

**CURSO VIRTUAL PARA LA ENSEÑANZA DE LA ASIGNATURA
COMPUTACION II BAJO LA MODALIDAD BLENDED LEARNING**

Deysy Carolina Ramírez Conde

Universidad de Los Andes. Núcleo Universitario Dr. Pedro Rincón Gutiérrez

Departamento de Computación e Informática

Email: carolinarc@ula.ve ; carolinarc126@gmail.com

CURSO VIRTUAL PARA LA ENSEÑANZA DE LA ASIGNATURA COMPUTACION II BAJO LA MODALIDAD BLENDED LEARNING

Deysy Carolina Ramírez Conde*

Recibido: 07/07/2016 Aceptado: 07/11/2016

RESUMEN

El objetivo principal fue diseñar un curso en un EVEA para la asignatura "Computación II" bajo la modalidad Blended Learning en la carrera de Contaduría de la Universidad de los Andes - Táchira. El estudio tiene carácter estadístico-descriptivo, se congregaron técnicas cuantitativas y cualitativas, cuestionario dirigido estudiantes de la asignatura, cuestionario dirigido profesores que imparten la asignatura, y la técnica de análisis de contenido del material curricular de la asignatura; La metodología de investigación se basó en la planteada por Rodríguez, Gil y García (1999:64): (a) Fase preparatoria; (b) fase trabajo de campo; (c) fase analítica y (d) fase informativa. Dentro de los resultados de la recogida y análisis de datos, se encontró la necesidad de generar un espacio de interacción con un repositorio de materiales y prácticas, así como la explicación de los temas en profundidad por parte del docente y la implementación de espacios de trabajo colaborativo para el aprendizaje entre pares bajo una enseñanza dirigida, lo cual condujo a la proposición del diseño del curso virtual como espacio no presencial basado en entornos virtuales para fomentar el trabajo colaborativo.

Palabras claves: Entornos Virtuales de Enseñanza – Aprendizaje (EVEA), modalidad Blended Learning, Medios informáticos y telemáticos.

VIRTUAL COURSE FOR THE TEACHING OF THE SUBJECT COMPUTATION II UNDER THE BLENDED LEARNING MODE

ABSTRACT

The main objective was to design a course in an EVEA for the subject "Computing II" under the modality Blended Learning in the accounting career of the Universidad de los Andes - Táchira. The study has a statistical-descriptive character, quantitative and qualitative techniques, questionnaire directed students of the subject, questionnaire addressed teachers who teach the subject, and the technique of content analysis of the curricular material of the subject; The research methodology was based on the one proposed by Rodríguez, Gil and García (1999: 64): (a) Preparatory phase; (B) phase field work; (C) analytical phase and (d) informational phase. Within the results of data collection and analysis, the need to generate a space of interaction with a repository of materials and practices was found, as well as the explanation of topics in depth by the teacher and the implementation of workspaces Collaborative for peer-to-peer learning under directed instruction, which led to the proposal of the virtual course design as a non-presential space based on virtual environments to promote collaborative work. Key words: Virtual Environments of Teaching - Learning (EVEA), modality Blended Learning, Computer and telematics.

COURS VIRTUEL POUR COURS D'ENSEIGNEMENT COMPUTER II sous la forme Blended Learning RESUME

L'objectif principal était de concevoir un cours dans un VLE pour le sujet "Computer II" sous la forme Blended Learning dans la carrière de comptabilité à l'Université des Andes - Tachira. L'étude statistique était de nature descriptive, la technique de l'analyse du contenu des techniques quantitatives et qualitatives matériels soumis scolaires, questionnaire adressé aux étudiants du sujet, questionnaire enseignants du sujet, et recueilli; La méthodologie de recherche a été basée sur le soulevé par Rodríguez, Gil et Garcia (1999: 64): (a) la phase préparatoire; (B) phase de travail sur le terrain; (C) la phase d'analyse, et (d) la phase de l'information. Parmi les résultats de la collecte et l'analyse des données, la nécessité de créer un espace d'interaction avec un dépôt de matériaux et de pratiques, ainsi que pour expliquer les questions en profondeur par l'enseignant et la mise en œuvre des espaces de travail trouvés apprentissage collaboratif entre pairs dans le cadre d'un enseignement dirigé, qui a conduit à la formation en classe virtuelle de proposition de conception comme des environnements virtuels basés dans l'espace pour favoriser le travail collaboratif.

