



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR

**MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA CON MENCIÓN EN FORMACIÓN TÉCNICA Y
PROFESIONAL**

TRABAJO DE TITULACIÓN

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGÍSTER EN PEDAGOGIA CON MENCIÓN EN FORMACIÓN TECNICA Y
PROFESIONAL

TEMA:

EL APRENDIZAJE COLABORATIVO MEDIANTE HERRAMIENTAS DIGITALES Y
SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE EN
CONTABILIDAD PARA BACHILLERATO TÉCNICO.

AUTORES:

CASCO FREIRE ELIANA VANESSA
HERNÁNDEZ CEDEÑO MARCO ARTURO

TUTOR:

ING. BAQUE ARTEAGA MIGUEL EDUARDO PHD.

ECUADOR

2023



La Universidad para todos





RESUMEN: Las expectativas en el área de educación digital a nivel mundial están creciendo a pasos gigantes, la metodología colaborativa basada en herramientas digitales permite al estudiante trabajar en equipos, realizar tareas compartidas, proyectos colaborativos, crear actividades con una modalidad híbrida, fomenta una colaboración eficaz, eficiente y efectiva desarrollando un significativo en el rendimiento académico de los estudiantes que garantizan y a su vez respetan la opinión de ideas, comentarios, creatividad y competitividad al presentar un trabajo final otorgando valores pedagógicos como calidad educativa, para sustentar esta investigación nos sustentamos en conseguir los objetivos que fundamentan el aprendizaje colaborativo mediante herramientas digitales y su incidencia en el proceso de enseñanza – aprendizaje, la metodología que se aplica en nuestra investigación corresponde a métodos cualitativos y cuantitativos con un alcance descriptivo con un enfoque mixto, con un análisis descriptivo se utiliza para caracterizar las variables empleadas en la investigación el diagnóstico mediante análisis e interpretación de las preguntas que se han elaborado para el proceso del aprendizaje colaborativo mediante el uso de las herramientas digitales pedagógicas aplicados por los docentes y alumnos para el módulo de contabilidad en aulas virtuales con el objeto de aplicar formación tecno pedagógica. Bajo esta perspectiva finalizamos que las capacitaciones para docentes tienen que ser constantes, utilizar herramientas digitales para trabajo con metodología colaborativa, fortalecer la práctica de valores humanos éticos, recomendamos implementar talleres. Para el uso y manejo de aplicaciones y herramientas digitales en el marco de trabajo colaborativo en la institución educativa.



DEDICATORIA

Es un orgullo dedicar este trabajo de titulación principalmente a Dios, el creador de todas las cosas; por darnos la fuerza y fortaleza que necesitábamos para culminar con esta meta. También para nosotros es grato dedicar este trabajo a nuestros seres queridos quienes nos han acompañado a lo largo de este trayecto e importante etapa de nuestra vida siendo un soporte fundamental para seguir adelante y concluir con éxito este proceso.

Eliana y Marco

AGRADECIMIENTO

Agradecer hoy y siempre a nuestra familia, quienes con su apoyo y entusiasmo nos han motivado a seguir nuestros sueños. Gracias por ser la fuente de inspiración para superarnos todos los días.

Un agradecimiento especial a nuestro tutor Mgs. Baque Arteaga Miguel Eduardo, por sus conocimientos compartidos, así como también por su paciencia y apoyo durante la etapa de culminación del trabajo

Eliana y Marco

RESUMEN

Las expectativas en el área de educación digital a nivel mundial están creciendo a pasos gigantes, la metodología colaborativa basada en herramientas digitales permite al estudiante trabajar en equipos, realizar tareas compartidas, proyectos colaborativos, crear actividades con una modalidad híbrida, fomenta una colaboración eficaz, eficiente y efectiva desarrollando un significativo en el rendimiento académico de los estudiantes que garantizan y a su vez respetan la opinión de ideas, comentarios, creatividad y competitividad al presentar un trabajo final otorgando valores pedagógicos como calidad educativa, para sustentar esta investigación nos sustentamos en conseguir los objetivos que fundamentan el aprendizaje colaborativo mediante herramientas digitales y su incidencia en el proceso de enseñanza – aprendizaje, la metodología que se aplica en nuestra investigación corresponde a métodos cualitativos y cuantitativos con un alcance descriptivo con un enfoque mixto, con un análisis descriptivo se utiliza para caracterizar las variables empleadas en la investigación el diagnóstico mediante análisis e interpretación de las preguntas que se han elaborado para el proceso del aprendizaje colaborativo mediante el uso de las herramientas digitales pedagógicas aplicados por los docentes y alumnos para el módulo de contabilidad en aulas virtuales con el objeto de aplicar formación tecnopedagógica. Bajo esta perspectiva finalizamos que las capacitaciones para docentes tienen que ser constantes, utilizar herramientas digitales para trabajo con metodología colaborativa, fortalecer la práctica de valores humanos éticos, recomendamos implementar talleres.

Palabras claves: Trabajo colaborativo, herramientas digitales, educación digital, aplicación educativa.

ABSTRACT

Expectations in the area of digital education worldwide are growing by giant steps, the collaborative methodology based on digital tools allows the student to work in teams, carry out shared tasks, collaborative projects, create activities with a hybrid modality, encourages effective collaboration, efficient and effective, developing a significant impact on the academic performance of the students that guarantee and at the same time respect the opinion of ideas, comments, creativity and competitiveness when presenting a final work granting pedagogical values such as educational quality, to support this research we rely on achieving the objectives that underpin collaborative learning through digital tools and their impact on the teaching-learning process, the methodology applied in our research corresponds to qualitative and quantitative methods with a descriptive scope with a mixed approach, with a descriptive analysis is used to characterize the variables used in the research, the diagnosis through analysis and interpretation of the questions that have been developed for the collaborative learning process through the use of digital pedagogical tools applied by teachers and students for the accounting module in virtual classrooms with the object of applying techno-pedagogical training. From this perspective we conclude that training for teachers has to be constant, use digital tools for work with collaborative methodology, strengthen the practice of ethical human values, we recommend implementing workshops.

Keywords: Collaborative work, digital tools, digital education, educational application.



INDICE GENERAL

RESUMEN.....	IX
ABSTRACT	X
INTRODUCCIÓN	1
Justificación del problema	1
Planteamiento del problema	3
Precisión del tema	4
Objeto de la investigación.....	4
Objetivo general.	4
Planteamientos hipotéticos, preguntas científicas, idea a defender, guía temática.....	5
Declaración de las variables o categorías de la investigación a declarar.....	5
Identificación de los métodos a emplear	6
Población y Muestra	7
Declaración del tipo de investigación.	8
Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica.....	8
CAPÍTULO 1	9
1.1. Generalidades.....	9
1.2. Proceso de enseñanza – aprendizaje	9
1.3. Aprendizaje significativo.....	10
1.4. Estilos de aprendizaje	12
1.5. Aprendizaje virtual.....	14
1.7. Concepto de Colaboración.....	16
1.8. Aprendizaje Colaborativo	17
1.9. Trabajo Colaborativo como Estrategia Didáctica en ambientes virtuales	19
1.10. Fundamentación Pedagógica del Trabajo Colaborativo.....	23





1.11. El Trabajo Colaborativo dentro del proceso de Enseñanza Aprendizaje mediante Herramientas Digitales.....	24
1.12. Herramientas informáticas utilizadas en los trabajos colaborativos	25
1.13. Rol del docente en el aprendizaje colaborativo en línea	27
1.14. Rol del estudiante en el aprendizaje colaborativo en línea	27
1.15. Beneficios de la utilización de las Herramientas Digitales en el proceso de Enseñanza – Aprendizaje mediante la aplicación del Trabajo Colaborativo	30
1.16. Aprendizaje colaborativo en contabilidad mediante herramientas digitales.....	32
CAPÍTULO II	35
2.1. Metodología para el desarrollo de la investigación y estudio diagnostico	35
2.2. El contexto y su fundamentación.....	35
2.3. Diseño de diagnóstico del problema y objeto de investigación	36
2.4 Población y muestra.....	36
2.5. Parametrización del objeto de investigación	37
2.6. Desglose de indicadores en preguntas para los Instrumentos de diagnósticos	39
2.7. Aplicación del diagnóstico y resultados obtenidos	42
2.8. Análisis de los resultados obtenidos de la etapa de diagnóstico inicial que se presenta en este capítulo	43
CAPÍTULO 3	57
3.1. Modelación de la propuesta	57
3.1.1. Presentación de la propuesta	57
3.1.2. Fundamentación de la propuesta	59
3.1.3. Teoría y Conceptos herramientas web 2.0	61
3.1.4. Ventajas y Desafíos.....	66
3.2. Desarrollo de la propuesta.....	69
3.2.1. Validación de la propuesta.....	75
CONCLUSIONES.....	84





UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

RECOMENDACIONES.....	86
BIBLIOGRAFÍA	87
ANEXOS.....	90





ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Población	37
Tabla 2: Parametrización del objeto de estudio.	37
Tabla 3: Guía de entrevista a Docentes.	40
Tabla 4: Guía de encuesta a estudiantes.	41
Tabla 5: Factores que motivan el aprendizaje en Contabilidad	47
Tabla 6: Factores que limitan la participación en Contabilidad	48
Tabla 7: Rango de calificaciones obtenidas en Contabilidad.	49
Tabla 8: Relación desempeño estrategia docente.	51
Tabla 9: Utilización de herramientas digitales en clase.....	52
Tabla 10: Conocimiento acerca del trabajo colaborativo mediante herramientas digitales. ..	53
Tabla 11: Relación trabajo colaborativo aprendizaje.	54
Tabla 12: Opinión acerca de la creatividad por parte del docente en las clases.	55
Tabla 13: Fundamentos de la Contabilidad.	70
Tabla 14: La Empresa	71
Tabla 15: La Cuenta.....	72
Tabla 16: Transacción Comercial	74
Tabla 17: Rúbrica de validación de Especialista 1.	75
Tabla 18: Rúbrica de validación de Especialista 2.	78
Tabla 19: Rúbrica de validación de Especialista 3.	81

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Pregunta 1 Valores de participación e interacción de aprendizaje colaborativo.....	47
Figura 2: Pregunta 2. Factores que limitan la participación en Contabilidad.....	49
Figura 3: Pregunta 3. Rango de calificaciones obtenidas en Contabilidad.	50
Figura 4: Pregunta 4. Relación desempeño estrategia docente.	51
Figura 5: Pregunta 5. Utilización de herramientas digitales en clase	52
Figura 6: Pregunta 6. Conocimiento acerca del trabajo colaborativo mediante herramientas digitales.....	53
Figura 7: Pregunta 7. Relación trabajo colaborativo aprendizaje.....	55
Figura 8: Pregunta 8. Opinión acerca de la creatividad por parte del docente en las clases. .	56

LISTADO DE ANEXOS

Anexo 1 Entrevista a los docentes	90
Anexo 2 Evidencia de la aplicación de la entrevista a los docentes de Contabilidad	92
Anexo 3 Encuesta a los estudiantes	93
Anexo 4 Evidencia de la aplicación de la encuesta a los estudiantes de primero BGU	94
Anexo 5 Rubrica de validación de la propuesta.	95



INTRODUCCIÓN

Justificación del problema

Por medio de esta de la investigación se ha podido abordar los efectos alcanzados durante los procesos de enseñanza aplicados en los alumnos del primer año de Bachillerato Técnico de la Unidad Particular “Martín Luther King” en lo que respecta al tema analizado sobre el uso de las Herramientas Digitales y de los Entornos Virtuales, metodologías que se han venido aplicando en el sistema educativo de este plantel.

En la actualidad es imprescindible implementar nuevas y probadas metodologías de enseñanza por parte de los docentes en las Unidades Educativas, con miras a fortalecer el proceso de aprendizaje en los estudiantes de cualquier nivel.

También es cierto que, para fomentar y aplicar dichas metodologías, debe hacerse uso de las Herramientas Digitales y Entornos Virtuales de aprendizaje que posibiliten la aplicación de las metodologías necesarias para lograr que los alumnos puedan contar con instrumentos accesibles y viables, al alcance de ellos y de los docentes que luego, y aplicando las metodologías didácticas adecuadas, innovadoras y adaptadas a las realidades y necesidades imperantes de los estudiantes, se logre el objetivo fundamental en el proceso de enseñanza – aprendizaje, el cual es, que se logre una educación de calidad.

Se ha escogido realizar la investigación sobre esta temática en docentes y estudiantes del Bachillerato Técnico, donde se han presentado determinadas falencias en lo referente a la utilización de las Herramientas Digitales y, también aún, la aplicación de una metodología adecuada y viable que fortalezca el proceso de aprendizaje y, lo más importante, que sea eficaz.

Se propone la utilización del enfoque del Aprendizaje Colaborativo, su aplicación y evaluación de los resultados obtenidos al utilizar esta metodología, principalmente mediante el uso de las Herramientas Digitales y Entornos Virtuales de Aprendizaje. Esto se debe a que es necesario innovar, cambiar e implementar nuevas estrategias de enseñanza que optimicen y hagan más dinámico el proceso de enseñanza-aprendizaje, que al final del día se revertirá en un estudiantado mejor capacitado para enfrentarse a los desafíos del mundo actual y a suplir las demandas de las entidades productivas y de la sociedad en su conjunto.

El Aprendizaje Colaborativo es interesante ya que propone el trabajo en equipo, que impulsa a los estudiantes a trabajar juntos en desarrollar técnicas para resolver problemas, cumplir con tareas y adquirir conocimientos nuevos, y que puedan, además, obtener una más amplia y completa comprensión como grupo. Orientados por el docente, podrán ser capaces de procesar y sintetizar información y conceptos, dejando de lado la simple memorización.

Es ahí donde se hace necesario el uso de las Herramientas Digitales como instrumento tecnológico de apoyo y viabilidad del enfoque colaborativo, ya que ofrece, tanto al docente como al estudiantado, la facilidad de elaborar un proyecto, una tarea o un trabajo de investigación de manera más ágil y eficiente.

Sin embargo, lamentablemente la mayoría de los docentes desconocen, o no están debidamente capacitados, para utilizar estas Herramientas en el desarrollo del proceso de enseñanza, y peor aún, desconocen el enfoque del Aprendizaje Colaborativo y sus beneficios que se pueden obtener al aplicarlo como parte de la Didáctica que va a utilizar.

Se hace necesario entonces realizar un estudio del porqué los docentes no cuentan o no hacen uso de las Herramientas Digitales y también del porqué no toman como referencia para su enseñanza el enfoque colaborativo, y de esta manera poder dar directrices para que

esta realidad cambie y podamos tener en un futuro estudiantes debidamente capacitados para los desafíos actuales.

Planteamiento del problema

Según los informes académicos de la Institución donde se realizará la investigación se puede notar que existe un bajo rendimiento en el módulo formativo de Contabilidad, los estudiantes en su mayoría sienten muy poca motivación por el aprendizaje, asegurando que les resulta tediosa, aburrida y poco atractiva.

Cabe destacar también que en la actualidad existen muchos docentes profesionales con analfabetismo digital, tienen miedo a la tecnología y sobre todo a los dispositivos electrónicos, por lo que no permite brindar una educación digital de calidad, esto se debe al desconocimiento tecno pedagógico de estrategias didácticas para la enseñanza – aprendizaje, aplicando métodos de aprendizaje tradicionales y rutinas cognitivas, formando estudiantes pasivos negando formarse en el área digital y trabajar ser reflexivos, críticos e investigativos como un nativo digital, es probable que la mayoría de los educadores sean tradicionalistas y no hagan uso de herramientas tecnológicas básicas para la enseñanza sea por comodidad o costumbre.

Es realmente necesario que los estudiantes de bachillerato técnico evolucionen en el ámbito educativo y fortalezcan sus habilidades tecnopedagógicas de forma individual y colaborativamente para que puedan incorporarse en el campo laboral, es así que la educación debe crear nuevos escenarios de enseñanza – aprendizaje, hoy en día la tecnología se utilizado como apoyo a la pedagogía, ayudando al desarrollo de habilidades de los estudiantes en el proceso de construcción de conocimientos así como también en proyectos basados en

resolución de problemas con ambiente digitales amigables que generan oportunidades de intercambio de aprendizajes. Es así que surge nuestro interrogante.

¿Cómo mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en Contabilidad del bachillerato técnico, mediante el trabajo colaborativo basado herramientas digitales?

Precisión del tema

El aprendizaje colaborativo mediante herramientas digitales y su incidencia en el proceso de enseñanza aprendizaje de Contabilidad del Primer año de Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa Particular “Martin Luther King” de la ciudad de Guayaquil, provincia de Guayas.

Objeto de la investigación.

Proceso de enseñanza - aprendizaje de Contabilidad en el Primer Año de Bachillerato Técnico, de la Unidad Educativa Particular “Martin Luther King”.

Objetivo general.

- Fundamentar el aprendizaje colaborativo mediante herramientas digitales y su incidencia en el proceso de enseñanza – aprendizaje en Contabilidad para el Primer Año de Bachillerato técnico.

Objetivos específicos de la investigación.

- Analizar la experiencia y conocimiento de los estudiantes en el uso de herramientas y aplicaciones informáticas para el trabajo colaborativo en los entornos virtuales de aprendizaje.



- Realizar Estrategia didáctica activa en el proceso de aprendizaje colaborativo con herramientas digitales educativas en la figura de contabilidad
- Establecer una propuesta con el uso de Herramientas Digitales y entornos virtuales que incidan en mejorar el estudio de los alumnos de primer año de Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa Particular “Martin Luther King”.

Planteamientos hipotéticos, preguntas científicas, idea a defender, guía temática.

Elaborar un análisis desde lo didáctico en relación con las herramientas tecnológicas es una tarea complicada pero netamente necesaria. Una de las dificultades que se presenta es hacer una contemplación de las herramientas digitales y su uso dentro de las estrategias educativas, lo que nos lleva a formularnos interrogantes fundamentales desde el punto de vista de la didáctica educativa, ¿El uso del trabajo colaborativo mediante herramientas digitales mejora favorablemente el proceso enseñanza aprendizaje de la Contabilidad? ¿Los estudiantes aprenden mediante entornos virtuales de aprendizaje con procesos de formación colaborativa online? ¿El uso de herramientas digitales mejora la estructura de la didáctica en los ambientes de aprendizaje educativa?

Declaración de las variables o categorías de la investigación a declarar

En la presente investigación encontramos dos variables.

- Variable Dependiente. Proceso enseñanza aprendizaje en Contabilidad
- Variable Independiente. Aprendizaje colaborativo mediante herramientas digitales.



