

Universidad de Buenos Aires
Facultad de Ciencias Económicas
Escuela de Negocios y Administración Pública

**CARRERA DE ESPECIALIZACIÓN EN DOCENCIA
UNIVERSITARIA EN CIENCIAS ECONÓMICAS**

TRABAJO FINAL DE ESPECIALIZACIÓN

La utilización del campus virtual para generar
propuestas significativas en las materias del área
contable de la FCE-UNER

AUTORA: CRA. VERÓNICA ELIANA LÓDOLO

TUTORA: PROF. LIC. SUSANA ACKERMAN

FEBRERO 2022

LA UTILIZACIÓN DEL CAMPUS VIRTUAL PARA GENERAR PROPUESTAS SIGNIFICATIVAS EN LAS MATERIAS DEL ÁREA CONTABLE DE LA FCE-UNER

Lódolo, Verónica Eliana

Resumen

La utilización de las herramientas que ofrecen los campus virtuales se han generalizado en los últimos años como apoyo del proceso de enseñanza-aprendizaje, tanto para fomentar la participación activa de los estudiantes, como para el desarrollo y fortalecimiento de las competencias cognitivas en el entorno virtual de aprendizaje. La presente investigación tiene como objetivo conocer la significatividad de las propuestas generadas a través de las plataformas virtuales durante el período 2020-2021, así como la forma en que son recibidas y percibidas por los estudiantes de la carrera de Contador Público de la FCE-UNER. Se han utilizado encuestas para conocer la apreciación de los alumnos avanzados respecto de las actividades realizadas mediante el campus virtual; mientras que para identificar las posibilidades que brindan las herramientas del campus se ha trabajado directamente sobre la observación y el análisis de cada instrumento particular en el propio entorno virtual.

Los resultados obtenidos permiten observar la amplia gama de posibilidades que brinda la plataforma y corroborar la existencia de un incremento de las actividades interactivas planteadas por los docentes a través de ella, así como la valoración positiva que los estudiantes realizan respecto de su significatividad para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

PALABRAS CLAVE: Aprendizaje activo, Educación superior, Aula virtual, Aprendizaje en línea, TIC.

Índice

Resumen	2
1. Introducción	4
1.1 Tema	4
1.2 Justificación	4
1.3 Objetivos	4
1.4 Hipótesis	5
1.5 Metodología a utilizar	5
2. Desarrollo del tema	7
2.1 Marco teórico	7
2.2 Desarrollo del trabajo de campo	10
2.2.1 Análisis de las herramientas del Campus Virtual.....	10
2.2.2 Análisis de las encuestas a estudiantes.....	13
3. Conclusiones	18
4. Bibliografía	21
5. Anexos	23

1. Introducción

1.1 Tema

La utilización de las herramientas del campus virtual, por parte de los docentes del área contable de la FCE-UNER, como apoyo del proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes para fomentar la participación activa y para el desarrollo y fortalecimiento de las competencias cognitivas en el entorno virtual de aprendizaje.

1.2 Justificación

La importancia de la presente investigación radica en la utilidad que tiene el campus virtual como nuevo entorno de enseñanza-aprendizaje de uso generalizado y en su potencialidad para generar aprendizajes profundos.

La pandemia del COVID-19 provocó un proceso de cambio acelerado en el sistema educativo en general y, puntualmente, en las prácticas de enseñanza, donde los docentes se vieron obligados a adaptar sus propuestas a un nuevo entorno virtual. De esta forma se intensificó el uso de las aulas virtuales como plataformas donde se desarrolla la construcción del conocimiento.

En este contexto, resulta de interés investigar la significatividad de las propuestas generadas en estos nuevos entornos durante el período 2020-2021, así como la forma en que son recibidas y percibidas por los estudiantes de la carrera de Contador Público.

Durante el año 2019 desde el Área de Educación a Distancia (EDECO) se realizaron cursos específicos para docentes de la facultad de Ciencias Económicas sobre el manejo de las herramientas del campus virtual, por lo que también resulta de interés analizar el grado de aplicación posterior y de aprovechamiento de los conocimientos adquiridos para generar propuestas novedosas que impliquen a los estudiantes en sus procesos de aprendizaje.

1.3 Objetivos del trabajo

OBJETIVOS GENERALES

- Conocer los diferentes tipos de actividades que los docentes del área contable proponen a sus estudiantes a través del aula virtual.
- Analizar la percepción de los estudiantes respecto de la significatividad de las propuestas educativas planteadas a través del entorno del campus virtual.
- Determinar si se produce una inclusión genuina de la tecnología por medio de la utilización de las herramientas que brinda el campus virtual para generar propuestas didácticas que favorezcan un mayor involucramiento y una mejor articulación de los contenidos en los alumnos.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Efectuar un relevamiento de las herramientas del campus virtual utilizadas por los docentes del área contable.
- Identificar si las propuestas generadas en el entorno del aula virtual son variadas y/o interactivas.
- Conocer si las actividades propuestas favorecieron una mejor comprensión o mayor profundización de la materia.
- Detectar deficiencias en la comunicación estudiante-docente mediada por tecnologías.
- Releva herramientas que los alumnos consideren que promuevan un aprendizaje significativo de los temas vertidos a través del entorno virtual.

1.4 Hipótesis

El trabajo a realizar se basa en las siguientes hipótesis:

- Los docentes de las materias del área contable del ciclo profesional, a partir de la utilización del campus virtual y sus herramientas, generaron un incremento de propuestas de enseñanza participativas e interactivas, que los estudiantes perciben como significativas.
- La utilización de la tecnología favorece, desde la perspectiva del estudiante avanzado de la carrera de contador, un intercambio dinámico alumno-docente.

1.5 Metodología a utilizar

La presente investigación adopta un diseño no experimental, debido a que se basa en la observación de los fenómenos tal como se dan en su contexto natural, a fines de analizarlos. Asimismo se encuadra en un modelo transeccional o transversal que recolecta datos en un sólo momento para describir variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado. El contexto donde se desarrolla la investigación es en la Facultad de Cs. Económicas de la Universidad Nacional de Entre Ríos, específicamente en la carrera de Contador Público, en el período comprendido en los años 2020-2021.

Siguiendo las hipótesis planteadas, se trabajará con dos variables principales que son la percepción de los estudiantes y las actividades propuestas a través del campus virtual. Para conocer la apreciación de los estudiantes se aplicará una encuesta, mientras que el estudio de las actividades que permite desarrollar el campus virtual se realizará mediante la observación directa y análisis de las herramientas de la plataforma Moodle.

La población de trabajo a estudiar serán los estudiantes del actual plan de estudios de Contador Público de la FCE- UNER, que durante el período 2020-2021 hayan cursado alguna asignatura del área contable perteneciente al ciclo profesional de la carrera (3° a 5° año). La muestra será no probabilística o

dirigida, ya que el estudio no apunta a una “representatividad” de elementos de una población, sino una cuidadosa y controlada elección de casos con ciertas características específicas. Para esto, se ha seleccionado un grupo de 21 estudiantes que cursaron la materia optativa Contabilidad V durante el período 2020-2021, lo cual determina que se encuentran en el ciclo profesional de la carrera; los cuales a partir de un relevamiento previo se conoce que han cursado, durante los años bajo análisis, alguna de las materias del área contable que pertenecen al 3º, 4º o 5º año de la carrera de Contador.