Mots-clés: Environnements virtuels pour l'enseignement - apprentissage (VLE), le mode d'apprentissage mixte, l'ordinateur et les médias télématiques

1. Introducción

La introducción de las Tecnologías de la Información y Comunicación en el campo de la Educación, trae consigo cambios significativos, desde el punto de vista de la planificación, diseño, evaluación e implementación de materiales y recursos que faciliten la introducción de los medios informáticos y telemáticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Propiamente en la enseñanza universitaria se incursiona en las diversas modalidades educativas, como alternativa para llegar a un estudiantado con necesidades específicas de formación; de allí que se hace imperante que en la educación universitaria venezolana, se manejen cursos virtuales en los cuales se aprovechen los recursos y las prestaciones que favorecen el proceso de formación, comunicación y evaluación.

La universidad de Los Andes, Núcleo Universitario “Dr. Pedro Rincón Gutiérrez”, maneja a nivel de pregrado la modalidad presencial pero combinada con la virtual se logra la modalidad Blended Learning, que en estos tiempos de crisis permiten desarrollar los contenidos a través de la autogestión y autorregulación, generando el principio de cada quien controla el tiempo, momento y desarrollo de actividades a través de espacios virtuales de formación, bajo la dirección del docente de cátedra, quien diseña y publica los materiales y actividades de enseñanza y evaluación.

Pero no solo se trata de un curso virtual para solucionar parte de los problemas que se puedan presentar tanto dentro como fuera del aula, se trata de conocer las necesidades, debilidades y fortalezas del desarrollo de una asignatura, la infraestructura y la aplicación de un modelo de acción docente que oriente en la planificación y diseño del mismo a fin lograr el desarrollo de las competencias las cuales deben estar en estrecha relación con el perfil del egresado y los objetivos de aprendizaje, sin dejar de lado las necesidades detectadas por parte del estudiante.

2. PROBLEMA

La educación universitaria, ha experimentado a gran escala la evolución vertiginosa de las tecnologías, así como la introducción de las mismas en los diversos procesos de enseñanza aprendizaje, sin querer decir con esto, que del mismo modo en que evolucionan innovan en el quehacer educativo, es por ello, que las universidades se ven obligadas a mantener una constante búsqueda de equilibrio en las diversas modalidades de enseñanza (presencial, semi-presencial, a distancia y virtual).

Esta búsqueda de equilibrio, ha traído consigo un cambio significativo en el campo de la educación, dando paso a un gran número de posibilidades de las tecnologías de la información en la educación universitaria, originando con ello diferentes formas de explotación de las mismas “Educación virtual en el aula (uso de TIC en clases tradicionales), aprendizaje virtual totalmente a distancia, programas a distancia que combinan nuevas tecnologías con medios tradicionales, cursos que combinan educación a distancia con presencial, programas que incluyen cursos virtuales y cursos presenciales”. (Solano 2006:16)

La universidad de los Andes (ULA) no escapa de esta realidad, sin embargo, es necesario destacar que a nivel de pregrado se maneja la presencialidad, aunque se utilizan medios y recursos informáticos y telemáticos que pueden llegar a proporcionar al estudiantado una educación innovadora con respecto al uso de las TICs en el aula de clase, entrando en lo que Solano (2006) define como educación virtual.

Propiamente en el Núcleo Dr. “Pedro Rincón Gutiérrez” de la Universidad de los Andes, si bien es cierto, no se ha podido lograr la masificación de la introducción de las tecnologías en el desarrollo de las unidades curriculares (UC) que comprenden el pensum de la carrera de Contaduría. Es por ello que nos centraremos en las asignaturas que se encuentran bajo la responsabilidad del Departamento de Computación e Informática, debido a que en sus contenidos figuran temas relacionados con TIC, en tal sentido se tomó la asignatura Computación II, por contener un temario centrado en el manejo de hojas de cálculo y base de datos; asimismo, es necesario acotar que existe un desfase con los medios y recursos proporcionados por el docente que imparte la asignatura, ya que no se ha realizado un estudio que determine las necesidades de formación del estudiante de la carrera con respecto a las TIC.

La asignatura se versa en un proceso de alfabetización según el perfil del estudiante y la carrera, con el apoyo del email como medio de comunicación en tiempo diferido.

La asignatura se desarrolla bajo la modalidad presencial, lo cual trae consigo un primer problema como es el caso de aquellos estudiantes que por razones ajenas a su voluntad dejan de asistir a alguna sesión de clase, y pueden encontrarse con la necesidad de información, aclaratoria de dudas, pérdida de contacto con los profesores y compañeros de clase.

De igual modo, son muchos los estudiantes que trabajan, por ende, faltan

a las clases y como no es estudiante regular de la sección pierde todo contacto hasta con el grupo, e incluso la experiencia deja claro que cuando se manda un trabajo en equipo el estudiante en esta condición trabaja solo Pero también existe la posibilidad de no tener acceso a la Universidad, debido a las diversas crisis sociales en las cuales se halla inmersa la universidad, imposibilitando el normal desarrollo de las actividades docentes, acarreando un retraso en el proceso de formación y un cúmulo de contenidos sin desarrollar.

