

Autores:

*** Marysabel Esquivel Arrieta**

**** Yumaira Paredes Sandoval**

** Licenciada en Contaduría Pública, Aspirante a Especialista en Tecnología de la Computación para la Educación. Universidad de Carabobo, Participante de congresos nacionales e internacionales. Aspirante al Diplomado en Gerencia Estratégica del Sector Público.*

*** Licenciada en Contaduría Pública, Aspirante a Especialista en Tecnología de la Computación para la Educación. Universidad de Carabobo, Participante de congresos nacionales e internacionales.*

*Universidad de Carabobo
Carabobo - Venezuela*

Recibido:

Aprobado:

**COMUNIDAD VIRTUAL DE
PRÁCTICA DE LA
ASIGNATURA
CONTABILIDAD II PARA
ESTUDIANTES DE LA
FACULTAD DE CIENCIAS
DE LA EDUCACIÓN DE LA
UNIVERSIDAD DE
CARABOBO**

RESUMEN

El propósito de esta investigación se centra en la elaboración de una comunidad virtual en la asignatura Contabilidad II, en la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo. El estudio se circunscribe dentro de la perspectiva del Proyecto Factible con orientaciones de un diseño documental y de campo. La fundamentación teórica; desde el punto de vista psicológico, se basa en el enfoque histórico cultural de Lev Vigotsky y Aprendizaje Significativo de David Ausubel. Se desea que el producto final se convierta en un aporte significativo al trabajo académico de los docentes de Administración y Planeamiento en el campo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la Educación.

Palabras clave: Comunidad Virtual, Administración y planeamiento, enfoque histórico-cultural, aprendizaje significativo

**VIRTUAL COMMUNITY OF PRACTICE OF ACCOUNTING II
SUBJECT TO STUDENTS OF THE FACULTY OF EDUCATION
UNIVERSITY OF CARABOBO**

ABSTRACT

The purpose of this research centers on the elaboration of a virtual community in the Accounting II subject in the Faculty of Education at the University of Carabobo. The study is limited in the perspective of feasible project with a design guidelines document and field. The theoretical foundation, from the psychological point of view, is based on cultural and historical approach of Lev Vygotsky's and meaningful learning of David Ausubel. We want the final product becomes a significant contribution to the academic work of faculty of Management and Planning in the field of Information Technology and Communication applied to education.

Key words: Virtual Community, administration and planning, cultural-historical approach, meaningful learning.

Introducción

Actualmente la educación venezolana se encuentra en un proceso cambiante, debido al desarrollo y evolución de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC). La incorporación de herramientas tecnológicas en los procesos de aprendizaje ha tenido gran impacto, generándose una población estudiantil (en su mayoría está conformada por personas jóvenes y en todo caso por personas adultas contemporáneas) que hacen uso de las TIC como herramientas didácticas que facilitan el proceso de aprendizaje. Esta población se desarrolla en ambientes tecnológicos bien sea por redes sociales, dispositivos móviles, o una biblioteca virtual llamada Internet.

En consecuencia se propone el uso de la comunidad virtual por parte de los docentes a fin de mantener y despertar el interés del estudiante, donde se utilice la práctica continua de la materia dada en las clases presenciales.

La presente investigación es de campo en la modalidad proyecto factible sustentado en el diseño y elaboración de una comunidad virtual en la asignatura contabilidad II. En el mismo se considera la importancia

de la integración docente - alumno ya que el contenido de la asignatura contabilidad II es de orden numérico y lógico, y esta integración garantiza la mayor comprensión por parte de los estudiantes.

Planteamiento del problema

La educación es un proceso de enseñanza aprendizaje donde se le brindan al hombre diversas herramientas para capacitarlo en diferentes ámbitos de la vida cotidiana, como lo cultural, religioso, social, económico, entre otros. Es un proceso persistente y cíclico debido a los cambios que frecuentemente afectan a la sociedad, y mueven al hombre a permanecer en un proceso educativo constante.

El sistema educativo venezolano especialmente, en el nivel de educación superior, enfrenta uno de los más importantes desafíos, ya que tiene la función de preparar el recurso humano idóneo para que sean generadores de conocimientos y creación intelectual. Las universidades como instituciones de educación superior deben garantizar a los estudiantes de las diversas carreras una formación que responda a las actuales exigencias educativas. Estas casas de estudio conforman niveles de formación profesional, donde se moldean a los hombres que se encargarán de llevar las riendas del país, a favor de un proceso que conduzca al bienestar de la sociedad.

La UNESCO (2009) en el marco de Conferencia Mundial sobre la Educación Superior, que tuvo lugar en julio de 2009, señala lo siguiente:

Las universidades generan y difunden el conocimiento -ése es su cometido fundamental, consagrado desde su origen. Al hacerlo, contribuyen al desarrollo de la sociedad en aspectos esenciales y complejos. Por medio de la universidad, los graduados pueden dotarse del conocimiento, las competencias y los objetivos para abordar una amplia gama de tareas sociales, económicas y científicas: la crisis de la energía, las consecuencias del cambio climático, la inseguridad alimentaria, los problemas sanitarios y la búsqueda de opciones sostenibles en todos los sectores de la economía". En <http://www.iesalc.unesco.org.ve>

En el contexto educativo existe una extensa cantidad de modelos didácticos; se puede decir que cada profesor crea un modelo propio que de alguna manera influye en el desempeño de sus estudiantes, se combinan de acuerdo a las necesidades y las capacidades del grupo.

En este sentido, la UNESCO (2009) plantea seis nuevas dinámicas que están transformando el panorama de la educación superior; una de ellas es la incorporación de las nuevas tecnologías de la información y comunicación.

Según Rosario (2006) en <http://www.cibersociedad.net>, en su artículo *La Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC). Su uso como Herramienta para el Fortalecimiento y el Desarrollo de la Educación Virtual*, denomina a las TIC como "el conjunto de tecnologías que permiten la adquisición, producción, almacenamiento, tratamiento, comunicación, registro y presentación de informaciones, en forma de voz, imágenes y datos contenidos en señales de naturaleza acústica, óptica o electromagnética..."

Las TIC, son herramientas didácticas empleadas a través del computador, que permiten la ejercitación de diversas actividades, de manera más útil, rápida y eficaz, a fin de facilitar la comprensión de los procesos educativos a través de las simulaciones, ejercicios interactivos, comunidades virtuales, entre otros, que facilitan el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Así mismo, en los cambios repentinos y el desarrollo evolutivo de la sociedad, las TIC están presentes de forma positiva, y facilitan el desarrollo de las actividades, bien sean recreativas como educativas y formativas. Se considera que el uso de las TIC garantizaría el logro y cumplimiento de los objetivos planteados en la asignatura.... Por este motivo es relevante la inclusión de las mismas en la educación, ya que favorecen relaciones sociales, humanas y preserva el conocimiento adquirido, a través de una inclusión instruccional tecnológica se puede llevar a cabo la comunicación docente-alumno y el desarrollo de un aprendizaje significativo.