Identificación de los métodos a emplear

Los aspectos metodológicos que se aplican en la investigación inquieran organizar el trabajo para dar respuesta a los objetivos planteados. En este sentido, citamos a: (Fernandez, Hernandez, & Baptista, 1991) quienes indican que la metodología de la investigación son los diferentes pasos o etapas que son realizados para llevar a cabo una investigación social y científica.

La presente investigación se basa en un estudio de caso con un enfoque mixto, el mismo que corresponde datos cualitativos y cuantitativos con un alcance descriptivo. Se basa en el método cualitativo amplia la información por medio de un proceso de obtención de significados y conclusiones de datos no estructurados y heterogéneos que provienen de diversas fuentes, de esta manera lograr obtener conocimientos profundos sobre ciertos temas. Se utilizará la teoría fundamentada la misma que según (Glaser, 1992) es una metodología general que utiliza el método de comparación constante, en la cual se lleva a cabo de manera simultánea la recolección de datos y la aplicación sistemática de un conjunto de métodos para generar una teoría inductiva sobre un área sustantiva.

La investigación es cuantitativa debido a que recopila datos a través de preguntas cuantitativas y cerradas y estos datos se analizan a través de herramientas estadísticas, matemáticas e informáticas con la finalidad de obtener conclusiones. Los datos se recopilan principalmente a través de encuestas y se encuentran en forma de valores numéricos.

Además, el análisis descriptivo se utiliza para caracterizar las variables empleadas en la investigación, de esta manera el método cualitativo y cuantitativo se integra y apoyan a que el investigador pueda crear ideas sobre el caso de estudio.

El tema por tratar en este estudio es una realidad social, se aplicará el método inductivo por conceptos, teorías e hipótesis iniciando los datos directamente. La investigación se desarrolla en cuatro etapas como es, la descripción, la codificación, la comparación constante y la tabulación de datos, lo que se espera lograr con estas etapas es obtener la información necesaria conseguida de sitios web fundamentados, encuestas y entrevistas aplicadas para luego proceder a identificar los conceptos y descubrir datos para proceder a realizar comparaciones recurrentes con la información obtenida, y de esta manera alcanzar el objetivo de la investigación.

Los instrumentos para la recolección de información son, la entrevista y el cuestionario que se aplicaran tanto a estudiantes como a docentes establecidos en el trabajo de investigación.

Población y Muestra

Población

La población del trabajo investigativo es de 500 estudiantes y 25 docentes de la Unidad Educativa Particular “Martin Luther King” de la ciudad de Guayaquil, provincia de Guayas

Muestra

La muestra será de 45 estudiantes que corresponden al total de estudiantes de primer año de Bachillerato y 2 docentes de Contabilidad del Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa Particular “Martin Luther King” de la ciudad de Guayaquil, provincia de Guayas.

Declaración del tipo de investigación.

La investigación es de tipo descriptiva o interpretativa, según con Bavaresco, (2013) Va más a la de búsqueda de aquellos aspectos que se desea conocer y de los que se pretende obtener respuesta. “Consiste en describir y analizar sistemáticamente características homogéneas de los fenómenos estudiados sobre la realidad (individuos, comunidades).

Es tipo descriptiva, puesto que se recolectará datos para identificar el uso de trabajo colaborativo mediante uso de herramientas digitales en la Unidad Educativa Particular “Martin Luther King” con los alumnos de tercero de bachillerato técnico.

Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica.

Los jóvenes son un pilar fundamental de la sociedad y se ha visto que la integración mediante el trabajo colaborativo favorece el logro de los objetivos a corto tiempo llevando al éxito, ya que motiva a los estudiantes a reflexionar y ajustar sus puntos fuertes y débiles cuando trabajan juntos y confían en la experiencia de otros miembros del equipo con la finalidad de alcanzar un objetivo en común.

Es de gran importancia aprovechar al máximo las potencialidades de los educandos y más aún que en la actualidad el uso de la tecnología se ha convertido en una herramienta indispensable para cualquier trabajo, a través del uso de las tecnologías se genera nuevos conocimientos mejorando así la educación, por ende la calidad de vida de la sociedad, además los estudiantes aprenden de manera colaborativa durante el proceso de su investigación grupal, estos parten de sus conocimientos empíricos lo que favorece en su formación cognitiva y ética fortaleciendo de esta manera el pensamiento crítico y científico.

CAPÍTULO 1

1.1. Generalidades

En la era actual en que vivimos, hemos podido observar los avances tecnológicos que se han dado gracias a los grupos de investigadores que las desarrollan, las mismas que han permitido desarrollar métodos que ayudan a mejorar el aprendizaje especialmente en el área de la educación, que es la base del progreso de un país.

Comparando al Ecuador con otros países desarrollados, en lo que respecta al uso de las herramientas digitales en los sistemas educativos, claramente se visualiza que está atrasado, es allí donde radica la importancia de innovar en lo referente a la aplicación de estas importantes tecnologías de aprendizaje aplicadas en el mundo de los negocios, la medicina, ingeniería, educación, entre otros. Es importante enseñar los límites de sus usos en los niveles educativos el potencial extraordinario de ellas debidos a los riesgos que también presentan debido a su uso extraordinario creado por las personas para las personas, esto con la finalidad de conseguir que su uso sea utilizado para razones positivas.

1.2. Proceso de enseñanza – aprendizaje

Los cambios que se presentan en la educación tanto en el nivel primario, secundario y superior, necesitan un replanteamiento en todas las asignaturas que se aplican y en especial el tecnológico, por tal razón es importante innovar los modelos y estrategias de los docentes y es necesario el trabajo colaborativo entre ellos. Con la finalidad de que los profesores participen en todos aquellos proyectos de innovación. (Universidad de Salamanca. 2011)

Con la formación de redes de maestros innovadores de la tecnología en los planteles de educación, se podrá alcanzar los objetivos como es la exploración los nuevos enfoques tecnológicos y la utilización de la metodología y las herramientas disponibles actualmente que pueden ser aplicados con fines didácticos en los planteles educativos.

Los procesos de enseñanza y aprendizaje en la rama tecnológica son las interacciones que se presentan entre los estudiantes y los docentes, este sistema de enseñanza se va aplicando de acuerdo a las planificaciones de estudio, por tal motivo es importante identificar las necesidades y esto se podrá hacer solo evaluando y concretando la capacitación a los docentes. De acuerdo a la UNESCO el uso de los instrumentos aplicados en la tecnología de información en el área educativa permite el intercambio actualizado de las investigaciones y sobre las capacitaciones con la finalidad de integrar las TIC en la educación. (UNESCO. 2015)

1.3. Aprendizaje significativo

Se puede enunciar que el Aprendizaje Significativo es la orientación teórica que ayuda a determinar que el principal protagonista en los procesos de aprendizajes es el estudiante quien va construyendo su conocimiento y lo hace parte de su esquema cognitivo mediante la aplicación de este proceso de forma dinámica y con autocritica. Las Tecnologías de la información y Comunicación (TIC) se han convertido en uno de los pilares fundamentales en los procesos de enseñanza- aprendizaje y esto se ha desarrollado de manera vertiginosa con aportes relevantes que ha permitido que la educación se desarrolle a futuro. (Moreira. P. 2019)

Se logra determinar que el aprendizaje significativo es aquel que permite que los conceptos nuevos o las proposiciones se pueden aprender de forma no literal sino de manera



sustantiva es decir que se va captando cada uno de los significados a la vez que lo relacionan con los aspectos adecuados de la estructura cognitiva de forma voluntaria. Mediante el aprendizaje significativo se demuestra la capacidad que tiene el ser humano de aprender y de generar nuevas ideas a partir de la interpretación y la comprensión que a la vez direcciona a la utilización de las herramientas de aprendizajes otorgadas que permiten que los adolescentes se beneficien de todos estos procesamientos de información. (Moreira. P. 2019)

Se destaca que en este proceso de aprendizaje tiene un enfoque de aprendizaje cognitivo y sobre la analogía de diferentes teorías relacionadas con la naturaleza y el contexto en si de lo que es el aprendizaje, esto significa el rol protagónico que tiene los factores psicológicos inmersos en estos procesos de enseñanza y conseguir que los estudiantes alcancen a desarrollar un aprendizaje autónomo, siendo el profesor el guía para formarlos sobre las bases de la autonomía y la flexibilidad, porque el maestro va aprovechar y estimular las potencialidades de cada uno de ellos y los direcciona hacia el camino de las competencias profesionales. (Moreira. P. 2019)

Para lograr un excelente aprendizaje significativo es necesario que se aplique la TIC con el propósito de actualizar y hacer dinámico los conocimientos que se han venido adquiriendo durante todo el proceso de aprendizaje. La principal función del docente debe ser dirigida a brindarle a los alumnos los conocimientos no de manera dogmática, sino que sean con contenidos necesarios y eficaces para que tengan una educación de calidad. Con todas estas directrices es trascendental resaltar que la dotación de las herramientas y recursos son imprescindibles para que los estudiantes se puedan desempeñar en el futuro con eficiencia una vez que hayan egresado, permitiendo que se orienten de forma profesional durante el

proceso de búsqueda y tratamiento de la información conseguida y sean ellos quienes de forma activa y experimental logren construir su propio conocimiento. (Moreira. P. 2019)

1.4. Estilos de aprendizaje

En el ámbito pedagógico la teoría de los estilos de aprendizaje ha estado presente desde hace décadas y hace referencia a las preferencias de cada uno de los docentes a la hora trabajar con los alumnos en los procesos de enseñanza. Para Sternberg and Zhan en lo que respecta a este tema consideran que “No solo existen preferencias individuales en los estilos de aprendizaje, determinaron que además tenemos estilos de pensamiento y estilos cognitivos para enfrentarnos con la información”. (Sternberg and Zhan. 2001).

Para estos autores los estilos para aprender y enseñar parten de la forma de enseñar de cada educador y resalta que son libres de crear su propio estilo tanto en la parte cognitiva como en el pensamiento. Cuando llegó a nuestras vidas la Tecnología Informática y Comunicación y se empezó aplicar en la educación lo cual ha permitido que se abra una vía con un extenso potencial y ha permitido que los estudiantes aprendan, trabajen y se comuniquen por medio de la aplicación y utilización de los diferentes medios, formatos y la gran cantidad de estrategias que solo la tecnología aplicada actualmente ha permitido que se haga realidad, esto a la vez ha ofrecido varios modos de carácter individual para enfrentar los procesos de aprendizaje. (Sternberg and Zhan. 2001).

Cabe destacar que los estilos de aprendizaje provienen de etapas anteriores al desarrollo de la web 2.0, no se presentaba la necesidad de divisar de manera personal de cómo se debe enfrentar a la información o a las tareas que se encuentren relacionadas con Tecnología Informática y Comunicación (TIC) que a partir de la creación del internet se

popularizó y que en la actualidad está ocupando el primer lugar preferencial al momento de trabajar, relacionarse y aprender. (Sternberg and Zhan. 2001).

Al igual que otras ciencias la tecnología cada día evoluciona, por tal razón ya existen autores que plantean ampliar los estilos que son conocidos con posibilidades de ampliar las nuevas herramientas disponibles en el ámbito digital es así que Dieterle et al. Menciona del estilo Neomillennial y Dede por su lado menciona una cuarta categoría basado en la misma línea que es: media – based learning que no es otra cosa que el aprendizaje basado en los medios, ambas propuestas tienen como base el uso de la tecnología, siendo así que la primera se enfoca en la tecnología del consumo y la segunda en los más media que son los medios de comunicación que permite que más personas obtengan información simultáneamente.

Con lo mencionado anteriormente se puede decir que dentro de esta categoría nace el **estilo tecnológico de aprendizaje** que no es otra cosa que el estilo virtual. También se puede observar una diferencia sutil entre estas palabras debido a que el término tecnológico se encasilla más a los medios técnicos y el término virtual se describe más a la forma de utilizarse y a las posibilidades que tienen los mismos. Al estilo virtual de aprendizaje se lo puede caracterizar según las preferencias de cada persona en este caso el del maestro y sus alumnos entre los que se puede mencionar: la simulación virtual, los medios multimedia, las actividades colaborativas online, la multitarea, las redes sociales, la inteligencia colectiva, la creación de entornos personales de aprendizaje, la inteligencia artificial, los traductores etc. (Sternberg and Zhan. 2001).

Antes de aparecer la tecnología informática los estudiantes realizaban las mismas tareas a diferencia de ahora que utilizan los medios de la tecnología esto debido a las

facilidades virtuales de internet y la web 2 que les ofrecen, de tal manera que se define que los estilos de aprendizaje se encuentran en los actuales momentos relacionados directamente con las diferentes herramientas tecnológicas y los recursos que se encuentran navegando en el internet. (Churches 2007).

La era virtual ha cambiado honestamente nuestras vidas en lo que respecta a la comunicación, información, educación entre otros. Se puede decir que somos dependientes del internet, solo que hay que saber aprovechar estas herramientas tecnológicas en beneficio de cada persona y en lo que respecta a los estilos de aprendizaje su influencia es grande también por ejemplo cuando se va a estudiar un documento aún existen personas que se decantan por una hoja de papel pero si lo van a leer eligen un Ebook, Tablet PC, otras formas de enseñar y aprender es utilizando los diferentes programas que existen como son diapositivas en la que se pueden colocar imágenes e ilustraciones que son visuales siendo mas atractivos a la visualidad, lo mismo se puede decir de los videos que son motivadores. Los buscadores de internet también otorgan información en pocos segundos de cualquier parte del mundo.

1.5. Aprendizaje virtual

A partir de la creación de este nuevo mundo tecnológico de la informática y la comunicación se viene presentando medios y recursos muy diversos que sirven como apoyo a la enseñanza; sin embargo cabe resaltar que la tecnología no es el único factor que influye a la hora de determinar los modelos, estrategias didácticas o los procedimientos aplicados al aprendizaje virtual sino que el entorno virtual debe ser acogedor y esto se consigue solo aplicando las excelentes teorías de la psicología educativa . Es importante recalcar que a pesar de disponer de buenos recursos en esta área tecnológica el docente requiere de

conocimientos rigurosos sobre las condiciones que se presentan durante el aprendizaje-enseñanza y de la adecuada de la planificación didáctica de manera cuidadosa y eficiente. (Bagui, S. 2017)

Las tecnologías disponibles son de suma importancia en la actualidad, ya que ellas permiten y ayudan a que los estudiantes aprendan virtualmente, pero es trascendental que los maestros estén dotados de las herramientas, conocimientos y pedagogía para su uso y transmitir los conocimientos a la hora de interactuar con los estudiantes con el propósito de crear interés en los temas en el momento del desarrollo de las clases.

Se plantea el uso de tres teorías de aprendizaje que permiten dirigir el diseño de los materiales y actividades aplicados durante la enseñanza en un entorno virtual y estas son: La Gestalt, la Cognitiva, y el Constructivismo. (Bagui, S. 2017), la parte cognitiva es fundamental en los sistemas de aprendizaje de forma virtual, esto debido a que el cerebro siempre está recibiendo información y lo hace a través de los sentidos, el razonamiento que a la vez se relaciona con la memoria y el entorno en que se encuentra la persona, este proceso permanece siempre en la vida del individuo.

La teoría Gestalt es aquella que nos propone un enfoque psicológico, explicando que el ser humano posee un papel activo y construye unidades de significación acerca de las experiencias que vive y que, a la vez tiene la capacidad de reestructurar sus formas mentales logrando adoptar nuevos puntos de vistas que le serán más útiles para orientarse en el futuro para tomar decisiones y alcanzar sus objetivos. (Torres, A. 2015). Esta teoría nos enseña que la persona a través de las experiencias que ha vivido mentalmente crea otros significados y puede reestructurarlos en beneficio propia

1.6. La teoría cognitiva según Leflore.

Para este autor los mapas y actividades de tipo conceptual, los esquemas y el uso de otros medios que ayuden a incentivar la motivación, permitirán que se diseñen y orienten otros tipos de materiales de instrucción en la Red. La actividad cognitiva se puede estimular a través de los esbozos, mapas y los organizadores gráficos ya que estos son canales que permiten representar la actividad cognitiva en una persona. (Leflore, D., 2000)

De acuerdo con esta teoría en el aprendizaje – enseñanza el uso de estos esquemas, métodos y estrategias van a permitir que el alumno estimulado por estas actividades cognitivas podrá vislumbrar mejor la realidad permitiendo a la vez que se guíe en beneficio de su formación y estructuración. Una persona que observa una figura puede a partir de ella generar varios tipos de conclusiones o también se puede dar que al leer un texto puede crear dibujos o figuras es decir pueden crear hipótesis sobre lo que observan o leen, estas herramientas son utilizadas en el sistema digital

1.7. Concepto de Colaboración

Cuando una persona trabaja de manera conjunta a otras con la finalidad de realizar un trabajo de estudio, completar un proyecto o tarea en cualquier materia de interés y desarrollar nuevas ideas o procesos significa que están colaborando entre ellos para alcanzar un objetivo en beneficio de todos. (LHH. 2023)

La colaboración es el trabajo en equipo realizado entre varios integrantes esto lo realizan en beneficio de una empresa, para ellos o para la comunidad en general dependiendo de la actividad social que han emprendido. Para que exista un verdadero equipo de trabajo colaborativo es necesario que sus integrantes sean poseedores de habilidades interpersonales

tanto en los aspectos de comunicación, estrategias y sobre todo del intercambio de sus conocimientos es decir aquí no puede haber mezquindad, estas actividades en los actuales momentos se pueden dar en un determinado lugar en el que se reúnen o también de manera virtual.

El trabajo en equipo a más de generar una mayor cantidad de productividad permitirá que entre los empleados se desarrollen relaciones saludables, se ha demostrado que cuando los empleados trabajan en equipo sus actividades son más productivas y eficientes que a diferencia de los otros que las realizan de forma individual. Esta forma de trabajo con varios miembros aumenta el éxito, la motivación y el nivel de compromiso con lo que están realizando es decir con el trabajo encomendado.

Por medio de la colaboración se comparten y se generan una lluvia de ideas que serán útil para alcanzar soluciones en el momento que se presenten desafíos más complejos permitiendo aplicar las habilidades y las técnicas confiables entre el grupo que colabora pudiendo alcanzar el éxito de forma eficaz.

Entre los beneficios de la colaboración tenemos: solucionar los problemas y examinar el panorama en general, conocer las fortalezas y habilidades lo que permite hacerte un autoanálisis inspirador, puedes aprender y también enseñar, aumentar la eficacia y eficiencia, esto se logra gracias las habilidades de colaboración para determinar los objetivos de forma clara y alcanzar las metas.

