



**TRABAJO DE DIPLOMA
EN OPCIÓN AL GRADO DE LICENCIADO EN CONTABILIDAD
Y FINANZAS**

FACULTAD DE CIENCIAS ECONÓMICAS Y EMPRESARIALES

TITULO: Procedimiento para montar la asignatura Gestión Económica
Financiera en la Plataforma Interactiva Moodle para Ingenieros Industriales.

DISCIPLINA: Sistema Información para el Contador

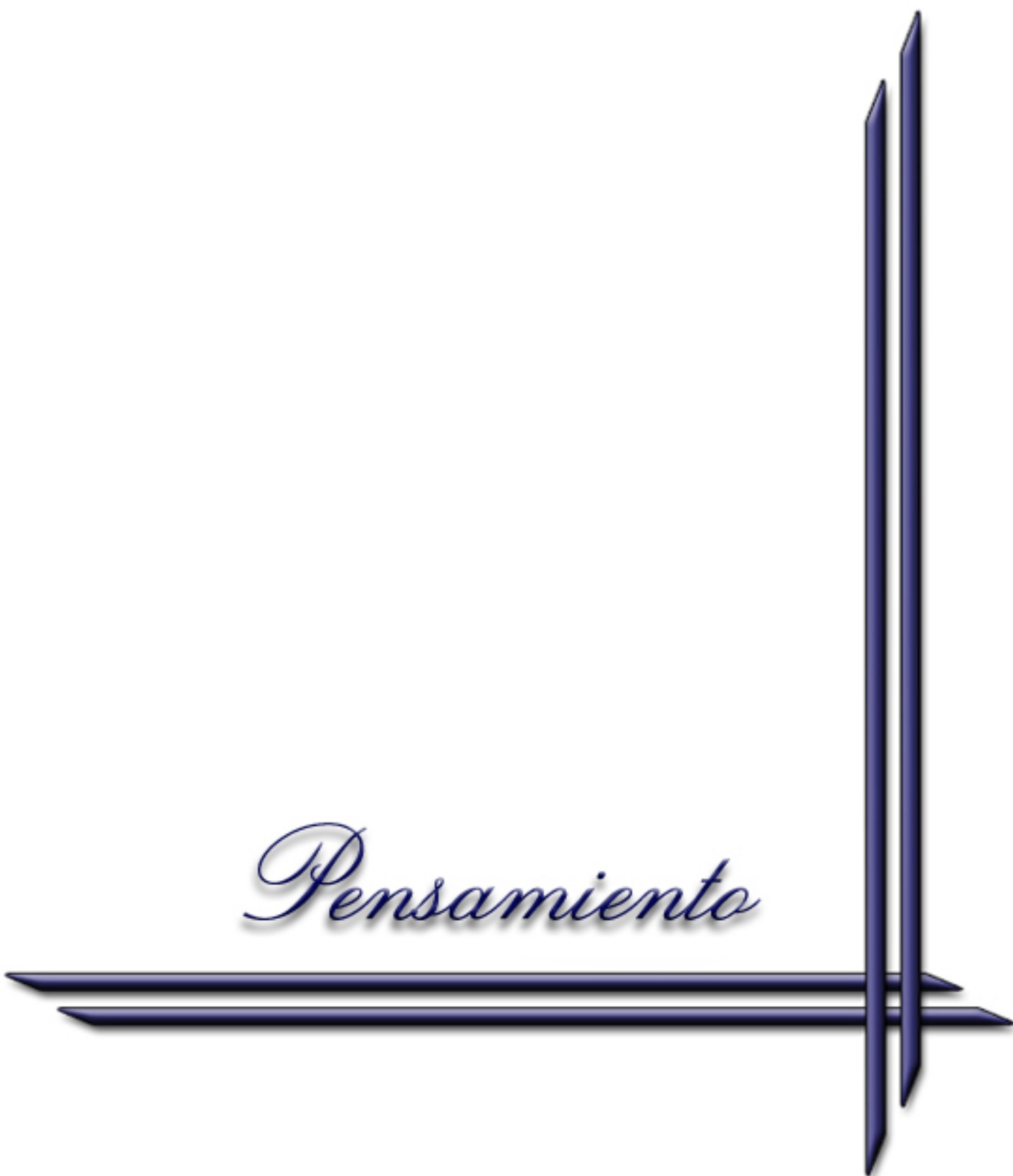