En este sentido, la educación a distancia es un sistema de formación del conocimiento, donde docentes y estudiantes se ubican en espacios geográficos distintos, en los que se pueden establecer momentos de encuentros presenciales como las asesorías, conferencias y grupos de trabajo, pero es la separación física entre ambos actores del proceso educativo lo que hace necesario la búsqueda de recursos y medios de comunicación para lograr un aprendizaje eficaz y eficiente, surgiendo de esta forma las comunidades virtuales de aprendizaje.

Las comunidades virtuales de aprendizaje según Gairin (2006:56) "normalmente, se identifican como un conjunto de personas o de instituciones conectadas a través de la red que tienen como objetivo un

COMUNIDAD VIRTUAL DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA CONTABILIDAD II PARA ESTUDIANTES DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DE LA UC

Marysabel Esquivel Arrieta, Yumaira Paredes Sandoval

p.p. 146-171

determinado contenido o tarea de aprendizaje"; en este sentido, una comunidad virtual de aprendizaje permite establecer sincronismo y asincronismo entre los participantes a través de las diversas herramientas que nos ofrece la web 2.0, logrando de esta forma una mayor interacción y búsqueda de los objetivos de la comunidad.

En la actualidad se mantienen paradigmas educativos tradicionales o repetitivos, no se capta el interés de los estudiantes, dejando de lado la incorporación de las TIC en el proceso educativo, es por ello que las estrategias de enseñanza juegan un papel fundamental en la educación, y mas aún en el caso de la educación contable, considerando el cierto grado de complejidad debido al denso contenido numérico y práctico que dificulta un poco la comprensión por parte de los estudiantes.

Por su parte en la Facultad de Ciencias de la Educación se encuentra el Departamento de Administración y Planeamiento adscrito a la mención de Educación para el Trabajo Sub Área Comercial, constituido por varias cátedras, una de ellas es la de Procesos Administrativos y Contables, que tiene a su cargo la asignatura Contabilidad II. En el desarrollo de esta asignatura se observa que algunos docentes se limitan a la transmisión de conocimientos, haciendo de las clases magistrales una estrategia de enseñanza lineal y poco motivadora para el aprendiz, se omite la interactividad entre los participantes y el facilitador, sin saber si en realidad hay transferencia en los conocimientos.

Contabilidad II es una asignatura de corte lógico y numérico donde se desarrollan estrategias y actividades poco dinámicas, a través de exposiciones por parte del docente, con explicaciones repetitivas, sin dar importancia a la estrategia que se debe utilizar de acuerdo al tema, a la asignatura y al tipo de estudiante. Por ello, el docente debe romper con los modelos tradicionales de enseñanza basados en métodos memorísticos, caracterizados por ser monótonos e imitativos, donde en la mayoría de los casos el alumno pasa a ser un sujeto que sólo ve, escucha, escribe y repite todo lo que a contenido se refiere, creando en él una actitud de aprender por repetición, poco participativo, y dinámico.

Para hacer frente a la problemática antes expuesta, se propone una reestructuración en el método de enseñanza aplicado en los actuales momentos, en este sentido, se plantea el diseño e incorporación de una comunidad virtual de aprendizaje que complemente de forma activa, dinámica y participativa lo impartido en las clases presenciales de

Contabilidad II en la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo.

¿Poseen los estudiantes de Contabilidad II un medio de comunicación que les permita interactuar con sus compañeros y profesores, a fin de lograr un aprendizaje significativo, dinamismo e interactividad que sustente lo impartido en las clases presenciales?

Objetivos de la Investigación

Objetivo general

Elaborar una comunidad virtual de práctica en la asignatura Contabilidad II para estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo

Objetivos específicos:

- Diagnosticar las necesidades de los docentes y estudiantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura Contabilidad II en la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo.
- Estudiar la factibilidad del diseño de una Comunidad Virtual de Práctica de Contabilidad II para los estudiantes de la FACE de la UC.
- Diseñar una comunidad virtual de práctica en la asignatura Contabilidad II en la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo.

Justificación de la Investigación

Las comunidades virtuales como una nueva estrategia de enseñanza permiten al individuo un aprendizaje significativo. En efecto, ofrecen gran utilidad tanto a los docentes como a los estudiantes, captando el interés de ambos, donde el programa de la asignatura es más creativo, participativo y novedoso, siempre y cuando esté integrada por el programa de cada asignatura.

La investigación se justifica en la contribución al proceso de enseñanza-aprendizaje primordialmente en diversos aspectos, como el social, pedagógico, didáctico y tecnológico. En el ámbito social, vemos como en segundos puede existir una comunicación efectiva, integración de pensamientos a través de un feedback desarrollado en esta era digital, promoviendo mayor integración, en búsqueda de una equidad

COMUNIDAD VIRTUAL DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA CONTABILIDAD II PARA ESTUDIANTES DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DE LA UC

Marysabel Esquivel Arrieta, Yumaira Paredes Sandoval

p.p. 146-171

comunicacional de los individuos, entendiéndose que mientras mayor sea la integración social, se rompen las barreras culturales. Figueroa (2008) expone:

La nueva sociedad tecnológica conduce de un modo evidente, a cambios constantes de los contextos de interacción tanto del punto de vista individual como colectivo. Actualmente, como consecuencia de la nueva sociedad tecnológica y de las nuevas tecnologías de comunicación e información adoptadas por la sociedad, la forma de interactuar y de comunicarse han sufrido profundas modificaciones. Los adolescentes (jóvenes), en pleno desarrollo de las relaciones sociales y con formas específicas de adaptación, no escapan a las influencias de su entorno social y grupal. En <http://www.eluniversal.com>

En el mismo sentido, entran en interacción los criterios pedagógicos, debido a que la integración social promueve el interés del docente y el aprendizaje en la adquisición permanente del conocimiento, así como una estructura curricular para la formación académica esperada. En este sentido Guanipa y Pérez (2007) señalan lo siguiente:

La formación permanente del docente es el proceso de desarrollo individual tendente a mejorar el conocimiento, habilidades y competencias profesionales. Consiste en proporcionar las habilidades tecnológicas al docente para trabajar en las escuelas de hoy, lo que le permite utilizar los sistemas de aprendizaje con la computadora de una manera eficaz. (p.39)

Igualmente se manifiestan diversas estrategias en el proceso de enseñanza-aprendizaje, interactuando diversos elementos como lo son la investigación, la Internet y la educación a distancia. Según Haracín (1998:35) "...estas nuevas tecnologías se perciben como un medio de reformar los sistemas educativos tradicionales y como instrumento de adaptación al aumento de la demanda de formación y a la evolución del mundo del trabajo".