1.8. Aprendizaje Colaborativo

El aprendizaje Colaborativo se lo ha categorizado como una oportunidad de tipo pedagógica que permite difundir y reconstruir los diferentes tipos de conocimiento a partir de

las posibilidades de aceptación de las diversas posturas y ritmos que intervienen en el aprendizaje. También se lo ha considerado como una de las principales apuestas contemporáneas que se han venido posesionando en el ámbito de los estudios en lo que respecta a las innovaciones educativas y, de manera especial de las prácticas de tipo formativo mediadas por Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC). (Lizcano. A, Barbosa. J, Villamizar J. 2018)

A partir del Aprendizaje Colaborativo, la práctica educativa puede cimentarse con la participación de múltiples actores en red. Sobre esta temática explorativa que se inserta en contexto social, será el momento de crear y recrean muchos conocimientos y a la vez se está apostando por un tipo de aprendizaje que buscará consensos entre cualquier diferencia que pueda presentarse entre los participantes.

Es importante inculcar al estudiante la cultura de compartir intereses comunes, ya que permitirá que se forme una base generativa de comunidades de aprendizaje de forma sostenida en aceptación e interrelación, la misma que debe ser mediada por los maestros o docentes. El estudiante debe tener como hábito el aprendizaje colaborativo, esto significa que esto se encuentra relacionado con los conceptos de colaboración y cooperación, el primero permite contribuir y respetar al resto del grupo; y el segundo que el grupo es la base para cumplir con la meta propuesta.

El aprendizaje Colaborativo en los escenarios virtuales de aprendizaje se asocia a la posibilidad de alcanzar un elevado rendimiento académico en los estudiantes cada uno de ellos con diferentes estilos de aprendizaje en lo que respecta a concretar, procesar y retener los conocimientos enunciados. El compromiso del maestro en la apropiación del Aprendizaje Colaborativo, por parte de los estudiantes, se dará dentro de sus posibilidades concretas para

crear una comunidad de aprendizaje cuyo trabajo va a realizarse en grupo y con elevada aceptación entre sus integrantes. Uno de los principales objetivos del AC es motivar a los miembros del grupo a crear sinergias para generar competencias de tipo organizativa y de esta manera potenciar la experiencia individual en los grupos que se han formado para trabajar.

El trabajo en grupo permite que se desarrollen proyectos innovativos de educación con la colaboración de sus miembros y con una planificación de todas las acciones a realizarse que permiten dar cumplimiento con los objetivos del grupo, esto servirá para potenciar el aprendizaje individual y en el modelo de adecuación en los ritmos de aprendizaje. El aprendizaje Colaborativo es modelo de tipo comunicativo que entretiene y puede generar actividades de producción cognitiva permitiendo promover actos de habla y acciones de escucha pilares fundamentales para la conseguir los objetivos de aprendizaje

1.9. Trabajo Colaborativo como Estrategia Didáctica en ambientes virtuales

Se catalogan valiosos a los trabajos colaborativos cuando estos se han canalizado de manera tal que todos estudiantes ya han asumido el rol activo y del aporte que han dado para dar cumplimiento con los objetivos del grupo. En los actuales momentos cuando se abren cursos en internet se proponen estos tipos de trabajos que se pueden efectuar en diferentes espacios, permitiendo una mejor interacción de tipo grupal. Es normal observar que se presenten espacios más aptos que otros como por ejemplo reuniones en espacios sincrónicos, es decir al mismo tiempo como el chat o videoconferencia, que en este caso el tiempo es insuficiente por el tiempo determinado que se les confiere.

Antes de la pandemia ya se estaba aplicando esta estrategia didáctica; sin embargo en esos duros momentos que vivió el mundo y viendo la necesidad de que los niños, jóvenes

tenían que continuar preparándose a pesar del encierro la educación virtual se acentuó más, los profesores se vieron en la necesidad de comprar equipos para impartir sus clases online y los alumnos juntos con sus padres lo hicieron también; cabe resaltar que en los países subdesarrollados no todos los estudiantes tenían el acceso al servicio de internet ni computadas por varias razones como habitar en zonas rurales o carecer de medios económicos para hacer este tipo de inversión.

Analizando el trabajo colaborativo como estrategia de ambientes virtuales, se puede definir que estos se iniciaron en el año 1994 cuando se empezó a desarrollar el internet, conocido actualmente como e-learning definiéndolos como los entornos de formación convirtiéndose en soportes fundamentales de cada uno de los procesos formativos, es decir no tienen papel subsidiario, sino que es principal debido a que todas las actividades se canalizan por los medios electrónicos. (Bartolomé 2013)

Entre la principal estrategia del trabajo colaborativo en los ambientes virtuales que es una gran revolución en el área educativa es que los métodos tradicionales anteriores que consistían en que el docente realizara una transición de contexto apoyándose con TIC, en la actualidad es diferente esto porque cada estudiante tiene que ser el centro de su proceso de aprendizaje, es decir es necesario el aporte colaborativo de ellos en el momento que les toque exponer un tema o interactuar en el grupo integrado para conseguir ese objetivo es importante desarrollar y utilizar las debidas estrategias.

Para desenvolverse adecuadamente en el Trabajo Colaborativo en los ambientes virtuales las estrategias que se aplicaran son de suma importancia a pesar de permitir múltiples espacios comunicativos, el simple hecho de no existir presencia física en muchas ocasiones los miembros de los grupos no llegan a consensos o acuerdos fácilmente cuando

hay dinámica de distribución de un determinado trabajo. La experiencia como estrategia en el Trabajo Colaborativo en los ambientes virtuales juega un papel importante, pues el simple hecho de contar con ella podrá facilitar la comprensión de los diferentes tipos de dinámicas que se presentan, así como también las competencias tecnológicas que pueden fluir en ese momento en cada persona, pueden influir en la destreza que el docente tenga para usar la herramienta que se propongan para la debida colaboración.

Para alcanzar el éxito en el trabajo colaborativo en los ambientes virtuales las actividades aplicar las debidas estrategias resultarán fundamentales entre ellas tenemos

- Establecer la propiedad de la tarea, lo que significa que se debe determinar lo que se va hacer en cada uno de los diferentes niveles, pudiendo ser estos nacional, escolar o de aula
- Las características de las tareas, es decir que necesariamente se debe producir tareas auténticas como por ejemplo los proyectos o casos, ya que estos son tareas de tipo abiertas, divergentes que pueden permitir varios tipos de soluciones.
- Controlar las tareas, porque es necesario determinar el papel que va a tener cada estudiante y profesor en este proceso de enseñanza- aprendizaje; así mismo es necesario estipular que tipo de interacción y participación se necesita generar para alcanzar el objetivo. (Rodera. 2014).

Para este autor, alcanzar los objetivos establecidos por medio de la potencialización del trabajo colaborativo es primordial analizar el tipo de tarea que se va a desarrollar y a la par ir vigilando las variables que aplicarán, esto en lo referente al rol que tienen los estudiantes.

La Tecnología Informática y Comunicación indiscutiblemente, llegó a favorecer la colaboración entre las personas que se encuentran en situaciones de aprendizaje, esto se debe porque se pueden ampliar mayor cantidad de posibilidades de comunicación y trabajo entre aquellas personas que se encuentran alejadas en el tiempo y en el espacio, además de las posibilidades de procesamiento de todas las informaciones que los grupos permiten recibir. Se resalta que es sustancial la colaboración entre los integrantes de los grupos en el aprendizaje colaborativo durante las actividades de aprendizaje y crear vínculos de interdependencia positiva y de responsabilidad. (UNESCO 2014).

La tecnología nos ha brindada obtener espacios muy valiosos, permitiéndonos impulsar esos métodos colaborativos cuando ya se ha estipulado un tipo de trabajo a realizarse. Cabe resaltar que el trabajo colaborativo se desarrolla de forma más individual dentro de esos grupos de personas que tienen diferentes criterios y cuyo liderazgo debe ser compartido por todos sus integrantes, lo que significa que la evaluación es individual a diferencia de trabajo en grupo que tiene un líder designado por ellos y su evaluación por lo tanto es grupal. (Martínez 2003).

En el trabajo colaborativo tanto el maestro como los alumnos tienen que desempeñar diferentes roles y de esto va a depender el éxito o el fracaso es para todos, por lo tanto, se requiere lo máximo de aportación de cada uno de los individuos que participan en este grupo, es decir cada individuo depende del otro. El docente se presenta como el facilitador o el guía en este importante proceso de aprendizaje en lo que a consultas se refiere. En el trabajo de grupo todos los miembros trabajan para el bien común y para su realización los integrantes hacen sus aportes de acuerdo con sus habilidades, es decir el trabajo es aislado y los profesores intervienen al final del trabajo.



Según lo expuesto el trabajo colaborativo cada uno de los integrantes se esfuerzan más en sus investigaciones y el maestro siempre esta con ellos respondiendo a sus inquietudes o transmitiendo sus ideas a diferencia del trabajo en grupo que hay un líder y el profesor solo actúa al finalizar el trabajo.

Con el trabajo colaborativo en los entornos virtuales se aprecia mayor esfuerzo entre sus miembros con la finalidad de alcanzar más productividad, motivación y retención a largo plazo; podrá mejorar las relaciones entre los alumnos y habrá solidaridad entre ellos y se obtendrá una mejor reacción cuando se presenten tensiones y adversidades.

1.10. Fundamentación Pedagógica del Trabajo Colaborativo

Entre los principios pedagógicos del trabajo colaborativo tenemos.

- a) Lo primordial es la especificación de los contenidos sobre los cuales se debe trabajar.
- b) La presencia de interdependencia positiva entre los integrantes del grupo.
- c) Cada uno debe ser responsable con la finalidad de alcanzar las metas previstas.
- d) Dominar las estrategias y de las técnicas de comunicación, intercambio y la aceptación de las ideas de los miembros del grupo.
- e) Reconocer que los resultados obtenidos no es producto de un mero trabajo de grupo, sino que provino de su cohesión y negociación.
- f) Progreso en la parte socioafectiva de las personas integrantes.
- g) Reconocer que los grupos de trabajo son de características heterogéneos.
- h) Es importante de crear habilidades de tipo social; i) el profesor no es la única fuente de información

j) Las prácticas de evaluación nunca deben ser competitivas. (Salinas. 2003)

Los principios pedagógicos mencionados en el párrafo anterior van a permitir que se consiga la meta propuesta en un ambiente colaborativo y con estrategias y sobre todo que estén motivados para aportar los conocimientos adquiridos en beneficio de todos, ya no es un simple grupo que se formó por un proyecto sino todo lo contrario ahora serán un grupo enriquecido de conocimientos que aprendieron a negociar, escuchar opiniones y aceptarlas, además que los buenos resultados no se consiguen compitiendo entre ellos.

1.11. El Trabajo Colaborativo dentro del proceso de Enseñanza Aprendizaje mediante Herramientas Digitales

Las herramientas digitales dentro de los trabajos colaborativos en los procesos de aprendizaje son el conjunto de, “Herramientas tecnológicas que permiten realizar trabajos conjuntamente con otras personas, que a la vez comparten el mismo documento e intercambian información a los que se ha proporcionado acceso, propiciando una acción sinérgica y colaborativa entre los integrantes del grupo conformado” (Educatec, 2020).

Esto significa que por medio de las herramientas digitales y aplicando metodologías de enseñanza y estudio se pueden realizar trabajos entre varias personas, esto interactuando en equipo, colaborando, compartiendo informaciones y los mismos documentos, los integrantes de estos grupos deben tener acceso a la plataforma tecnológica.

Consecuentemente las herramientas colaborativas digitales son medios importantes y un fin de enseñanza y aprendizaje. Se dicen que son un medio porque utilizan las aplicaciones y las plataformas para lograr diseñar infinidad de actividades de manera colaborativa. Son

un fin porque el objetivo final es que el estudiante aprenda. (Jaimez, Miranda, Moranche, Vásquez, & Vásquez, 2015)

Se puede decir que la era digital ha traído beneficios a la humanidad al sistema educativo, en los actuales momentos se puede estudiar desde cualquier parte del mundo haciendo uso de todas estas plataformas y trabajando en grupo de manera coordinada, colaborativa.

1.12. Herramientas informáticas utilizadas en los trabajos colaborativos

En las décadas pasadas cuando se convocaba a una reunión de trabajo o estudios, se realizaba de forma presencial en un espacio físico acondicionada para recibir a los invitados. En la actualidad se puede realizar la misma reunión y con sus participantes en diferentes lugares del mundo o desde el propio hogar. Para que todo esto se efectúe es necesario la existencia de las herramientas digitales que han permitido los actuales cambios para estudiar o trabajar.

Los planteles de educación y las empresas se han visto en la necesidad de actualizar su sistema informático y han implementado nuevos softwares para innovarse y de esta forma puedan optimizar el tiempo, dinero y los esfuerzos, además es necesario en el caso de los maestros capacitarlos en la parte técnica y pedagógica para alcanzar el trabajo adecuado colaborativo con sus alumnos utilizando la tecnología.

Las herramientas digitales colaborativas son aquellos servicios de tipo informático que se van diseñando de acuerdo con el avance de la tecnología para permitir y mejorar el desarrollo de los trabajos en equipo y la comunicación. Esta forma de trabajar en grupo permite que haya colaboración conjunta entre todos los que participan en un determinado

proyecto y esto lo pueden hacer en tiempo real y en diferentes partes sin necesidad de que se reúnan en un determinado lugar físico.

Los emails y los servicios de mensajería fueron las primeras herramientas de trabajo de tipo colaborativo es decir se mandaba la información a varias personas, después llegaron los mensajes de texto, los WhatsApp, Telegram , o también las que ofrece Google Drive, pero en lo actuales momentos tenemos otras tales como las Videoconferencias que son el mejor ejemplo de las plataformas digitales colaborativa que fue el único medio que permitía en la pandemia del Covid-19 comunicarse con fines de estudio, trabajo o familiar.

Las pantallas Interactivas como son las pizarras digitales con ordenadores de pantallas amplias que van conectadas a un proyecto y permiten que los asistentes en la sala puedan observar todo lo que se produce, además los participantes podrán anotar con la mano o con el mouse, compartiendo con los demás asistentes.

Los proyectores, que son reproductores de imágenes, es otra herramienta que permite hacer presentaciones o en sesiones de briefing, con esta herramienta los equipos de trabajo reciben las explicaciones o claves, estrategias y hacer el pertinente seguimiento de un proyecto.

Las impresiones y uso compartido por medio de dispositivos móviles utilizando un software y aplicación admiten compartir e imprimir documentos de manera segura y flexible desde cualquier dispositivo ya sea ordenador portátil, Tablet o smartphone, para acceder es necesario tener contraseña y autorización de documentos que se encuentren protegidos por una clave. (Transformación Digital. 2021)



1.13. Rol del docente en el aprendizaje colaborativo en línea

El Rol del docente es el desempeño de funciones con un posicionamiento teórico frente a una tarea, un ejercicio cotidiano del educador que se transforma en un rol activo, atento a los movimientos que se dan en la práctica educativa, un actor social abierto al juego democrático educativo. (Freire.2009)

Este autor nos indica que docente siempre tiene un rol de protagonismo a la hora de impartir sus clases; sin embargo, debe estar atento y abierto a los cambios constantes que se dan en el ámbito educativo y no ser siempre el único que puede transmitir los conocimientos. En la actualidad la tendencia educativa es promover el aprendizaje individual por medio de consultas, diálogos y hacerlo en equipo utilizando los recursos como es la tecnología. El maestro siempre debe planificar, gestionar y evaluar todos los procesos en que se está forjando la educación, es un mediador entre el área científica y el escolarizado.

1.14. Rol del estudiante en el aprendizaje colaborativo en línea

Es indiscutible que la tecnología de información y comunicación (TIC) ha incursionado en todas las áreas de acción de las personas, tales como la ingeniería, medicina, educación, industria, entre otros, siendo el internet el principal propulsor. Piscitelli lo define como: “el primer medio de tipo masivo en la historia que ha permitido un crecimiento de las comunicaciones, una simetría casi perfecta entre producción y recepción, alterando en forma indeleble la ecología de los medios” (Piscetelli. 2002).

La tecnología ha venido a revolucionar nuestras vidas para bien y para mal, es tan inmensa la información a través de la red sin ningún tipo de dificultad disponible que con ella podemos alcanzar tantas cosas como trabajar y estudiar; sin embargo, cabe resaltar que, así

como hay información que nos permitan educarnos también hay que pueden perjudicar en especial a los niños y adolescentes que están en edad de formación.

A más de acortar distancia y brindarnos información, el internet ha permitido la integración entre grupos de personas con fines de educación y se ha podido alcanzar grandes desarrollos sin importar las fronteras geográficas, religiosas o políticas, de tal forma que las mencionadas herramientas informáticas se encuentran en las manos de los niños, jóvenes y adultos con diferentes formaciones académicas y niveles en uso de las Tecnologías Informáticas y comunicación.

Las instituciones de educación considerando la heterogeneidad de los estudiantes virtuales se han visto en la necesidad de incorporar las TIC, en los procesos de aprendizaje y enseñanza que van de la mano con las estrategias pedagógicas para ayudar a nivelar los vacíos que ellos puedan tener en la tecnología con el propósito de que estos no sean barreras que influyan en los procesos de educación.

Para Rugeles, Mora, Metaute define al rol del estudiante como, “La habilidad para razonar, analizar y argumentar hechos o acciones que facilitan el desarrollo integral del estudiante y la generación de conocimiento”. (Rugeles, Mora, Metaute. 2013)

Actualmente a los estudiantes se les permite realizar análisis críticos y reflexivos, relacionando la información que obtienen con las experiencias que viven, permitiéndoles crear sus propias teorías e hipótesis y así tener sus propios criterios, es decir con la educación en línea el proceso educativo se ha humanizado por la reivindicación de los verdaderos autores en los procesos de educación.

El estudiante pasa por procesos cognitivos ya que toma la información, la analiza y después se encuentra en la capacidad de aplicarla en los diferentes aspectos de su vida actual o futura. (Martínez, Pascual 2013).

Este autor nos indica que durante los procesos de educación en línea los estudiantes tienen procesos de tipos cognitivos por el análisis que realizan con la información y ellos después la aplican en el desenvolvimiento de su vida.

Desde el punto de vista de Franco lo define como, “El área del conocimiento humano que les va a permitir al alumno discernir tomando en consideración el alcance de sus acciones y comportamientos de tipo individual o colectivo que a la vez pueden ir relacionándolos con los aportes constructivos o destructivos para ellos, los demás y la naturaleza. (Franco, 2006).

Para Lipman este tipo de dimensiones permiten que el facilitador que sería el maestro y el estudiante ya no sean mediadores pasivos entre la teoría y la práctica, sino que sean mediadores activos que, a partir del hacer, reconstruyan de forma crítica su propia teoría y participen en el desarrollo significativo del pensamiento. (Lipman. 1998).