Autor: Enriqueta Jorge Moya

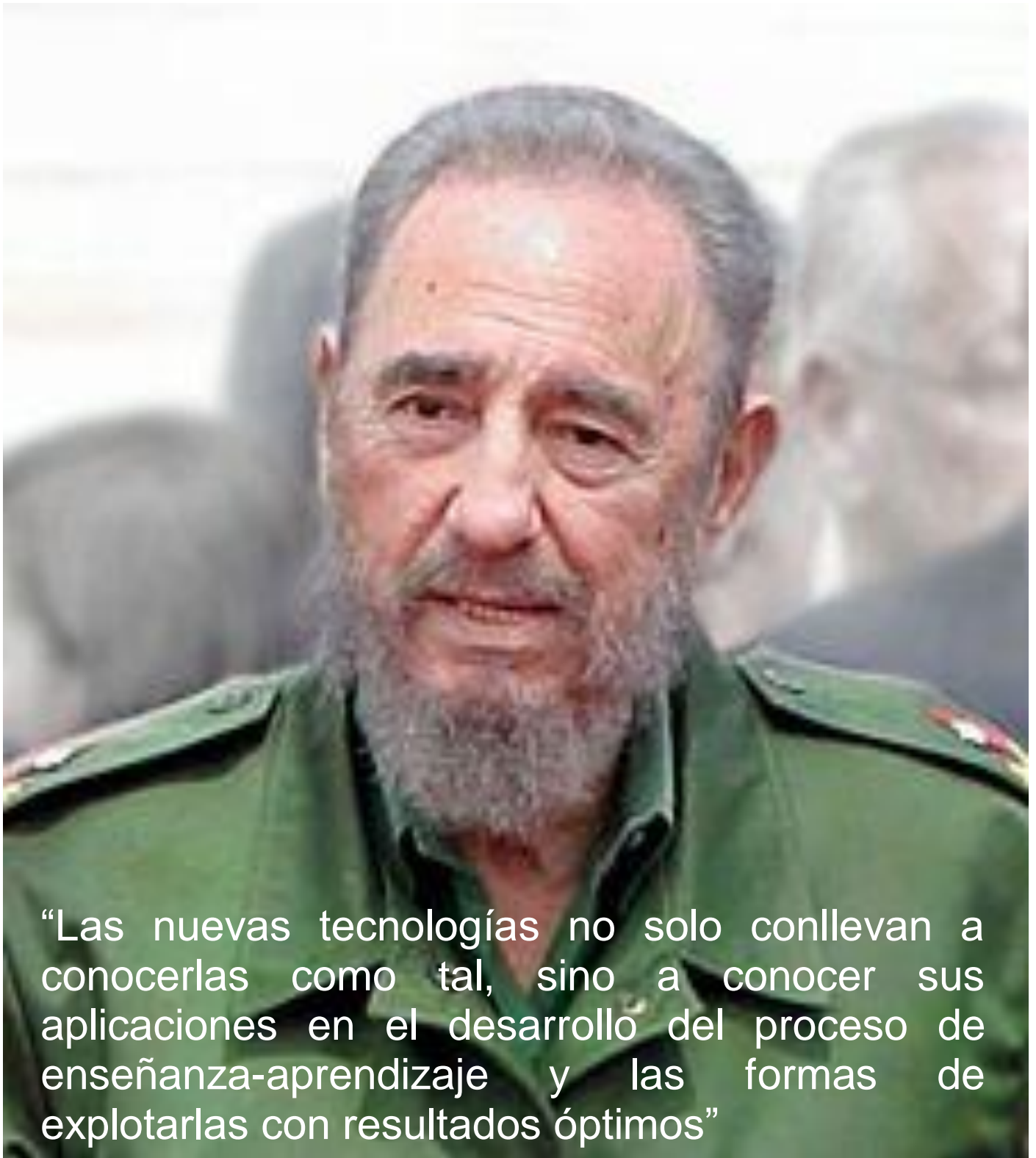
Tutor: Msc. Edelmis Chapis Cabrera
Lic. Matilde Méndez Terry

Año 2013

“Año 55 de la Revolución”

Pensamiento





“Las nuevas tecnologías no solo conllevan a conocerlas como tal, sino a conocer sus aplicaciones en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje y las formas de explotarlas con resultados óptimos”