La recolección de datos se realizará en base a información primaria obtenida a través de una encuesta estructurada, realizada a la población de trabajo (el Anexo I incluye un ejemplar del formulario de encuesta). Para ello se enviará el link de la encuesta online al correo electrónico de cada estudiante, medio que posibilita la factibilidad de la realización de la investigación en cuanto a reducción de tiempos y de costo para su concreción. Asimismo, la elección de este medio permite al encuestado autogestionar el tiempo para contestar las preguntas y realizar la encuesta de manera anónima, con el fin de evitar distorsiones en las respuestas. Sin embargo, se considera que al utilizar esta técnica el porcentaje de estudiantes que completen la encuesta pueda ser baja respecto del total de cuestionarios enviados, desventaja conocida de antemano, por lo cual ha de ser tenido en cuenta la posibilidad de reiterar el envío de la encuesta o recordatorios.

En la construcción del cuestionario se incluye la formulación de preguntas cerradas, pero algunas de ellas con la posibilidad de agregar otras opciones no detalladas, a fines de tener un conocimiento puntual de la perspectiva del informante, principalmente de la percepción que posee el estudiante respecto de su formación en el ámbito de las propuestas mediadas por la utilización del campus virtual. Las preguntas son de bajo nivel de complejidad para facilitar la respuesta por parte de los encuestados, lo cual permite superar otra desventaja de esta técnica, que tiene que ver con el hecho de tener que ser respondidas en forma autónoma y sin la guía de quien formula los cuestionarios.

Luego del período de aplicación de la encuesta y una vez recolectados todos los datos, se procederá a realizar el procesamiento de los mismos, sistematizando la información mediante la utilización de cuadros de Excel, que permiten unificar respuestas y visibilizar aspectos claves que presenten un patrón repetitivo en las respuestas. Una vez organizada la información de esta forma, se procederá a realizar el análisis descriptivo y visualizar los datos por variable recolectados, apuntando a reconocer la perspectiva de los estudiantes sobre la utilización de las herramientas del campus virtual y sus implicancias en el proceso aprendizaje.

Se busca, en primer término, describir los datos y posteriormente efectuar análisis estadísticos para relacionar las variables. Para esto se utilizará la distribución de frecuencias que permitirá visualizar las puntuaciones obtenidas

respecto de cada variable, ordenadas por categorías y presentadas mediante tablas y gráficos circulares o histogramas.

Luego de revisar y organizar los resultados, cotejarlos para verificar su congruencia y describir brevemente la esencia de los análisis, valores, tablas y gráficas, se procederá a la elaboración del informe final. El mismo, describirá de manera breve la idea principal que resume los resultados o descubrimientos, y posteriormente se reportarán con detalle los resultados. El objetivo es organizar los datos de tal manera que queden claras las vinculaciones y fenómenos que ocurren respecto de cada variable, limitándose a describir los hallazgos, para luego en las conclusiones analizar los datos en función de las hipótesis planteadas para verificar su cumplimiento o no.

2. Desarrollo del Tema

2.1 Marco teórico

Estamos viviendo en la era de la información donde las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) juegan un papel estructural, y el conocimiento y la información son fuentes de riqueza, poder y calidad (Florio, 2016). El desarrollo sin precedentes de estas tecnologías ha generado una superproducción y circulación masiva de datos, una invasión que suele ser difícil de imaginar y, sobre todo, de entender cómo impacta en todos y cada uno de los aspectos de la vida. (Sancho Gil y Hernández, 2018)

En este contexto, los procesos de enseñanza y aprendizaje no quedan exentos de la influencia de las nuevas tecnologías, que han modificado las formas de comunicarse, compartir contenidos y también el desarrollo de nuevos modelos de adquisición de conocimiento (Salinas y Marín, 2017). Asimismo, no podemos dejar de considerar el efecto acelerador de la inclusión de las tecnologías para la enseñanza, que tuvo el Aislamiento Social Preventivo y Obligatorio (ASPO) generado por la pandemia del COVID-19.

A partir de esto, adquirió relevancia la idea de que para enseñar no alcanza con saber el contenido a ser enseñado, sino que también es necesario conocer las formas apropiadas para su transmisión y las metodologías específicas para hacer que las disciplinas puedan adecuarse a destinatarios diferentes (Alliaud, 2010, p.143). El desafío se centró, entonces, en tratar de “reconocer las posibilidades que ofrecen los nuevos desarrollos tecnológicos para integrarlos a proyectos educativos que diversifiquen y enriquezcan las estrategias didácticas, favoreciendo articulaciones que tiendan a promover en sus destinatarios la construcción de conocimientos relevantes”. (Pensa, 1999 como se citó en Coria, 2000, p.7)

El eje se situó de este modo en diseñar lo que Edith Litwin denomina “actividades significativas” para los estudiantes, es decir aquellas que recuperan la implicación y la emoción en el proceso de aprendizaje. Estas

propuestas significativas parten de la idea de que los estudiantes “aprenden más y mejor cuando participan activamente en la organización y búsqueda de relaciones entre la información nueva y la ya conocida, producen a partir de sus propios intereses y curiosidades y lo hacen junto con otros” (Florio, 2016, p.7). Para que se genere un aprendizaje significativo, donde los alumnos en forma consciente y activa reconstruyen el significado del nuevo conocimiento (Davini, 2015, p.53), el docente debe “asumir un rol de hacedor de espacios y actividades que promuevan la creación por parte de los estudiantes; transformarse en docente maker” (Florio, 2016, p.9).

Respecto del soporte que brinda la tecnología, Litwin considera que es posible de reconocerse como enmarcando una propuesta, limitándola o expandiéndola, según el tipo de tratamiento que posibilita y la utilización por parte del docente. En este sentido, para que el aprendizaje significativo sea posible en un entorno mediado por tecnologías, debe generarse lo que Maggio (2012) denomina “inclusión genuina” en la que el uso de la tecnología depende de la importancia que le asigna el docente, y este reconoce su valor en los campos de conocimiento disciplinar objeto de la enseñanza.

La idea de inclusión genuina remite a aquellas prácticas de la enseñanza en las que las y los docentes, por decisión propia, integran las tecnologías de la información y la comunicación a partir de un doble reconocimiento. En primer lugar, comprenden los modos en que las tecnologías atraviesan la construcción de conocimiento disciplinar otorgándole a esa integración un sentido epistemológico. En segundo lugar, identifican las formas en que las tecnologías configuran tendencias de las que participan las y los estudiantes, con un sentido social y cultural. A partir de este doble reconocimiento, generan prácticas de la enseñanza que incluyen esas tecnologías de tendencia, desplegando recreaciones didácticas potentes. En todos estos casos, la decisión no se inicia por la elección de una tecnología o de una aplicación por sí misma, sino por sentidos que son de otro orden — epistemológico, social y cultural— y con el foco puesto en el carácter de la práctica que se quiere desarrollar. (Maggio, 2020, p.12)

