



ENTORNO VIRTUAL PARA LA ENSEÑANZA DEL PRESUPUESTO EMPRESARIAL

VIRTUAL ENVIRONMENT FOR TEACHING BUSINESS BUDGETS

*JOSÉ G. OCHOA P.

RESUMEN

El objetivo general de este artículo es presentar los resultados investigativos de elaborar un entorno virtual para la enseñanza del presupuesto empresarial, dirigido a estudiantes del séptimo semestre de la carrera licenciatura en Contaduría Pública de la Universidad Nacional Experimental de los Llanos "Ezequiel Zamora", programa académico Santa Bárbara estado Barinas, enmarcado en la UNELLEZ (2019) Área de Conocimiento y Saberes Tecnologías Educativas línea Entornos Virtuales, a su vez la línea de creación intelectual prioritaria para el periodo (2019-2025) número 9. Cultura y Educación alineada con el Plan de la Patria 2019-2025. Para el desarrollo del mencionado entorno virtual, se asumió varios elementos: (a) con respecto a la enseñanza, se fijaron aquellos centrados en los alumnos y en los agentes directos, además de otros dependientes de los medios tecnológicos y (b) dentro del aprendizaje, se fijaron algunos elementos del modelo cognitivo, específicamente, los planteamientos de Ausubel con relación al aprendizaje significativo basado en la utilización de estructuras cognitivas y el de Vygotsky que habla del aprendizaje grupal y su conocida Zona de Desarrollo Próximo (ZDP). Este estudio se fundamentó en una investigación de campo de carácter descriptivo bajo la modalidad de proyecto factible. Para su elaboración se partió de un diagnóstico de necesidades de la población objeto de estudio que estuvo conformada por cuarenta y dos (42) estudiantes del VII semestre de Contaduría Pública. Para recolectar la información se les aplicó la técnica de la encuesta y un instrumento, de tipo cuestionario dirigido a estudiantes de la Universidad, utilizando para ello la escala de Liker, conformado por 19 ítems, la validez del instrumento se comprobó a través de juicio de expertos y la confiabilidad se determinó usando el método estadístico Alfa de Cronbach, el cuál arrojó como resultado altamente confiable con un valor de 0,88. El estudio e interpretación de los resultados obtenidos se realizó utilizando la estadística en función a frecuencias y porcentajes representando los mismos en cuadros y gráficos, que permitió visualizar el comportamiento de la muestra observada. Definitivamente, con la puesta en marcha del entorno virtual para la enseñanza del presupuesto, alineado al incuestionable desarrollo de la humanidad, proceso bilateral, aumentando el nivel de participación y el rendimiento académico en la asignatura Presupuesto Empresarial en la carrera licenciatura en Contaduría Pública.

Palabras claves: Entorno virtual, Enseñanza del Presupuesto Empresarial, modelos teóricos de aprendizaje.



ABSTRACT

The general objective of this article is to present the research results of developing a virtual environment for teaching the business budget, aimed at seventh semester students of the Bachelor's degree in Public Accounting at the National Experimental University of Los Llanos "Ezequiel Zamora", academic program Santa Bárbara state Barinas, framed in the UNELLEZ (2019) Area of Knowledge and Know-how Educational Technologies line Virtual Environments, in turn the priority line of intellectual creation for the period (2019-2025) number 9. Culture and Education aligned with the Plan de la Patria 2019-2025. For the development of the aforementioned virtual environment, several elements were assumed: (a) with respect to teaching, those focused on students and direct agents were established, in addition to others dependent on technological means and (b) within learning, some elements of the cognitive model were established, specifically, Ausubel's approaches in relation to significant learning based on the use of cognitive structures and that of Vygotsky who speaks of group learning and his well-known Zone of Proximal Development (ZPD). This study was based on a descriptive field research under the feasible project modality. For its preparation, a diagnosis of the needs of the population under study was made, which consisted of forty-two (42) students of the VII semester of Public Accounting. To collect the information, the survey technique and an instrument, of the questionnaire type directed to students of the University, were applied, using the Liker scale, made up of 19 items, the validity of the instrument was verified through expert judgment and the reliability was determined using the Cronbach Alpha statistical method, which yielded a highly reliable result with a value of 0.88. The study and interpretation of the results obtained was carried out using statistics based on frequencies and percentages, representing them in tables and graphs, which allowed the visualization of the behavior of the observed sample. Definitely, with the implementation of the virtual environment for teaching the budget, aligned with the unquestionable development of humanity, a bilateral process, increasing the level of participation and academic performance in the Business Budget subject in the Bachelor's Degree in Public Accounting.

Keywords: Virtual environment, Teaching of the Business Budget, theoretical learning models.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) están proporcionando infinitas posibilidades a los ciudadanos, en cuanto a información, comunicación, entretenimiento, formación y muchos otros servicios. Este tipo de tecnología, las cuales impulsan y dirigen la dinámica de la sociedad actual, originan una



rápida obsolescencia de los conocimientos, promueven nuevos valores y provocan continuas transformaciones en las estructuras económicas, sociales, políticas, educativas y culturales, exigiendo a las personas, instituciones y estados una rápida actuación para adaptarse a los cambios.

Aquí es importante acotar en atención a los citados cambios, la humanidad ha pasado por muchas y dramáticas revoluciones de conocimientos, grandes saltos, liberaciones repentinas de límites antiguos, puede decirse entonces que el hombre postmoderno vive en un mundo que está sometido a cambios continuos y el sistema educativo debe cambiar al mismo ritmo en que se está modificando todo a su alrededor, por cuanto la educación es un factor fundamental para promover el desarrollo en cualquier sistema o para coadyuvar a la concepción de nuevas ideologías y contribuir al proceso de cambio.