Fidel Castro Ruz

Dedicatoria



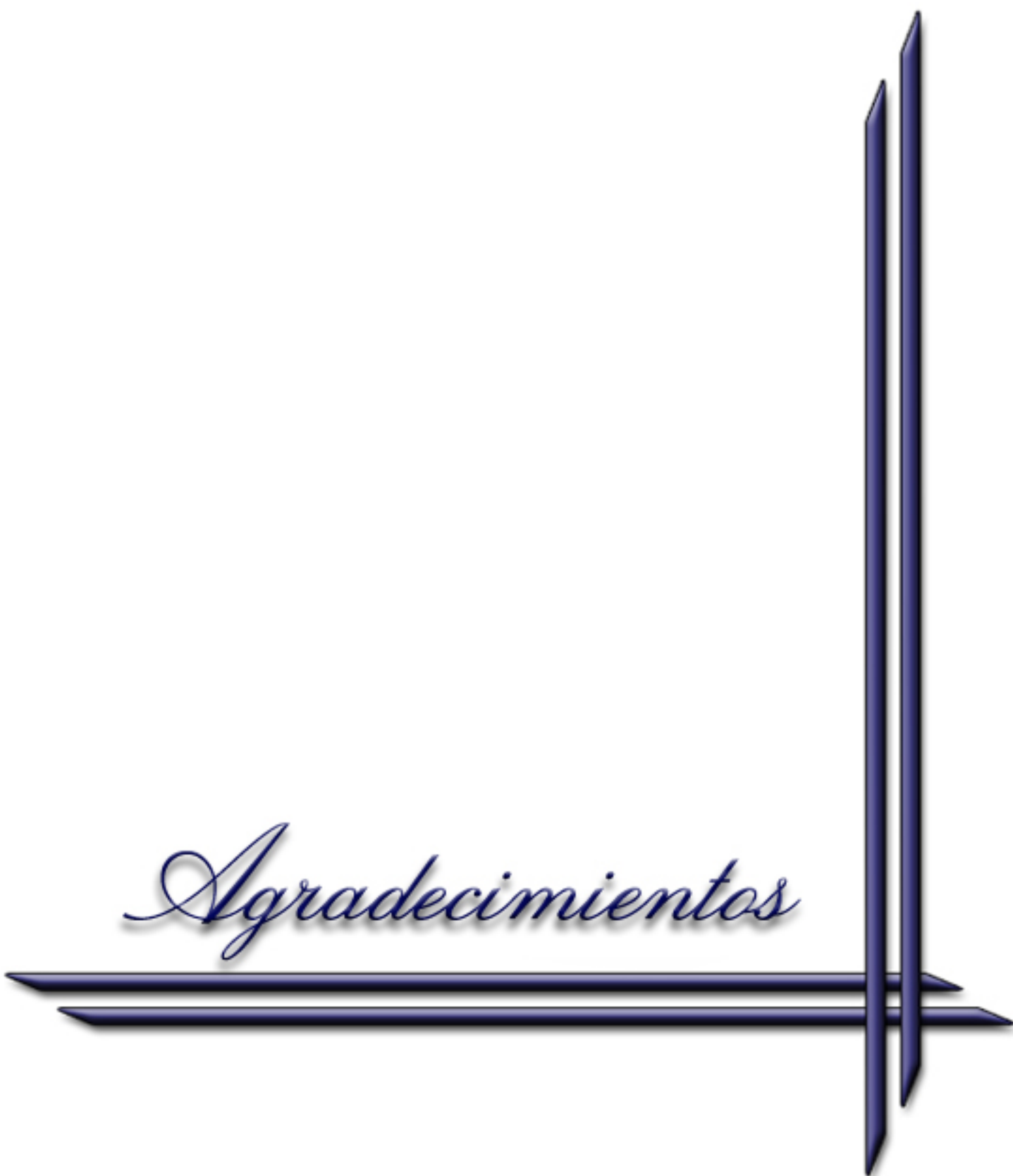
A Dios, que, me guía y me protege; es el que me da fuerzas a cada momento para seguir adelante.

A mi familia por sus grandes sacrificios y dedicación a lo largo de estos seis años de estudio y esfuerzo, por estar siempre a mi lado complaciéndome y ayudándome, especialmente mi esposo Oscar Simón, mi hija Jessica, pues no me queda más que regalarles este sueño, sin ustedes no lo hubiera alcanzado jamás.

A Evelina que aunque ya no está presente su deseo siempre fue que yo alcanzara esta meta, por lo que me sirvió de guía para lograrlo.

A todos les dedico este resultado, gracias por existir y seguir siempre conmigo.

Agradecimientos



Es muy difícil agradecer a todas las personas que hicieron posible la realización de este trabajo, por lo que ruego que me disculpen aquellos que no menciono.

Por lo que agradezco:

A mi tutora y amiga: Msc. Edelmis Chapis Cabrera, por todo el sostén, la paciencia, la dedicación, el empeño, y la confianza que depositó en mí, a usted Incontables Gracias.

A los profesores que fueron protagonistas de mi formación profesional, en especial a Celia Alicia Silva, ya que ha sido mi motor impulsor a seguir siempre adelante, Edelmis Chapis y Milagros Mata.

A Haens Beltrán Alonso, por su ayuda incondicional y humana.

A Héctor Moya Acosta por aportarme sus conocimientos en momentos importantes siempre que lo necesité.