De acuerdo con lo manifestado por este autor es estudiante virtual tiene un rol activo, ya no es como antes que se dedicaba solo a recibir la información del maestro, ahora es más participativo permitiendo que sus cualidades sean compartidas entre otras personas por medio de foros, espacios o salas de conversaciones, correos electrónicos y otros objetos virtuales que permitan el aprendizaje y el almacenamiento en la nube.

En los procesos de educación de tipo colaborativo mediante las TIC, los estudiantes pueden elaborar sus redes ya sea on-line y off-line, de acuerdo a sus intereses, proyectos valores y afinidades, esto se debe gracias a la flexibilidad y al poder que tienen en los actuales momentos la comunicación de internet.

Por medio del trabajo colaborativo el estudiante virtual también puede intercambiar sus conocimientos a la vez que enriquece su nivel intelectual con las experiencias de los otros, permitiéndoles desarrollar las habilidades de tipo comunicativa y las destrezas. Con el rol que tiene el estudiante en estos ambientes virtuales su desenvolvimiento será más proactivo, autónomo y recursivo en el momento que tenga que tomar decisiones importantes. Cuando se trabaja en educación virtual el estudiante ve el método colaborativo como parte de su desarrollo personal asumiendo que es importante respetar las diferencias y ser tolerantes con los demás, pero siempre teniendo en cuenta las metas comunes del grupo que lo forman. Otro punto que hay que resaltar en el trabajo colaborativo virtual con el apoyo del TIC es el rol que desempeña el estudiante que ya sería un sujeto activo y siendo su propio autogestor del proceso enseñanza y aprendizaje con sentido alto de responsabilidad frente al desenvolvimiento de las actividades que están relacionadas con la formación académica, personal y profesional, a la vez que le permite optimizar el tiempo y los recursos ya que todo lo relacionado con las TIC, tiene que actualizarse de forma permanente. (Castells. 2001)

1.15. Beneficios de la utilización de las Herramientas Digitales en el proceso de Enseñanza – Aprendizaje mediante la aplicación del Trabajo Colaborativo

El uso de las herramientas digitales en los procesos de enseñanza- aprendizaje en el trabajo colaborativo ha permitido a los usuarios primero comunicarse y segundo trabajar de forma conjunta sin importar en qué lugar físico se está. Durante la pandemia del COVID - 19 estas herramientas colaborativas en el aula fueron una solución de tipo idóneo para efectuar la labor educativa de forma online.

El uso de estas innovadoras herramientas a más de solucionar los problemas de distancia permitió el fortalecimiento del aprendizaje, autoaprendizaje la independencia, todas

estas actividades debieron desarrollarse en ambientes colaborativos. Entre la plataforma más completa que hay actualmente está la de Microsoft, debido que en un mismo sistema se agrupa el paquete básico (Microsoft Word, Microsoft Power Point, Microsoft Excel, Outlook y OneNote y otra variedad de servicios como los almacenamientos de archivos, servicios de streaming en video, creador de encuestas, presentaciones colaborativas y los centros digitales que permiten que se integren las conversaciones, las llamadas, el contenido, las aplicaciones que son necesarias en un plantel educativos para crear ambientes colaborativos y participativos. Estos servicios no tienen ningún costo.

La G - suite for Education es una alternativa de Google al popular Office 365 se denomina G - SUITE FOR EDUCATION, esto es un paquete de servicios de la suite de Google basados en la nube, este sistema permite la edición colaborativa de documentos y la comunicación al instante desde cualquier dispositivo y lugar. Es ventajoso ya que permite el trabajo en línea, pero sin conexión. Uno de los principales objetivos de esta plataforma es fomentar la colaboración, la creatividad y el pensamiento crítico, facilita el trabajo individual o con clase completa gracias a aplicaciones como Google Classroom. Esta herramienta permite que el profesor pueda administrar programas, deberes y calificará a sus alumnos desde un solo lugar.

Entre otras plataformas tenemos la Edmodo que permite que en las clases virtuales los alumnos puedan participar, dialogar y colaborar; la EasyClass también simplifica las actividades educativas como tareas, exámenes, calificaciones, exámenes y entre sus principales características se destaca la elaboración de cuestionarios, ejercicios, trabajos y exámenes en línea, esto permite calificar con prontitud a los estudiantes, realizar apuntes,

almacenar recursos, crear grupos para hacer debates entre los alumnos en una clase determinada y tiene acceso las 24 horas.

Como ventajas del uso de estas herramientas informáticas tenemos, permiten mejorar el lenguaje, desarrolla el pensamiento crítico e incentiva la responsabilidad; presenta mayor rapidez porque rompe las barreras del tiempo y el espacio; forja el conocimiento en coautoría; es inmediata por el acceso rápido y facilitador a la información que se encuentra almacenada en la nube; se trabaja de forma flexible y con movilidad porque se herramientas a control remoto que hacen posible el trabajo desde cualquier dispositivo e interconectarse en tiempo real; requiere de formación constante con la finalidad de que el alumno se actualice, esto motiva a los estudiantes a estar al día en las innovaciones en todas las materias; los alumnos se encuentran más motivados por la representación que tienen por ser los “nativos digitales” y en los momentos de descanso y ocio/relaciones sociales la tecnología entra en juego.

Entre las desventajas de las herramientas digitales encontraremos en algunos casos que en el primer momento se presente rechazos, esto se puede dar por miedo a trabajar de esta forma que es desconocida, aunque son bastantes fáciles de usar y otro problema que se puede presentar es que no todo el alumnado tiene acceso al internet ni a los medios físicos como computadores, tabletas, celulares.

1.16. Aprendizaje colaborativo en contabilidad mediante herramientas digitales.

Para desarrollar y avanzar en el conocimiento contable, se deben utilizar los mismos métodos de enseñanza, tanto los profesores como los estudiantes deben aplicarlos con la finalidad de crear nuevos conocimientos.

En la materia de contabilidad existen cientos de programas diferentes entre ellos tenemos: GnuCash que es un programa de software libre que sobresale por ser sencillo y tener facilidad de uso, ContaSol que también es una versión gratuita con una funcionalidad muy similar a ContaPlus.

GnuCash

Es una aplicación de software libre para llevar la contabilidad y finanzas personales o de pequeñas empresas, se eligió el nombre porque es parte del proyecto GNU, que produce un sistema operativo gratuito basado en Linux que es gratuito también. (GnuCash,2022).

El programa utiliza un sistema de contabilidad de doble entrada, es ventajoso porque es fácil de configurar y permite a los usuarios crear y modificar planes de cuentas jerárquicas. Al mostrar públicamente como realiza los cálculos, es una poderosa herramienta de enseñanza porque los programas comerciales ocultan la información de la vista. Adicionalmente, permite a los usuarios crear un módulo de gestión y facturación de cartera de clientes/proveedores, también permite a los usuarios crear informes sobre diferentes estados de cuenta, no se puede determinar el sistema fiscal de ningún país, sin embargo, adaptarse a uno es fácil. Si bien el software proporciona un nivel de seguridad más bajo que los programas comerciales, sigue siendo una opción vulnerable. (Bilib, 2022).

ContaSOL

ContaSol incluye un programa gratuito de Contabilidad profesional similar a ContaPlus. Su manual incluye instrucciones sobre el uso del programa de la misma forma que ContaPlus, incluyendo la realización de entradas o la visualización de liquidaciones de datos fiscales. Otra opción permite a ContaSol crear automáticamente un plan de amortización de los activos de la empresa. ContaSOL es un complemento de ContaPlus, cuenta con un

módulo de facturación y puede exportar documentos a formato PDF u Office (Excel). En comparación con ContaPlus, comparte un método de distribución similar con Licensing Systems y se actualiza continuamente de forma similar a ContaSOL.

CAPÍTULO II

2.1. Metodología para el desarrollo de la investigación y estudio diagnóstico

El aprendizaje colaborativo mediante herramientas digitales y su incidencia en el proceso de enseñanza aprendizaje, persigue diagnosticar el objeto y problema sobre el trabajo de investigación, se fundamenta ante la necesidad de crear modelos de estrategias didácticas de enseñanza que se adapten a la era tecnológica en que vivimos y fortalecer la enseñanza – aprendizaje virtual con el uso de las herramientas digitales y poder verificar el problema en esta investigación, se persigue divulgar los datos por medio de un tratamiento de reseñas, permitiendo mejorar el sistema de enseñanza – aprendizaje virtual.

Se procura exteriorizar un diagnóstico transparente en las preguntas que se han elaborado sobre el proceso del aprendizaje colaborativo mediante el uso de las herramientas digitales pedagógicas aplicados por los docentes y alumnos con el propósito de fortalecer este tipo de formación virtual para los estudiantes de la Unidad Educativa Particular “Martin Luther King”.

2.2. El contexto y su fundamentación.

Esta investigación fue realizada en la Unidad Educativa Particular “Martín Luther King” en los alumnos del primer año de Bachillerato Técnico, a continuación, se detallarán las regularidades previamente identificadas en este importante estudio. Es importante que los maestros adquieran formación en el área de enseñanza mediante el uso de las herramientas digitales que en los actuales momentos es usada en los sistemas de enseñanza – aprendizaje y que en época de pandemia su uso se extendió a nivel mundial tanto para trabajar como para

enseñar a los niños, jóvenes y adultos, ya que las universidades usaron las diferentes plataformas digitales.

La aplicación de los procesos de enseñanza – aprendizaje colaborativo mediante herramientas digitales ha permitido que se desarrollen nuevas competencias técnicas de tipo comunicativa, permitiendo tener otros tipos de experiencia en esta importante área como es la enseñanza – aprendizaje, además se ha evaluado el método en lo que respecta a los resultados obtenidos, ya que tanto los profesores y alumnos deben preparar y actualizar los conocimientos de manera periódica en los habilidades en el uso de las TIC.

Este estudio lo iniciamos con el análisis pertinente sobre los procesos de enseñanza – aprendizaje con el uso de las herramientas tecnológicas en el sistema educativo del Ecuador, además se ha venido enfatizando sobre el aprendizaje colaborativo aplicado con este nuevo método. La Unidad Educativa Particular Martin Luther King, está ubicada en Guayaquil y cuenta con 35 docentes y 500 alumnos, dispone de un laboratorio de computación.

2.3. Diseño de diagnóstico del problema y objeto de investigación

Para elaborar el diagnóstico del problema y objeto de investigación que es el proceso de enseñanza – aprendizaje colaborativo mediante el uso de herramientas digitales en la Unidad Educativa Particular Martín Luther King en los alumnos del primer año de bachillerato técnico en la ciudad de Guayaquil, se ha considerado en los siguientes apartados la población y muestra, la parametrización de las variables y el desglose de los indicadores.

2.4 Población y muestra

La población y muestra seleccionada se ha podido realizar en base a la necesidad de abordar a todos aquellos sujetos que se encuentran involucrados en la problemática de

estudio, cabe resaltar que no se utilizará muestra, ya que la población elegida ha permitido conseguir los resultados más cercanos a la realidad que se vive.

Tabla 1: Población

Población	Muestra	Instrumentos	Objetivo
25 docentes	2	Guía de entrevista	Determinar la percepción de los docentes frente al uso del trabajo colaborativo con Herramientas Digitales en proceso enseñanza aprendizaje de la Contabilidad.
500 estudiantes	45	Cuestionario de preguntas	Analizar sobre las experiencias previas de los estudiantes en el uso de herramientas informáticas con el trabajo colaborativo en la Contabilidad.

2.5. Parametrización del objeto de investigación

En relación con la problemática y el objeto de investigación, se ha podido establecer las variables del objeto de investigación y se definen sus dimensiones e indicadores según el siguiente detalle.

Tabla 2: Parametrización del objeto de estudio.

Variable	Dimensión	Indicador	Técnicas/Instrumentos
Procesos de enseñanza aprendizaje de la Contabilidad	Motivación	Grado de motivación de estudiantes.	TÉCNICA Entrevista dirigida a 1 docente de Contabilidad y docente de Informática.



			Encuesta dirigida a 45 estudiantes de Primer año de Bachillerato Contabilidad. INSTRUMENTO Cuestionario estructurado
	Participación e interacción	Grado de participación de estudiantes.	TÉCNICA Entrevista dirigida a 2 docentes de Contabilidad e Informática. Encuesta dirigida a 45 estudiantes de Primer de Bachillerato Contabilidad. INSTRUMENTO Cuestionario estructurado
	Rendimiento Académico	Calificaciones de estudiantes.	TÉCNICA Entrevista dirigida a 2 docentes de Contabilidad e Informática. Encuesta dirigida a 45 estudiantes de Primer año de Bachillerato Contabilidad. INSTRUMENTO Cuestionario estructurado



El aprendizaje colaborativo mediante herramientas digitales	Software educativo	Nivel de uso de software educativo.	TÉCNICA Entrevista dirigida a 2 docentes de Contabilidad e Informática. Encuesta dirigida a 45 estudiantes de Primero año de Bachillerato Contabilidad. INSTRUMENTO Cuestionario estructurado
	Creatividad en clases.	Nivel de creatividad en el desarrollo de las clases.	TÉCNICA Entrevista dirigida a 2 docentes de Contabilidad e Informática. Encuesta dirigida a 45 estudiantes de Primer año de Bachillerato en Contabilidad. INSTRUMENTO Cuestionario estructurado

2.6. Desglose de indicadores en preguntas para los Instrumentos de diagnósticos

El desglose de los indicadores se elabora mediante las preguntas o ítems que serán aplicados para elaborar los instrumentos de evaluación y diagnóstico del problema y sobre el objeto de la investigación, y así de esta forma alcanzar los resultados que servirán de aporte a la investigación y sobre la necesidad.

Tabla 3: Guía de entrevista a Docentes.

Dimensión	Indicador	Ítems
Motivación	Grado de motivación de estudiantes.	¿Considera usted que las estrategias aplicadas en las clases de Contabilidad ayudan en la motivación de los estudiantes?
Participación e Interacción	Grado de participación de estudiantes.	¿Cuáles son los factores que usted considera influyen de manera negativa en la participación e interacción de los estudiantes en el módulo de Contabilidad?
Rendimiento Académico	Calificaciones de estudiantes.	¿Cuál es su visión general sobre el desempeño académico de los estudiantes en el módulo de Contabilidad?
Software Educativo	Nivel de uso de software educativo.	<p data-bbox="994 1581 1369 1738">¿Ha recibido capacitaciones sobre trabajo colaborativo mediante herramientas digitales?</p> <p data-bbox="994 1787 1369 1944">¿La institución educativa dispone de recursos tecnológicos para su aplicación en las clases?</p> <p data-bbox="994 1993 1369 2020">¿Hace uso usted de</p>



		Recursos Educativos Digitales en sus clases? ¿Estaría dispuesto a utilizar el trabajo colaborativo mediante recursos digitales en el desarrollo de sus clases?
Creatividad en Clases	Nivel de creatividad en el desarrollo de las clases.	¿Considera usted que la innovación en el desarrollo de las clases es factor importante en la consecución de aprendizajes significativos?

Pregunta a estudiantes

Tabla 4: Guía de encuesta a estudiantes.

Dimensión	Indicador	Ítems
Motivación	Grado de motivación de estudiantes.	¿Qué factores motivan su aprendizaje en el módulo de Contabilidad?
Participación e Interacción	Grado de participación de estudiantes.	¿Qué factores limitan su participación en las clases de Contabilidad?
Rendimiento Académico	Calificaciones de estudiantes.	¿Cuál es el rango de calificación obtenida en el último trimestre en Contabilidad? ¿Cree usted que la forma en que el docente imparte sus clases incide en su desempeño académico?



Software Educativo	Nivel de uso de software educativo.	¿Ha utilizado alguna aplicación digital para su aprendizaje en clases? ¿Conoces acerca del trabajo colaborativo mediante herramientas digitales educativas? ¿Cree usted que la utilización de trabajo colaborativo mediante el uso de herramientas digitales mejora el aprendizaje?
Creatividad en Clases	Nivel de creatividad en el desarrollo de las clases.	¿Consideras creativa la forma en la que el docente imparte las clases de Contabilidad?

2.7. Aplicación del diagnóstico y resultados obtenidos

En la presente investigación los métodos y técnicas utilizados para la aplicación del diagnóstico fueron los siguientes: el método cuantitativo y cualitativo por medio del cual se ha analizado los documentos realizando la medición de las guías de entrevistas de la información tomada de los 2 docentes y 45 alumnos de la Unidad Educativa Particular Martin Luther King.

Los instrumentos se han construidos a partir de las dos variables lo que ha permitido indicar las respectivas dimensiones e indicadores. Para la aplicación se emplearon cuestionarios impresos para los estudiantes y profesores.

2.8. Análisis de los resultados obtenidos de la etapa de diagnóstico inicial que se presenta en este capítulo

Resultado de entrevista a Docente 1.

Pregunta 1: ¿Considera usted que las estrategias aplicadas en las clases de Contabilidad ayudan en la motivación de los estudiantes?

Respuesta: Claro que sí, las estrategias pedagógicas están directamente relacionadas con la motivación del estudiante.

Pregunta 2: ¿Cuáles son los factores que usted considera influyen de manera negativa en la participación e interacción de los estudiantes en el módulo de Contabilidad?

Respuesta: Considero que la desmotivación y el poco interés y compromiso del estudiante hacia la materia.

Pregunta 3: ¿Cuál es su visión general sobre el desempeño académico de los estudiantes en el módulo de Contabilidad?

Respuesta: Medio hacia abajo, los estudiantes no están alcanzando niveles de excelencia en la materia de Contabilidad.

Pregunta 4: ¿Ha recibido capacitaciones sobre trabajo colaborativo mediante herramientas digitales?

Respuesta: Generalmente las capacitaciones que ofrece el Mineduc a través de Me Capacito.

Pregunta 5: ¿La institución educativa dispone de recursos tecnológicos para su aplicación en las clases?

Respuesta: Dispone de un laboratorio de Computación, pero no de software contable para prácticas.

Pregunta 6: ¿Hace uso usted de Recursos Educativos Digitales en sus clases?

Respuesta: No siempre, generalmente diapositivas o algún video explicativo.

Pregunta 7: ¿Estaría dispuesto a utilizar el trabajo colaborativo mediante recursos digitales en el desarrollo de sus clases?

Respuesta: No conozco muchos acerca del tema, pero aprendiendo y capacitándome en el mismo si estuviera dispuesto a aplicarlo en los procesos educativos.

Pregunta 8: ¿Considera usted que la innovación en el desarrollo de las clases es factor importante en la consecución de aprendizajes significativos?

Respuesta: Totalmente de acuerdo, la innovación en las clases siempre tendrá buenos resultados.