En este ámbito educativo cambiante, se han realizado recientes aportes en cuanto al uso de la tecnología en el campo de la enseñanza de la Contaduría Pública; las computadoras entran en escena para ofrecer aportes significativos a la licenciatura en Contaduría Pública y posibilitan no acogerse solo al tradicional pizarrón, tiza, lápiz, cuaderno y textos convencionales, como únicos recursos para obtener un aprendizaje significativo.

En este sentido, las máximas casas de estudio están llamadas a dotarse de una infraestructura tanto física como humana que permitan potenciar el uso de las TIC en el proceso educativo y posibiliten el uso de éstas por parte de los estudiantes, explotando todas las bondades y potencialidades que presentan. Básicamente, se está consciente que la tecnología ofrece inmensas posibilidades para mejorar el proceso de enseñanza y que también representa una alternativa de solución para el acceso a la educación, es por ello que se puede afirmar que el uso de las TIC permitirá una mayor equidad, calidad y eficacia en el sistema educativo.

Ahora, puntualizando acerca del programa académico Santa Bárbara donde circunda la investigación, es importante informar que en los últimos años el nivel de



rendimiento en la asignatura denominada Presupuesto Empresarial, por parte de los estudiantes de la carrera licenciatura en Contaduría Pública, de la Universidad Nacional Experimental de los Llanos Occidentales “Ezequiel Zamora”, merece una innovación y adecuación a las nuevas tecnologías.

De ahí la necesidad y conveniencia de realizar el artículo científico para contribuir teóricamente fortaleciendo el proceso de enseñanza que se lleva a cabo para el desarrollo de los subproyecto Presupuesto Empresarial en un entorno virtual cónsono a los avances tecnológicos. De allí nace la interrogante: **¿Es necesario Entorno Virtual para la Enseñanza del Presupuesto Empresarial?** Dilucidado en los próximos apartados estructurales del presente escrito.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Entornos Virtuales de Enseñanza

Un entorno virtual de enseñanza-aprendizaje es una aplicación informática diseñada para facilitar la comunicación pedagógica entre los participantes en un proceso educativo, sea éste completamente a distancia, presencial, o de una naturaleza mixta que combine ambas modalidades en diversas proporciones. Sirve para distribuir materiales educativos en formato digital (textos, imágenes, audio, simulaciones, juegos, etc.) y acceder a ellos, para realizar debates y discusiones en línea sobre aspectos del programa del curso, para integrar contenidos relevantes de la red o para posibilitar la participación de expertos o profesionales externos en los debates o charlas. Echeverría (2000), se refiere a los entornos virtuales como un nuevo espacio social que:

...tiene una estructura propia, a la que es preciso adaptarse. El espacio telemático, cuyo mejor exponente actual es la red de Internet, no es presencial sino representacional, no es proximal, sino distal, no es sincrónico, sino multicrónico, y no se sabe en recintos espaciales con interior, frontera y exterior, sino que depende de redes espaciales cuyos nodos de interacción pueden estar diseminados por diversos países. De éstas y otras propiedades se derivan cambios importantes para las interrelaciones entre los seres humanos, y en particular para los procesos educativos. (p.18)

De acuerdo con la afirmación hecha por el autor, la educación virtual enmarca la utilización de las nuevas tecnologías, hacia el desarrollo de metodologías alternativas para el aprendizaje de alumnos de poblaciones que están limitadas por su ubicación geográfica, la calidad de docencia y el tiempo disponible. Simultáneamente, se puede señalar, que la presente investigación está enmarcada sobre las tecnologías de la información, buscando a través de estas herramientas facilitar el aprendizaje del presupuesto empresarial, el estudiante tenga otro modo de lograr el aprendizaje de ésta asignatura.

A tal efecto, podría afirmarse que los principios de la educación virtual con los que se debe fundamentar la enseñanza son: Interactividad: los usuarios pueden adoptar un papel activo en relación al ritmo de su aprendizaje, multimedia: se incorpora textos, imágenes fijas, animaciones, videos, sonidos, innovación: permite una actualización de los contenidos y las actividades de forma permanente, algo que los libros de textos no poseen, medios sincrónicos y asincrónicos: los alumnos pueden participar en las tareas y actividades en el mismo momento independientemente y en cualquier lugar (sincrónico).

Sin embargo, la realización del trabajo y estudio individual en el tiempo particular de cada alumno (asincrónico), accesibilidad: no existen limitaciones geográficas ya que utiliza todas las potencialidades de la red Internet, de manera que los mercados de formación son abiertos, seguimiento: permite el control del trabajo y actividad de los alumnos, comunicación horizontal: entre los alumnos, ya que la colaboración y el trabajo en equipo, son parte de las técnicas de formación.

En un entorno virtual de aprendizaje se combinan distintos tipos de herramientas, algunas de ellas son: herramientas de comunicación sincrónica (chat) y asíncrona (foros), herramientas para la gestión de los materiales de aprendizaje, herramientas para la gestión de las personas participantes, incluidos sistemas de seguimiento y evaluación del progreso de los estudiantes, entre otras, que son fundamentales para la enseñanza.

La adopción de un entorno virtual de enseñanza no garantiza la mejora de la calidad del aprendizaje en el presupuesto empresarial, por lo que se debe enmarcar esta iniciativa tecnológica en un proyecto global que tenga en cuenta la totalidad de los factores organizativos, personales y materiales, y en el que participen coordinadamente todas las instancias de la institución con responsabilidades en dichas áreas.