El proceso de enseñanza y aprendizaje en ambientes Web, es interactivo, dinámico, proactivo, y orientado hacia la globalización de la educación a distancia, debido a los posibles cambios producidos de la implementación de este sistema. La factibilidad de esta implementación se ve limitada en gran parte a cambios desde el paradigma tradicional al

paradigma innovador; es evidente entonces que para este cambio de paradigma o transición, se deben tomar en cuenta, los recursos financieros, humanos, legales y políticos, que se ponen de manifiesto, producto de la puesta en práctica.

Igualmente, el aspecto tecnológico sin duda justifica esta investigación, siendo ésta una herramienta que brinda un número considerable de beneficios y ventajas. Para el docente la tecnología en el proceso de la enseñanza se ha convertido en una herramienta de necesidad y de apoyo para la interacción docente-alumno. Los diseños y programas virtuales son creados con la finalidad de facilitar el trabajo del docente dentro y fuera del aula y es allí donde entra en juego la habilidad y la creatividad del docente, el cual debe mantener ese deseo por aprender cada vez más y mantenerse actualizado en cuanto a la tecnología, para estar a la par del estudiantes.

Por otra parte, debido a los cambios vertiginosos en la sociedad, el proceso educativo se ha tornado más exigente, tomando en cuenta que el hombre moderno necesita mantenerse en un proceso educativo constante o un aprendizaje permanente. Es por ello que las casas de estudio deben hacer frente a esta realidad, y brindar un ambiente educativo que logre cubrir las expectativas del individuo, desarrollando programas y metodologías de estudio que se adapten fácilmente a estos tiempos, donde la presencia de la TIC se apodera del entorno educativo.

En materia contable, el sistema educativo se ha tornado algo repetitivo, manteniendo los mismos paradigmas educativos, sin incluir innovación y nuevas estrategias de aprendizaje. Es de hacer notar que la educación contable o administrativa se torna un poco compleja, debido a que mayormente las asignaturas de estas carreras y afines son de tipo numéricas.

Por lo antes expuesto y para hacer frente a esta realidad es necesario adoptar nuevos paradigmas tanto sociales, pedagógicos, didácticos y tecnológicos, ya que la integración de estos criterios conlleva a obtener resultados eficientes y eficaces en el proceso educativo, tomando en cuenta que cada uno de ellos son dependientes el uno del otro, partiendo de la premisa de cumplir en forma efectiva con los objetivos planteados.

Finalmente es relevante acotar que se vive en una nueva época de desarrollo tecnológico, aspecto favorable para el docente y estudiante, ya

COMUNIDAD VIRTUAL DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA CONTABILIDAD II PARA ESTUDIANTES DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DE LA UC

Marysabel Esquivel Arrieta, Yumaira Paredes Sandoval
p.p. 146-171

que facilita el uso, manejo y comprensión de los novedosos materiales instruccionales y educativos para ambiente Web.

Antecedentes de la Investigación

Los antecedentes son considerados como un elemento clave en la realización de toda investigación, es por esto que el investigador se ve en la tarea de realizar una serie de indagaciones que sirven como precedentes, sustento y punto de referencia para entender, reforzar y ampliar el estudio que se va a realizar.

A continuación se detallan diversos estudios, estrechamente relacionados con la investigación, de los cuales se analizan los aspectos más importantes con el objeto de constituirlos como precedentes de la investigación.

López (S.F.), obtuvo el Premio Experiencias en Informática Educativa TIC, cognición, aprendizaje y currículo por su investigación *"Aprendizaje de la Contabilidad basado en una estrategia de juego educativo"*, el cual centró su atención en proponer un diseño basado en una estrategia de trabajo en grupos y enseñanza por pares, por medio de un juego educativo, cuyo tema es simulación de la creación y manejo contable de una empresa virtual. La investigación fue desarrollada bajo la modalidad de proyecto factible, e investigación documental, teniendo como resultado la propuesta de un ambiente de aprendizaje articulado y sustentado a través de una secuencia de actividades, la cual hace que las interacciones de los actores educativos con las herramientas informáticas disponibles, dentro y fuera del espacio virtual, tengan un real sentido pedagógico para los procesos de aprendizaje.

Los aportes de la investigación citada anteriormente, radica en que se está tratando de incorporar al proceso de enseñanza de asignaturas como contabilidad, nuevas estrategias de aprendizaje con la incorporación de las TIC al aula de clases, dejando de lado los modelos de enseñanza tradicionales. Es necesario señalar que la contabilidad es un tema algo complejo; por ello, se busca la manera de hacerla mas didáctica y comprensiva para los estudiantes, y lograr en ellos un aprendizaje significativo.

En este sentido, debe ser considerada la investigación realizada por Guanipa (2008) *"Herramientas didácticas para los estudiantes de Contabilidad I de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad*

de Carabobo", el objetivo de la investigación fue determinar la efectividad en el aprendizaje de herramientas didácticas como los mapas mentales, mapas conceptuales y paisajes mentales. La investigación fue de tipo descriptiva, con un diseño cuasi experimental transeccional de campo, logrando demostrar, que estas herramientas favorecen en el aprendizaje de los estudiantes permitiéndoles interactuar con sus compañeros y construir sus propios aprendizajes, con la utilización de estas herramientas, los estudiantes manifestaron que el aprendizaje es mas significativo que en las clases magistrales.

La investigación publicada por Guanipa (2008), demuestra la dificultad que tienen los estudiantes de Contabilidad I en la Facultad de Ciencias de la Educación para comprender el contenido de la asignatura, problema que se abordará en la presente investigación. Guanipa (2008) señala que este es un inconveniente que se presenta debido a los métodos de enseñanza poco dinámicos que no permiten la interacción docente-alumno.

Dado a la dificultad de comprensión por parte de los estudiantes, se busca cautivar el interés, crear en él un aprendizaje significativo permanente con la utilización o implementación de recursos más didácticos para ambos actores en el proceso de enseñanza y de aprendizaje. Para esta incorporación es necesario conocer la percepción de los estudiantes en cuanto a la incorporación de nuevas estrategias tecnológicas en el proceso educativo, dado que éstos serán los actores principales en dicho proceso

Igualmente se hace necesario citar la investigación realizada por Omaña (2008) "Diseño de una comunidad virtual de aprendizaje para apoyar las actividades académicas de la asignatura principios de computación de la Universidad de Carabobo, FACES Campus la Morita", el diseño de este estudio está enmarcado bajo la modalidad de proyecto factible, el tipo de investigación es de campo tipo descriptivo y documental, así como también es sustentada en el método de Ciclo de Vida para Desarrollo de Sistemas (SDLC), diseñado por Senn (2001). Los resultados del diagnóstico determinaron que la gran mayoría de los alumnos sienten la necesidad de crear un sitio web donde puedan interrelacionarse tanto con los docentes como con los compañeros de una forma social y académica.

