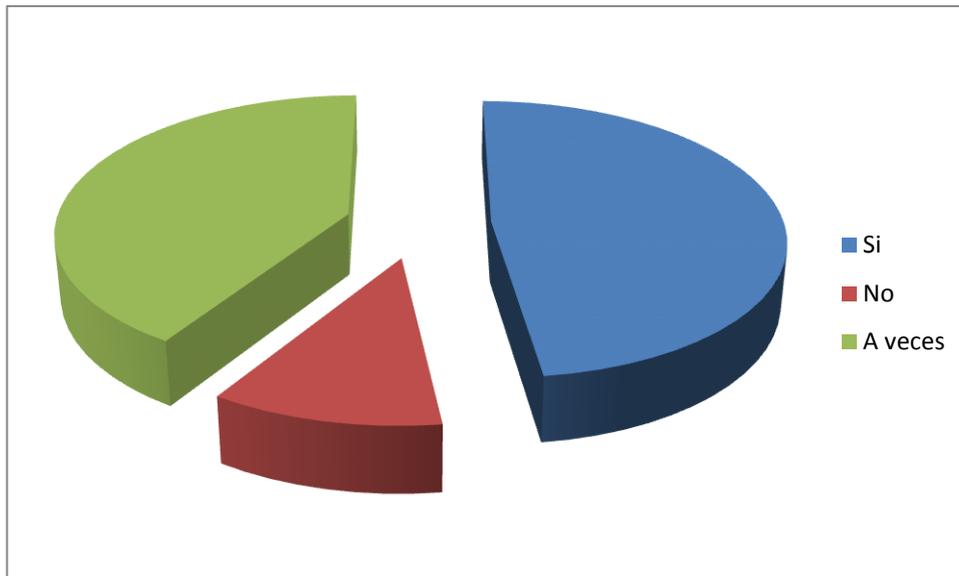
De la investigación realizada, el 41% manifiesta que si existen las facilidades para que todos los estudiantes puedan practicar, mientras que un 25% dice que no y otro 35% dice que solo a veces.

### **Interpretación**

No todos los estudiantes puedan practicar

5).-¿Los estudiantes participan en clases?

Respuesta	#	%
Si	81	48
No	18	11
A veces	68	41
Total	167	100



### **Análisis**

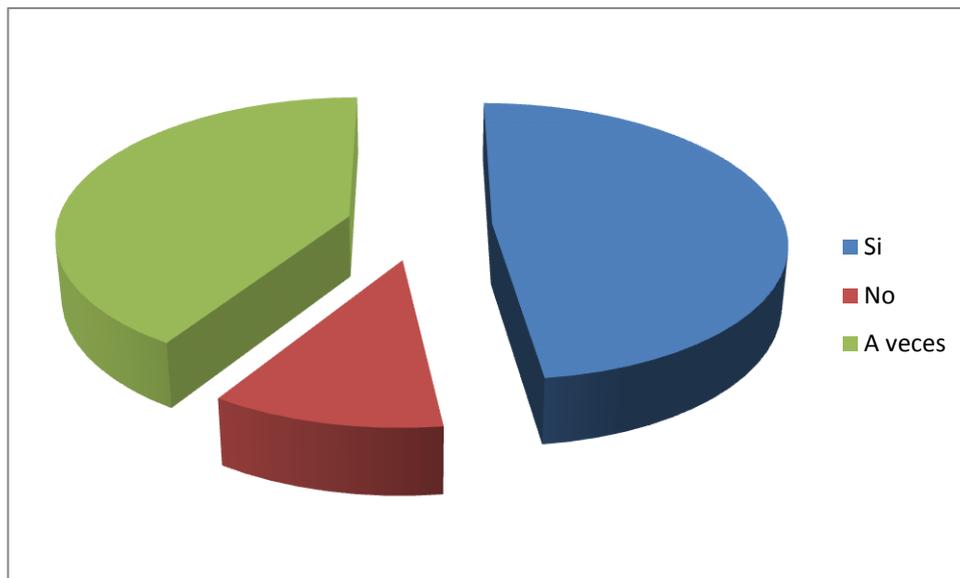
De la investigación realizada, el 48% manifiesta que los estudiantes participan en clases, mientras que un 11% dice que no y un 41% dice que solo a veces.

### **Interpretación**

No todos los estudiantes participan en clases.

6).-¿Los estudiantes realizan las tareas?