Otro aspecto fundamental es que si bien es cierto, los profesores de la asignatura no aprovechan por completo los recursos que ofrecen las TIC, este desaprovechamiento, se refleja en que sólo se trabaja Internet (buscadores y página Web) y el e-mail, sin darle un uso máximo y adecuado a los recursos que ofrecen las TIC y de qué forma pueden emplearlos en la contaduría, generando el desaprovechamiento de los recursos propios del medio internet que podrían facilitar el proceso de comunicación y de formación.

Es necesario, que la ULA-Táchira en conjunto con el Departamento de Computación e Informática comience a introducir cambios significativos en la forma de impartir la enseñanza, y de este modo dar respuesta a las nuevas y emergentes necesidades de las generaciones actuales y venideras por medio de una formación a través de la aplicación de entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje, que permitan el desarrollo tecnológico, en pro de una “transformación de los medios interactivos y la creación de redes que impulsen nuevos esquemas de organización” (Solano, 2006:15) centrados en la estrategia Blended Learning.

En tal sentido, es necesario preguntarse ¿Sería posible fomentar el trabajo colaborativo, entre estudiantes para solventar la situación de dudas?, ¿se podría tener un espacio donde tanto el estudiante como el profesor pueden dejar un mensaje que sea atendido en cualquier momento o lugar? ¿Es necesario un curso virtual para la administración del proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Computación II de la carrera de Contaduría?, ¿la institución cuenta con la infraestructura y recursos necesarios para la implementación de un curso virtual?, ¿tanto el profesor como el estudiante tienen a su disposición los recursos y la infraestructura para acceder a un curso virtual?.

Es evidente, la poca comunicación entre alumno-profesor, alumno-alumno y profesor-profesor. Todo esto imposibilita llevar a cabo un proceso adecuado y oportuno de tutoría individual o grupal según sea el caso.

Es de notar que el profesor proporciona materiales al estudiante para

el estudio de la asignatura, tanto teórico como práctico después de cada lección, aquí se plantea otra cuestión muy importante: el profesor le facilita todo lo necesario, pero, ¿Es suficiente el material suministrado?, ¿cubre las necesidades de formación del estudiante?, ¿lo utiliza realmente el alumno? Y si lo utiliza, ¿Cuántas veces lo consulta?, ¿Serán suficientes las prácticas suministradas al estudiante?, ¿El estudiante realizará las prácticas en su totalidad?, ¿Cómo el docente puede controlar las actividades por parte del alumno?

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

Objetivo general

Diseñar un curso en un EVEA para la asignatura “Computación II” bajo la modalidad Blended Learning en la carrera de Contaduría de la Universidad de los Andes Núcleo Dr. Pedro Rincón Gutiérrez”.

Objetivos específicos

- Diagnosticar la necesidad de crear un curso en un EVEA para el estudio del material de la asignatura “Computación II” de la carrera de Contaduría.
- Estudiar la infraestructura, recursos y materiales con los que cuenta el profesorado que imparte la asignatura, y el estudiante que la cursa.
- Implementar el modelo de acción docente de Ramírez, D. (2010) con el objeto de facilitar el diseño del curso de acuerdo a las necesidades detectadas.
- Estructurar la parte conceptual del curso en el EVEA para el estudio de la asignatura “Computación II” que responda a las necesidades educativas detectadas.

3. MARCO REFERENCIAL

3.1. Diseño de materiales en Formato Web

Cuando se comienza a hablar sobre el diseño de materiales interactivos se hace necesario enfocarse en el diseño de materiales en formato Web, tomando como punto de partida lo expuesto por Area (2006:22) quien presenta un conjunto de criterios a considerar al momento de elaborar un material didáctico en formato Web para la docencia universitaria, tal como se refleja en la Tabla N° 1:

Tabla N° 1: Criterios a tener en cuenta en la elaboración de material didáctico web para la docencia universitaria

CRITERIOS DE ELABORACIÓN

Planificación de los elementos didácticos y adaptación a las necesidades curriculares

El material didáctico debe estar al servicio de un modelo de enseñanza que ayude y facilite al alumnado la adquisición de los objetivos y conocimientos de un determinado programa docente o curricular. Por ello, un material didáctico debe elaborarse a partir de lo que se espera que aprendan los alumnos (los objetivos), cuáles son los conocimientos que tienen que adquirir (los contenidos), cómo será el proceso de enseñanza que se va a desarrollar y a través de qué actividades (la metodología) y cómo se le medirá y controlará el rendimiento académico (evaluación).

Cientificidad y organización didáctica de los contenidos

...Las dos tareas básicas consisten en la selección del contenido y su organización en el material que implica decidir con relación a su secuencia y su estructura.