En la actualidad se observa como los jóvenes estudiantes interactúan fácilmente a través de las redes sociales y utilizan las ventajas de la web 2.0 de forma tal que aprenden con la práctica reflejada en sus acciones y prácticas cotidianas con las herramientas tecnológicas. La enseñanza

COMUNIDAD VIRTUAL DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA CONTABILIDAD II PARA ESTUDIANTES DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DE LA UC

Marysabel Esquivel Arrieta, Yumaira Paredes Sandoval
p.p. 146-171

sustentada con una comunidad virtual facilita el proceso de aprendizaje debido a las características de las mismas como lo son la búsqueda de contextos comunes y afinidades entre los usuarios.

Bases Teóricas

Para abordar de manera sistemática las bases teóricas que fundamentan la investigación se encuentran los siguientes tópicos:

Contabilidad

Es el fundamento sobre el cual se toman las decisiones en una entidad económica sin importar si es considerada como una gran, mediana o pequeña empresa, en donde no puede haber actividad sin contabilizar las actividades y operaciones que esta realiza. La contabilidad se convierte en el eje central para realizar diversos procedimientos en la entidad financiera, que permitan el máximo rendimiento económico.

La asignatura Contabilidad II de la mención Educación para el trabajo, sub área Comercial forma parte del pensum de estudios de dicha mención, comprendiendo en su programa las siguientes unidades:

- *Efectivo*: Definición, características, formas y manejo del efectivo, arqueo de caja, conciliación bancaria, procedimientos contables
- *Inventario*: Definición, características, tipos de inventario, métodos de valoración del inventario, procedimientos contables.
- *Nómina*: Definición, salarios, tipo de salarios, asignaciones y deducciones, cuadro de nomina, aporte patronal, asientos contables.
- *Sociedades mercantiles*: Definición, clasificación, formas jurídicas, tipos de sociedades: de persona y de capital, asientos contables, contratos de constitución.
- *Consignaciones*: Definición, características, tipos, libros del consignador y consignatario, estado de liquidación, asientos contables.

TIC en la educación

Las tecnologías de la información y comunicación forman parte de las necesidades que se presentan en el contexto educativo, ya que son consideradas como herramientas de enseñanza y aprendizaje que han surgido para transformar los modelos tradicionales en modelos más

didácticos y dinámicos integrados por el docente y alumno. Rosario (2005) define a las TIC como:

...conjunto de tecnologías que permiten la adquisición, producción, almacenamiento, tratamiento, comunicación, registro y presentación de informaciones, en forma de voz, imágenes y datos contenidos en señales de naturaleza acústica, óptica o electromagnética. Las TICs incluyen la electrónica como tecnología base que soporta el desarrollo de las telecomunicaciones, la informática y el audiovisual. (En <http://www.cibersociedad.net>)

La tecnología forma parte de los avances significativos para el proceso educativo, el cual permite tanto al docente como a los estudiantes incurrir en las nuevas corrientes tecnológicas, en el plano de la enseñanza, ya que a través de las diferentes plataformas cibernéticas, han concedido un mayor y eficiente acceso al conocimiento.

Fundamentación de las teorías de aprendizaje seleccionadas

El objeto de diseñar comunidades virtuales, es que esta funcione como una herramienta de interactividad entre docentes y alumnos, que interese tanto al estudiante como al docente y complemente las clases presenciales. Para fundamentar el diseño de la comunidad virtual en las teorías de aprendizaje, se consideran las teorías de David Ausubel sustentada en el Aprendizaje Significativo, la teoría del aprendizaje sociocultural defendida por Lev Vigotsky, la teoría ecléctica de Robert Gagné, al igual que la teoría Constructivista defendida por David Jonassen.

La teoría del aprendizaje significativo de Ausubel, hace énfasis en la importancia de los conocimientos previos del aprendiz, y los relaciona con los nuevos conocimientos adquiridos, hasta lograr una esquematización y reforzamiento de la estructura cognitiva, mediante un aprendizaje sistemático y organizado. Ausubel (1981:55) plantea que "el aprendizaje significativo "comprende la adquisición de nuevos significados y, a la inversa, éstos son producto del aprendizaje significativo".

Igualmente, Ausubel (1981:56) señala que "el aprendizaje significativo presupone tanto que el alumno manifiesta una actitud hacia el aprendizaje significativo; es decir, una disposición para relacionar, no arbitraria, sino sustancialmente, el material nuevo con su estructura cognoscitiva".

Desde este enfoque se debe tener en cuenta que el tema central de la comunidad virtual a diseñar es en relación a la asignatura Contabilidad II,

COMUNIDAD VIRTUAL DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA CONTABILIDAD II PARA ESTUDIANTES DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DE LA UC

Marysabel Esquivel Arrieta, Yumaira Paredes Sandoval
p.p. 146-171

donde es preciso señalar que los estudiantes a este nivel poseen una base en cuanto a conocimientos en el área contable se refiere, dado que en los estudios medios cursaron asignaturas como educación para el trabajo, y a nivel superior ya han aprobado la asignatura Contabilidad I.

En este mismo orden de ideas, el diseño de la comunidad virtual para la asignatura contabilidad II se fundamenta en la teoría del aprendizaje sociocultural de Vigotsky. Según este teórico la forma principal de adquirir los conocimientos es a través de la interacción social y cultural, empleando palabras, lenguaje y formas del discurso. Woolfolk (1999:44) "en la actualidad, los psicólogos reconocen que la cultura da forma al desarrollo cognoscitivo al determinar qué y cómo aprenderá el niño acerca del mundo", refiriéndose así a la teoría de Vigotsky.

Igualmente Woolfolk (1999) plantea que:

Vigotsky (1978, 1989, 1987, 1993) proponía que el desarrollo cognoscitivo depende en gran medida de las relaciones con la gente que está presente en el mundo del niño y las herramientas que la cultura le da para apoyar el pensamiento. Los niños adquieren sus conocimientos, ideas, actitudes y valores a partir de su trato con los demás. No aprenden de la exploración solitaria del mundo, sino al apropiarse o tomar para sí las formas de actuar y pensar que su cultura les ofrece. (p.45)

Es necesario acotar que la ejercitación es fundamental en temas prácticos como los contables y es en este proceso que se da la interacción, tanto docente-alumno como entre los mismos estudiantes. Esta interacción y ejercitación funciona como refuerzo a los conocimientos adquiridos a través de las diversas estrategias de aprendizaje a emplear en la asignatura.

Por otro lado en la teoría de Robert Gagne, prevalecen diversas fases o etapas en el acto de aprender, entre ellas se encuentran la motivación, aprehensión, adquisición, retención, recordación, generalización, ejecución y retroalimentación.

Para Gagné (1975), el aprendizaje es "un proceso que capacita a organismos vivientes, tales como animales y seres humanos, para modificar su conducta con una cierta rapidez en una forma más o menos permanente, de modo que la misma modificación no tiene que ocurrir una y otra vez en cada situación nueva" (pp. 13-14).