Lo que propone esta autora es encontrarle a la tecnología un sentido pedagógico y didáctico potente, generando propuestas didácticas que alienten a los alumnos a aprender de modos enriquecidos y valiosos (Clerici, 2020). Cuando no se reconoce que las mentes de los jóvenes están atravesadas por entornos tecnológicos, se genera un vacío entre los modos como nuestros alumnos conocen y pueden aprender, y las propuestas del docente para favorecer que ello ocurra. Este vacío es cognitivo, cuando no se reconoce el carácter de los procesos que tienen lugar efectivamente; es cultural, cuando no se entiende a los alumnos como sujetos y miembros de culturas particulares; y es pedagógico, cuando se construyen y llevan adelante propuestas que caen en el vacío propio de la falta de reconocimiento por parte del docente de los

modos de conocer, relacionarse, interactuar y aprender de los alumnos. (Maggio, 2012)

El entorno virtual no mejora por sí solo el proceso de enseñanza-aprendizaje, pero sí ofrece nuevas posibilidades de mejora (Farias y Montoya, 2009). No se trata de utilizar las TIC para hacer lo mismo pero mejor, con mayor rapidez y comodidad, sino para hacer algo diferente, para poner en marcha procesos de aprendizaje y de enseñanza que no serían posibles en ausencia de las TIC. Se necesitan en este sentido propuestas innovadoras, asociadas a “prácticas de enseñanza que alteren, de alguna manera el sistema de relaciones unidireccional que caracteriza una clase tradicional: esto es, aquella centrada solamente en la transmisión de la información” (Lucarelli, 2004, p.10). Se apunta al protagonismo de docentes y alumnos, ante la presencia de nuevas relaciones con el conocimiento y formas de construcción colaborativa del saber, desde una perspectiva que los aleja de ser meros usuarios de contenidos para convertirlos en creadores de sus propios materiales, desempeñando un papel mucho más activo. Es esencial la interactividad, como el modo de relacionarse con otros y construir colaborativamente en un proceso social de intercambio y de construcción colectiva del saber, que se ve facilitada por las tecnologías (Clerici, 2020). Pero esta interacción no se produce de modo natural, sino que debe construirse en el tiempo y dependerá de otros factores, como el contrato pedagógico que se establezca entre docentes y estudiantes, el estilo docente, la apropiación efectiva que hagan los estudiantes del recurso tecnológico, entre otros (Coria, 2000, p.7).

Se reconocen dos categorías de usos de las TIC en la enseñanza: como entorno o ambiente, y como medio o herramienta (De Luca, 2020).

En la formación presencial se utilizan las tecnologías como medios para la enseñanza, donde el docente es quien presenta los recursos en soportes digitales en distintos momentos de la clase (un *PowerPoint*, un video o una imagen digital, etc.). En cambio, el uso de un aula virtual como entorno, implica que el docente configure recursos y experiencias didácticas, a las que los estudiantes podrán acceder en cualquier momento y desde cualquier lugar, sin la intermediación ni la presencia del docente.

Asimismo, debe considerarse que estos entornos virtuales son espacios que ya no se usan exclusivamente en la formación a distancia, sino que también se configuran como recurso complementario, ampliado y expandido de la clase presencial (Area y Adell, 2009).

En las universidades, los entornos virtuales que se utilizan para enseñar y aprender son las aulas de los campus virtuales, puntualmente la plataforma *Moodle*. Podemos definir un aula virtual como un “espacio o entorno creado virtualmente con la intencionalidad de que un estudiante obtenga experiencias de aprendizaje a través de recursos/materiales formativos bajo la supervisión e interacción con un profesor” (Area y Adell, 2009, p.8).

A través de ese entorno el alumno puede acceder y desarrollar una serie de acciones similares a las que acontecen en un proceso de enseñanza presencial

(conversar, leer documentos, realizar ejercicios, formular preguntas, trabajar en equipo, etc.) pero de forma simulada, es decir, sin que medie una interacción física entre docentes y estudiantes. Este espacio de encuentro educativo es intencional, regulado, planificado y dirigido por el docente, lo cual implica que el estudiante cuando accede a un aula virtual debe obtener experiencias o vivencias de situaciones potenciales de aprendizaje, de forma similar, a lo que le ocurre en los escenarios presenciales. (Area y Adell, 2009).

Las aulas virtuales como soportes tecnológicos son espacios dónde es posible enseñar de manera ubicua, omnipresente, pero siguen siendo las personas quienes determinan el sentido que le atribuyen a estos espacios. La potencia pedagógica de la propuesta depende del sentido didáctico con que el docente incorpora la tecnología a la práctica de la enseñanza o el valor que esta tiene en la construcción de un campo disciplinar (Maggio, 2012).

2.2 Desarrollo del trabajo de campo

El avance tecnológico genera un nuevo escenario donde el proceso de aprendizaje se convierte en una dinámica en la que el profesor facilita herramientas, conocimientos y orientaciones para estimular la capacidad de aprender del estudiante. En este contexto, la utilización de las aulas virtuales como complemento de las clases sincrónicas o presenciales ha tomado preponderancia a lo largo de los últimos años. El campus virtual como nuevo entorno de enseñanza-aprendizaje de uso generalizado tiene gran potencialidad para generar aprendizajes profundos, mediante el aprovechamiento de las herramientas tecnológicas que propone y facilita. Asimismo, se puede transformar en un instrumento de comunicación e intercambio potente, tanto entre docente-estudiante como entre pares, permitiendo superar las limitaciones de las comunicaciones tradicionales en cuestiones tales como velocidad, flexibilidad y costos.

El trabajo de campo consistió en la investigación respecto de las actividades que permite desarrollar el campus virtual, la cual se realizó mediante la observación directa y análisis de las herramientas de la plataforma Moodle, y de la aplicación de un cuestionario para conocer la percepción de los estudiantes sobre las actividades efectivamente propuestas por los docentes a través del campus virtual.

2.2.1 Análisis de las herramientas del Campus Virtual

Los campus virtuales son sitios web especializados que cuentan con herramientas para la gestión de la enseñanza y el aprendizaje. En este sentido, se vuelve importante analizar cada uno de esos recursos y las posibilidades que aportan al proceso de enseñanza.

La FCE-UNER utiliza el entorno Moodle para el desarrollo de las aulas virtuales de cada materia. Un punto a destacar es que, en general, cada materia tiene un solo espacio compartido entre las distintas comisiones, lo cual determina que las actividades allí implementadas sean consensuadas entre los docentes que componen la cátedra o, en su defecto, planificadas por el docente titular.

La plataforma virtual hace una distinción, respecto a las herramientas que presenta, diferenciando entre actividades y recursos. Una actividad refiere a un instrumento al cual los estudiantes pueden contribuir directamente, es decir que permite interactuar, mientras que el recurso es aquel presentado por el profesor a los alumnos.

Entre los recursos disponibles encontramos que la plataforma permite crear carpetas, etiquetas, o subir diferentes tipos de archivos que permiten al docente organizar y compartir el material del curso. Otra opción, que merece una mención aparte por su potencialidad para generar propuestas variadas y recuperar elementos de la vida cotidiana para conectarlos con la materia, es la posibilidad de insertar una URL con un enlace de Internet. En este caso, todo aquello que esté disponible en línea puede ser vinculado, y existen una serie de opciones de visualización de la URL, como incrustada en el propio entorno o abierta en una nueva ventana, así como otras opciones más avanzadas. Este recurso brinda amplias posibilidades, ya que permite compartir cualquier recurso en línea, desde videos o audios, hasta juegos, permitiendo también que se genere una propuesta interactiva.

Como se mencionó anteriormente, las actividades son aquellas que generan la interactividad del estudiante con la propuesta; motivo por el cual resulta relevante analizar en detalle las posibilidades que brindan cada una de ellas.