Adaptación a características y necesidades del alumnado

El material debe ser diseñado teniendo en cuenta no sólo los contenidos o consideraciones epistemológicas o científicas de la materia que se imparte, sino también las características de los usuarios/alumnos potenciales. Ello implica identificar y analizar los prerrequisitos de conocimiento previo que debe poseer nuestro alumnado.

Proceso de aprendizaje constructivista

El material debe propiciar y ofrecer las pautas y guías para que el alumnado construya y elabore por sí mismo el conocimiento que debe adquirir, que cuestione las ideas o conceptos que se le ofrecen, que compare las teorías y/o modelos antagónicos. La planificación y propuesta de realización de diversos tipos de actividades o prácticas (lectura y debate de documentos, búsquedas de información y contraste de ideas, estudios de caso, simulaciones, análisis de noticias o fenómenos de interés en la asignatura, elaboración de mapas conceptuales, resolución de problemas, diseño de proyectos, etc.) debieran representar una parte muy relevante del material didáctico elaborado.

Interface amigable y facilidad de navegación

Un material didáctico debe ser diseñado teniendo en cuenta que será utilizado en un contexto alejado de la presencia física del profesor. Es decir, el material debe prever que el alumno o grupo de alumnos estarán solos cuando

utilizan el material.

Fuente: (Area, 2003; 2004a), tomado de Area, M (2006:22)). La enseñanza universitaria en tiempos de cambio: El papel de las bibliotecas en la innovación educativa.

Lo anterior deja claro que todo material instruccional debe planificarse, adaptarse a las necesidades, poseer una organización didáctica de los contenidos bajo un concepto didáctico constructivista con una interfaz amigable y de fácil manejo, de allí que se hace necesario indagar con respecto a las etapas de diseño instruccional de un material multimedia, siguiendo lo expuesto por Prendes (2003:12) quien enuncia las siete (07) fases de Bartolomé y otros (1995) las cuales consisten en:

1. Idea básica, objetivos e intenciones.
2. Descripción de contenidos: índice y esquema.
 - Definición de la interfaz.
 - Diseño de la interactividad.
3. Evaluación.
 - Evaluación de expertos en los contenidos.
 - Evaluación de expertos en comunicación.
4. Primeras ideas sobre producción.
 - Soporte.
 - Elementos (vídeo, audio, grafismo, animación y lenguaje de autor).
5. Elaboración del guión técnico.
6. Evaluación del guión técnico.
 - Textos sonoros.
 - Textos escritos.
 - Vídeo.
 - Depuración del diseño interactivo.
7. Planificación de la producción.
 - Planificación vídeo (hojas de producción).
 - Planificación audio (textos a grabar).
 - Traducción.

- Planificación grafismo y desarrollo del control de flujo.

Son muchos los autores que trabajan las fases a seguir en el diseño de materiales electrónicos (Cabero y Gisbert, 2002; Prendes, 2003; Área, 2006 y Otros), lo importante es que el docente pueda hacer una integración entre el diseño de materiales electrónicos, Virtuales y en formato WEB, en concordancia con las características de los estudiantes, la plataforma que implemente, los materiales a incluir y las metodologías adecuadas.

En el mismo orden de ideas, se considera lo planteado por Cebrian, M (2004:37), en cuanto a los niveles de producción del profesorado, el cual maneja tres niveles:

- Nivel 1: Adaptación de los materiales comerciales. Puede ser materiales multimedia con pantallas congeladas, escáner de imágenes, entre otros.
- Nivel 2: Producir materiales propios desde la nada pero con mucha ayuda de materiales comerciales, lo que realmente se hace es reorganizar un material nuevo desde otro existente, estructurando los contenidos, planteando los ejercicios y la evaluación de otra forma.
- Nivel 3: Producción de materiales didácticos totalmente nuevos, es mucho más fácil cuando es producido por un equipo multidisciplinar ligado con la práctica directa.

De lo expuesto anteriormente, se puede deliberar que tipo de nivel tienen los facilitadores y participantes de la investigación a través de la detección de necesidades y tomar punto de partida para la generación de materiales, en cuanto al nivel de producción por parte del profesorado se manejaran en la investigación los tres niveles de producción, desde material existente, hasta material totalmente nuevo.

3.2 Blended Learning

Son muchos los autores que han estudiado el término Blended Learning, como Coaten, 2003; Leganoa y Madera, 2004; Bartolomé y Aiello, 2006; González, M., 2007; entre otros. Todos han coincidido en que se basa en un modelo híbrido, cada uno de ellos maneja su propia definición e incluso algunos lo llaman “modelo Híbrido”, “Aprendizaje mezclado”, “Formación mixta”, entre otros.