Con base en esta definición es posible afirmar que existe aprendizaje como tal cuando se puede observar cierto cambio conductual del alumno y no sólo eso, sino también consiste en la persistencia del mismo, lo que indica la asimilación de la información otorgada. Por ello, se considera pertinente la aplicación de esta teoría en la utilización de comunidad virtual en el proceso de enseñanza y aprendizaje ya que deja en nuestras manos una herramienta primordial para el hecho educativo, se aprovecha el comportamiento del aprendiz para lograr una mayor asimilación de lo explicado en el aula.

Finalmente se vincula la Teoría de David Jonassen quien diseña ambientes para el aprendizaje constructivista, aborda la resolución de problemas y el desarrollo conceptual. Por su parte Jonassen defiende el Modelo denominado Entornos de Aprendizaje Constructivista (EAC).

Según Esteban (2002):

El Modelo EAC consiste en una propuesta que parte de un problema, pregunta o proyecto como núcleo del entorno para el que se ofrecen al aprendiz varios sistemas de interpretación y de apoyo intelectual derivado de su alrededor. El alumno ha de resolver el problema o finalizar el proyecto o hallar la respuesta a las preguntas formuladas. Los elementos constitutivos del modelo son a) las fuentes de información y analogías complementarias relacionadas; b) las herramientas cognitivas; c) las herramientas de conversación/colaboración; y d) los sistemas de apoyo social/contextual. (En <http://www.um.es>)

La vinculación de esta teoría con la investigación se fundamenta sobre la base de que el estudiante de Contabilidad II, encuentra la necesidad de resolver problemas y aclarar producto del contenido de la asignatura, en este sentido la comunidad virtual facilita la comprensión del contenido programático de la asignatura, considerando la continua interactividad a través de la utilización de las herramientas que brinda la web 2.0, donde prevalece la interactividad, y la reciprocidad de los sujetos que intervienen en el proceso colaborativo.

Estrategias de aprendizaje

Para el desarrollo de esta investigación se aplica como estrategia la aplicación de la comunidad virtual, donde se denota que los estudiantes presentan debilidades en el proceso de aprendizaje, por lo cual se hace

COMUNIDAD VIRTUAL DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA CONTABILIDAD II PARA ESTUDIANTES DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DE LA UC

Marysabel Esquivel Arrieta, Yumaira Paredes Sandoval

p.p. 146-171

necesario emplear diversas estrategias de enseñanza; aunado a esto se consideran algunas de las estrategias planteadas por Díaz (2002) como: los organizadores previos, resúmenes, mapas conceptuales e ilustraciones. En primer lugar se emplean los organizadores previos, los cuales darán al estudiante una percepción generalizada de lo que se aprende, consecuencia de los objetivos del tema.

Así mismo, se emplearán resúmenes y mapas conceptuales de forma que sustenten los organizadores previos y que presenten de forma sintetizada el tema en estudio con conceptos, términos y con argumentos centrales. Los resúmenes y mapas conceptuales por lo general son realizados en términos más comprensibles para el aprendiz. En este sentido, servirán de estrategia de enseñanza preinstruccionales tomadas como practica independiente del aprendizaje.

Comunidades virtuales

Las tecnologías de la información y comunicación como herramientas didácticas aplicadas en el campo educativo, en conjunto con las aplicaciones que nos brinda la web 2.0 son herramientas de gran utilidad en las generaciones que actualmente se encuentran realizando estudios en cualquiera de los niveles y campos educativos, ya que facilitan la comunicación, búsqueda de información y adquisición de conocimientos, tal es el caso de la Generación Net; generación que nace en un entorno altamente digitalizado y virtual, por su parte Ferreiro (s/a) señala que:

Si algo caracteriza a los miembros de esta generación es sin duda que son tecnófilos. Siente una atracción a veces sin medida por todo lo relacionado con las nuevas tecnologías, por conocerlas, emplearlas, poseerlas. Los Nets perciben que con las tic es posible la satisfacción de sus necesidades de entretenimiento y diversión, comunicación, información y, por qué no, también de formación. (En <http://www.udgvirtual.udg.mx>)

En este sentido, se puede decir que la generación net, es una generación que tiene características para desenvolverse muy bien en el campo virtual, y es aquí donde se incorporan las comunidades virtuales, que son muy bien aprovechadas por este tipo de usuarios.

Siguiendo sobre la misma temática, se puede decir que las comunidades virtuales, están conformadas por un grupo de personas con un fin común, búsqueda de información en relación a un tema específico,

compartir ideas, intercambiar información, así como también un aprendizaje colaborativo. Tienen características muy bien marcadas, en este sentido Whittaker, Issacs y O'Day, (1997) citado por Guinalú (2003) señala:

1. Los miembros comparten un objetivo, interés, necesidad o actividad que les ofrece la razón fundamental para pertenecer a la misma comunidad. 2. Los miembros tienen una actitud de participación muy activa, e incluso comparten lazos emocionales y actividades comunes muy intensas. 3. Los miembros poseen acceso a recursos compartidos, y políticas que rigen el acceso a esos recursos. 4. Existe reciprocidad de información, soporte y servicios entre los miembros. 5. Los miembros comparten un contexto, un lenguaje y unas convenciones y protocolos (las denominadas "netiquette"). (En <http://www.ciberconta.unizar.es>)

Con base en el argumento anterior, se tiene que, en el caso de la presente investigación, el objetivo en la comunidad será compartir información, conocimientos, e interactuar en relación a la asignatura Contabilidad II, y como la población estudiantil en esta asignatura en su mayoría pertenecen a la Generación Net, tienen habilidades para desenvolverse muy bien en comunidades virtuales.

Tipos de Comunidades Virtuales

Las comunidades virtuales tienen diversos tipos de clasificación, dependiendo de las funciones y objetivos de la misma, para fines de la investigación se tomó en cuenta la clasificación presentada por Salinas (2003) citado por Cabero (2002); en este sentido se tiene que las comunidades virtuales se dividen en:

- *Comunidades de aprendizaje*: cuando han sido creadas para que el grupo humano que se incorpora a la comunidad desarrolle procesos de aprendizaje en programas diseñados al efecto.
- *Comunidades de práctica*: Utilizan un lenguaje común, conocimiento compartido, un propósito común o una visión compartida que apunta más allá que la simple intervención, dinamismo y evolución.
- *Comunidades de investigación*: cuando se trata de comunidades que desarrollando actividades de aprendizaje, el objeto principal es poner en marcha proyectos de investigación conjunta de acuerdo con la filosofía del trabajo cooperativo a través de redes.