- Chat: permite a los participantes tener una discusión en formato texto de manera sincrónica en tiempo real; puede ser una actividad puntual o repetirse a la misma hora cada día o cada semana. Las sesiones de chat se guardan y pueden hacerse públicas para que todos las vean o limitadas a los usuarios con permiso.

Los chats son útiles cuando un grupo no tiene posibilidad de reunirse físicamente, y para comunicarse con el profesor a fines de resolver dudas o consultas.

- Cuestionario: permite al profesor diseñar y plantear cuestionarios con preguntas tipo opción múltiple, verdadero/falso, coincidencia, respuesta corta y respuesta numérica

El docente puede permitir que el cuestionario se intente resolver varias veces, con las preguntas ordenadas o seleccionadas aleatoriamente de un banco de preguntas. También se puede establecer un tiempo límite.

Cada intento se califica automáticamente, con la excepción de las preguntas de tipo "ensayo", y el resultado se guarda en el libro de calificaciones. El profesor puede determinar si se muestran y cuándo se muestran al usuario los resultados, los comentarios de retroalimentación y las respuestas correctas.

Los cuestionarios son útiles para hacer evaluaciones, test de lectura o de repaso de un tema, exámenes de práctica con preguntas de exámenes anteriores, para autoevaluación o para ofrecer información inmediata sobre el rendimiento

- Encuesta: este módulo permite que un profesor pueda crear una encuesta personalizada para obtener la opinión de los participantes utilizando una variedad de tipos de pregunta, como opción múltiple, sí/no o texto. Las respuestas pueden ser anónimas y los resultados pueden ser mostrados a todos los participantes o sólo a los profesores.

Esta actividad puede ser utilizada, por ejemplo, para la evaluación del curso, ayudando a mejorar el contenido del mismo para los futuros participantes

- Foro: permite a los participantes tener discusiones asincrónicas. Existen varios tipos de foro, como el estándar donde cualquier persona puede iniciar una nueva discusión en cualquier momento, el foro en el que cada alumno puede iniciar una única discusión, o un foro de pregunta y respuesta en el que los estudiantes primero deben participar antes de poder ver los mensajes de otros estudiantes. El profesor puede permitir que se adjunten archivos, y en el caso de las imágenes adjuntas, se muestran como parte del mensaje.

Los participantes pueden suscribirse a un foro para recibir notificaciones de los nuevos mensajes; o el profesor puede establecer el modo (opcional, forzado o automático) o prohibir completamente la suscripción. Asimismo, los mensajes en el foro pueden ser evaluados por profesores o estudiantes (evaluación por pares).

Esta herramienta tiene muchos usos, como espacio social para que los estudiantes se conozcan, para los avisos del curso (foro de noticias), para discutir un tema específico, para continuar en línea una cuestión planteada previamente en una sesión presencial o sincrónica, o para actividades complementarias donde los estudiantes puedan reflexionar y proponer ideas

- Glosario: El módulo permite a los participantes crear y mantener una lista de definiciones (similar a un diccionario), o recoger y organizar recursos o información. El docente puede permitir que se adjunten archivos a las entradas del glosario.

Las entradas se pueden buscar, y se puede navegar por ellas en orden alfabético o por categoría, fecha o autor; además, pueden aprobarse por defecto o requerir la aprobación de un profesor antes de que sean visibles para los demás alumnos. Si se ha habilitado el filtro de vinculación automática del glosario, las entradas se enlazan automáticamente cuando las palabras o frases aparecen en el curso.

El profesor puede permitir comentarios, y las entradas se pueden calificar por profesores o por los demás estudiantes (evaluación por pares).

Los glosarios tienen uso principalmente como registro cooperativo de términos clave, pero también pueden servir como un espacio para darse a conocer, donde los estudiantes nuevos añadan su nombre y sus datos personales, o

como un recurso con "consejos prácticos" con las mejores prácticas en un tema concreto.

- Wiki: El módulo de actividad wiki le permite a los participantes añadir y editar una colección de páginas web. Un wiki puede ser colaborativo, donde todos pueden editarlo, o puede ser individual, donde cada persona tiene su propio wiki que solamente ella podrá editar. Cabe destacar que se conserva un histórico de las versiones previas de cada página del wiki, permitiendo consultar los cambios hechos por cada participante.

Los wikis tienen muchos usos: para generar unos apuntes de clase colaborativamente entre todos, para la narración colaborativa, como un diario personal para apuntes para examen o resúmenes (wiki personal).

- Tarea: El módulo permite a un profesor evaluar el aprendizaje de los alumnos mediante la creación de una tarea a realizar que luego revisará, valorará, calificará y a la que podrá dar retroalimentación. Los alumnos pueden presentar cualquier contenido digital, y para el caso de tareas en grupo, la plataforma permite aceptar tareas de uno de los miembros del grupo y que está quede vinculada al resto.

Durante el proceso de revisión los profesores pueden dejar comentarios y subir archivos, tales como trabajos calificados, documentos con observaciones escritas. Las tareas pueden ser calificadas usando una escala numérica o una escala personalizada; o usando métodos de calificación complejos como rúbricas. Las calificaciones finales se actualizan automáticamente en el módulo de calificaciones.

En la misma línea que la tarea, podemos encontrar el Taller que parte de la misma idea pero agrega una instancia de evaluación entre pares. En este caso, los estudiantes tendrán dos calificaciones, una calificación por enviar la tarea y otra por la evaluación de sus pares.

2.2.2 Análisis de las encuestas a estudiantes

La segunda parte del trabajo de campo, consistió en el relevamiento de datos mediante la aplicación de la encuesta previamente diseñada. El cuestionario fue enviado vía correo electrónico a 21 estudiantes que cursaron la materia optativa Contabilidad V durante el período 2020-2021, lo cual determina que se encuentran en el ciclo profesional de la carrera. Cabe destacar que, tal como se había contemplado al escoger este medio de implementación de la encuesta, fue necesario realizar un recordatorio posterior al primer envío, para así lograr que todos los participantes seleccionados compartieran sus respuestas.

De los datos recolectados con el cuestionario, se pudo obtener la información que a continuación se detalla.

Los estudiantes consultados fueron 21, cuyas edades se encuentran en un rango de 22 a 27 años, y de los cuales el 71% son mujeres y el 29% hombres.