Para Bartolomé y Aiello, (2006) Blended Learning “es aquel diseño docente en el que la enseñanza presencial y la tecnología no presencial se

combinan en orden a optimizar el proceso de aprendizaje”. También se puede definir, como modo de aprender que combina la enseñanza presencial con la tecnología no presencial: “which combines face-to-face and virtual teaching” <<Coaten, 2003; Marsh, 2003 (citado en Bartolomé y Aiello, 2006)>>.

Por su parte Leganoa, M. y Madera M. (2004) definen Blended Learning como la “modalidad híbrida que combina la enseñanza virtual y la enseñanza presencial. Refleja la tendencia hacia un pensamiento ecléctico y abierto que trata de superar prejuicios y busca lo mejor de dos mundos hasta ahora aparentemente contrapuestos”.

Reforzando lo anterior, se estudiaron los aspectos que plantea Turpo (2008:90), el cual señala que “...la modalidad Blended Learning ofrece nuevas posibilidades de educar o formar”, por lo que su diseño tiene que partir de:

1. La concepción amplia sobre el diseño de experiencias de aprendizaje es decir, que no se restrinjan al aula, va más allá de una lista de actividades, el profesor debe estar consciente de lo que habrá alrededor de ellas, y de hacer consciente a los alumnos de esto.

2. una conciencia plena del tipo de estudiante con el que se trabaja, donde, los participantes pueden tener características diversas en cuanto a habilidades, género, nacionalidad, etc. En pocas palabras, es necesario tener un plan estratégico, en el cual se indague sobre las características del participante del curso, es decir conocer sus necesidades y requerimientos previos.

3. una conciencia plena de generar procesos de metacognición en los estudiantes, que permitan ser sensibles a lo que está sucediendo. Esto, será muy importante, porque tradicionalmente no es preocupación ni motivo de reflexión de los estudiantes y profesores la forma en que se genera el aprendizaje, en resumen, se considera la forma como aprenden los estudiantes, ya el profesor no es el centro, el centro pasa a ser el estudiante.

4. un número adecuado de participantes. Cuando se trabaja con entornos virtuales, es necesario separar en grupos de trabajo a fin de fomentar el trabajo en pequeños grupos, manipular un punto central por grupo, tener un mayor control sobre el trabajo de los participantes, también para la participación por grupos en las herramientas de comunicación e incluso para llevar a cabo un proceso efectivo de tutoría.

5. diseñar de modo que el aprendizaje se desarrolle con un mínimo de tensión y un máximo de eficacia. La idea no es trazar plazos de trabajo

muy largos ni muy cortos, es decir, plantear situaciones de aprendizaje que sean alcanzables por parte del participante tomando en consideración sus características y por supuesto con un seguimiento supervisado por parte del facilitador.

6. una preparación de los materiales de estudio que incluyan instrucciones, actividades, materiales diversos (impresos, electrónicos, visuales, auditivos, etc.), es necesario detallar los objetivos de aprendizaje, las competencias que se desean alcanzar con el desarrollo de las actividades, los procedimientos que se sugieren, los recursos, es decir dar la mayor cantidad de instrucciones para que el estudiante se sienta cómodo en un proceso de aprendizaje dirigido.

7. un sistema de registro y monitoreo del avance de los estudiantes. En la modalidad BL, se puede implementar plataformas como es el caso de MOODLE, que ofrece la posibilidad de llevar un registro de actividades de cada participante.

Lo anterior nos permite reflexionar sobre los aspectos a considerar al momento de diseñar el material tales como: que se permita el acceso al mismo desde lugares remotos, que exista flexibilidad en cuanto a tiempo y lugar, deben existir herramientas para la interacción, ofrecer a los sujetos objeto de estudio, la infraestructura tecnológica y la conectividad para el acceso, distribución y repositorios de materiales, con las instrucciones necesarias, en todos los formatos para su estudio y comprensión, igualmente se debe ofrecer al estudiante, en este caso participante la oportunidad de adueñarse del control de las repeticiones de actividades educativas, con el objeto de reforzar su aprendizaje, una vez que detectes sus debilidades y fortalezas a través de un proceso de autoevaluación, mediante un monitorio por parte del facilitador, así como un proceso de tutorización.

4. METODOLOGIA

La investigación se basó en la metodología descriptiva centrándose en el Estudio de Casos, el cual según tejada (1997:75) “Consiste en una exploración en profundidad de una unidad de estudio simple, en la que todas las variables pueden ser estudiadas”, por su parte Rodríguez y otros (1999:91) lo conceptualizan como “la selección de un escenario desde el cual se intenta recoger información pertinente para dar respuesta a las cuestiones de la investigación”.