La Enseñanza

La enseñanza atañe al sentido auditivo y la finalidad de la educación, el carácter y la jerarquía de los temas se relacionan con la pregunta ¿qué enseñar? La estructura y secuenciación de los contenidos son abordados al resolver la interrogante sobre ¿cuándo enseñar?, al tiempo que el problema metodológico vinculado con la relación y el papel del maestro, el estudiante y el saber, nos conduce a la pregunta ¿cómo enseñar?. El carácter y la finalidad de los medios, las ayudas y los recursos didácticos, provienen de resolver el interrogante ¿con qué enseñar?

De acuerdo con, las concepciones más actuales, la cognitivista, el docente actúa como "facilitador", "guía" y nexo entre el conocimiento y los alumnos, logrando un proceso de interacción, (llamado proceso "enseñanza - aprendizaje"), basado en la iniciativa y el afán de saber de los alumnos; haciendo del proceso una constante, un ciclo e individualizando de algún modo la educación. En este sentido, los métodos más utilizados para la realización de los procesos de enseñanza están basados en la percepción, es decir: pueden ser orales y escritos. Las técnicas que se derivan de ellos van desde la exposición, el apoyo en otros textos (cuentos, narraciones), técnicas de participación y dinámicas de grupos.

Las herramientas habituales con las cuales se impartía la enseñanza eran la tiza, la pizarra, el lápiz y papel y los libros de texto; las que con el avance científico y la innovación actual han evolucionado hasta desarrollar distintos canales para llegar al alumno: la radio, el video, la internet, entre otros. Puede afirmarse que, la enseñanza es comunicación de conocimientos, habilidades, ideas y experiencias. Sistema o método

que sirve para enseñar y aprender. Conjunto de conocimientos, medios, personas y actividades que hacen posible la educación. Dentro de ésta misma idea, conviene destacar que el uso de un entorno virtual como herramienta de innovación es un medio por el cual el estudiante va adquirir un conocimiento sobre el presupuesto empresarial, logrando de ésta forma integrar de manera cognitiva la enseñanza de la asignatura para fortalecer las redes conceptuales previa y hacerlas significativas.

El proceso de enseñanza del Presupuesto empresarial y la utilización de los entornos virtuales

En el Congreso Internacional, "La Educación y la Informática: Hacia una mayor cooperación internacional", (citado por Noguera, 2010), se llegó a la conclusión de que las tecnologías de la información son ya un instrumento útil para mejorar la eficacia interna y externa de los sistemas educativos. Asimismo para observar la efectividad en los resultados alcanzados, deben estar sustentados en un diseño global, que lleve implícito una concepción educativa y los ponga en relación con los demás elementos del currículum, pues, según Coll (1991,103), "La tecnología es importante en la medida en que sirva como herramienta para hacer concreta una filosofía educativa".

Esta primera parte, implica los fundamentos teóricos que existen en relación a las tecnologías de la información de las comunicaciones; se caracterizan los procesos de enseñanza-aprendizaje de la Contaduría Pública, desde el punto de vista pedagógico, psicológico y didáctico, destacando el papel de las TICs, inserción en el ámbito educativo, en particular el uso de Entornos Virtuales.

A tal efecto, Lotman (citado por Noguera 2010) define la cultura como un término amplio, que incluye la totalidad del comportamiento social aprendido, distinguido a la humanidad durante el curso de la historia, y en un término más preciso, cultura también significa la manera tradicional de hacer las cosas en una sociedad determinada. Es importante, como Lotman destaca en este concepto, su aspecto social o colectivo. El concepto de cultura encierra, pues, todo el saber y la experiencia acumulada por la

humanidad al tiempo que cada colectivo humano produce una cultura determinada históricamente, la cual genera a su vez, un modelo cultural propio.

Es así, como la enseñanza es la presentación sistemática de hechos, ideas, habilidades y técnicas a los estudiantes. A pesar de que los seres humanos han sobrevivido y evolucionado como especie por su capacidad para transmitir conocimientos, la enseñanza, como una profesión, no aparece hasta tiempos relativamente recientes. Las sociedades de la antigüedad, que hicieron avances sustanciales en el conocimiento del mundo y en la organización social sólo fueron aquellas en las cuales algunas personas asumían las responsabilidades de educar a los jóvenes.

A tal efecto, la etimología de la palabra “enseñar” significa poner algo “in signo”, es decir, indicar o mostrar un objeto a alguien para que se apropie intelectualmente de él. Si la enseñanza se reduce a señalar conceptos, objetos, conocimientos, entre otros., entonces no existe una conexión necesaria entre la acción de enseñar y su efecto, el aprendizaje. Así, en la búsqueda de una definición atinada y precisa para la mejor comprensión de la enseñanza, Yves (citado por Mora 2007), afirmó:

La enseñanza puede definirse como la organización del aprendizaje. Con ello, el problema de la enseñanza eficaz se reduce a unas cuestiones de organización con vistas a obtener resultados auténticos. La enseñanza es una intervención de una persona en las actividades de aprendizaje de otra que se somete a dicha intervención y acepta, a consecuencia de ello, una estructuración determinada de sus actividades de aprendizaje por parte de un maestro. Mediante este proceso, el entorno de uno o varios individuos se modifica con el fin de darles la posibilidad de aprender a producir comportamientos determinados, en condiciones específicas, o a responder adecuadamente ante situaciones concretas. (p.132)

Po supuesto, la tarea del profesor es sumamente compleja y requiere de su parte un despliegue de competencias entendidas como un "saber hacer con fundamento". Hoy se exige una profesionalidad donde el hacer esté fundamentado en un conocimiento profundo del porqué de su actividad, que esté caracterizado por un desempeño



autónomo, por la capacidad de asumir responsabilidades, trabajar en grupo y enseñar a aprender a aprender.