Análisis de entrevista del Docente 1

Analizadas las respuestas emitidas por el Docente 1 se puede manifestar que el Docente está consciente del problema presentado en el proceso enseñanza aprendizaje del módulo formativo de Contabilidad, el docente hace referencia a que actualmente los estudiantes no logran aprendizajes significativos y que en su mayoría obtienen un desempeño académico medio y bajo.

El docente coincide en que la aplicación de nuevas formas de enseñanza y el uso de herramientas digitales ayudaría a mejorar los procesos educativos, obteniendo mejores resultados. Cabe indicar también la postura del docente sobre su predisposición en

capacitarse sobre estos temas y comenzar a aplicar nuevas formas de enseñanza en sus actividades de clase.

Resultado de entrevista a Docente 2.

Pregunta 1: ¿Considera usted que las estrategias aplicadas en las clases de Contabilidad ayudan en la motivación de los estudiantes?

Respuesta: Totalmente de acuerdo, las estrategias ayudan de manera directa en la motivación del estudiante.

Pregunta 2: ¿Cuáles son los factores que usted considera influyen de manera negativa en la participación e interacción de los estudiantes en el módulo de Contabilidad?

Respuesta: Poco compromiso y responsabilidad del estudiante, la mayoría de los estudiantes no sienten atractiva la materia.

Pregunta 3: ¿Cuál es su visión general sobre el desempeño académico de los estudiantes en el módulo de Contabilidad?

Respuesta: Considero que el rendimiento es bajo, hemos tenido inconvenientes con el desempeño de los estudiantes.

Pregunta 4: ¿Ha recibido capacitaciones sobre trabajo colaborativo mediante herramientas digitales?

Respuesta: No he recibido capacitaciones sobre este tema.

Pregunta 5: ¿La institución educativa dispone de recursos tecnológicos para su aplicación en las clases?

Respuesta: Se cuenta con un laboratorio de computadoras, proyectores, en lo que respecta a software de Contabilidad no se dispone.

Pregunta 6: ¿Hace uso usted de Recursos Educativos Digitales en sus clases?

Respuesta: En ciertas ocasiones, con buenos resultados, me gustaría conocer más herramientas para poder aplicarlas.

Pregunta 7: ¿Estaría dispuesto a utilizar el trabajo colaborativo mediante recursos digitales en el desarrollo de sus clases?

Respuesta: Conociendo del tema claro que sí utilizaría estas metodologías de trabajo.

Pregunta 8: ¿Considera usted que la innovación en el desarrollo de las clases es factor importante en la consecución de aprendizajes significativos?

Respuesta: Considero que la innovación hace más atractivas las clases, en ocasiones el desconocimiento e incluso la pereza hace que no busquemos nuevas formas de enseñanzas, volviendo nuestras clases aburridas y poco atractivas para los estudiantes, es importante siempre estar innovando.

Análisis de entrevista del Docente 2

Analizando las respuestas dadas por el Docente 2, se puede determinar que existe problemas en el rendimiento académico de los estudiantes en el módulo formativo de Contabilidad, no se están logrando aprendizajes significativos y el rendimiento es bajo. El docente considera que existe poca motivación de parte de los estudiantes y que la materia les resulta poco atractiva, el docente también asegura que es muy importante que el docente esté siempre

innovando e introduciendo formas nuevas de enseñanza y no permitir que las clases se vuelvan tediosas y monótonas.

Cabe manifestar que el docente conoce poco de trabajo colaborativo con herramientas digitales, sin embargo, dejó claro su deseo de aprender y capacitarse en el tema.

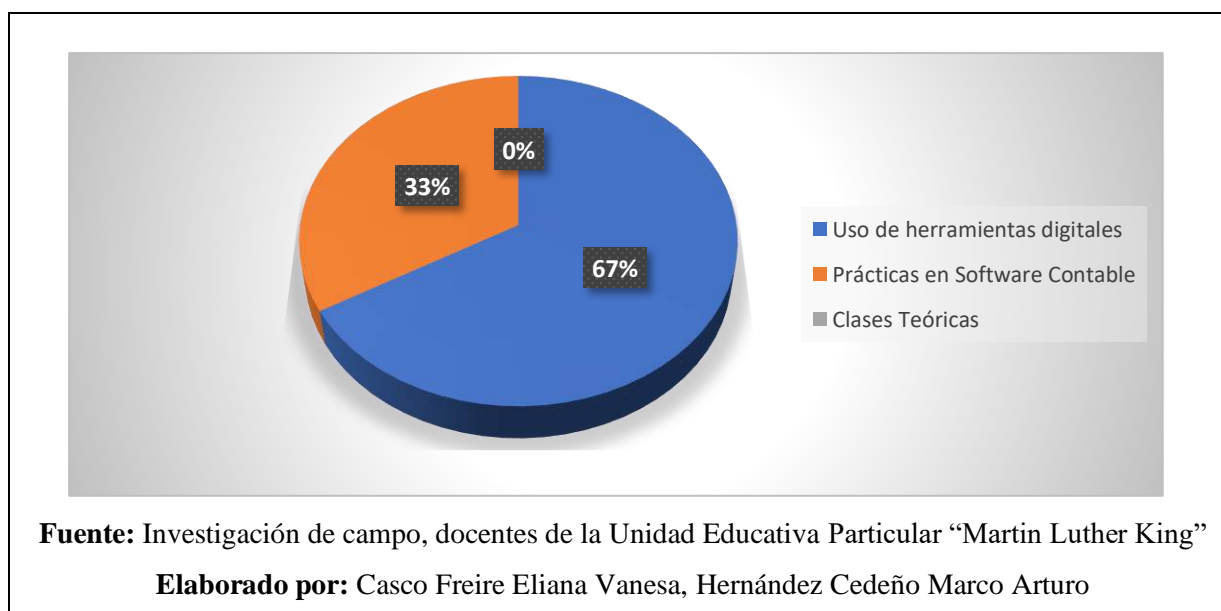
❖ **Resultado de encuesta a Estudiantes**

1. ¿Qué factores motivan su aprendizaje en el módulo de Contabilidad?

Tabla 5: Factores que motivan el aprendizaje en Contabilidad

Orden	Alternativa	F	%
A	Uso de herramientas digitales	30	67,0%
B	Prácticas en software contable.	15	33,0%
C	Clases teóricas	0	0,00%
	Total	45	100,00%

Figura 1: Pregunta 1 Valores de participación e interacción de aprendizaje colaborativo.



Interpretación: De los 45 estudiantes encuestados el 67% indica que el factor que motiva su aprendizaje en Contabilidad es la utilización de herramientas digitales, el 33% atribuye a las prácticas en software contable, el 0% considera las clases teóricas como factor de motivación en el aprendizaje de la Contabilidad.

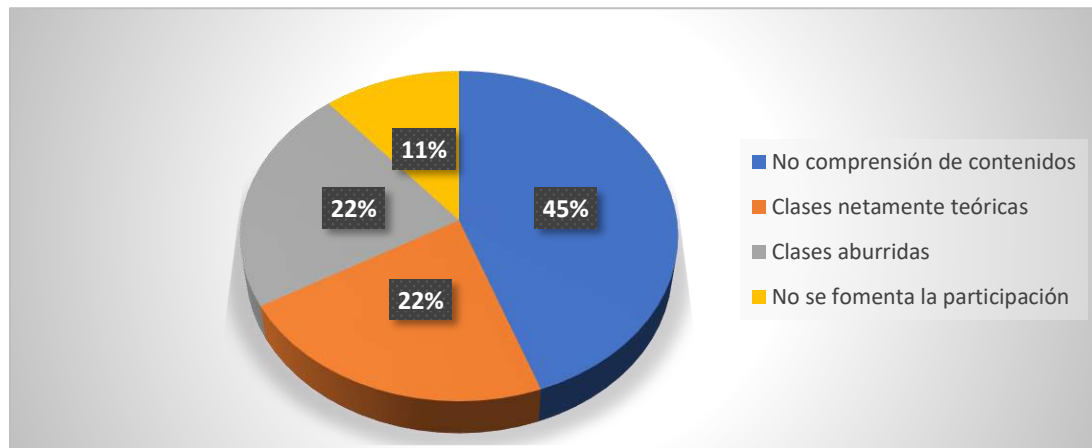
Análisis: Los resultados muestran claramente que los estudiantes consideran un factor motivante el uso de herramientas digitales en los procesos educativos en combinación con actividades prácticas con software contable, resultan muy importantes estos resultados al momento de elaborar estrategias educativas y la propuesta de la investigación.

2. ¿Qué factores limitan su participación en las clases de Contabilidad?

Tabla 6: Factores que limitan la participación en Contabilidad

Orden	Alternativa	F	%
A	No comprensión de los contenidos	20	45,00%
B	Clases netamente teóricas	10	22,00%
C	Clases aburridas.	10	22,00%
D	No se fomenta la participación.	5	11,00%
	Total	45	100,00%

Figura 2: Pregunta 2. Factores que limitan la participación en Contabilidad.



Fuente: Investigación de campo, docentes de la Unidad Educativa Particular “Martin Luther King”

Elaborado por: Casco Freire Eliana Vanesa, Hernández Cedeño Marco Arturo

Interpretación: De los 45 estudiantes encuestados el 45% indica que el factor que limita su participación es la no comprensión de los contenidos, el 22% asegura que se debe a que las clases son solo teóricas, el 22% atribuye a que las clases son aburridas y el 11% asegura que no se fomenta la participación en clase.

Análisis: Los resultados ponen de manifiesto el hecho de que para los estudiantes resulta de mucha importancia que el docente aplique formas de enseñanza que resulten atractivas, propiciando escenarios que fomenten la participación e interactividad en las clases.

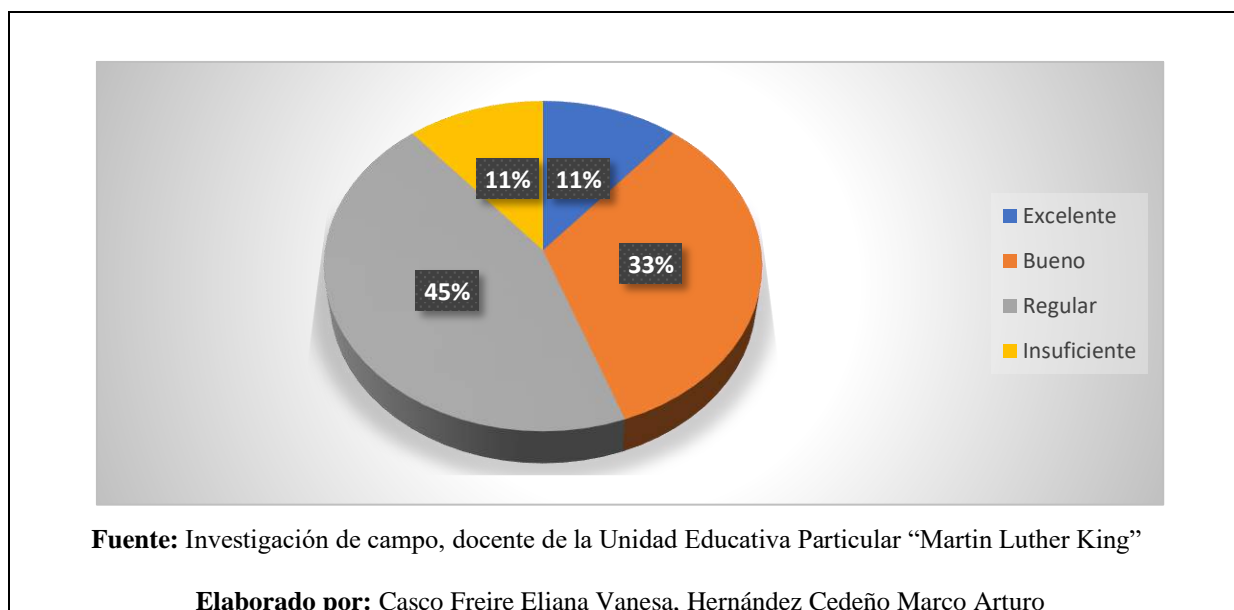
3. ¿Cuál es el rango de calificación obtenida en el último trimestre en Contabilidad?

Tabla 7: Rango de calificaciones obtenidas en Contabilidad.

Orden	Alternativa	F	%
A	Excelente (9 -10)	5	11,00%

B	Bueno (7-8,99)	15	33,00%
C	Regular (5 -6,99)	20	45,00%
D	Insuficiente (< 5)	5	11,00%
	Total	45	100,00%

Figura 3: Pregunta 3. Rango de calificaciones obtenidas en Contabilidad.



Interpretación: El 11% de los encuestados afirma haber obtenido excelente en la calificación de Contabilidad, el 33% una calificación Buena, el 45% una calificación Regular y el 11% una calificación Insuficiente.

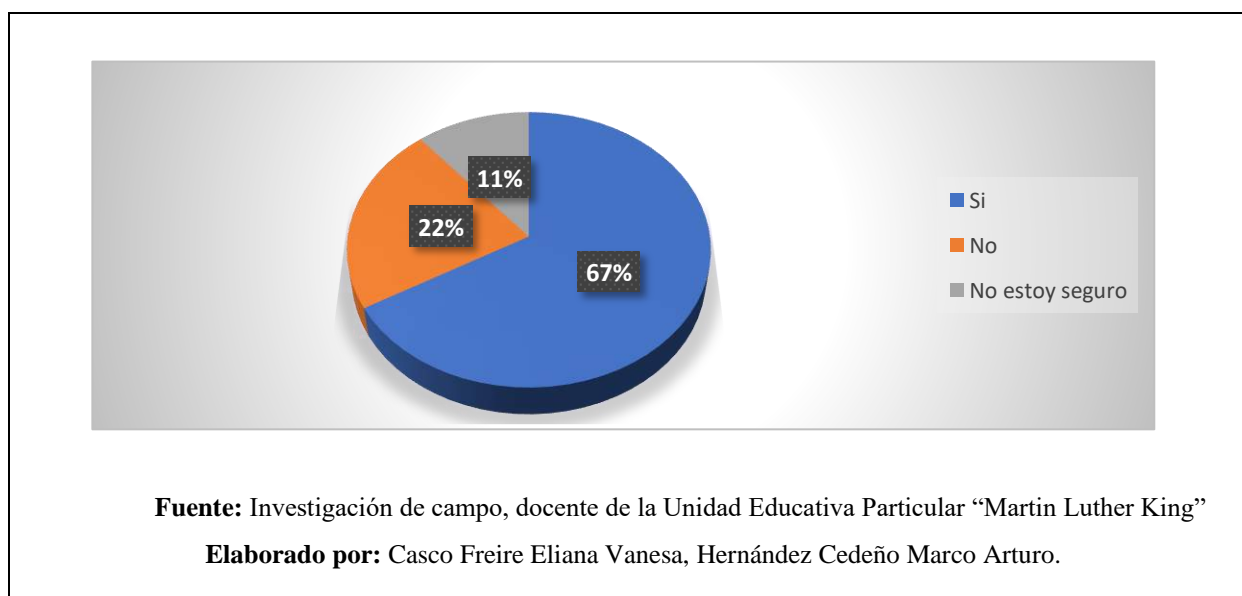
Análisis: Los resultados muestran claramente el nivel general en el que se encuentran los estudiantes en el Módulo de Contabilidad, es necesario establecer estrategias que ayuden a mejorar el rendimiento de los estudiantes.

4.- ¿Cree usted que la forma en que el docente imparte sus clases incide en su desempeño académico?

Tabla 8: Relación desempeño estrategia docente.

Orden	Alternativa	F	%
A	Si	30	67,00%
B	No	10	22,00%
C	No estoy seguro	5	11,00%
	Total	45	100,00%

Figura 4: Pregunta 4. Relación desempeño estrategia docente.



Interpretación: El 67% de los estudiantes encuestados indica que el rendimiento académico si está relacionado con las estrategias metodológicas aplicadas por el docente, el 22% afirma que no existe relación y el 11% afirma que no está seguro.

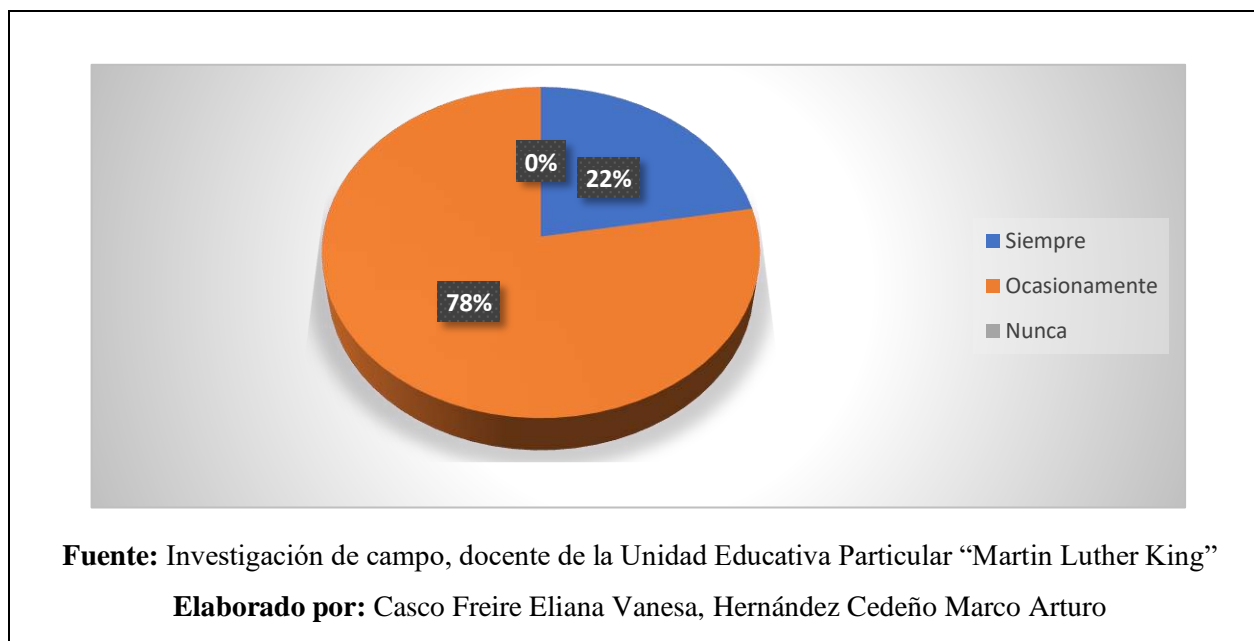
Análisis: Los resultados obtenidos nos permitirán establecer estrategias que impliquen nuevas formas de enseñanza que logren captar la atención, motivar y obtener mejores resultados.