De allí que la investigación se trabajó con el caso de la Asignatura “Computación II” impartida en la Universidad de los Andes Núcleo Dr. Pedro

Rincón Gutiérrez (Táchira), esta asignatura se dicta en el tercer semestre de la carrera de Contaduría, donde se consideran tanto a los estudiantes de la asignatura como a los profesores que imparten la misma.

Es necesario dejar claro que la investigadora forma parte del grupo de profesores que imparten la asignatura, lo cual se sustenta con lo enunciado por Rojas (2003:13)

“...en la investigación educativa el investigador es habitualmente una persona ligada a la educación, y que la utiliza generalmente para mejorar la enseñanza en términos generales o su propia enseñanza; o bien para reflejar el grado de eficacia que tiene en su tarea y cómo puede mejorarla”.

Según Rojas (2003:17) todo estudio de caso se caracteriza por tener rasgos de:

- **Totalidad.** Se tratará de abarcar, en términos globales aspectos o elementos de la situación estudiada. El caso de estudio de la presente investigación se centrará en aquellos estudiantes que aspiran cursar la asignatura, la cursan y la cursaron, al igual que el grupo de profesores que la imparten, la realidad de la asignatura, como se imparte, las estrategias metodológicas, los materiales, las evaluaciones, el rendimiento.
- **Particularidad.** Es particular para la asignatura Computación II, ya que no sería igual para otra asignatura.
- **Realidad.** Realizar la investigación dentro de un contexto particular. La realidad de la investigación estará suscrita por el contexto: Aula de clase, Entornos virtuales, el propio contexto del estudiante y del profesor.
- **Participación.** Docentes de la asignatura (entre ellos la Investigadora) y grupo de estudiantes que aspiran a cursar asignatura, la cursan o la cursaron.
- **Accesibilidad.** Gracias a la proximidad del trabajo de la investigadora, se estima que no se presente ningún percance a la hora de realizar la aplicación de instrumentos, entrevistas o revisión de documentos.
- **Confidencialidad.** Este aspecto se considerará al momento de la presentación de los resultados.

La investigación que se propone tiene un carácter estadístico-descriptivo de la situación, centrada en la Universidad de los Andes Táchira, específicamente referida a los estudiantes de la carrera de Contaduría cursantes de la asignatura Computación II, para de este modo poder generar cambios en la asignatura en función de trabajar con cursos en modalidad híbrida, es decir presencial –

Virtual.

La investigación congrega técnicas cuantitativas y técnicas cualitativas para recabar información, con la combinación de esta estructura metodológica se produce la triangulación de los datos y por tanto su validación.

Las técnicas a utilizar para la recogida cuantitativa de datos fue el cuestionario, aplicado a los estudiantes cursantes de la asignatura Computación II, a objeto de determinar las necesidades de formación, las debilidades y fortalezas de la asignatura. También se centrará en la técnica cualitativa: Entrevista individual, la cual se aplicó a los profesores que imparten la asignatura "Computación II", referida a la forma en cómo se imparte la misma, los recursos, materiales que se utilizan así como las inquietudes y necesidades por parte del profesorado; de igual modo se realizó el análisis de documentos que conforman el desarrollo de la asignatura, programa, prácticas, material de apoyo, recursos implementados durante el desarrollo de la asignatura objeto de estudio. Como se mencionó anteriormente, la utilización de estas técnicas permitió la triangulación de datos, entendiéndose por triangulación lo expuesto por González, M. (1997) "Consiste en la construcción de comprobaciones y equilibrios, dentro del diseño de la investigación, mediante estrategias de recolección de datos". De este modo la triangulación permitió la validez de los hallazgos.

5. RESULTADOS

En cuanto a los resultados se pudo determinar partiendo del cuestionario aplicado que la mayoría de los estudiantes posee un dominio básico con respecto al manejo del computador e incluso poseen competencias con respecto al manejo de las herramientas que ofrece la web 2.0, sin embargo desconocen el manejo de entornos virtuales de formación e incluso de la plataforma Moodle, sin embargo, en su mayoría están dispuestos a incursionar en el uso de herramientas que faciliten su proceso de formación. Algunos manifestaron necesitar un canal de comunicación que permita generar debates y construir el conocimiento entre pares, ya que en el apartado de nuevas metodologías con TIC muchos marcaron la opción de formación por medio de videos, ya que al manejar procedimientos se les facilita seguir un paso a paso sin necesidad de perderse la explicación de clase por estar copiando rigurosamente todo lo que dice el docente.