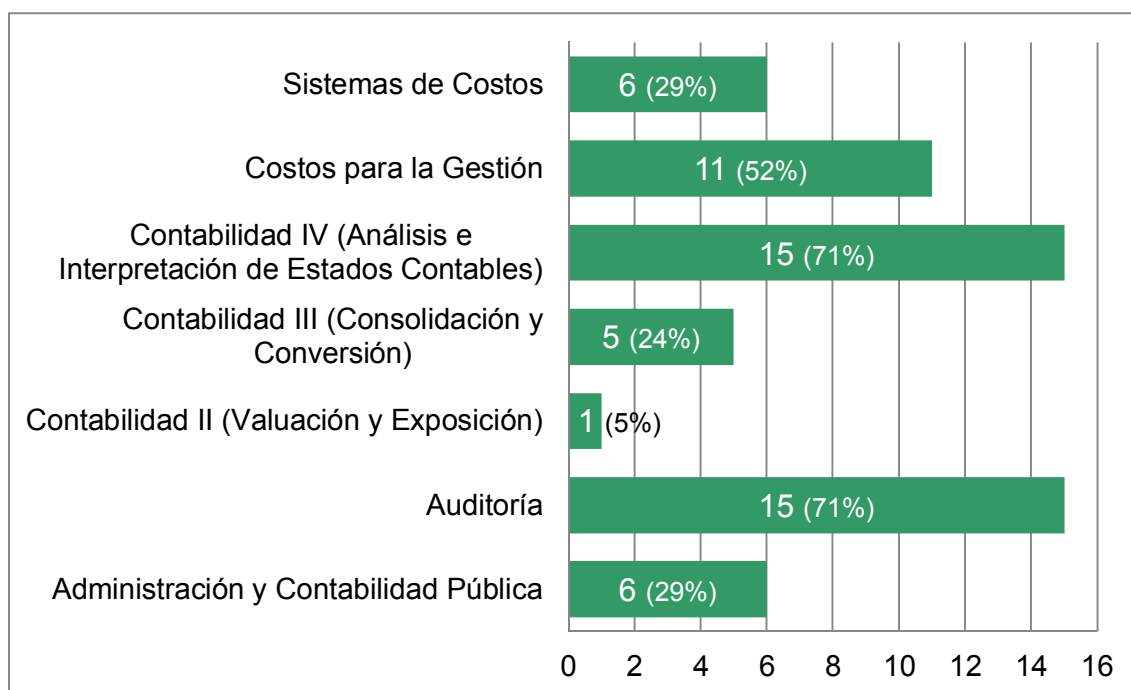
Al momento de preguntar sobre las materias cursadas en el período en cuestión, el 90% de los encuestados marcó que había cursado más de una materia. Las asignaturas más seleccionadas fueron Auditoría y Contabilidad IV, habiendo sido cursadas por el 71% de los encuestados. A continuación se presentan la totalidad de las respuestas:

Tabla 1 – Materias cursadas del área contable en 2020-2021

MATERIAS	Cantidad de respuestas	% respecto del total de encuestados
Administración y Contabilidad Pública	6	29%
Auditoría	15	71%
Contabilidad II (Valuación y Exposición)	1	5%
Contabilidad III (Consolidación y Conversión)	5	24%
Contabilidad IV (Análisis e Interpretación de Estados Contables)	15	71%
Costos para la Gestión	11	52%
Sistemas de Costos	6	29%

Fuente: Elaboración propia en base a la encuesta aplicada.

Gráfico 1 – Materias cursadas del área contable en 2020-2021



Fuente: Elaboración propia en base a la encuesta aplicada.

Entrando específicamente en la información referida al manejo del campus virtual, se consultó a los encuestados qué tipos de materiales (recursos) compartieron los docentes en el entorno. Los datos recolectados, que se exponen en la Tabla y Gráfico N°2, muestran que el aula se utiliza principalmente para compartir bibliografía y/o material de la cátedra,

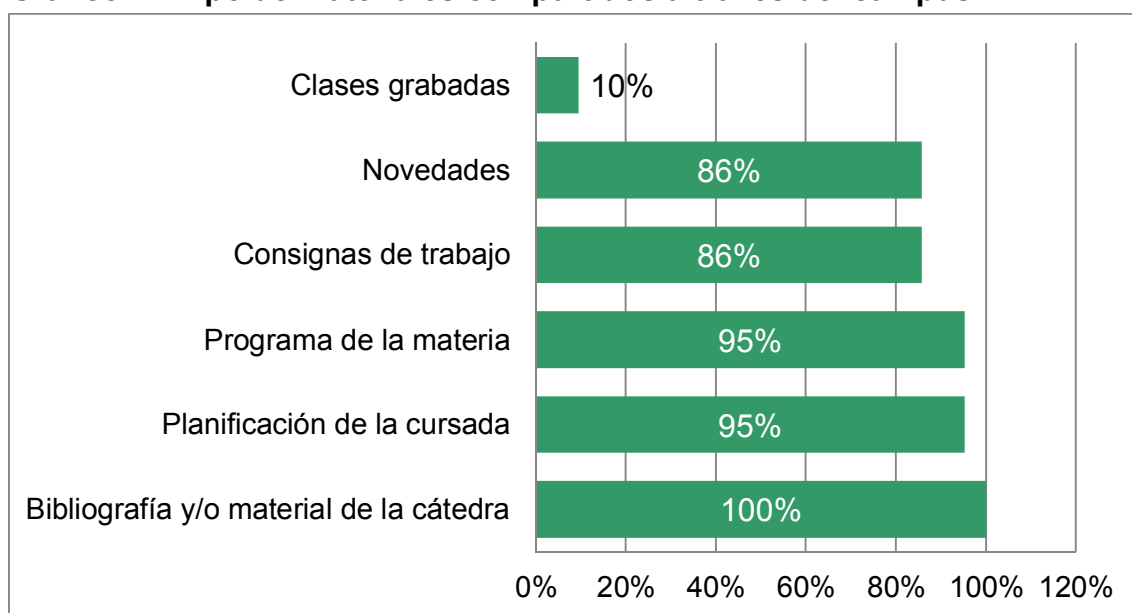
planificación de la cursada, programa de la materia, consignas de trabajo y novedades; mientras que en pocos casos se ha utilizado para compartir clases grabadas. En este punto se permitía incorporar otras respuestas distintas a las enumeradas pero no se obtuvieron datos en este sentido.

Tabla 2 - Tipo de materiales compartidos a través del campus

OPCIONES	Cantidad de respuestas	% respecto del total de encuestados
Bibliografía y/o material de la cátedra	21	100%
Planificación de la cursada	20	95%
Programa de la materia	20	95%
Consignas de trabajo	18	86%
Novedades	18	86%
Clases grabadas	2	10%

Fuente: Elaboración propia en base a la encuesta aplicada.

Gráfico 2 - Tipo de materiales compartidos a través del campus



Fuente: Elaboración propia en base a la encuesta aplicada.

Pasando a las preguntas sobre el uso de actividades del campus, que son aquellas que permiten interactividad del alumno con el entorno virtual, se obtuvo la siguiente información:

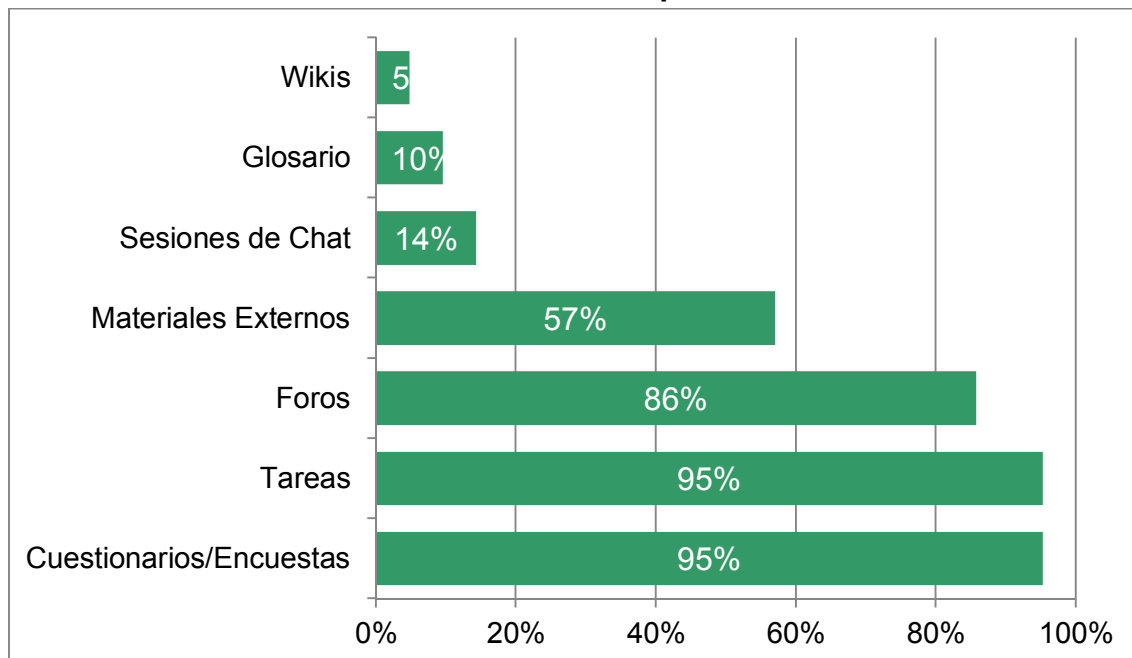
Tabla 3 - Utilización de recursos del Campus Virtual

Se utilizaron:	Si	No
Cuestionarios/Encuestas	95%	5%
Tareas	95%	5%
Foros	86%	14%
Materiales Externos	57%	43%

Sesiones de Chat	14%	86%
Glosario	10%	90%
Wikis	5%	95%

Fuente: Elaboración propia en base a la encuesta aplicada.

Gráfico 3 - Utilización de recursos del Campus Virtual



Fuente: Elaboración propia en base a la encuesta aplicada.

Al indagar sobre la finalidad con la que se utilizaron algunos de estos recursos, se pudo conocer que:

- En cuanto a los foros, predominaron aquellos de novedades (81%) y consultas (71%) por sobre los de debates e intercambios entre estudiantes (38%).
- En referencia a las encuestas o cuestionarios en línea, el 95% de los estudiantes afirma haberlos utilizado principalmente para evaluaciones (81%) y repaso de temas (67%), y en menor medida para evaluación del docente o la materia (29%).
- Los materiales externos vinculados a la materia, que fueron compartidos por el docente a través del aula virtual, fueron en un 57% videos, un 29% imágenes, y en menor medida audios o podcasts, fragmentos de series o películas, y juegos (5% cada uno).

También se consultó a los estudiantes si consideran que las actividades generadas a través del Campus Virtual ayudaron a una mejor comprensión y/o a una mayor profundización de los temas, ante lo cual el 90% de los encuestados respondieron afirmativamente.

Respecto a la relación estudiante-docente, se investigó si los alumnos consideran que la utilización del campus virtual favoreció un intercambio dinámico, obteniendo un 71% de respuestas que afirman este postulado. En

cuanto a la existencia de alguna instancia para comentar o evaluar el trabajo de los pares estudiantes, sólo un 5% respondió afirmativamente.

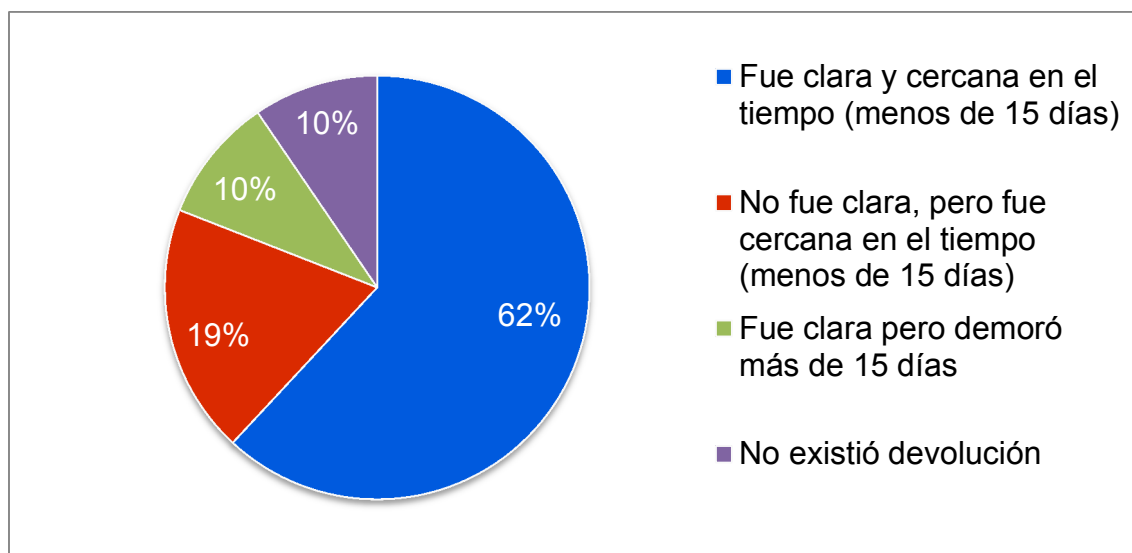
Asimismo, al profundizar respecto a la comunicación y la retroalimentación recibida por parte del profesor, las respuestas obtenidas fueron:

Tabla 4 - Retroalimentación del docente

OPCIONES	Cantidad de respuestas	% respecto del total de encuestados
Fue clara y cercana en el tiempo (menos de 15 días)	13	62%
No fue clara, pero fue cercana en el tiempo (menos de 15 días)	4	19%
Fue clara pero demoró más de 15 días	2	10%
No existió devolución	2	10%

Fuente: Elaboración propia en base a la encuesta aplicada.

Gráfico 4 - Retroalimentación del docente



Fuente: Elaboración propia en base a la encuesta aplicada.

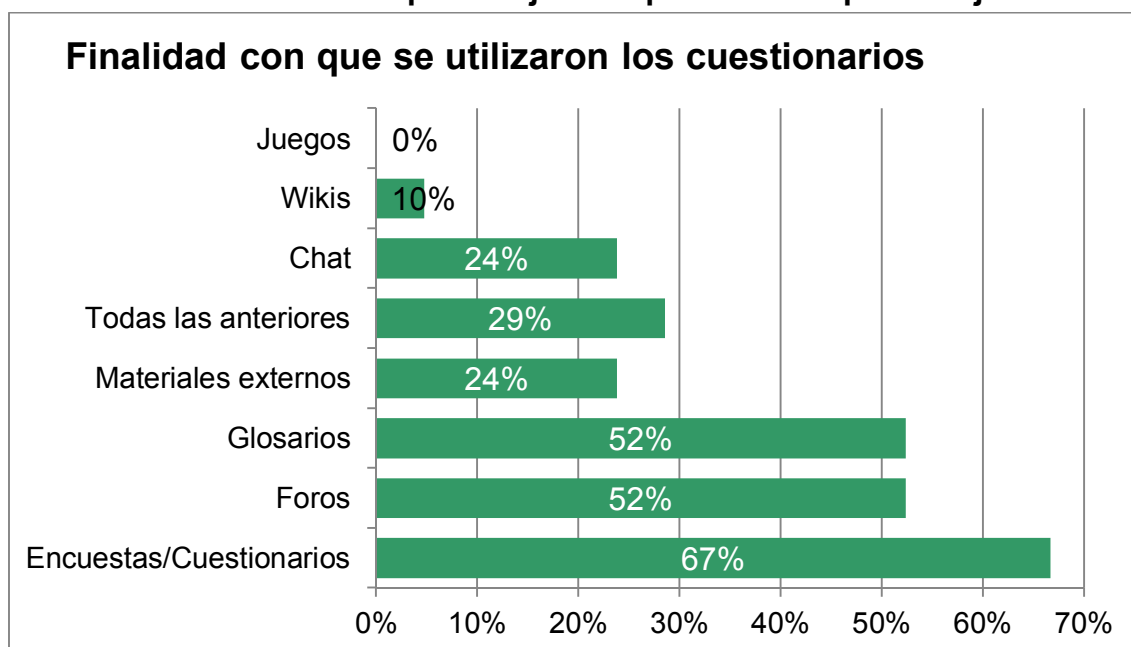
Finalmente, se consultó a los encuestados, qué tipo de herramientas cree que sería importante utilizar en el campus virtual para mejorar el proceso de aprendizaje. Los resultados arrojan que el 71% de los estudiantes valora la utilización de encuestas/cuestionarios, un 57% los foros, un 52% los glosarios, un 29% la utilización de materiales externos, un 24% el chat, un 10% las wikis, y un 29% optó por todas las opciones anteriores más la utilización de juegos. Los resultados obtenidos se exponen en el Tabla y Gráfico N°5 que se presentan a continuación.