Ese marco (el de las teorías de la enseñanza) se fundamenta en concepciones filosóficas (concepción del hombre, teorías del conocimiento, concepción de ciencia y de sociedad). En este trabajo se hace referencia específicamente a aquellos enfoques que son derivados de las teorías del aprendizaje y de la enseñanza, que se encuentran vinculados a los componentes personales fundamentales de la situación de enseñanza-aprendizaje y las relaciones que se establecen entre ellos, además de aquellos apoyados en los medios (como la computación).

De manera que, la instrucción programada y la Enseñanza Asistida por Ordenador (EAO) influyeron en el diseño de textos electrónicos, tratándose de medios eficaces sobre todo para proponer situaciones de descubrimiento y simulaciones. Los ordenadores utilizados en la enseñanza posibilitan el control de muchas variables de forma simultánea, el papel del profesor es fundamental, por lo que respecta a su capacidad como guía en el proceso instructivo, ya que "ninguna computadora podrá jamás ser programada con respuestas a todas las preguntas que los estudiantes formularán". Todos estos elementos son de total interés para la propuesta de esta investigación, sin embargo, es bueno significar que uno de los principales problemas de la EAO estriba en que no proporciona interacción de los estudiantes entre sí, ni de éstos con el profesor.

El Presupuesto Empresarial

Según el Instituto de Formación Bancaria (2011,2), la palabra presupuesto se compone de dos raíces latinas: PRE = indica antes de, o delante de, y SUPUESTO = hecho, formado. Por lo tanto, Presupuesto significa "antes de lo hecho". Debido a que El Presupuesto representa, hoy en día, un instrumento importante para las empresas, el vocablo presupuestar se popularizó; pero a pesar de ello la Real Academia Española de la Lengua, durante muchos años no lo aceptó y mantuvo el criterio, que debía de usarse el verbo presuponer, para indicar lo referente a la formación de un presupuesto; sin



embargo, en la decimonovena edición del Diccionario Académico, aparece incluido el verbo presupuestar; por lo que está bien dicho, por ejemplo: Resultados Presupuestados, por ser participio pasado.

En términos generales, la palabra Presupuesto adoptada por la Economía Industrial, es: “La Técnica de Planeación y Predeterminación de cifras sobre bases estadísticas y apreciaciones de hechos y fenómenos aleatorios. ”Refiriéndose al Presupuesto como herramienta de la Administración, se le puede conceptualizar como: “La estimación programada de forma sistemática, de las condiciones de operación y de los resultados a obtener por un organismo, en un periodo determinado.”

En suma, El Presupuesto “es un conjunto de pronósticos referentes a un lapso precisado.” Los presupuestos han sido y seguirán siendo la mejor herramienta de planeación para todo tipo de empresa u organización, es como contar con la “guía de vuelo” en la organización y tener las bases que indican hacia dónde vamos. Deben constituirse en la referencia obligada para todos los gerentes marcando el rumbo del negocio para el período establecido.

Como todo conocimiento nuevo para el estudiante, debe iniciarse por conceptualizar o definir el significado general de la herramienta denominada Presupuesto, específicamente desde el punto de vista de la empresa privada, ya que debes saber que dentro del presupuesto tenemos dos grandes áreas que son; El presupuesto Empresarial y el Presupuesto Público.

De igual forma, Rondón (2001), establece que el presupuesto “es una representación en términos contabilísticos de las actividades a realizar en una organización, para alcanzar determinadas metas, y que sirve como instrumento de planificación, de coordinación y control de funciones”. De acuerdo a lo que establece este autor es que el presupuesto es una herramienta en términos contabilísticos que permite a la empresa tener sus proyecciones a corto, mediano y largo plazo, dando así pie a que la empresa se encuentre en buen funcionamiento

Así mismo, Burbano (2005), define al presupuesto como “es la estimación programada, de manera sistemática, de las condiciones de operación y de los resultados a obtener por un organismo en un periodo determinado”. También dice que el presupuesto “es una expresión cuantitativa formal de los objetivos que se propone alcanzar la administración de la empresa en un periodo, con la adopción de las estrategias necesarias para lograrlos.” En este sentido, observándose la cita del autor, se puede comentar que los presupuestos son estimaciones que se realizan dentro y fuera de la administración pública o privada de una forma cuantitativa con la finalidad de obtener estimaciones reales del comportamiento económico de cualquier organización.

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA

Entorno a la metodología articular, se circunda la investigación enmarcada dentro del enfoque cuantitativo debido a la utilización de los modelos matemáticos y estadísticos para la obtención de los resultados del fenómeno investigado, según Hernández y Otros (2003:119) plantea que los estudios descriptivos miden información de manera independiente o conjunta sobre las variables a que se refiere. Asimismo, su naturaleza descriptiva al evaluar de forma independiente los conceptos o variables centrándose en la precisión. Se trata de una investigación de campo, porque los datos se tomaron de la realidad objeto de estudio.

Para obtener la información, se utilizó como técnica la encuesta, la cual es definida por Busot (1995:148), “como aquella que permite conocer las opiniones y actitudes que muestran las personas”. El instrumento que se aplicara un cuestionario, que según Tamayo y Tamayo (1999:124) “contienen aspectos esenciales del fenómeno a estudiar y permite aislar ciertos problemas de mayor interés; es decir reduce la realidad a cierto número de datos esenciales y precisa el objeto de estudio”. Sometiendo a análisis estadístico, los datos obtenidos por medio de la aplicación del instrumento. Dicho instrumento se estructuró por cinco opciones las cuales se describieron de la siguiente forma: siempre (S), casi siempre (CS), algunas veces (AV), casi nunca (CN) y nunca (N);



estas opciones van precedidas de las instrucciones para que el estudiante no se equivoque al momento de su selección.