En lo que se refiere al docente que imparte la asignatura se tuvo la oportunidad de entrevistar a un docente aparte de la experiencia de la investigadora, y

estuvieron de acuerdo en que es necesario establecer un espacio de formación virtual que apoye el proceso de formación presencial y que ofrezca al estudiante espacios de intercambio de ideas, comunicación, evaluación (autoevaluación, evaluación y coevaluación), así mismo manifestaron que la (E1)“Universidad de Los Andes, ofrece a sus profesores un espacio para la generación de aulas virtuales a fin de poder administrar de forma eficiente, adecuada y oportuna atendiendo las necesidades particulares de formación de los estudiantes”, en pocas palabras se cuenta con la infraestructura necesaria, el conocimiento y las competencias para desarrollar los materiales y montar el curso virtual.

Al momento de realizar el proceso de revisión y análisis de los materiales, recursos y programa de la asignatura, se evidenció que el programa de la asignatura presenta una desactualización, y descontextualización ,ya que se centra en un proceso de alfatezacion tecnológica versada en el componente ofimático, dejando de lado el perfil del estudiante y la realidad de mercadeo y marketing actual en el contexto laboral, dejando al estudiante sin la posibilidad de establecer conexiones con las herramientas que ofrece la web para realizar de manera eficiente y rápida un proceso en una empresa en concreto.

Aun cuando de manera curiosa se destacó que el estudiante esta conforme con desarrollar competencias en cuanto al manejo de la hoja de cálculo no ve la conexión de manejar base de datos y menos el paquete ofimático Access, que segun la opinión de algunos es “obsoleto en el ámbito empresarial”.

6. CONCLUSIONES

Es necesario presentar las conclusiones de la investigación en función a los objetivos planteados:

En lo que se refiere a diagnosticar la necesidad de crear un curso en un EVEA para el estudio del material de la asignatura “Computación II” de la carrera de Contaduría: Es evidente la crisis que actualmente vive el país incluso invade los espacios de formación presencial, generando una brecha comunicacional, así como el estudiante hoy día manifestó que en determinados momentos se le dificulta asistir a clase por compromisos de trabajo y que mejor que tener a su disposición un espacio al que pueda ingresar en los momentos y tiempos que el mismo disponga y de este modo mantener la comunicacion y vinculacion con la asignatura, profesores y compañeros de curso.

En cuanto a estudiar la infraestructura, recursos y materiales con los que cuenta el profesorado que imparte la asignatura, y el estudiante que la cursa. Se puede concluir que se cuenta con la infraestructura y recursos tanto por

parte del docente, como de la institución y de los estudiantes, para poder trabajar a través de un entorno de formación propiamente haciendo uso de los espacios que ofrece la Universidad de Los Andes específicamente Moodle. Por su parte al abarcar los materiales con los que cuenta el profesor actualmente existe un grupo de presentaciones de PowerPoint para el desarrollo de los contenidos teóricos y algunas guías de ejercicios o enlaces de sitios con ejercicios para reforzar lo aprendido en clase, mas sin embargo se propuso la creación y generación de videos tutoriales que explique el paso a paso de los procedimientos principales para el manejo de las aplicaciones ofimáticas, tambien se sugiere en el diseño del curso manejar foros de discusión para debatir sobre los temas de actualidad de la incorporación de las TIC en el campo empresarial, se sugiere de igual modo la creación de salas de chat para el intercambio de ideas entre pares o para realizar un proceso de tutoria para la aclaratoria de dudas o profundización en algun tema en particular.

En lo que abarca el objetivo implementar el modelo de acción docente de Ramírez, D. (2010) con el objeto de facilitar el diseño del curso de acuerdo a las necesidades detectadas, una vez claras las necesidades de formación por parte del estudiante, los requerimientos en cuanto a recursos y materiales, por medio del modelo se facilitó el proceso para el diseño del curso virtual ya que se siguió cada fase para la propuesta conceptual.

por su parte se puede concluir en cuanto al alcance del objetivo estructurar la parte conceptual del curso en el EVEA para el estudio de la asignatura "Computación II" que responda a las necesidades educativas detectadas, que se manejaron tres bloques temáticos para el desarrollo de la asignatura y cada bloque ofrece al estudiante el contenido, los recursos, materiales adicionales, el sistema de evaluación y canal de comunicación (foro, sala de chat, muro colaborativo).

en pocas palabras los docente deben generar materiales de fácil comprensión, ofrecer un repositorio de guías de ejercicios, videos tutoriales y guías instruccionales para facilitar el proceso de construccion y apropiamente de los contenidos referidos al campo de la contaduría a través de las TIC.

Nota:

*Deysy Carolina Ramirez Conde. Licenciada en Educación mención Informática. Especialista en Informática Educativa. Magister en Educación Abierta y a Distancia. Doctora en Calidad y Reforma Educativa. Docente asociado de la Universidad de Los Andes Núcleo Universitario Dr. Pedro Rincón Gutiérrez.