Tabla 5 - Herramientas para mejorar el proceso de aprendizaje

OPCIONES	Cantidad de respuestas	% respecto del total de encuestados
Chat	5	24%
Encuestas/Cuestionarios	14	67%
Foros	11	52%
Glosarios	11	52%
Materiales externos (videos, imágenes, audios, etc.)	5	24%
Todas las anteriores	6	29%
Wikis	2	10%

Fuente: Elaboración propia en base a la encuesta aplicada.

Gráfico 5 - Herramientas para mejorar el proceso de aprendizaje



Fuente: Elaboración propia en base a la encuesta aplicada.

3. Conclusiones

Desde el marco teórico se mostró, a partir del estudio de diversos autores, que los procesos de enseñanza y aprendizaje no han quedado exentos de la influencia de las nuevas tecnologías, que han modificado las formas de comunicarse, compartir contenidos y de adquirir conocimientos. Pero también queda claro que el entorno virtual por sí solo no mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje, sino que ofrece posibilidades de mejora. Para que el aprendizaje significativo sea posible en un entorno mediado por tecnologías, debe generarse lo que Maggio (2012) denomina “inclusión genuina”, es decir generar propuestas con sentido pedagógico y didáctico potente. En este sentido, se vuelve fundamental la creación de “actividades significativas”

(Litwin), que apuntan a la participación activa del estudiante a la vez que favorecen la implicación y la emoción en el proceso de aprendizaje.

El uso de un aula virtual como entorno, implica que el docente configure recursos y experiencias didácticas, a las que los estudiantes podrán acceder en cualquier momento y desde cualquier lugar, sin la intermediación ni la presencia del docente. A partir del análisis de las herramientas que brinda la plataforma Moodle, podemos afirmar que se cuenta con un entorno que brinda instrumentos útiles para la creación de propuestas variadas y de contenido didáctico potente. Además, la plataforma es simple y amigable con el usuario, a la vez que cuenta con espacios donde se explica la forma de uso y finalidad de cada herramienta, lo cual facilita su empleo por parte del docente y de los alumnos.

Las herramientas de actividades analizadas permiten una participación activa del estudiante y un intercambio dinámico tanto con el docente, como entre pares. Asimismo, son instrumentos que apuntan a la construcción colaborativa del conocimiento a través de distintas alternativas.

Los resultados de la encuesta realizada a los estudiantes, evidencia una intensa utilización del Campus Virtual, principalmente para compartir materiales y novedades. También se puede reconocer el incremento de la utilización de los cuestionarios en línea con finalidades evaluativas, como consecuencia del cursado no presencial que provocó la pandemia del COVID-19, la cual obligó a los docentes a adaptar sus prácticas a los entornos virtuales y a encontrar alternativas a las evaluaciones presenciales tradicionales.

Los datos obtenidos y analizados confirman la primera hipótesis planteada en el presente trabajo, en cuanto a que se pudo corroborar que los docentes han incrementado las propuestas de enseñanza participativas e interactivas mediante la utilización de las herramientas del campus virtual, las cuales son percibidas por los estudiantes como significativas en el sentido que les han permitido una mayor comprensión y profundización de los temas trabajados.

Asimismo, se pudo corroborar que, en la mayoría de los casos, los alumnos valoran las actividades que les permiten interactuar con el entorno virtual así como la combinación de diferentes propuestas que permitan distintas perspectivas de acercamiento hacia un mismo tema estudiado.

Los resultados de la encuesta confirman la segunda hipótesis en lo referente a que la tecnología favorece un intercambio dinámico estudiante-docente; sin embargo, no se puede dejar de lado la evidencia de que existe aún un importante número de alumnos que expresa que las retroalimentaciones que recibieron del docente no fueron claras o demoraron demasiado tiempo, o incluso hay quienes afirman que no existió ninguna devolución. Tampoco se hace uso de herramientas como el chat, que permite una comunicación

dinámica con respuesta instantánea; ni se favorecen los espacios de intercambio entre los estudiantes, lo cual podría favorecer la construcción conjunta del conocimiento y la ayuda entre pares.

Podemos concluir que en el escenario analizado los procesos de enseñanza y aprendizaje han evolucionado hacia una inclusión genuina de los medios tecnológicos, mediante la diversificación de las propuestas generadas y los recursos utilizados por los docentes, apuntando a la participación activa del estudiante. Esto es muy valorado por las nuevas generaciones, que reconocen a la tecnología como parte significativa de sus vidas y consideran que puede aportar importantes beneficios a su educación. Sin embargo, aún se evidencian algunas falencias en la configuración de los recursos y experiencias, principalmente en los referidos a la comunicación, tanto docente-estudiante como entre los propios alumnos; falencias que se podrán superar en la medida que se alcance mayor familiaridad con las herramientas disponibles y se apunte a crear ambientes virtuales creativos que propicien relaciones más estrechas basadas en el diálogo abierto y la confianza.