RESULTADOS FINALES

Dada la profunda necesidad de elevar la calidad de la educación en la sociedad, no se debe desaprovechar este tipo de herramienta, las cuales tienen un enorme potencial didáctico que permiten el progreso en la educación. Los profesores a partir del entorno virtual elaborado, pueden realizar el tratamiento de otros contenidos en el área de la Contaduría Pública, como por ejemplo hacerle extensivo a otras disciplinas como contabilidad de costo, contabilidad gubernamental, entre otras; así como continuar trabajando en función de lograr un continuo perfeccionamiento de este recurso didáctico en particular y de otros en general que puedan ser elaborados. Se sugiere a los docentes que comprendan la importancia de estar actualizado en las tecnologías, de esta manera se ayude a favorecer el proceso de enseñanza del estudiante.

Conviene aclarar, este modelo de enseñanza no se aviene con las exigencias actuales en la que el profesor se convierte en guía, en orientador de la actividad de los estudiantes, pues se debe garantizar con los métodos de enseñanza utilizados que el estudiante también tenga un papel protagónico en la aprensión de los conocimientos, y es importante tener presente además que la práctica educativa no será superada jamás por el uso de ningún ordenador en la actividad docente.

Por otra parte, Bruner (1984), presupone un aprendizaje por descubrimiento como una expresión básica en su teoría que denota la importancia que atribuye a la acción en los aprendizajes. La resolución de problemas dependerá de cómo se presentan éstos en una situación concreta, ya que han de suponer un reto, un desafío que incite a su resolución y propicie la transferencia del aprendizaje. Sus postulados están fuertemente influenciados por Piaget. Al respecto, se puede apreciar que todo aprendizaje en el cual el participante está en proceso de desconocimiento de los hechos produce en el mismo interés por conocer y deseos de aprender

A tal efecto, refiriéndose a los materiales para el aprendizaje, Bruner (1984) propone la estimulación cognitiva mediante materiales que entrenen en las operaciones lógicas básicas. El descubrimiento favorece el desarrollo mental, consiste en transformar o reorganizar la evidencia de manera de poder ver más allá de ella. Sin embargo, las características de la teoría de Bruner (1984), son en el proceso de enseñanza: captar la atención, analizar y presentar la estructura del material de forma adecuada, descripción por parte del estudiante de lo que es relevante para la resolución de un problema, elaboración de una secuencia efectiva, provisión de refuerzo y retroalimentación que surge del éxito del problema resuelto.

En este sentido es importante destacar, que la utilización de la computación y en particular los entornos virtuales, posibilitan tomar elementos sustentados por Skinner referidos a la retroalimentación o de presentación de estímulos consecuentes y el del ritmo individual, en tanto su formato, su concepción así lo posibilita, así como también, lo sustentado por Bruner (1984) acerca de la estimulación cognitiva.

Finalmente el procesamiento de la información de Gagné (1987), pretende ofrecer fundamentos teóricos que puedan guiar al profesorado en la planificación de la instrucción. Desde su perspectiva, el aprendizaje y la instrucción se convierten en las dos dimensiones de una misma teoría, puesto que ambos procesos deben estudiarse conjuntamente. Así podría decirse que Gagné (1987), aunque se sitúa dentro del cognitivismo, utiliza elementos de otras teorías para elaborar la suya: conductismo: especialmente de Skinner, da importancia a los refuerzos y el análisis de tareas, Ausubel: la importancia del aprendizaje significativo y de la motivación intrínseca, teorías del procesamiento de la información: el esquema explicativo básico sobre las condiciones internas.

Simultáneamente, el autor elabora un esquema que muestra las distintas fases en el proceso de aprendizaje, teniendo en cuenta que estas actividades internas tienen una estrecha conexión con las actividades externas, lo que dará lugar a determinados resultados de aprendizaje. Estas fases son: motivación, comprensión, adquisición,

retención, recuerdo, generalización, ejecución y realimentación, y en efecto las condiciones externas afectan a los diferentes procesos internos que tienen lugar durante el aprendizaje.

Es importante destacar, que estas consideraciones de Gagné (1987) en cuanto a cómo las condiciones externas condicionan las situaciones del aprendizaje del sujeto, constituye un elemento a tener bien presente a la hora de incorporar en el proceso algún soporte de carácter informático como es el caso del entorno virtual. Por las razones expresadas y los señalamientos hechos, se propone la implementación de un Modelo Tecnológico en los procesos de enseñanza y aprendizaje con la consecuente derivación en un modelo que podría denominarse Evaluación Virtual cuyos lineamientos deben definirse claramente y refinarse con el desarrollo de actividades prácticas que permitan su retroalimentación.

Es importante reseñar que la UNESCO (1998), citado por López (2008), define los entornos virtuales para la enseñanza y el aprendizaje (EVEA) como: Un conjunto de programas interactivos de carácter pedagógico que posee una capacidad de comunicación integrada, es decir, que están asociado a nuevas tecnologías, potenciando de esta manera la Educación a Distancia y/o la complementariedad de la educación presencial.

Por tal razón, el entorno virtual diseñado facilita a sus usuarios una herramienta de estudio de cualquier asignatura presupuesto empresarial desde una perspectiva innovadora que resulte atractiva y menos engorrosa que su estudio tradicional y que lógicamente exige una forma de evaluar muy distinta a la que en el modelo tradicional se implementa.

DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

Las universidades en el ámbito educativo buscan modificar los objetivos y procedimientos con el fin de dar respuesta a los diferentes cambios que se producen en la sociedad. Es por ello, que dichas instituciones son promotores de nuevas formas e



innovaciones para dirigir la enseñanza y el aprendizaje y así, dar respuesta a los diferentes problemas y necesidades de la sociedad cambiante desarrollada con mayor dinamismo.