Este artículo científico es producto del proyecto de investigación titulado

“CURSO VIRTUAL PARA LA ENSEÑANZA DE LA ASIGNATURA COMPUTACION II BAJO LA MODALIDAD BLENDED LEARNING.” financiado por el CDCHTA de la Universidad de Los Andes, identificado con el código NUTA-H-370-14-04-C.

7. BIBLIOGRAFIA

AREA, M. (2006). La enseñanza universitaria en tiempos de cambio: El papel de las bibliotecas en la innovación educativa. IV Jornadas CRAI, REBIUN, Universidad de Burgos 2006.

BARTOLOME, P. (2004). Blended Learning, conceptos básicos. Revista de medios y educación Pixel Bit, Mayo, número 23. Universidad de Sevilla, España. Pp. 7-20.

BARTOLOMÉ, M Y otros (1995) (Coords): Modelos de Investigación Educativa. Barcelona Servicio de Publicaciones de la Universidad.

BARTOLOME, A. Y AIELLIO, M (2006). Nuevas tecnologías y necesidades formativas Blended Learning y nuevos perfiles en comunicación audiovisual. España. TELOS cuadernos de comunicación e innovación.. Consulta electrónica [<http://socieda-dinformacion.fundacion.telefonica.com/telos/articulocuaderno.asp@idarticulo%3D2&rev%3D67.htm>] consultado en (junio 2009)

CABERO, J. Y GISBERT, M. (dirs).(2002) Materiales Formativos en la Red. Guía práctica para su diseño. Tarragona. (ISBN 84-95454-68-8).

CEBRIAN, M. (2004). Diseño y producción de materiales didácticos por profesores y estudiantes para la innovación educativa. Tecnologías para la Educación: Diseño, producción y evaluación de medios para la formación docente. Salinas, J., Aguaded, J, y Cabero, J. (coords.) (2004) Editorial Alianza. P. 31-46.

COATEN, N. (2003). Blended e-learning. Educaweb,. Documento Electrónico [<http://www.educaweb.com/esp/servicios/monografico/formacionvirtual/1181076.asp>] Consultado en (Enero 2007)

COHEN, L y MANION, L. (1990). Métodos de Investigación Educativa. Madrid. Editorial la Muralla.

GONZALEZ, M. (1997). Metodología de la Investigación Social. Técnicas de recolección de datos. España. Aguacalera. ISBN 84-8018-108-7.

SOLICITUD DE FINANCIAMIENTO PARA PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN - 14 -

LEGANOVA, M. y MADERA M. (2004) Blended Learning o modalidad híbrida en la capacitación de docentes. Universidad de Camagüey, Cuba. y Universidad APEC, República Dominicana. Documento Electrónico [<http://fgsnet.nova.edu/cread2/pdf/Leganoa.doc>] Consultado en (Febrero de 2008)

PRENDES, M. (2003). Diseño de cursos y materiales para teleenseñanza. Universidad de Murcia. España. Documento electrónico [http://tecnologiaedu.us.es/simposio_iberamericano/ponencias/pdf/ES.1.36.pdf]. Consultado en (Febrero 2007).

SALINAS, J. (2004): Hacia un modelo de educación flexible: Elementos y reflexiones. En Martínez, F.; PrenDES, MP. (coord.): Nuevas Tecnologías y Educación. Madrid: Pearson- Prentice Hall. 145 -170

- RAMIREZ, D (2011). Modelos de acción docente para el desarrollo de prácticas pedagógicas con medios informáticos y telemáticos en el contexto de aula. España. Tesis Doctoral. Universidad Rovira i Virgili.
- RODRIGUEZ, GIL Y GARCIA (1999). Metodología de la investigación cualitativa. Segunda Edición. Málaga. España. Editorial Ajibe.
- ROJAS, M. (2003). El Itinerario Profesional en el Perfil Formativo de los docentes de Educación Básica Integral (Caso: Universidad de los Andes. Táchira). Tesis de Grado. Universidad Rovira i Virgili. ISBN 84-688-3917-5. Documento Electrónico [http://www.tdx.cesca.es/TESIS_URV/AVAILABLE/TDX-0625103-124407/] consultado en (Mayo de 2008)
- SOLANO, J. R. (2006). Agenda Actual De La Educación A Distancia. Cuadernos Unimetanos. Año II. Vol. 7. Páginas 14-18.
- TEJADA, J. (1997). El proceso de investigación científica. Fundación la Caixa. Barcelona. ISBN: 847664-574-0.
- TURPO, O. (2008). Análisis y perspectiva de la modalidad educativa Blended Learning en el sistema universitario iberoamericano. Salamanca España. Documento electrónico [<http://www.elearningeuropa.info/files/media/media15300.pdf>] consultado en (Junio 2010)