COMUNIDAD VIRTUAL DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA CONTABILIDAD II PARA ESTUDIANTES DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DE LA UC

Marysabel Esquivel Arrieta, Yumaira Paredes Sandoval

p.p. 146-171

- *Comunidades de innovación*: similares a las anteriores que buscan compartir, intercambiar y generar procesos de innovación en distintos campos. (En: <http://edutec.rediris.es>)

Siguiendo las ideas plasmadas por el autor, se tiene pues, que para la presente investigación la comunidad virtual a diseñar es una comunidad de práctica, ya que los estudiantes a quien va dirigida son personas que manejan un lenguaje común, poseen conocimientos compartidos, que en este caso sería en relación a la asignatura Contabilidad II, tienen un propósito común y se les hace fácil interrelacionarse e interactuar a través de la virtualidad.

Modalidad de la investigación

En el contexto educativo, la tecnología ha tenido un aporte fundamental, convirtiéndose en el mayor canal de información y globalización, sin embargo, podría ser más útil con el desarrollo de software educativo. Estos software se pueden desarrollar como una investigación en la modalidad de proyecto factible, centrando su atención en brindar posibles soluciones a determinados problemas o satisfacer alguna necesidad, aunado a que realiza un estudio de factibilidad, para así determinar y evaluar los resultados del mismo, haciendo uso de recursos humanos, económicos y tecnológicos en toda su aplicación.

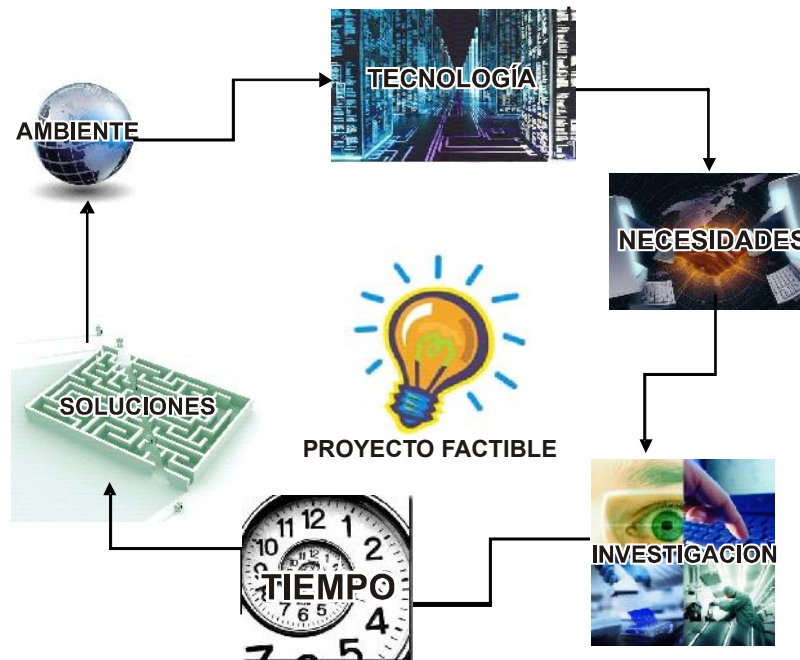
El proceso de integración de proyecto factible y tecnología, traerán consigo valiosos beneficios y soluciones en el contexto educativo, logrando el desarrollo de software que podrán estar al alcance de personas a cualquier nivel de estudio, haciendo uso también de la Internet, siendo esta herramienta una de las fuentes de acceso a la información más extensas disponibles.

De acuerdo con lo expuesto en el Manual de Trabajos de Grado y Maestría y Tesis Doctoral de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (2006):

El Proyecto Factible consiste en la investigación, elaboración y desarrollo de una propuesta de un modelo operativo viable para solucionar problemas, requerimientos o necesidades de organizaciones o grupos sociales; puede referirse a la formulación de políticas, programas, tecnologías, métodos o procesos. El proyecto debe tener apoyo en una investigación de tipo documental, de campo o un diseño que incluya ambas modalidades. (p.21)

En consecuencia se define la modalidad proyecto factible mediante el siguiente gráfico:

Gráfico N° 1. Definición de Proyecto Factible



Fuente: Esquivel M., Paredes Y. (2009).

Por su parte, Gómez (2000) indica:

La elaboración de proyectos factibles debe guardar una estrecha relación con las unidades generadoras de programas y por consiguiente con la forma de procesar la información para producir un conocimiento útil capaz de transformar la realidad local, regional y nacional que permita mejorar la calidad de vida en los rubros relacionados con la investigación, la ciencia y la tecnología. (p. 27)

En síntesis se puede decir que en la modalidad proyecto factible surgen características relevantes como la definición de un objetivo específico,

ejecución del proyecto en tiempo limitado, satisfacer una necesidad, poseer una amplia escala de aplicación, reducir los costos y mejorar la eficiencia en el desarrollo de la presente investigación.

Diseño de la Investigación

La investigación se ubica en un estudio de tipo documental y de campo ya que se basó en la realización de un estudio diagnóstico para determinar y evidenciar necesidades que surgen en el desarrollo de la asignatura Contabilidad II, con el objetivo de establecer estrategias como el desarrollo de una comunidad virtual de aprendizaje, que sirva como una nueva estrategia de enseñanza y que le permita tanto a los estudiantes como al profesor una mayor interactividad entre ellos, lo cual servirá de apoyo a las clases presenciales y logren desarrollar un aprendizaje significativo.

De acuerdo a lo descrito por Bernal (2000:56) "La investigación documental centra su esfuerzo en la recopilación documental. Esta dedicada a la búsqueda intencional de datos de información tanto cualitativa como cuantitativa", este tipo de investigación es la que se realiza, como su nombre lo indica, apoyándose en fuentes de carácter documental; es por ello que es aplicable esta noción a la investigación, ya que es necesario recurrir a trabajos de grado anteriores, libros, revistas, fuentes digitales, etc., que permiten la recolección de la información.

Por otra parte, Balestrini (2006:129) señala que "La investigación de campo es el análisis sistemático de problemas en la realidad, con el propósito de ser descritas, interpretadas, entender su naturaleza y factores constituyentes, explicar sus causas y efectos. Los datos de interés son recogidos de la realidad"; por esta razón la investigación se encuentra dentro de la definición anterior, ya que los datos serán recolectados de fuentes ligadas directamente con la realidad, utilizando estrategias como la revisión documental, encuesta, la entrevista y la observación.

Fases del proyecto

Fase I. Exploración documental y diagnóstico de campo

Con la finalidad de determinar la existencia de una necesidad o un problema con posibles soluciones se realiza previamente una revisión documental de investigaciones realizadas en el campo educativo contable y desarrollo de materiales instruccionales, a través del cual se determinan las debilidades existentes dentro del proceso de la enseñanza y del

aprendizaje de la asignatura contabilidad II, en la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo.