4. Bibliografía

- ALLIAUD, A. (2010). Experiencia, saber y formación. *Revista de Educación* [en línea], 1 (20120/02702). Disponible en: http://200.16.240.69/ojs/index.php/r_educ/article/view/11. ISSN 1853-1326.
- AREA, M. y ADELL, J. (2009). *E-learning: Enseñar y aprender en espacios virtuales*. En J. De Pablos (Coord), *Tecnología Educativa. La formación del profesorado en la era de Internet*. Aljibe, Málaga, págs. 391-424.
- CLERICI, C. (2020). Revisitar la enseñanza de la lectura y la escritura mediada por tecnologías en educación superior. *Ciencia, Docencia y Tecnología*, 31 (61), 145-172.
- CORIA, A. (2000) *Algunos problemas para la enseñanza de las Ciencias Económicas*, Universidad Nacional de Córdoba.
- DAVINI M. C. (2015), La didáctica y la práctica docente. En *La formación en la práctica docente* (págs. 52-70). Buenos Aires: Paidós.
- DE LUCA, M.P. (2020). Las aulas virtuales en la formación docente como estrategia de continuidad pedagógica en tiempos de pandemia. Usos y paradojas. *Análisis Carolina*, 33.
- FARIAS, G. y MONTOYA, J. (2009). Gestión de un entorno virtual de aprendizaje para el desarrollo de competencias profesionales interculturales. *Apertura*, 1 (1). Disponible en <https://repositorio.unican.es/xmlui/handle/10902/6327>
- FLORIO, M. P. (2016). Docente makers. Explorar, crear y compartir prácticas de enseñanza hoy. *Suplemento especial de la editorial Physiological Mini Reviews*(5).
- LITWIN, E. (2008). Reflexiones en torno a cómo enseñar. En *El oficio de enseñar. Condiciones y contextos*. Buenos Aires: Paidós.
- LITWIN, E. (s.f.). El oficio en acción: construir actividades, seleccionar casos, plantear problemas. En *El oficio de enseñar. Condiciones y contextos*. Buenos Aires: Paidós.
- LUCARELLI, E. (2004) *Prácticas Innovadoras en la Formación del Docente Universitario*.
Revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/faced/article/download/.../293.
Disponible en: [file:///C:/Users/Federico/Downloads/396-1462-2-PB%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Federico/Downloads/396-1462-2-PB%20(1).pdf)

MAGGIO, M. (2012). *Enriquecer la enseñanza. Los ambientes con alta disposición tecnológica como oportunidad*. Buenos Aires, Paidós.

MAGGIO, M. (2020). *Prácticas educativas reinventadas. Orientar a docentes en la irrupción de nuevas formas de enseñanza en contextos de emergencia*. Buenos Aires: UNICEF.

SALINAS, J., & MARÍN, V. (2017). *La universidad entre lo real y lo virtual: una trayectoria no lineal para la didáctica universitaria*.

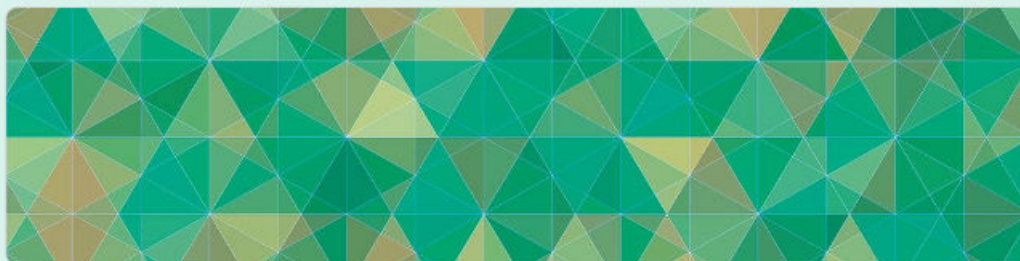
SANCHO GIL y HERNÁNDEZ (2018) La profesión docente en la era del exceso de información y la falta de sentido. Disponible en: RED. *Revista de Educación a Distancia*. Núm. 56, Artíc. 4, 31-01-2018 DOI: <http://dx.doi.org/10.6018/red/56/4>
http://www.um.es/ead/red/56/sancho_hernandez

Páginas web consultadas

<https://campus.uner.edu.ar/>

<https://docs.moodle.org/>

5. Anexo I: Cuestionario sobre el uso del Campus Virtual



Cuestionario sobre el uso del Campus Virtual

El presente cuestionario tiene como objetivo recolectar información sobre el uso que hacen de las herramientas del Campus Virtual los docentes del área contable, de la carrera de Contador Público, de la FCE-UNER.

Quisiera pedir tu ayuda para que contestes algunas preguntas que no te tomarán mucho tiempo. Tus respuestas serán confidenciales y anónimas; no hay preguntas delicadas.

Los datos reunidos formarán parte de la investigación que llevo a cabo como trabajo final de la Especialización en Docencia Universitaria en Cs. Económicas de la FCE-UBA, por lo que te pido que contestes este cuestionario con la mayor sinceridad posible. No hay respuestas correctas ni incorrectas.

¡Muchas gracias por tu colaboración!

Cra. Verónica E. Lódolo - Contadora Pública egresada de la FCE-UNER

 veronicalodolo@gmail.com (no se comparten) [Cambiar cuenta](#)



*Obligatorio

Edad *

Tu respuesta

Sexo *

Tu respuesta

1. ¿Qué materias del área contable ha cursado en los años 2020-2021? *

- Sistemas de Costos
- Contabilidad II (Valuación y Exposición)
- Administración y Contabilidad Pública
- Contabilidad III (Consolidación y Conversión)
- Costos para la Gestión
- Contabilidad IV (Análisis e Interpretación de Estados Contables)
- Auditoría

[Siguiete](#)

[Borrar formulario](#)

Teniendo en cuenta las materias seleccionadas en el punto anterior y las propuestas generadas por ellas a través del Campus Virtual, responde:

2. ¿Qué tipo de materiales se compartieron a través del campus? *

- Programa de la materia
- Bibliografía y/o material de la cátedra
- Planificación de la cursada
- Novedades
- Consignas de trabajo
- Otros: _____

3. ¿Se utilizaron foros? *

- Sí
- No

4. Si se utilizaron foros ¿con qué finalidad?

- Novedades
- Consultas
- Debates o intercambios entre estudiantes
- Otros: _____

5. ¿Se utilizaron Wikis? *

- Sí
- No

6. ¿Se trabajó con la creación de un Glosario en línea con conceptos claves de la materia? *

- Sí
- No

7. ¿Se trabajó con encuestas o cuestionarios dentro del propio Campus Virtual? *

- Sí
- No

8. Si se trabajaron encuestas o cuestionarios, indique con qué finalidad:

- Repaso de temas
- Evaluación
- Evaluación del docente o la materia
- Otros: _____

9. ¿Se incorporaron materiales externos con vinculación a la materia? *

- Ninguno
- Videos
- Fragmentos de series o películas
- Imágenes
- Audios o podcasts
- Juegos
- Otros: _____

10. ¿Considera que las actividades generadas a través del Campus Virtual ayudaron a una mejor comprensión/mayor profundización de los temas? *

- Si
- No

11. ¿Se realizaron sesiones de chat? *

- Si
- No

12. ¿Se utilizó el módulo de Tareas para "subir" actividades? *

- Si
- No

13. ¿Se planteó alguna instancia donde tuvo que comentar o evaluar el trabajo de sus compañeros? *

- Si
- No

14. ¿Considera que la utilización del campus virtual favoreció un intercambio dinámico estudiante-docente? *

- Si
- No

15. A partir de las actividades realizadas/subidas a través del campus virtual, consideraría que la devolución del docente: *

- Fue clara y cercana en el tiempo (menos de 15 días)
- Fue clara pero demoró más de 15 días
- No fue clara, pero fue cercana en el tiempo (menos de 15 días)
- No fue clara y demoró más de 15 días
- No existió devolución

16. ¿Qué tipo de herramientas cree que sería importante utilizar en el campus virtual para mejorar el proceso de aprendizaje? *

- Foros
- Wikis
- Juegos
- Materiales externos (videos, imágenes, audios, etc.)
- Chat
- Encuestas/Cuestionarios
- Glosarios
- Todas las anteriores
- Otros: _____

Atrás

Enviar

Borrar formulario