5. ¿Ha utilizado alguna aplicación digital para su aprendizaje en clases?

Tabla 9: Utilización de herramientas digitales en clase.

Orden	Alternativa	F	%
A	Siempre	10	78,00%
B	Ocasionalmente	35	22,00%
C	Nunca	0	0,00%
	Total	45	100,00%

Figura 5: Pregunta 5. Utilización de herramientas digitales en clase



Interpretación: De los 45 estudiantes encuestados el 78% manifiesta utilizar siempre herramientas digitales, el 22% indica utilizar ocasionalmente herramientas digitales para el aprendizaje y el 0% nunca ha utilizado herramientas digitales para el aprendizaje.

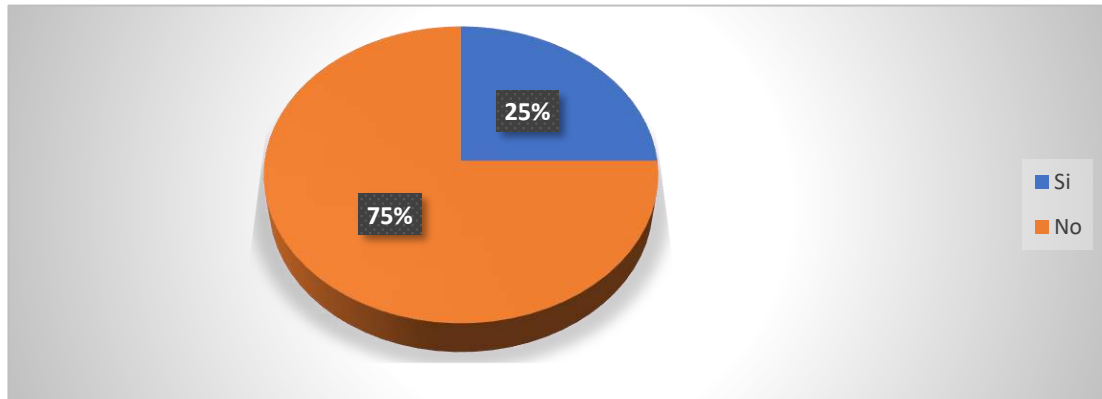
Análisis: Es importante recalcar que la mayoría de los estudiantes ha hecho uso en algún momento de herramientas digitales en sus procesos educativos, lo que permitirá de una manera más fácil establecer estrategias que impliquen el uso de herramientas y tecnología educativa en las clases.

6. ¿Conoces acerca del trabajo colaborativo mediante herramientas digitales educativas?

Tabla 10: Conocimiento acerca del trabajo colaborativo mediante herramientas digitales.

Orden	Alternativa	F	%
A	Si	10	75,00%
B	No	35	25,00%
	Total	45	100,00%

Figura 6: Pregunta 6. Conocimiento acerca del trabajo colaborativo mediante herramientas digitales.



Fuente: Investigación de campo, docente de la Unidad Educativa Particular “Martin Luther King”

Elaborado por: Casco Freire Eliana Vanesa, Hernández Cedeño Marco Arturo

Interpretación: De los 45 estudiantes encuestados el 75% manifiesta si conocer acerca del trabajo colaborativo a través de herramientas digitales, el 25% indica no conocer sobre el tema.

Análisis: Los resultados obtenidos nos muestra un escenario real sobre el tema de investigación, resulta indispensable capacitar a los estudiantes al respecto, tratar en clases temas que utilicen el trabajo colaborativo e incluir herramientas digitales en el desarrollo de estas.

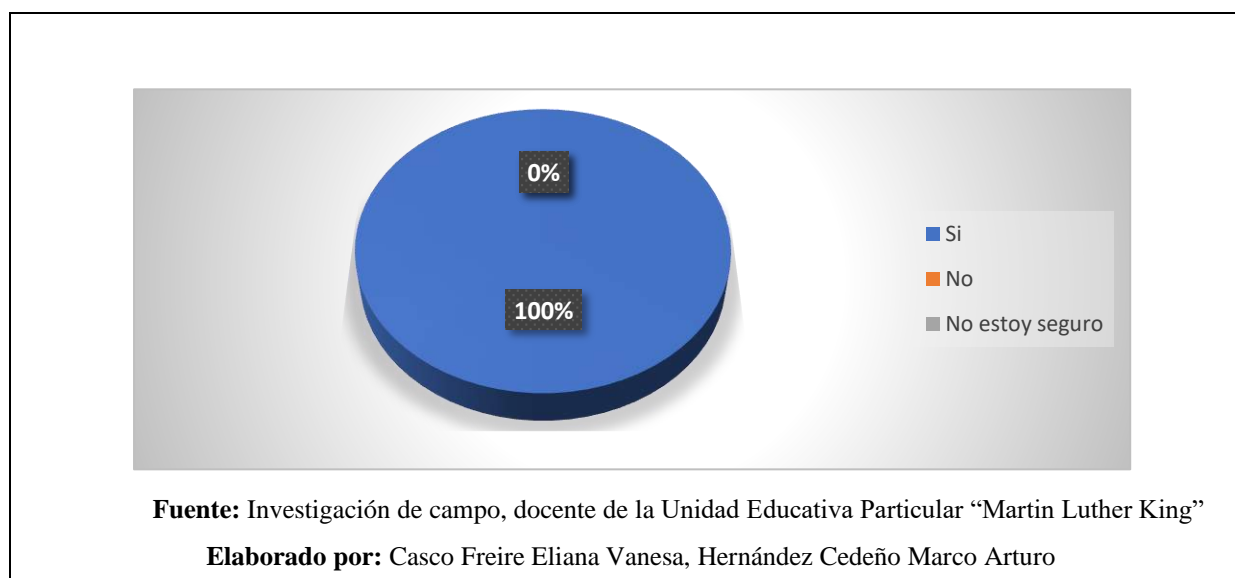
7. ¿Cree usted que la utilización de trabajo colaborativo mediante el uso de herramientas digitales mejora su aprendizaje?

Tabla 11: Relación trabajo colaborativo aprendizaje.

Orden	Alternativa	F	%
A	Si	45	100,00%
B	No	0	0,00%

C	No estoy seguro.	0	0,00%
	Total	45	100,00%

Figura 7: Pregunta 7. Relación trabajo colaborativo aprendizaje.



Interpretación: El 100% de los estudiantes encuestados considera que el uso de herramientas digitales mejora el aprendizaje.

Análisis: Los resultados obtenidos en esta pregunta nos dicen claramente que la población estudiantil es muy consciente de la importancia del uso de herramientas digitales en los procesos educativos, por la importancia que los estudiantes consideran acerca del uso de herramientas digitales en los procesos educativos facilitará la aplicación de estrategias que implique el uso de estas.

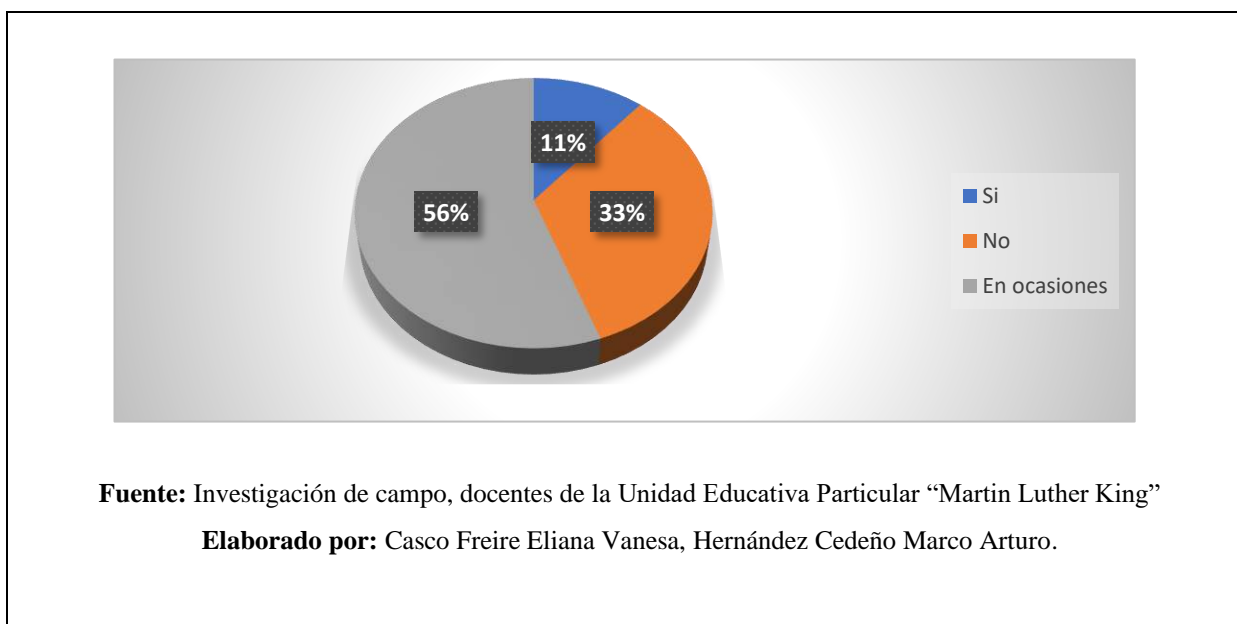
8.- ¿Consideras creativa la forma en la que el docente imparte las clases de Contabilidad?

Tabla 12: Opinión acerca de la creatividad por parte del docente en las clases.

Orden	Alternativa	F	%
A	Si	5	11,00%

B	No	15	33,00%
C	En ocasiones	25	56,00%
Total		45	100,00%

Figura 8. Pregunta 8. Opinión acerca de la creatividad por parte del docente en las clases.



Interpretación: El 11% de los estudiantes encuestados considera creativa las clases de Contabilidad, el 33% considera que no son creativas las clases de Contabilidad y el 56% considera que solo en ocasiones son creativas.

Análisis: Un gran porcentaje considera las clases poco creativas, es necesario establecer estrategias que propicien nuevas formas de enseñanza que logren captar la atención del estudiante, fomentando su motivación y percepción sobre la materia.

CAPÍTULO 3

PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA Y RESULTADOS

3.1. Modelación de la propuesta

3.1.1. Presentación de la propuesta

Título

Estrategia didáctica para el proceso enseñanza aprendizaje de la Contabilidad basada en herramientas colaborativas web.

Objetivo general:

- Elaborar una estrategia didáctica efectiva y centrada en el usuario para mejorar la enseñanza y el aprendizaje del módulo de contabilidad a través de herramientas colaborativas web.

Objetivos específicos:

- Integrar herramientas web que respalden el aprendizaje autónomo, brindando a los estudiantes la autonomía de exploración, investigación y construcción su propio conocimiento.
- Desarrollar contenido pedagógico apropiado para el módulo de contabilidad, con instrucciones claras y ejemplos prácticos para utilizar las herramientas web seleccionadas, asegurando una comprensión profunda de los conceptos contables.
- Crear recursos educativos interactivos utilizando herramientas web que involucren a los estudiantes con métodos colaborativos en el proceso de aprendizaje.



Este módulo busca desarrollar habilidades de trabajo colaborativo, comunicación de equipos entre los estudiantes para el módulo de contabilidad. Fomenta el Aprendizaje Activo en el área de contabilidad que es un campo complejo, y la colaboración permite que los estudiantes participen en la construcción de su conocimiento. Trabajar juntos en problemas contables y casos prácticos les brinda la oportunidad de aplicar conceptos y desarrollar prácticas así mismo refleja entornos profesionales encaminados al mundo laboral, los contadores a menudo trabajan en equipos para abordar desafíos financieros complejos. Al introducir metodologías colaborativas en la enseñanza de contabilidad, los estudiantes se familiarizan con la dinámica del trabajo en equipo que encontrarán en el futuro de su carrera profesional con el módulo queremos promover la comunicación efectiva por ende la contabilidad implica la interpretación y presentación de datos financieros. A través de la colaboración, los estudiantes practican la comunicación efectiva al explicar conceptos a sus compañeros y discutir estrategias para abordar problemas contables.

El trabajar en equipo requiere que los estudiantes analicen diferentes perspectivas y enfoques. Esto fomenta el pensamiento crítico, ya que deben evaluar y seleccionar las mejores soluciones o enfoques contables en conjunto. En el mundo empresarial actual, la colaboración a menudo trasciende las fronteras. Al acostumbrarse a trabajar colaborativamente, los estudiantes estarán mejor preparados para colaborar con profesionales de la contabilidad en contextos internacionales, beneficiándose enormemente de las tecnologías digitales educativas y herramientas colaborativas en línea. Integrar plataformas y aplicaciones que faciliten la colaboración permite a los estudiantes acceder a recursos compartidos, discutir en tiempo real y colaborar de manera eficiente. La enseñanza colaborativa involucra a los estudiantes de manera más activa, lo que puede mejorar la retención del conocimiento. Al discutir y enseñar conceptos contables entre ellos, refuerzan

su comprensión y memoria para trabajar en equipo en proyectos de contabilidad ayuda a desarrollar habilidades interpersonales esenciales, como la empatía, la resolución de conflictos y la gestión de proyectos y desarrollar una propuesta de método colaborativo en contabilidad no solo mejora la enseñanza de los conceptos contables, sino que también prepara a los estudiantes para los desafíos y demandas del mundo profesional en el campo de la contabilidad.

3.1.2. Fundamentación de la propuesta

El entorno digital proporciona acceso a una amplia gama de recursos educativos en línea, como libros electrónicos, artículos académicos, videos educativos, simulaciones y software especializado en contabilidad. Esto permite a los estudiantes acceder a un material de aprendizaje actualizado y diversificado desde cualquier lugar y en cualquier momento.

Las herramientas digitales ofrecen la posibilidad de crear experiencias de aprendizaje interactivas y personalizadas en contabilidad. Los estudiantes pueden participar en actividades prácticas, realizar ejercicios interactivos, recibir retroalimentación inmediata y acceder a contenido adaptado a sus necesidades individuales de aprendizaje.

Los entornos digitales facilitan la colaboración entre estudiantes y con los docentes a través de plataformas de aprendizaje en línea, foros de discusión, videoconferencias y herramientas de trabajo colaborativo. Esto fomenta el intercambio de ideas, el trabajo en equipo y el aprendizaje entre pares en el contexto de la contabilidad.

La educación contable en entornos digitales ofrece flexibilidad en términos de horarios de estudio y ubicación. Los estudiantes pueden acceder al contenido del curso,

realizar actividades y participar en discusiones en línea según su propio ritmo y disponibilidad, lo que les brinda una mayor autonomía en su proceso de aprendizaje.

La contabilidad es un campo que está en constante evolución debido a los avances tecnológicos y los cambios en las normativas contables. El entorno digital en la educación contable permite a los estudiantes familiarizarse con herramientas y software contables modernos, preparándolos para enfrentar los desafíos tecnológicos en su futura carrera profesional, el entorno digital ha transformado la educación contable al proporcionar acceso a recursos educativos diversificados, promover la interactividad y colaboración, ofrecer flexibilidad y autonomía en el aprendizaje, y preparar a los estudiantes para las demandas tecnológicas del mundo laboral

Las herramientas web, como los foros, blogs, wikis y redes sociales, permiten una participación más activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Estas plataformas ofrecen espacios donde los estudiantes pueden compartir ideas, colaborar en proyectos, hacer preguntas y expresar sus opiniones de manera abierta y colaborativa. Además facilitan la colaboración entre estudiantes al permitirles trabajar juntos en proyectos, compartir recursos y proporcionarse retroalimentación mutua. Esto promueve el trabajo en equipo, el intercambio de conocimientos y la construcción colectiva de significado, lo que enriquece la experiencia educativa y fortalece las habilidades de colaboración de los estudiantes.

Las herramientas web ofrecen acceso a una amplia gama de recursos educativos en línea, como artículos, videos, tutoriales y aplicaciones interactivas. Esto enriquece el contenido del curso y brinda a los estudiantes la oportunidad de explorar diferentes perspectivas y enfoques sobre un tema determinado, lo que enriquece su comprensión y profundiza su aprendizaje. Están en un mundo cada vez más digitalizado, es fundamental que

los estudiantes desarrollen habilidades en el uso de herramientas tecnológicas. La incorporación de herramientas web en el aula les brinda la oportunidad de familiarizarse con tecnologías relevantes, mejorar su alfabetización digital y desarrollar habilidades tecnológicas que son esenciales en la sociedad actual y en el mercado laboral.

Las herramientas web facilitan la retroalimentación instantánea y personalizada entre estudiantes y docentes. Los estudiantes pueden recibir comentarios inmediatos sobre su trabajo, lo que les permite identificar áreas de mejora y fortalezas, y les ayuda a avanzar en su proceso de aprendizaje de manera más efectiva la incorporación de herramientas web 2.0 en la educación mejora la interacción y participación de los estudiantes al promover la participación activa, fomentar la colaboración, ofrecer acceso a una variedad de recursos, desarrollar competencias digitales y mejorar la retroalimentación. Esto contribuye a enriquecer la experiencia educativa y preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo digital actual.

3.1.3. Teoría y Conceptos herramientas web 2.0

Las herramientas web 2.0 son plataformas y aplicaciones en línea que permiten a los usuarios crear, compartir y colaborar en contenido de manera interactiva y en tiempo real a través de internet. Estas herramientas facilitan la comunicación, la colaboración y la creación de redes sociales en línea.

Los blogs proporcionan herramientas intuitivas para escribir y formatear entradas de blog, gestionar comentarios, personalizar el diseño y compartir contenido en las redes sociales. plataformas como WordPress, Blogger o permiten Medium a los usuarios y crear

contenido en línea de manera fácil y rápida. Los blogs son utilizados para compartir ideas, experiencias, reflexiones y conocimientos sobre una amplia variedad de temas.

Las redes sociales han transformado la forma en que las personas se comunican, comparten información, se mantienen en contacto y construyen relaciones tanto a nivel personal como profesional. Además, estas plataformas también se utilizan para la difusión de contenido educativo incluyen Facebook, Twitter, Instagram y LinkedIn. Estas plataformas permiten a los usuarios conectarse, interactuar y compartir contenido con amigos, familiares y colegas en línea. Las redes sociales son utilizadas para compartir actualizaciones, fotos, videos, enlaces y mensajes con una audiencia amplia.

Los wikis son utilizados en una variedad de contextos, incluyendo entornos educativos, comunidades en línea, proyectos de código abierto y colaboraciones académicas. Permiten a los usuarios compartir conocimientos, documentar información, trabajar en proyectos conjuntos y colaborar en la creación de contenido de manera eficiente y efectiva. Wikipedia es el ejemplo más conocido de una wiki, que es una plataforma que permite a los usuarios colaborar en la creación y edición de contenido de manera colaborativa. Los usuarios pueden contribuir, editar y mejorar artículos sobre una variedad de temas, lo que resulta en una enciclopedia en línea de contenido generado por usuarios.