En este sentido, el Manual de Trabajos de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (2006:20) expone en relación a las investigaciones documentales que comprenden "... el estudio de problemas con el propósito de ampliar y profundizar el conocimiento de su naturaleza, con apoyo, principalmente, en trabajos previos, información y datos divulgados por medios impresos, audiovisuales o electrónicos"; bajo este enfoque se realizó una breve revisión documental.

Del mismo modo Balestrini (2006:129) señala que "La investigación de campo es el análisis sistemático de problemas en la realidad, con el propósito de ser descritas, interpretadas, entender su naturaleza y factores constituyentes, explicar sus causas y efectos. Los datos de interés son recogidos de la realidad"; por esta razón la investigación se encuentra dentro de la definición anterior, ya que los datos serán recolectados de fuentes ligadas directamente con la realidad, utilizando estrategias como la encuesta, la entrevista y la observación, se puede decir que el estudio será realizado en la modalidad de campo, en la Facultad de Educación

Fase II Estudio de Factibilidad

Para que una investigación sea factible, se analizan diversos aspectos como tecnológicos, operativos y económicos; este estudio permitirá determinar las posibles condiciones para poner en operatividad la propuesta planteada.

Factibilidad Técnica

El estudio de la factibilidad técnica, consistió en analizar los recursos tecnológicos con los que cuenta la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo, para los casos en los cuales existan estudiantes que no cuenten con los recursos para participar en la comunidad virtual desde sus hogares; a pesar de que el Departamento de Administración y Planeamiento adscrito la mención de Educación para el Trabajo Sub Área Comercial, no cuenta con laboratorios de informática que puedan utilizar los estudiantes de Contabilidad II, existe el departamento de Informática, así como los Cyber y los equipos de las bibliotecas de la Facultad de Ciencias de la Educación y la Facultad de

COMUNIDAD VIRTUAL DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA CONTABILIDAD II PARA ESTUDIANTES DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DE LA UC

Marysabel Esquivel Arrieta, Yumaira Paredes Sandoval
p.p. 146-171

Ciencias Económicas y Sociales que posee diversos laboratorios, que de existir una buena planificación y distribución de los horarios, éstos pueden ser utilizados.

Factibilidad Operativa

En este aspecto, se deben analizar los recursos gerenciales con los que cuenta la Facultad de Ciencias de la Educación. La aceptación de la propuesta resulta viable para la Universidad que ha venido implementado estrategias de enseñanza con el uso de la tecnología en diversas facultades, lográndose grandes avances. Así mismo, el personal docente cuenta con conocimientos en el área tecnológica, que muy bien, pueden ser aprovechados para que sean partícipes en las comunidades virtuales con sus respectivos estudiantes, y cambiar los tradicionales paradigmas educativos.

Factibilidad Económica

El estudio económico permite determinar la factibilidad de la investigación en relación al costo beneficio que implicaría la implementación y la puesta en marcha de la propuesta. En éste estudio se analizan todos los costos relacionados en cuanto a recursos tecnológicos, recursos humanos, gastos administrativos, entre otros, así como también los beneficios que implican estos gastos.

Fase III: Diseño de la Propuesta

La propuesta va dirigida a estudiantes de la Universidad de Carabobo, Facultad de Ciencias de la Educación, mención Educación para el Trabajo Sub Área Comercial, con edades promedio entre 19 y 40 años, de género femenino y masculino.

Estrategia didáctica: El diseño de una comunidad virtual para la asignatura contabilidad II, será usado por docentes y estudiantes para fomentar conocimientos en relación a la asignatura.

Componente Conceptual: Contabilidad II

Objetivos:

1. *Objetivo General:* Dominar el uso, manejo y comprensión de los elementos que intervienen en la asignatura.

Objetivos específicos:

- 1.1 Contextualizar la definición, características, formas y manejo del efectivo, arqueo de caja, conciliación bancaria, procedimientos contables
- 1.2 Analizar la definición, características, tipos de inventario, métodos de valoración del inventario, procedimientos contables.
- 1.3 Definir los elementos que intervienen en el proceso de registro de la Nómina, salarios, tipo de salarios, asignaciones y deducciones, cuadro de nomina, aporte patronal y asientos contables.
- 1.4 Puntualizar todo lo relacionado con el tema de sociedades anónimas, definición, clasificación, formas jurídicas, tipos de sociedades: de persona y de capital, asientos contables, contratos de constitución.
- 1.5 Comprender y analizar los elementos del tema consignaciones, su definición, características, tipos, libros del consignador y consignatario, estado de liquidación, asientos contables.

Población y Muestra

La investigación está centrada en la Asignatura Contabilidad II de la Mención Educación para el Trabajo, Sub área Comercial, de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo la cual la conforman 02 secciones, dando un total de 75 estudiantes; por ser la población muy pequeña, esta misma será la muestra.

Según Hernández (2008):

La población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones. Es importante definir la población en estudio, es decir, quien se va a estudiar; si la población en estudio es pequeña deben estudiarse todos sus miembros, pero si es grande es conveniente escoger una muestra representativa para extraer una conclusión. (p.238)

Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para la realización de esta investigación fue necesario el uso de algunas técnicas e instrumentos a través de los cuales se puede obtener la información necesaria para el desarrollo de los objetivos.

Según Sabino (1992:28) "un instrumento es cualquier recurso del que se vale el investigador para acercarse a los fenómenos y extraer de ellos

COMUNIDAD VIRTUAL DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA CONTABILIDAD II PARA ESTUDIANTES DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DE LA UC

Marysabel Esquivel Arrieta, Yumaira Paredes Sandoval
p.p. 146-171

información; los cuales juegan un papel central para registrar los datos observables que el investigador tiene en su mente".

Ahora bien, las técnicas de recolección de datos, son las herramientas con las que se recoge la información; en este sentido, la investigación tendrá principalmente como técnica, un cuestionario de preguntas cerradas el cual según la publicación realizada por Coactivate (S.F.) se define como:

El cuestionario lo podemos definir como un método para obtener información de manera clara y precisa, donde existe un formato estandarizado de preguntas y donde el informante reporta sus respuestas. En tal caso, se entregará al informante el cuestionario para que éste, por escrito, consigne por sí mismo las respuestas. (En <http://www.coactivate.org>)

En este sentido, se diseñaron dos tipos de cuestionarios como técnica de recolección de la información, uno dirigido a analizar las necesidades de los estudiantes y otro dirigido a los profesores, a fin de evaluar la factibilidad operativa de la propuesta.

En el mismo orden de ideas, la observación directa según Palella y Martíns (2003):

Consiste en estar a la expectativa frente al fenómeno, del cual se toma y se registra información para su posterior análisis. Los hechos son percibidos directamente, sin ninguna clase de intermediación, con el investigador colocado ante la situación estudiada tal como esta ocurre naturalmente. (p.104)

Es por ello que será empleado como instrumento la guía de observación en las clases donde es impartida la asignatura contabilidad II, para así lograr una visión mas clara de cómo es la interactividad, dinamismo y comunicación entre estudiantes y profesores.