De esta manera, algunas de las muchas investigaciones que se pronuncia en lo que debe ser la Universidad actualmente, corresponde a lo referido por Cebrián (2007): la Declaración Mundial sobre la misión de la universidad de la UNESCO (1998), los más recientes informes por la Comisión de las Comunidades Europeas (2000; 2001; 2003) y algunas propuestas interesantes hechas por las Universidades Mexicanas ANUIES (2002), entre otras, que dirigen sus pensamientos a la promoción de la Innovación en las Instituciones de Educación Superior. De acuerdo a la apreciación del autor existen una gran variedad de universidades a nivel internacional, cuya intensión dentro de sus pensamientos es promover la innovación tecnológica para ampliar los procesos de cambio en la enseñanza y aprendizaje.

En atención a ello, se plantean al modelo de enseñanza en el área de contabilidad usado para llevar a cabo los procesos de enseñanza y aprendizaje de la contabilidad a todo nivel, a empezado a cuestionarse. Esto, debido principalmente al bajo rendimiento académico que se presenta en esta área en los distintos niveles de educación. De lo anterior, se puede decir que el modelo tradicional de enseñanza aplicado dentro del aula de clase corresponde a: (tiza, pizarrón, borrador, hoja de trabajo), ha constituido un obstáculo entre el conocimiento contable y los estudiantes de todos los niveles; además, ha generado, según el mismo autor, (ob cit), “una actitud de desidia, desmotivación y desinterés hacia el estudio de esta rama de la ciencia, observándose una deserción por los estudiantes hacia la contabilidad”.

En este sentido, cabe mencionar que la mayoría de los estudiantes cursantes de la carrera de Contaduría Pública presentan problemas en su aprendizaje, debido a la praxis educativa implementada dentro de la universidad por no poseer un modelo innovador que le permita al estudiantado mantenerse activo, con las nuevas herramientas

tecnológicas de la actualidad, es por ello que la universidad busca expandir los conocimientos a través de los procesos innovadores.

Esta situación se viene evidenciando desde hace algunos años en los distintos niveles de la carrera Contaduría Pública, específicamente en el área de presupuesto empresarial, donde se ha observado bajo rendimiento y abandono por parte de los estudiantes hacia dicho subproyecto. A tal efecto, Maita (2004), sostiene que, “a pesar de los estudios orientados a analizar la problemática del rendimiento académico en presupuesto empresarial, el deterioro de los procesos de enseñanza y aprendizaje en todos los niveles del Sistema Educativo venezolano sigue vigente”, en concordancia con el autor se puede decir, que la realidad presentada en las instituciones de educación superior es responsabilidad de todos los que conforman la plataforma profesoral, es por ello la importancia de esta investigación la cual va a desarrollar un modelo innovador en la enseñanza de presupuesto empresarial.

De igual forma, Palacios (2005), plantea; “los elevados índices de repitencia y deserción escolar, en el área de Contaduría Pública, se deben principalmente a la falta de motivación del estudiante”, en este sentido, según la apreciación del autor la falta de herramientas innovadoras genera elevado índice de deserción, es decir, necesitamos fuentes nuevas que generen cambios en los procesos de enseñanza de los contenidos programáticos. Por su parte, el autor resalta la enseñanza del área de Contabilidad requiere de factores psicológicos y pedagógicos, observados desde la praxis docente, tanto padres como profesores incentivan en el estudiante, desde edades muy tempranas, temor y le atribuyen una dificultad mayor a esta disciplina, generando, de esta forma, una predisposición negativa hacia su estudio.

Desde el punto de vista pedagógico y didáctico, en la mayoría de los casos, el docente de contabilidad no presenta ningún tipo de actividad motivadora para introducir los contenidos relacionados a la temática objeto de estudio, en la que destaque la importancia del contenido, historia, aplicabilidad, entre otros, a fin de incentivar al estudiante y mostrarle estos aspectos surgidos de alguna situación real o natural. Sin

embargo, es importante establecer y precisar que tampoco se le indican al estudiante cómo pueden utilizar los contenidos establecidos en la carrera de Contaduría Pública dentro de la sociedad donde se van a desenvolver, es decir, egresa un recurso humano con una baja preparación académica desde el punto de vista tecnológico e innovador, sin importar, que este egresado se va a encontrar con una serie de elementos tecnológicos en la carrera de la vida.

De igual forma, la universidad actual busca materializar el contexto del aprendizaje, debido a las exigencias de la sociedad es decir, ya no debe pensar en una única modalidad de enseñar y aprender, presencial, mixta, virtual, sino que se aboga por la amalgama de posibilidades, es decir, diferentes escenarios, diferentes contextos, diferentes estrategias según lo que se desee aprender en cada momento o situación. Es por ello, que estos recintos educativos, pueden ser fortalecidos a partir de la incorporación de los Entornos Virtuales para la enseñanza y el aprendizaje (EVEA), ya que es una herramienta tecnológica innovadora y motivador que genera en el estudiante una actitud creativa y curiosa en el desarrollo de su enseñanza y aprendizaje y que al ser emplea de una manera adecuadamente puede contribuir a fortalecer las deficiencias que existen en la enseñanza del subproyecto Presupuesto Empresarial. En cuanto a los EVEA, Barajas (2003), los define como:

Dominios en línea que permiten la interacción sincrónica y asincrónica entre el profesorado y el alumnado. También los define como: cualquier combinación a distancia y/o presencial de interacciones de aprendizaje que contenga algún nivel de virtualidad en el tiempo y en el espacio. En todo caso, un EVEA es un espacio mediado por las TIC, de comunicación sincrónica y asincrónica que permite el intercambio de información y donde se desarrollan procesos de enseñanza y aprendizaje, facilitados por la interacción y cooperación entre estudiantes y docentes en forma dinámica. (p.4)

Con relación, a la cita se puede apreciar que los entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje son espacios mediados por las TICs, donde tanto el estudiante como el dinamizador van a mantener una interacción o intercambio de información en forma dinámica durante un lapso de tiempo mientras se desarrolla el proceso de enseñanza



del tema tratado, además servirá de integración a las nuevas formas de cambios de la sociedad.