Herramientas de colaboración en línea proporcionan una variedad de formas para que los estudiantes y los docentes colaboren, compartan ideas, realicen proyectos conjuntos y participen en actividades de aprendizaje activas y significativas. Al facilitar la comunicación y la colaboración en línea, las herramientas de colaboración en línea educativa pueden mejorar la participación, el compromiso y los resultados del aprendizaje en entornos educativos. Ejemplos incluyen Google Docs., Microsoft OneDrive y Dropbox. Estas

herramientas permiten a los usuarios crear, editar y compartir documentos, presentaciones, hojas de cálculo y otros archivos en línea de manera colaborativa. Varios usuarios pueden trabajar en el mismo documento simultáneamente y ver los cambios en tiempo real.

Edición colaborativa de documentos. Permiten a varios usuarios editar y trabajar en un documento en tiempo real. Ejemplos populares incluyen Google Docs., Microsoft Office Online y Zoho Docs.

Plataformas de aprendizaje en línea (LMS). Ofrecen herramientas integradas para la gestión del aprendizaje, la comunicación, la evaluación y la colaboración en un entorno virtual. Ejemplos incluyen Moodle, Canva y Blackboard.

Foros de discusión. Permiten a los usuarios participar en discusiones grupales sobre temas específicos, compartir ideas y resolver problemas de manera colaborativa. Ejemplos incluyen Reddit, Discourse y phpBB.

Wikis educativos. Permiten a los usuarios crear, editar y colaborar en la creación de contenido educativo, como documentos, proyectos y recursos de aprendizaje. Ejemplos incluyen Wikipedia, Wikispaces y PBworks.

Herramientas de videoconferencia. Permiten la comunicación en tiempo real mediante video y audio, lo que facilita la colaboración remota entre estudiantes y docentes. Ejemplos incluyen Zoom, Microsoft Teams y Google Meet.

Herramientas de mensajería instantánea. Permiten la comunicación rápida y directa entre usuarios a través de mensajes de texto, voz y video. Ejemplos incluyen WhatsApp, Slack y Telegram.

Plataformas de gestión de proyectos. Ayudan a organizar y gestionar proyectos educativos colaborativos, asignar tareas, establecer plazos y realizar un seguimiento del progreso. Ejemplos incluyen Trello, Asana y Basecamp.

Plataformas de Video y Transmisión en Vivo: YouTube, Twitch y Vimeo son ejemplos de plataformas de video en línea que permiten a los usuarios cargar, ver y compartir videos. Las transmisiones en vivo permiten a los usuarios transmitir contenido en tiempo real y interactuar con la audiencia a través de comentarios y chats en vivo.

Marcadores sociales educativos son herramientas útiles para gestionar y compartir recursos educativos, facilitando el acceso a información relevante y la colaboración entre estudiantes y educadores en línea, ejemplos incluyen Pocket, Delicious y Diigo. Estas herramientas permiten a los usuarios guardar, organizar y compartir enlaces a sitios web y recursos en línea de interés. Los marcadores sociales facilitan la gestión y el intercambio de recursos en línea entre usuarios.

Guardares. Los usuarios pueden guardar enlaces a sitios web, artículos, vídeos, documentos y otros recursos en línea de la línea de la escritura.

Organización. Permiten organizar los marcadores en categorías, etiquetas o carpetas personalizadas para facilitar la gestión y la búsqueda posterior.

Acceso desde cualquier lugar, los marcadores guardados están disponibles en línea y se pueden acceder desde cualquier dispositivo con conexión a internet, lo que permite a los usuarios acceder a sus recursos educativos desde cualquier lugar y en cualquier momento.

Compartir y Colaborar. Los usuarios pueden compartir sus marcadores con otros usuarios, lo que facilita la colaboración y el intercambio de recursos educativos entre estudiantes, docentes y profesionales de la educación.

Descubrimiento de Contenido. Algunas plataformas de marcadores sociales educativos también ofrecen funciones de descubrimiento de contenido, que recomiendan

Las herramientas tecnológicas están transformando la enseñanza y el aprendizaje en el contexto contable al proporcionar acceso a recursos educativos diversificados, ofrecer experiencias de aprendizaje interactivas y personalizadas, facilitar la colaboración y la comunicación entre estudiantes, proporcionar prácticas realistas y fomentar el análisis de datos y la visualización. Están ayudando a mejorar la calidad de la educación contable y preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo empresarial actual.

Las herramientas en línea proporcionan acceso a una amplia gama de recursos educativos, como libros electrónicos, artículos académicos, videos tutoriales y simulaciones contables. Esto permite a los estudiantes acceder a un material de aprendizaje actualizado y diversificado desde cualquier lugar y en cualquier momento. Las herramientas tecnológicas ofrecen experiencias de aprendizaje interactivas y personalizadas. Los estudiantes pueden participar en actividades prácticas, realizar ejercicios interactivos y recibir retroalimentación inmediata sobre su desempeño. Esto permite adaptar el aprendizaje a las necesidades individuales de cada estudiante.

Las herramientas colaborativas en línea permiten a los estudiantes colaborar en proyectos contables, discutir conceptos y resolver problemas juntos. Los foros de discusión,

los grupos de estudio en línea y las herramientas de trabajo colaborativo facilitan la interacción entre los estudiantes y fomentan el aprendizaje entre pares.

Las herramientas tecnológicas ofrecen la posibilidad de realizar simulaciones contables y prácticas realistas. Los estudiantes pueden practicar la aplicación de conceptos contables en escenarios virtuales, lo que les permite desarrollar habilidades prácticas de manera segura y efectiva, permiten a los estudiantes analizar datos contables de manera efectiva y presentar resultados de manera visualmente atractiva. Esto ayuda a mejorar la comprensión de los conceptos contables y desarrollar habilidades analíticas.

3.1.4. Ventajas y Desafíos

Análisis de los beneficios potenciales, como la colaboración en tiempo real y el acceso a recursos compartidos.

Los beneficios potenciales de la colaboración en tiempo real y el acceso a recursos compartidos a través de herramientas tecnológicas en la educación contable destaca su capacidad para promover un aprendizaje más interactivo, flexible y colaborativo, mejorar la comunicación entre estudiantes y docentes, y desarrollar habilidades tecnológicas fundamentales para el éxito en el mundo empresarial.

Las herramientas tecnológicas permiten a los estudiantes y docentes colaborar en tiempo real, lo que facilita la interacción y la resolución de problemas de forma conjunta. Esto promueve un más aprendizaje activo y participativo, donde los estudiantes discuten ideas, compartir perspectivas y trabajar juntos en proyectos contables, proporcionan acceso a recursos educativos compartidos, como documentos, presentaciones, videos y ejercicios prácticos. Esto amplía el alcance de los materiales de aprendizaje disponibles para los

estudiantes, permitiéndoles acceder a una variedad de perspectivas y enfoques sobre los conceptos contables.

Flexibilidad y Adaptabilidad: Las herramientas tecnológicas ofrecen flexibilidad y adaptabilidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los estudiantes pueden acceder a los recursos compartidos en cualquier momento y desde cualquier lugar, lo que les permite aprender a su propio ritmo y adaptar su aprendizaje a sus necesidades individuales. La colaboración en tiempo real a través de herramientas tecnológicas mejora la comunicación entre estudiantes y docentes. Los estudiantes pueden hacer preguntas, recibir retroalimentación y participar en discusiones de manera más eficiente y efectiva, lo que fomenta una mayor comprensión de los conceptos contables.

El uso de herramientas tecnológicas en la educación contable ayuda a desarrollar habilidades tecnológicas entre los estudiantes. A medida que utilizan estas herramientas para colaborar, acceder a recursos compartidos y realizar actividades prácticas, los estudiantes adquieren experiencia en el uso de la tecnología, lo que es esencial en el entorno empresarial actual.

Identificación de obstáculos y estrategias para superar las barreras educativas.

Los posibles obstáculos en la educación contable y desarrollar estrategias para superar estas barreras son pasos fundamentales para garantizar un aprendizaje efectivo y accesible para todos los estudiantes. Al abordar estos desafíos de manera proactiva y colaborativa, las instituciones educativas pueden promover un entorno de aprendizaje inclusivo y centrado en el estudiante.

Los estudiantes enfrentan dificultades para acceder a dispositivos tecnológicos y conexiones a internet. Para superar esta barrera, las instituciones educativas pueden proporcionar acceso a laboratorios de computación, préstamo de dispositivos móviles o facilitar el acceso a internet en lugares públicos. Además, se pueden ofrecer opciones de aprendizaje mixto que combinan actividades en línea con actividades presenciales.

Los estudiantes con habilidades tecnológicas limitadas tienen dificultades para utilizar herramientas en línea y participar en actividades digitales. Las estrategias para superar esta barrera incluyen proporcionar capacitación en tecnología y habilidades digitales, ofrecer tutoriales y recursos de autoaprendizaje, y diseñar actividades que fomenten el desarrollo gradual de habilidades tecnológicas.

Algunos estudiantes carecen de motivación para participar en actividades educativas en línea o autodirigidas. Para abordar esta barrera, es importante diseñar actividades que sean relevantes, significativas y atractivas para los estudiantes. Además, de establecer metas claras, proporcionar retroalimentación constructiva y reconocer el progreso y los logros del alumnado.

Los docentes enfrentan desafíos para adaptarse a la enseñanza en línea y utilizar efectivamente las herramientas tecnológicas disponibles. Para superar esta barrera, se ofrece capacitación y desarrollo profesional en tecnología educativa, proporcionar apoyo técnico y pedagógico, y fomentar la colaboración entre docentes para compartir mejores prácticas y recursos, enfrentar limitaciones de infraestructura y recursos para implementar efectivamente la educación contable en línea.

Para superar esta barrera, es importante invertir en infraestructura tecnológica, recursos educativos digitales y apoyo técnico. Además, establecer alianzas con otras instituciones y organizaciones para compartir recursos y experiencias.

3.2. Desarrollo de la propuesta.

MODULO FORMATIVO CONTABILIDAD GENERAL

OBJETIVO GENERAL DEL MÓDULO:

- Desarrollar el proceso contable de una empresa de Servicios y Comercial con sujeción a las normas contables, laborales y tributarias con la finalidad de determinar la situación económica y financiera que aporten a la toma de decisiones.

OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- Desarrollar el proceso contable de diferentes actividades económicas aplicando los principios, normas y disposiciones vigentes.
- Determinar las obligaciones tributarias del sujeto pasivo de conformidad con la normativa vigente.
- Describir las actividades administrativas para la gestión del talento humano en organizaciones económicas de acuerdo con la normativa vigente.
- Utilizar la hoja electrónica, paquetes contables y tributarios para procesar datos con la finalidad de optimizar tiempo y recursos.

COMPETENCIA: UC1. Desarrollar el proceso contable en organizaciones económicas aplicando los principios, normas y disposiciones vigentes.

1.1. Verificar la validez de los documentos fuente empleados en una actividad económica en base a la normativa vigente.

CONTENIDOS DEL MODULO

Tabla 13: Fundamentos de la Contabilidad.

TEMA 1: FUNDAMENTOS DE LA CONTABILIDAD.
<ol style="list-style-type: none"> 1. YouTube: Se harán preguntas sobre el video y se les pedirá que respondan en un Foro de Opinión (DEFINICION Y OBJETIVOS) 2. Diapositivas en Canva (sobre los principios y Obligaciones de llevar Contabilidad) <p>Actividad en Quizz (Preguntas con Opciones Múltiples)</p>
<p>Objetivo: Describir la finalidad de la Contabilidad con el propósito de establecer los campos de aplicación.</p>
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Definición ✓ Objetivos de contabilidad ✓ Principios de contabilidad generalmente aceptados. ✓ Obligación de llevar contabilidad: personas naturales y Jurídicas.
<p>Indicadores de aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Analiza los principios de contabilidad generalmente aceptados y la normativa contable vigente, que sustentan el registro de las operaciones contables. ✓ Clasifica los documentos comerciales y no comerciales utilizados en el proceso contable en función de los tipos de personas naturales o jurídicas según la actividad económica. Ref.: E.C.1.1. b.



Duración: 60 minutos

Recursos: Dispositivos tecnológicos como: computadora de escritorio, laptop o Tablet y las herramientas mencionadas.

Criterios de evaluación:

- ✓ Coopera en el trabajo en equipo con actitud tolerante y receptiva ante las opiniones de los demás.

Tabla 14: La Empresa

TEMA 2: LA EMPRESA

1. Wiki enlace sobre la empresa y su constitución
 - 1.1. Mapa Conceptual en MINDMEISTER.COM que derive de la información del wiki enlace sobre la empresa y su constitución
2. En PADLET.COM se compartirá un muro donde se detalle la Clasificación de la Empresa y su Organización Jerárquica y Funcional
 - 2.1. Mediante un Documento de Texto compartido en Google Drive, en grupos de 6 estudiantes, crear una empresa ficticia en donde se abarque los conocimientos adquiridos sobre esta CLASE (Tipo de empresa y su Organización jerárquica y Funcional)

Objetivo: Diferenciar los tipos de empresas conforme a la normativa vigente.

- ✓ Concepto



- ✓ Fines y funciones.
- ✓ Constitución de una empresa.
- ✓ Clases de empresa
- ✓ Objetivos de la empresa pública y privada.
- ✓ Organización: Principios de organización
- ✓ Organización Jerárquica y funcional.

Indicadores de aprendizaje:

- ✓ Diferenciar los tipos de empresas conforme a la normativa vigente.
- ✓ Analizar la información que genera la contabilidad para la toma de decisiones.

Duración: 120 minutos

Recursos: Dispositivos tecnológicos como: computadora de escritorio, laptop o Tablet y las herramientas mencionadas.

Criterios de evaluación:

- ✓ Determina las principales características de la empresa y su relación con la contabilidad.

Tabla 15: La Cuenta

TEMA 3: CUENTA: DEFINICIÓN, ESQUEMA (CUENTA “T”), ELEMENTOS, PERSONIFICACIÓN, CLASIFICACIÓN.





2.1.1.1.Video en YouTube sobre las cuentas contables

1.2 En Linoit.com se crearán grupos de estudiantes para que realicen una lluvia de ideas sobre las cuentas contables.

2.1.1.2.Presentación en Diapositiva utilizando trabajo colaborativo en Google presentaciones sobre los elementos, personificación y clasificación de las cuentas

2.1 Utilizando Puzzlemaker realizar una sopa de letras en donde los estudiantes identifiquen las cuentas contables.

Objetivo: Personificar y clasificar por grupos y subgrupos las cuentas contables a fin de estructurar un plan de cuentas.

- ✓ Definición
- ✓ Esquema (cuenta “T”)
- ✓ Elementos, personificación de las cuentas.
- ✓ Clasificación de cuentas.

Indicadores de aprendizaje:

- Personifica y clasifica por grupos y subgrupos las cuentas contables a fin de estructurar un plan de cuentas.
- Elabora un plan de cuentas.

Duración: 120 minutos

Recursos: Dispositivos tecnológicos como: computadora de escritorio, laptop o Tablet y las herramientas mencionadas.



Criterios de evaluación:

- ✓ Precisar el concepto de la cuenta como instrumento de representación y medida de elementos patrimoniales.
- ✓ Identifica las cuentas contables de acuerdo con el grupo al que pertenecen.

Tabla 16: Transacción Comercial

Tema 4: TRANSACCIÓN COMERCIAL

- 1) Organizar un Foro de Opinión donde los estudiantes comenten sobre las transacciones comerciales y puedan anexar información adicional
- 2) Crear una especie de LIVEWORKSHEETS donde se realicen preguntas tipo juegos sobre la Partida Doble
- 3) Video Complementario en YouTube

Objetivo: Aplicar la ecuación patrimonial y fórmulas matemáticas para establecer las variaciones de sus elementos.

- ✓ Definición.
- ✓ Reconocimiento del débito y del crédito en las transacciones comerciales.
- ✓ La partida doble
- ✓ Ecuación contable y sus variaciones

Indicadores de aprendizaje:

- ✓ Realiza cálculos contables establecidos en las transacciones efectuadas. Prepara los documentos internos de la empresa según la normativa contable. Ref.: E.C. 1.1. c.

Duración: 40 minutos



Recursos: Dispositivos tecnológicos como: computadora de escritorio, laptop o Tablet y las herramientas mencionadas.

Criterios de evaluación:

- ✓ Identificar con precisión la transacción y sus partes con el propósito de establecer a qué grupo pertenece.
- ✓ Determinar la Ecuación Contable para establecer los saldos de las cuentas y determinar su razonabilidad.

3.2.1. Validación de la propuesta.

La validación de la propuesta se realizó mediante el método el juicio de especialistas, se seleccionaron tres especialistas, los mismos que tienen una amplia experiencia en el campo educativo y en la aplicación de herramientas digitales en contextos educativos.

Por otra parte, los indicadores a evaluar son:

- Coherencia
- Claridad
- Participación Activa
- Integración de Recursos Educativos Digitales
- Motivación

Tabla 17: Rúbrica de validación de Especialista 1.

RÚBRICA DE VALIDACIÓN



1. DATOS GENERALES

Nombre del experto:	Juana Verónica Villacreses Chavarría
Grado académico:	Licenciada en Educación. Licenciada en Trabajo Social. Magister en innovación educativa. Doctorando en Ciencias de la Educación
Ocupación:	Docente
Años de experiencia:	Quince
Título de la propuesta:	Estrategia didáctica para el proceso enseñanza aprendizaje de la Contabilidad basada en herramientas colaborativas web.

2. Aspectos de validación

INDICADOR	CONTENIDO	ESCALA DE LIKERT				
		Totalmente de acuerdo (5)	De acuerdo (4)	Ni de acuerdo ni desacuerdo (3)	En desacuerdo (2)	Totalmente en desacuerdo (1)
COHERENCIA	Existe conexión lógica entre las actividades de trabajo colaborativo con herramientas digitales y las competencias a desarrollar en Contabilidad.	X				
	Los objetivos educativos están claramente	X				



	definidos y son coherentes con las actividades propuestas					
CLARIDAD	Los recursos educativos digitales se presentan de manera clara, con instrucciones precisas.	X				
PARTICIPACIÓN ACTIVA	La estrategia didáctica incentiva la participación y el aprendizaje efectivo.	X				
	La propuesta diseñada fortalece la dinámica del proceso de enseñanza aprendizaje.	X				
INTEGRACIÓN DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES	Se logra una integración correcta de los recursos digitales.	X				
	Los Recursos Educativos Digitales contribuyen a mejorar las	X				



	actividades del módulo de Contabilidad.					
MOTIVACIÓN	Los Recursos Educativos Digitales propuestos son atractivos y estimulantes para los estudiantes.	X				
	Los Recursos Educativos Digitales propuestos brindan una experiencia novedosa que incentiva a los estudiantes.	X				
COMENTARIO: La propuesta utilizando herramientas colaborativas web permite abordar de manera diferente e innovador los conceptos de Contabilidad, considero que la misma es muy pertinente, hace buen uso de las herramientas y considero que su aplicación tendrá excelentes resultados con los estudiantes.						