Respuesta	#	%
Si	81	48
No	18	11
A veces	68	41
Total	167	100



### Análisis

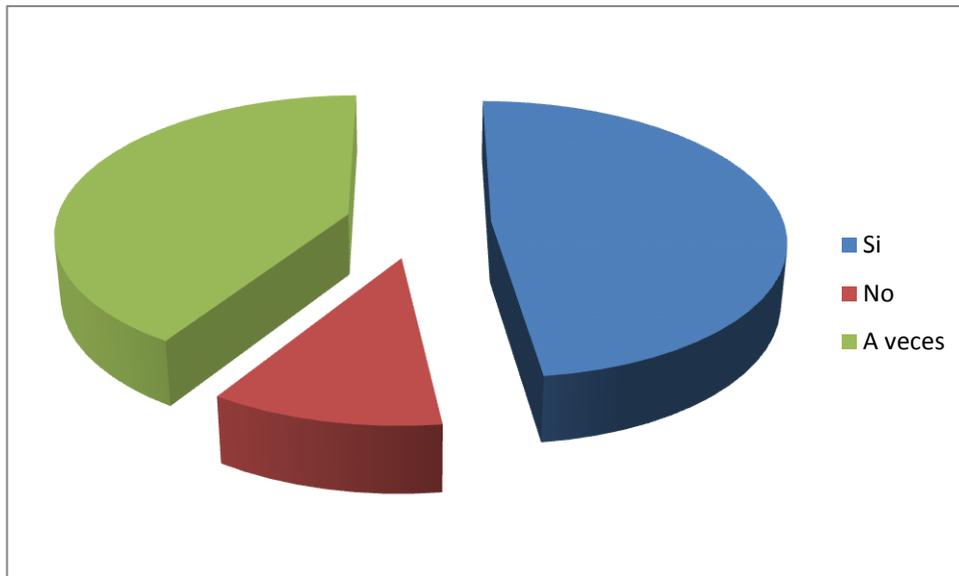
De la investigación realizada, el 48% manifiesta que los estudiantes realizan las tareas, mientras que un 11% dice que no y un 41% dice que solo a veces.

### Interpretación

No todos los estudiantes realizan las tareas.

7).-¿Los estudiantes presentan las tareas a tiempo?

Respuesta	#	%
Si	81	48
No	18	11
A veces	68	41
Total	167	100



### Análisis

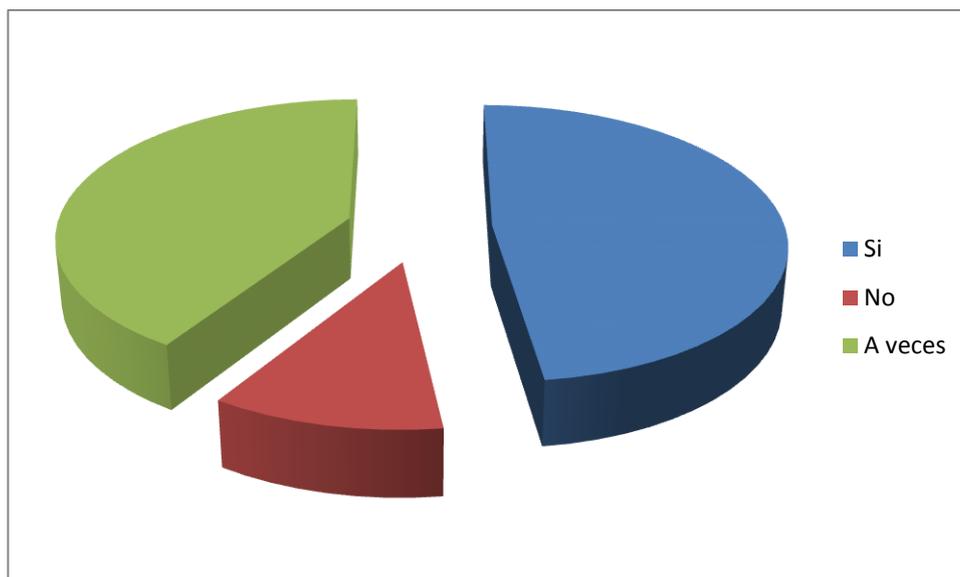
De la investigación realizada, el 48% manifiesta que los estudiantes presentan las tareas a tiempo, mientras que un 11% dice que no y un 41% dice que solo a veces.

### Interpretación

No todos los estudiantes presentan las tareas a tiempo.

8).-¿Los estudiantes presentan las tareas como el profesor las requiere?

Respuesta	#	%
Si	81	48
No	18	11
A veces	68	41
Total	167	100



### **Análisis**

De la investigación realizada, el 48% manifiesta que los estudiantes presentan las tareas como el profesor las requiere, mientras que un 11% dice que no y un 41% dice que solo a veces.

### **Interpretación**

No todos los estudiantes presentan las tareas como el profesor las requiere.