Sin embargo, la formación de un entorno virtual no tiene que ver sólo con la tecnología, tiene más de replanteamiento que de novedad tecnológica, más de aprovechar la oportunidad y actualizar el rol docente, que de hacer lo que el resto de instituciones, es decir, ofrecer cursos en línea para no perder el tren. En suma, es la adaptación de la Universidad a la sociedad de la información, no sólo utilizando las TICs sino también, y sobre todo, renovando pedagógicamente e innovando conceptualmente.

Por otro lado, la enseñanza de la contabilidad en el país, según Gutiérrez (1994: 21), “está delimitada por un modelo pedagógico claramente definido y se observa la falta de continuidad histórica en las decisiones curriculares, éstas se dan en un período político-administrativo determinado y se implantan sin que se evalúe el anterior currículum”. En vista de tal situación, el modelo educacional venezolano no tiene un paradigma muy bien definido, pues estos procesos se ajustan a las políticas educativas establecidas por el Estado, sin tomar en cuenta las anteriores, es decir, no se mira el pasado para corregir el presente, se sigue con un sistema de educación presencial, enmarcado entre paredes y delimitando al principal actor, el estudiante, afectando de ésta manera su proceso de aprendizaje.

Por tal razón, la realidad educativa que viven las universidades es otra, debido a que sigue manteniendo un sistema de aprendizaje tradicional, lo cual es alarmante, porque nuestra sociedad es cambiante, además continua con métodos de enseñanza obsoletos que nunca permiten en el educando una enseñanza significativa. Esta realidad es un problema que, día a día, se vive en cada aula y que debe ser corregida con la contribución de todos los que intervienen en el proceso educativo, se está cultivando en el estudiante una fobia hacia las asignaturas de Contaduría Pública, específicamente, la de presupuesto empresarial, pues no se les enseña de manera dinámica y no se utilizan herramienta innovadora, que permitan el desenvolvimiento de sus contenidos de manera

didáctica, práctica que el estudiante pueda resolver con mayor atención, es decir convierte dicha asignatura en abstracta y de difícil comprensión.

Dentro de esta misma idea, dada la problemática del rendimiento académico de los estudiantes en la asignatura de presupuesto empresarial, y definido éste en términos del aprendizaje alcanzado por los alumnos durante y al final de la instrucción, investigaciones como las de Morales (2005) y Mora (2007), permiten evidenciar que esta situación se debe a diversas causas, como son: “la utilización de estrategias instruccionales inadecuadas; el desconocimiento, por parte de los docentes, de conocimientos previos que tienen los estudiantes”; es decir, según la cita hay una serie de factores que inciden directamente en el rendimiento estudiantil, además de otros factores como son, el currículo, el docente, las tareas académicas requeridas y el contexto socio cultural. Estos elementos inciden de manera directa en el aprendizaje de los alumnos, quienes al ser afectados optan por retirarse de la carrera. En vista de tal situación, se propone una investigación, en la cual el profesor y el estudiante tendrán la oportunidad de innovar, cambiar la forma de enseñar y la de aprender, buscando de esta forma modelos de enseñanza y aprendizaje que beneficien el sistema educativo superior.

En congruencia, los estudiantes no poseen conocimiento sobre lo que son entornos virtuales, fundamento que es favorable, porque existe la necesidad de hacer conocer ésta propuesta innovadora al gremio estudiantil de la Universidad, para que luego sean ellos los promotores o portavoces de éste recurso didáctico. El otro elemento importante que se logró visualizar, es que los educadores que imparten la disciplina de presupuesto empresarial, no utilizan ninguna herramienta innovadora, sólo se limitan a tiza y pizarrón, hecho que los estudiantes repudian, pues existiendo muchos recursos didácticos no presentan ninguno. Elemento esencial para la investigación, debido a que el docente tendrá que innovar, porque, es precisamente el mediador del entorno virtual y debe conocer cómo funciona éste recurso didáctico.

También debe señalarse, que el estudiante utiliza muy poco las TICs, pareciera tenerle fobia, esto se debe precisamente a la falta de incorporación de las mismas en los



actos educativos, por parte de los docentes. Elemento fundamental en la propuesta formulada, debido a que la misma va encaminada a que el estudiante pierda la fobia hacia las Tecnología de la Información y asimismo el docente se incorpore al proceso del uso de las TICs. Hay desconocimiento de los estudiantes de la enseñanza, con el uso de entornos virtuales mediados por las TICs, y que la propuesta investigativa solucionará, para que el estudiante conozca y el docente se involucre en los procesos innovadores que existen en la educación. Por otra parte se puede decir que los estudiantes deben tener docentes de calidad con respecto a este subproyecto, es decir el docente tiene que ser innovador, activo y debe estar actualizado en el mundo de las tecnologías llamasen EVEA o TICs.

CONCLUSIONES

Las profundas transformaciones sociales demandan uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs), por la importancia necesaria en la actualidad para los procesos formativos universitarios en pro desarrollo de habilidades en los estudiantes universitarios haciendo posible su adecuado desempeño profesional, acordes con las demandas de la sociedad actual, el presente artículo es un aporte que engrosa las líneas de investigación, además actualiza la información desde las vivencias del autor investigativo.