Tabla 18: Rúbrica de validación de Especialista 2.

RÚBRICA DE VALIDACIÓN	
1. DATOS GENERALES	
Nombre del experto:	María Auxiliadora Ponce Ruiz.
Grado académico:	Licenciada en Educación. Magister en innovación educativa.
Ocupación:	Docente



Años de experiencia:	Catorce
Título de la propuesta:	Estrategia didáctica para el proceso enseñanza aprendizaje de la Contabilidad basada en herramientas colaborativas web.

2. Aspectos de validación

INDICADOR	CONTENIDO	ESCALA DE LIKERT				
		Totalmente de acuerdo (5)	De acuerdo (4)	Ni de acuerdo ni desacuerdo (3)	En desacuerdo (2)	Totalmente en desacuerdo (1)
COHERENCIA	Existe conexión lógica entre las actividades de trabajo colaborativo con herramientas digitales y las competencias a desarrollar en Contabilidad.	X				
	Los objetivos educativos están claramente definidos y son coherentes con las actividades propuestas	X				



CLARIDAD	Los recursos educativos digitales se presentan de manera clara, con instrucciones precisas.	X				
PARTICIPACIÓN ACTIVA	La estrategia didáctica incentiva la participación y el aprendizaje efectivo.	X				
	La propuesta diseñada fortalece la dinámica del proceso de enseñanza aprendizaje.	X				
INTEGRACIÓN DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES	Se logra una integración correcta de los recursos digitales.	X				
	Los Recursos Educativos Digitales contribuyen a mejorar las actividades del módulo de Contabilidad.	X				
	Los Recursos Educativos	X				



MOTIVACIÓN	Digitales propuestos son atractivos y estimulantes para los estudiantes.					
	Los Recursos Educativos Digitales propuestos brindan una experiencia novedosa que incentiva a los estudiantes.	X				
COMENTARIO: Felicitaciones por esta excelente propuesta, recomienda evaluar los recursos disponibles para su aplicación y que en un futuro se publiquen los resultados obtenidos en la aplicación de la misma.						

Tabla 19: Rúbrica de validación de Especialista 3.

RÚBRICA DE VALIDACIÓN						
1. DATOS GENERALES						
Nombre del experto:	Eduardo Enrique Luna Sornoza					
Grado académico:	Ingeniero en Computación. Magister en Gerencia Educativa.					
Ocupación:	Docente					
Años de experiencia:	Quince					
Título de la propuesta:	Estrategia didáctica para el proceso enseñanza aprendizaje de la Contabilidad basada en herramientas colaborativas web.					
2. Aspectos de validación						
INDICADOR	CONTENID	ESCALA DE LIKERT				
		Totalmen te de	De acuerd	Ni de acuerdo	En desacuer	Totalmen te en



	O	acuerdo (5)	o (4)	ni desacuer do (3)	do (2)	desacuer do (1)
COHERENCIA	Existe conexión lógica entre las actividades de trabajo colaborativo con herramientas digitales y las competencias a desarrollar en Contabilidad.	X				
	Los objetivos educativos están claramente definidos y son coherentes con las actividades propuestas	X				
CLARIDAD	Los recursos educativos digitales se presentan de manera clara, con instrucciones precisas.	X				
	La estrategia didáctica	X				



PARTICIPACIÓN ACTIVA	incentiva la participación y el aprendizaje efectivo.					
	La propuesta diseñada fortalece la dinámica del proceso de enseñanza aprendizaje.	X				
INTEGRACIÓN DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES	Se logra una integración correcta de los recursos digitales.	X				
	Los Recursos Educativos Digitales contribuyen a mejorar las actividades del módulo de Contabilidad.	X				
MOTIVACIÓN	Los Recursos Educativos Digitales propuestos son atractivos y estimulantes para los estudiantes.	X				
	Los Recursos Educativos Digitales	X				

	<p data-bbox="443 293 625 573">propuestos brindan una experiencia novedosa que incentiva a los estudiantes.</p>					
<p data-bbox="188 613 1404 730">COMENTARIO: Se hace buen uso de las herramientas digitales, se incorpora de una buena manera los recursos digitales para la consecución de los objetivos, recomienda la aplicación de la misma para la obtención de mejores resultados n Contabilidad.</p>						

Análisis de los resultados.

Una vez analizado los resultados obtenidos en la aplicación del instrumento y partiendo del resultado unánime en el mismo, podemos manifestar y asegurar la confiabilidad y viabilidad de la propuesta realizada.

CONCLUSIONES

La metodología del trabajo colaborativo permite crear nuevos enfoques en el área de educación por ende este trabajo investigativo nos permite llegar a las siguientes conclusiones

- Los docentes deben capacitarse constantemente para utilizar las herramientas tecnológicas que permitan el uso adecuado de trabajo colaborativo, creando una interrelación entre los estudiantes y fomentar la labor de cada uno de los participantes argumentando opiniones y construyendo el trabajo colaborativo, participativo seguro de sus roles así también el crecimiento del pensamiento crítico y reflexivo del estudiante.
- Los estudiantes fortalecen sus valores éticos y morales y a su vez mejoran la calidad de su metodología del aprendizaje colaborativo mediante el uso de las herramientas digitales la retroalimentación es constante bajo esta metodología prevalece el respeto de



opiniones, la tolerancia dentro del grupo de trabajo la comunicación se brinda en doble sentido la interacción motiva a los alumnos para alcanzar los objetivos los proyectos se elaboran con punto de vista del equipo, trabajo de forma sincrónica y asincrónica resaltan la construcción de los trabajos académicos e intercambio de datos.

- Las herramientas digitales web colaborativas fomentan permiten crear ambientes de aprendizajes amigables con los usuarios y motivan al estudiante a mejorar sus habilidades y conocimiento, participar en trabajos colaborativos encaminados a la construcción de ideas propias.
- Los estudiantes deben incursionar en metodología de trabajo colaborativo permitiendo crear contenidos añadir conocimientos e interactuar con herramientas digitales mejorando las competencias en el módulo de contabilidad.
- La metodología colaborativa basadas en herramientas digitales permitirá desarrollar de una mejor manera las competencias en el módulo de Contabilidad, la práctica en diferentes herramientas y el abordaje de contenidos desde una perspectiva digital mejorará la motivación del estudiante al sentirse más atraído por las nuevas formas de enseñanza.

RECOMENDACIONES

La aplicación de la metodología colaborativa basado en herramientas digitales permite generar las siguientes recomendaciones.

- Que la Unidad Educativa implemente talleres, capacitaciones en metodologías informática digital al cuerpo de docentes, en el uso idóneo de equipos informáticos y herramientas digitales con el objeto de motivar a los estudiantes en la práctica del aprendizaje colaborativo crítico y reflexivo.
- Se recomienda desarrollar talleres dirigido a los alumnos acerca de la importancia del uso de las herramientas digitales y en los proyectos trabajos colaborativos respetando la diversidad de opiniones la forma de comunicación y tolerancia en los equipos de trabajo.
- Crear costumbres y métodos en jornadas de clase híbridas para los equipos de trabajo que motiven y se desarrollen las habilidades individuales y colectivas permitiendo enriquecer los conocimientos y participación colectiva en la cimentación de ideas y conceptos técnicos y científicos amigables con la metodología colaborativa.
- Recomendamos interactuar en los entornos virtuales de aprendizaje, utilizar las herramientas digitales aplicada con metodología de proyectos colaborativos para mejorar la conectividad y el manejo de contenidos y confianza en los equipos de trabajo.



BIBLIOGRAFÍA

Levis, D. (1 de 8 de 2011). *Sistema de Información Científica Redalyc*. Obtenido de ed de revistas científicas de Acceso Abierto diamante.

Bartolomé Pina, A. (2011). *Editorial de la Universidad Esratal a Distancia*. Obtenido de Recursos tecnológicos para el aprendizaje: <https://editorial.uned.ac.cr/book/U07782>

CASTELLS , M. (20 de Noviembre de 2018). *Universidad de Navarra*. Obtenido de Revista Empres y Humanismo: <https://revistas.unav.edu/index.php/empresa-y-humanismo/article/view/34572>

Fernandez, R., Hernandez, C., & Baptista, P. (1991). *Metodología de la Investigación, 4 edicion* . McGraw-Hill Interamericana.

García González, J. (s.f.). *Universidad de Cantabria*. Obtenido de ESTILOS DE APRENDIZAJE EN LA ERA DIGITAL: <file:///C:/Users/celno/Downloads/Dialnet-EstilosDeAprendizajeEnLaEraDigital-4637014.pdf>

Glaser, B. (1992). *Basics of Grounded Theory Analysis*. New York: Aldine.

Ugalde C, Gonzales C,Carrion G. (2016). *REVISTA ESACIOS Vol. 37 ISSN 0798 1015*. Obtenido de <https://www.revistaespacios.com/a16v37n33/16373302.html>

Unversidad de Jaen. (2007). Obtenido de GROUNDED THEORY: http://www.ujaen.es/investiga/tics_tfg/teoria_fundamentada.html

Fernandez, R., Hernandez, C., & Baptista, P. (1991). *Metodología de la Investigación, 4 edicion* . McGraw-Hill Interamericana.

Franco, Zoyla, (2006). *La Evaluación Ética en la educación para el desarrollo humano*, ISBN 959-8231-88-4- universidad de Caldas, recuperado en http: Books google. com.

Glaser, B. (1992). *Basics of Grounded Theory Analysis*. New York: Aldine.

Leflore, D., (2000) " Theory Supporting design guidelines for web - based insruction". En Beverly Abbey (Ed-) *Instructional and Cognitive Impacts of Web- Based Education* Herhey,

PA: Idea Group Publishing .

Lizcano. A, Barbosa. J, Villamizar J. (2018). *Aprendizaje colaborativo con apoyo en TIC: conceto, metodología y recursos*. Universidad Industrial de Santander, Colombia.

Lipman, Mathew. (1998), *Pensamiento complejo y educación*. Madrid. Ediciones de la Torre.

LHH. 2023. *Habilidades de colaboración: definición y ejemplos*. Consultado en:

<https://www.lhh.com/es/es/insights/habilidades-de-colaboracion-definicion>

Moreira. P. (2019) Las TIC en el Aprendizaje Significativo y su Rol en el Desarrollo Cognitivo de los Adolescentes. *Rehuso*, 4 (2), *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*.

Transformación digital. (2021). *Las principales herramientas colaborativas que mejorarán la comunicación con tu equipo*. consultado en: <https://www.sistemas-catalunya.com>

Ugalde C, Gonzales C, Carrion G. (2016). *REVISTA ESACIOS Vol. 37 ISSN 0798 1015*.

Obtenido de <https://www.revistaespacios.com/a16v37n33/16373302.html>

Universidad de Jaen. (2007). Obtenido de GROUNDED THEORY:

http://www.ujaen.es/investiga/tics_tfg/teoria_fundamentada.html

Universidad de Salamanca. Hernández Azucena y Olmos Susana. (2011) *Metodologías de aprendizaje colaborativo a través de las tecnologías*. Ediciones Universidad de Salamanca:

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro>.

UNESCO (2015). *Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la ciencia y la cultura*: URL. Consultado en: <http://www.unesco.org/new/es/unesco>.

UNESCO. (2014) *Informe sobre tendencias sociales y educativas en América Latina- 2014. Políticas TIC en los sistemas educativos de América Latina*. París. Consultado en <https://www.redalyc.org/journal/1941/1941>

UNIR, revista. (2020). *Herramientas colaborativas para el aula: Ventajas y ejemplos de uso*: consultado en. <https://www.unir.net/educacion/revista/herramientas-colaborativas/>

Salinas, J. (2003). *El diseño de procesos de aprendizaje cooperativo en situaciones virtuales*. En F. Martínez (Com-). *Redes de comunicación en la enseñanza. Las nuevas perspectivas del trabajo corporativo* (pp. 93-128) Buenos Aires.



Sternberg, R. J., & Zhan, L.F. (Eds) (2001) *Perspectives on thinking learning, and cognitive styles*. Mahwah, NJ: Laurence Erlbaum Associates.

Torres, A. (2015). *Teoría de la Gestalt: leyes y principios fundamentales*. Psicología y Mente. Consultado en: <https://psicologiaymente.com/psicologia/teoria-gestalt>.

Jaimez, C., Miranda, K., Moranchel, M-, Vásquez, E., &Vásquez, F. (2015).Innovación educativa y apropiación tecnológica: experiencia docentes con el uso de los TIC. México: Universidad Autónoma de México.

Martínez, F. (2003). *Redes de comunicación en la enseñanza. Las nuevas perspectivas del trabajo corporativo*. Buenos Aires.

Piscitelli, Alejandro. (2012). Las TIC no son una caja de herramientas, son una nueva cultura, Red Latinoamericana Portales Educativos (Relpe). Consultado en; <https://www.redalyc.org/pdf/695/6954229>

Rodera, A. M. (2014) *Reseña del libro Aprender en red. De la interacción a la colaboración*, por C. Suárez y B. Gros: consultado en;: <https://www.redalyc.org/journal/1941/1941>

Rugeles, P.; Metaute, P. y Mora, B. (2013). Caracterización de experiencias significativas mediadas por las TIC en educación superior virtual. Global Conference on Business& Finance Poceeding. 8 (2).

ANEXOS

Anexo 1 Entrevista a los docentes

La presente entrevista tiene como finalidad recolectar datos importantes para el desarrollo del trabajo de investigación titulado: *“El Aprendizaje Colaborativo mediante herramientas digitales y su incidencia en el Proceso de Enseñanza – Aprendizaje en Contabilidad para Bachillerato Técnico de la Unidad Particular “Martín Luther King”*. La información recolectada será de carácter confidencial y reservado; ya que, los resultados obtenidos serán utilizados solo como datos importantes de dicha investigación. De este modo le solicitamos encarecidamente que sea lo más sincero/a posible y de antemano agradecemos su aporte.

1. ¿Considera usted que las estrategias aplicadas en las clases de Contabilidad ayudan en la motivación de los estudiantes?

.....

.....

2. ¿Cuáles son los factores que usted considera influyen de manera negativa en la participación e interacción de los estudiantes en el módulo de Contabilidad?

.....

.....

3. ¿Cuál es su visión general sobre el desempeño académico de los estudiantes en el módulo de Contabilidad?

.....

.....

4. ¿Ha recibido capacitaciones sobre trabajo colaborativo mediante herramientas digitales?



.....
.....
5. ¿La institución educativa dispone de recursos tecnológicos para su aplicación en las clases?

.....
.....

6. ¿Hace uso usted de Recursos Educativos Digitales en sus clases?

.....
.....

7. ¿Estaría dispuesto a utilizar el trabajo colaborativo mediante recursos digitales en el desarrollo de sus clases?

.....
.....

8. ¿Considera usted que la innovación en el desarrollo de las clases es factor importante en la consecución de aprendizajes significativos?

.....
.....





Anexo 2 Evidencia de la aplicación de la entrevista a los docentes de Contabilidad



Msc. Alexander Fiallo - Docente de Informática



Lcda. Cecilia Chávez - Docente de Contabilidad



Anexo 3 Encuesta a los estudiantes

La presente encuesta tiene como finalidad recolectar datos importantes para el desarrollo del trabajo de investigación titulado: *“El Aprendizaje Colaborativo mediante herramientas digitales y su incidencia en el Proceso de Enseñanza – Aprendizaje en Contabilidad para Bachillerato Técnico de la Unidad Particular “Martín Luther King”*. La información recolectada será de carácter confidencial y reservada; ya que, los resultados obtenidos serán utilizados solo como datos importantes de dicha investigación. De este modo le solicitamos encarecidamente que sea lo más sincero/a posible y de antemano agradecemos su aporte.

1. ¿Qué factores motivan su aprendizaje en el módulo de Contabilidad?
2. ¿Qué factores limitan su participación en las clases de Contabilidad?
3. ¿Cuál es el rango de calificación obtenida en el último trimestre en Contabilidad?
4. ¿Cree usted que la forma en que el docente imparte sus clases incide en su desempeño académico?
5. ¿Ha utilizado alguna aplicación digital para su aprendizaje en clases?
6. ¿Conoces acerca del trabajo colaborativo mediante herramientas digitales educativas?
7. ¿Cree usted que la utilización de trabajo colaborativo mediante el uso de herramientas digitales mejora su aprendizaje?
8. ¿Consideras creativa la forma en la que el docente imparte las clases de Contabilidad?



Anexo 4 Evidencia de la aplicación de la encuesta a los estudiantes de Primero BT



Estudiantes del Primer Año de Bachillerato Técnico.





Anexo 5 Rubrica de validación de la propuesta.

RÚBRICA DE VALIDACIÓN						
1. DATOS GENERALES						
Nombre del experto:						
Grado académico:						
Ocupación:						
Años de experiencia:						
Título de la propuesta:						
2. Aspectos de validación						
INDICADOR	CONTENIDO	ESCALA DE LIKERT				
		Totalmente de acuerdo (5)	De acuerdo (4)	Ni de acuerdo ni desacuerdo (3)	En desacuerdo (2)	Totalmente en desacuerdo (1)
COHERENCIA	Existe conexión lógica entre las actividades de trabajo colaborativo con herramientas digitales y las competencias a desarrollar en Contabilidad.					
	Los objetivos educativos están claramente					



	definidos y son coherentes con las actividades propuestas					
CLARIDAD	Los recursos educativos digitales se presentan de manera clara, con instrucciones precisas.					
PARTICIPACIÓN ACTIVA	La estrategia didáctica incentiva la participación y el aprendizaje efectivo.					
	La propuesta diseñada fortalece la dinámica del proceso de enseñanza aprendizaje.					
INTEGRACIÓN DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES	Se logra una integración correcta de los recursos digitales.					
	Los Recursos Educativos Digitales contribuyen a mejorar las					





	actividades del módulo de Contabilidad.					
MOTIVACIÓN	Los Recursos Educativos Digitales propuestos son atractivos y estimulantes para los estudiantes.					
	Los Recursos Educativos Digitales propuestos brindan una experiencia novedosa que incentiva a los estudiantes.					
COMENTARIO:						