### **4.3. Comprobación de la hipótesis**

### **4.4. Conclusiones**

- La institución posee pocos software contables.
- El software contable pocas veces satisfacen las necesidades y expectativas de los estudiantes.
- No todos los software son de fácil manejo.
- Los estudiantes pocas veces puedan practicar
- No todos los estudiantes participan en clases.
- No todos los estudiantes realizan las tareas.
- No todos los estudiantes presentan las tareas a tiempo.
- No todos los estudiantes presentan las tareas como el profesor las requiere.

### **4.5. Recomendaciones**

- La institución debe adquirir más software contable, además estos deben satisfacer las necesidades y expectativas de los estudiantes, así como facilitar su manejo.

- Los docentes deben motivar a los estudiantes para que participen activamente en sus clases, realicen las tareas escolares , las presenten a tiempo y como las requiere el profesor.

## **CAPÍTULO V**

### **5. PROPUESTA ALTERNATIVA**

#### **5.1. Título**

Programa de capacitación para el manejo de software contable dirigido a los docentes de la institución

#### **5.2. Objetivos**

##### **5.2.1. Objetivo General**

Mejorar los conocimientos de los docentes en cuanto al manejo del software contable.

##### **5.2.2. Objetivos específicos**

Verificar las necesidades en los docentes

Determinar el software contable de acuerdo a las necesidades

Desarrollar el programa de capacitación

# **CAPÍTULO**

## **6. MARCO ADMINISTRATIVO**

### **6.1.- Recursos**

#### **Humanos**

Se utilizaron dos personas para realizar las encuestas.

Una persona para realizar los trabajos de tabulación

Un Director de tesis

Un Lector de tesis

#### **Materiales**

Un computador

Una oficina

Material Logístico

## 6.2.- Presupuesto

CONCEPTO	VALOR UNIT	VALOR/SUBTO T
Una persona para realizar las encuestas y la tabulación	\$10 C/DIA	\$ 100.00
Un Director de Tesis		
Un Lector de Tesis	.	
Un computador	\$ 1 c/hora	\$ 50.00
Viáticos y subsistencia	\$ 5 c/día	\$ 100.00
Material Logístico	\$ 50	\$ 100.00
Elaboración de 40 encuestas	0.03 c/una	\$1,20
Elaboración de la tesis		\$ 100.00
TOTAL		\$ 451,20

### 6.3.- Cronograma

TIEMPO ACTIVIDADES	2 0 1 2																			
	E N E				F E B				M A R				A B R				M A Y			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Enunciado de Problema y Tema	X																			
Formulación del Problema		X	X																	
Planteamiento del Problema				X	X															
Formulación de Objetivos						X	X													
Marco teórico de la Investigación								X	X											
Hipótesis										X	X	X								
Variables y Operacionalización													X	X						
Metodología, Nivel y Tipo															X					
Aplicación de Encuestas																X				
Análisis de Resultados																	X			
Conclusiones, Recomendaciones y Propuesta																	X			
Revisión Final del Tutor																		X		
Revisión Final del Lector																		X		
Sustentación Previa																			X	
Sustentación Final																				X

## **Bibliografía**

- ✓ BARTOLOMÉ, A. Aplicación de la informática en la enseñanza. En las nuevas tecnologías de la información en la educación. Madrid. Eds Juan de Pablo y Carlos Gortari. Ed. Alfar pp. 113-137. 1992.
- ✓ Conceptos y evolución de la ingeniería del software (<http://mondragon.angeltowns.net>).
- ✓ Folleto del curso informática educativa. instituto Superior Pedagógico para la Educación Técnica y Profesional. Mc. Vicenta Pérez Fernández, Mc. María del Pilar de la Cruz Fernández, Lic. Osana Eiriz García, Lic. Georgina Correderas Molina, Mc. Mireya López Delgado.
- ✓ La informática como recurso pedagógico – didáctico en la educación. Carina Buratto, Ana Laura Canaparo, Andrea Laborde, Alejandra Minelli.
- ✓ RODRÍGUEZ, R. et. al. Introducción a la informática educativa. Cuba. Editorial Pueblo y Educación. 2000.
- ✓ Software educativo. Metodología y criterio para su elaboración y evaluación. Mg. Mirtha Ramos ([www.uned.ac.cr](http://www.uned.ac.cr))

## **Linkografía:**

- ✓ <http://www.odiseo.com.mx/correolector/software-contexto-proceso-ensenanza-aprendizaje>
- ✓ <http://www.slideshare.net/guest00e14b/software-educativo-jclic-como-apoyo-al-proceso-de-enseanza-aprendizaje-presentation-829199>