Necesariamente, los resultados de las encuestas realizadas dejan en evidencia a los estudiantes universitarios, esa insuficiencias en la aplicación de las (TICs) en el Proceso educativo, lo cual se pone de manifiesto en que no utilizan adecuadamente las posibilidades que éstas ofrecen, como medios de información, comunicación didácticos para desarrollar su quehacer estudiantil, limitándose a trasladar dichas tecnologías al proceso con métodos tradicionales.

Innovar no es fácil, es más bien un proceso complejo ya que se debe asumir el reto de cumplir con fases científicas que implican diagnosticar situaciones problemáticas y proponer alternativas de solución novedosa y altamente coherente. Esto presupone un



gran esfuerzo intelectual que permita integrar de manera efectiva teorías, criterios, recursos e infraestructuras que posibiliten materializar las alternativas innovadoras que se proponen, en particular, en el ámbito de la evaluación. Mediante la propuesta hecha, el personal docente que participa en el Proceso Docente Educativo y en particular, los estudiantes que reciben la asignatura objeto de estudio, cuentan con un instrumento eficaz e innovador para realizar el acto educativo, contribuyendo a alcanzar mejores resultados en el rendimiento estudiantil, a través del uso de las TICs.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Barajas, M. et al (2003). *La Tecnología Educativa en la Enseñanza Superior*. Entornos virtuales de aprendizaje. Madrid: España. Mc Graw Hill.
- Burbano, J. (2005). *Presupuestos, enfoque de gestión, planeación y control de recursos*, tercera edición. Editorial Mc Graw Hill. Bogotá.
- Bruner, J. (1984). *Concepciones de la infancia*: Freud, Piaget y Vygotsky. En J.L. Linaza (Comp.).
- Cebrián, M. (2007). *Enseñanza Virtual para la Innovación Universitaria*. Segunda edición. Ediciones NARCEA. Madrid – España
- Coll, C. (1991). *Construir los Aprendizajes*. Cuadernos de Pedagogía N° 11. Venezuela.
- Constitución de la República Bolivariana de Venezuela* (1999). Gaceta oficial de la República de Venezuela, 5453, Marzo.
- Echeverría, J. (2000). *Educación y tecnologías telemáticas*. Monografías: TIC en la educación. Revista Iberoamericana de educación, 24, 17 – 35.
- Gagné, R. (1987). *Fundamentos en la búsqueda del liderazgo*. Fundación de tecnología Instruccional.
- Gutiérrez, L. (1994). *Tres enfoques para la enseñanza de la matemática en el sistema educativo venezolano*. UPEL, Barquisimeto - Venezuela.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2000). *Metodología de la Investigación*. México D.F. Mc. Graw Hill, Interamericana de México, SA de C.V.
- Instituto de Formación Bancaria. (2011). *Separata del Presupuesto Empresarial Edición de Circulación Restringida*. Varios Autores.
- Ley Orgánica De Educación* (2009). Gaceta oficial de la República Venezuela. Caracas, Agosto de 2009.
- Ley Orgánica De Ciencia, Tecnología e Innovación* (2005). Gaceta oficial de la República Venezuela. Caracas, Agosto de 2005.



- López, A. (2008). *¿Existe una Verdadera Educación Virtual?*. TIC en educación básica – grupo 5. Disponible: <http://blog.pucp.edu.pe/archive/1509/2008-7-17>. [Consulta: 2009, Junio 15].
- Lotman, Y. (1979). *Semiótica de la cultura*, Madrid: España.
- Maita, M. (2004). *El aprendizaje de Funciones Reales bajo la óptica de la Tecnología Educativa, en estudiantes de Educación Mención Matemática de la ULA-Táchira*. (Tesis de Maestría, Universidad Nacional Experimental del Táchira).
- Mora, A. (2007). *Entorno Virtual Metadidáctico para La Enseñanza Y Aprendizaje Del Cálculo Integral en Estudiantes de Administración De La Ula-Táchira*. (Tesis de Maestría, Universidad Nacional Experimental del Táchira).
- Noguera, E. (2010). Entorno Virtual para la Enseñanza del Algebra Lineal. (Trabajo de Especialidad). Universidad Valle del Momboy Valera estado Trujillo
- Poveda y Salas (2003). *Uso de la TI-92 en la Enseñanza del Tema: Funciones*. Disponible: <http://www.una.ac.cr/mate/publicac/ti92.htm>. [Consulta: 2009, Junio 15].
- Tamayo y Tamayo, M. (2003). El proceso de la investigación científica. Limusa Noriega Editores. 4ta edición. México.
- UNELLEZ (2020) Propuesta de las Líneas de Creación Intelectual para el periodo 2020 – 2025 de la Universidad Nacional Experimental de los Llanos Occidentales “Ezequiel Zamora”-UNELLEZ.ACTA N° 1263 RESOLUCIÓN N° CD 2020/045 DE FECHA 19/02/2020 PUNTO N° 12 [30 Líneas Prioritarias UNELLEZ.pdf](#)
- UNELLEZ (2019) Plan del Sistema de Creación Intelectual 2019-2025 del Vicerrectorado de Planificación y Desarrollo Social de la UNELLEZ (PSCI2019-2025VPDS/UNELLEZ) [Líneas de Creación Intelectual Unellez 2019-2025 UNELLEZ.pdf](#)
- Vygotsky, L. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona. Crítica.
- Yves, A. (1988). *Psicología de la Enseñanza – Aprendizaje: un enfoque individual y de grupo*. Editorial Trillas, México.