Beneficios del sistema propuesto

El diseño de una comunidad virtual de práctica para la asignatura Contabilidad II, estará conformada por herramientas como Chat, foros, videos, imágenes, documentos, entre otros, que servirán como medio de interacción y comunicación entre docentes y estudiantes de la asignatura, promoviendo el uso de las tecnologías en la educación, dejando de lado los tradicionales paradigmas educativos.

Requerimientos del sistema propuesto

Humanos:

Para el uso y manejo de la comunidad virtual en la asignatura Contabilidad II, se debe contar con Docentes expertos en el área de contabilidad y habilidades en el manejo de sistemas de navegación en la Web.

Técnicos:

Debido a las bondades que brinda la Internet, actualmente se hace uso de sitios Web gratuitos donde se desarrollan comunidades virtuales y se dispone de todas las herramientas necesarias de interactividad y comunicación.

Didácticos:

La comunidad virtual dispone de materiales instruccionales relacionados a cada tema del contenido programático de la asignatura, igualmente cuenta con el servicio de Chat, en el cual se pone de manifiesto la interactividad y comunicación entre docente-alumno

Análisis costo-beneficio del sistema propuesto

La comunidad virtual será desarrollada bajo el esquema de Ning.com, siendo ésta una plataforma online virtual que permite desarrollar comunidades virtuales de forma gratuita, es por ello que no se incurrirá en algún tipo de costos en este aspecto, por otra parte, los docentes seguirán siendo los mismo que venían impartiendo la asignatura por lo cual la nómina docente no tendrá ningún cambio; en este sentido la comunidad virtual no incurrirá en costos adicionales.

REFERENCIAS

- Ausubel, D. (1981). *Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. Tercera edición. México. Editorial Trillas.
- Balestrini, M. (2006). *Como se elabora el proyecto de Investigación*. Venezuela. Ediciones Consultores Asociados.
- Bernal, C. (2000). *Metodología de la Investigación para Administración y Contaduría*. Ediciones Pearson. Bogotá-Colombia
- Cabero, J. (2006). *Revista Electrónica de Tecnología Educativa: Comunidades virtuales para el aprendizaje. Su utilización en la enseñanza*. Documento

COMUNIDAD VIRTUAL DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA CONTABILIDAD II PARA ESTUDIANTES DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DE LA UC

Marysabel Esquivel Arrieta, Yumaira Paredes Sandoval
p.p. 146-171

en línea. Disponible:<http://edutec.rediris.es/Revelec2/revelec20/cabero20.pdf>. [Consulta: 2009, Noviembre 15].

Coactivate (S.F). Capítulo III Marco Metodológico. Documento en Línea. Disponible: <http://www.coactivate.org/projects/monitorecg/capitulo-iii>. [Consulta: 2009, Noviembre 16].

Díaz-Barriga, F. Hernández, G. (2002). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista. Segunda edición. México. Editorial Mc. Graw Hill.

Esteban, M. (2002). El diseño de entornos de aprendizaje constructivista. Documento en línea. Disponible: <http://www.um.es/ead/red/6/documento6.pdf>. [Consulta: 2009, Noviembre 18].

Ferreiro, R. (s/a). El reto de la educación en el siglo XXI: La generación Net. Documento en línea. Disponible: http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/num5/pdfs/generacion_n.pdf. [Consulta: 2009, Noviembre 15].

Figuroa, N. (2008). Los jóvenes y las nuevas tecnologías. Documento en línea. Venezuela. Disponible: http://www.eluniversal.com/2008/01/22/opi_54199_art_los-jovenes-y-las-nu_22A1311907.shtml. [Consulta: 2009, Julio 06].

Gómez, C. (2000). Proyectos Factibles: planificación, formulación y ejecución. (2ª. Ed.). Valencia. Editorial Prográfica.

Gagné, R. (1975). Principios básicos del aprendizaje e instrucción. Editorial Diana. México.

Gairin, J. (2006). Las comunidades virtuales de aprendizaje. Revista Educar Volumen N° 37. Barcelona, España.

Guanipa, L. (2008). Herramientas didácticas para los estudiantes de Contabilidad I de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo. Revista Ciencias de la Educación, Año 2008, 31, 99-123.

Guanipa, M. y Pérez, J. (2007). Formación permanente del docente en el marco de las tecnologías de la información y la comunicación. Revista Ciencias de la Educación, Año 2007, 30, 35-53.

Guinalú, M.(2003). La comunidad virtual. Documento en Línea. Disponible:<http://www.ciberconta.unizar.es/leccion/comunidades/01portada.htm>. [Consulta: 2009, Noviembre 16].

Haracin, L. (1998). Redes de aprendizaje. 1º edición. España. Gedisa.

- Hernández Sampieri, Roberto y Otros (2008). Metodología de la investigación. Editorial Mc.Graw Hill. Cuarta edición
- López M. (S.F.). Aprendizaje de la Contabilidad basado en una estrategia de juego educativo. Documento en Línea. Disponible: http://www.colombiaaprende.edu.co/html/home/1592/articles-166142_archivo_pdf8.pdf. [Consulta: 2009, Julio 21].
- Omaña C. (2008). Diseño de una comunidad virtual de aprendizaje para apoyar las actividades académicas de la asignatura principios de computación de la Universidad de Carabobo, FACES Campus la Morita. Documento en Línea. Disponible: <http://produccion-uc.cid.uc.edu.ve/documentos/trabajos/70001FAE.pdf> [Consulta: 2009, Noviembre 08].
- Organización de las Naciones Unidas para Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). (2009). De cara a la conferencia mundial la responsabilidad social universitaria en las nuevas dinámicas de educación superior. Documento en Línea. Disponible: http://www.iesalc.unesco.org.ve/index.php?option=com_content&view=article&id=505%3Ade-cara-a-la-conferencia-mundial-la-responsabilidad-social-universitaria-en-las-nuevas-dinamicas-de-educacion-superior&catid=11%3Aiesalc&Itemid=435&lang=es. [Consulta: 2009, Junio 30].
- Parella, S. y Martins, F. (2003). Metodología de la investigación Cuantitativa. Editorial Once. Venezuela.
- Rosario, J. (2005). La Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC). Su uso como Herramienta para el Fortalecimiento y el Desarrollo de la Educación Virtual. Documento en Línea. Disponible:<http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=218>. [Consulta: 2009, Junio 30].
- Sabino, C. (1992). El proceso de investigación. Editorial Panapo de Venezuela. Caracas, Venezuela.
- Universidad Pedagógica Experimental Libertador. (2006). Manual de Trabajos de Grado, de especialización y Maestría y Tesis Doctorales. (5ª. Ed.). Caracas. FEDUPEL.
- Woolfolk, A. (1999). Psicología Educativa. Séptima edición. México. Editorial Pearson.