A todas mis amistades, colegas de estudio, en específico a las hermanas Emilia e Ileana Valdivia, Dignorah Hernández Luciano, por su colaboración desinteresada, les estaré eternamente agradecida.

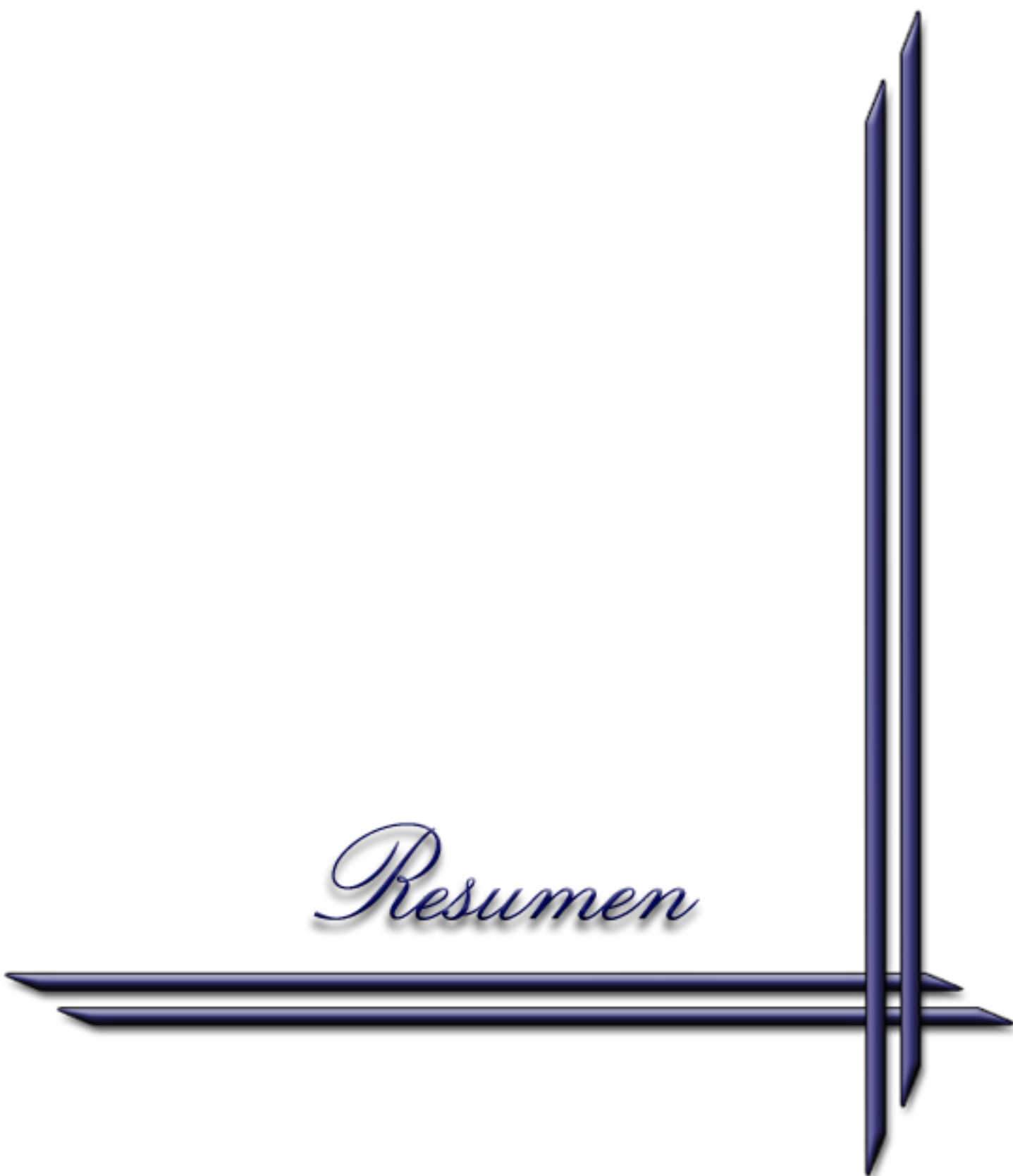
A mis familiares, pues tengo la fortuna de contar con ellos ya que han sido mi soporte, por estar siempre a mi lado, mi esposo Oscar Simón, mi hija Jessica.

Por tanto no me queda más que regalarles este sueño, sin ustedes no lo hubiera alcanzado jamás, pues con esfuerzo e interés pueden lograrse cosas como éstas.

En fin quiero darles mi más sincero agradecimiento a todas aquellas personas que de una forma u otra colaboraron en mi desarrollo como estudiante universitario a lo largo de estos seis años, a todas estas personas,

Muchas, Muchas Gracias.

Resumen



RESUMEN

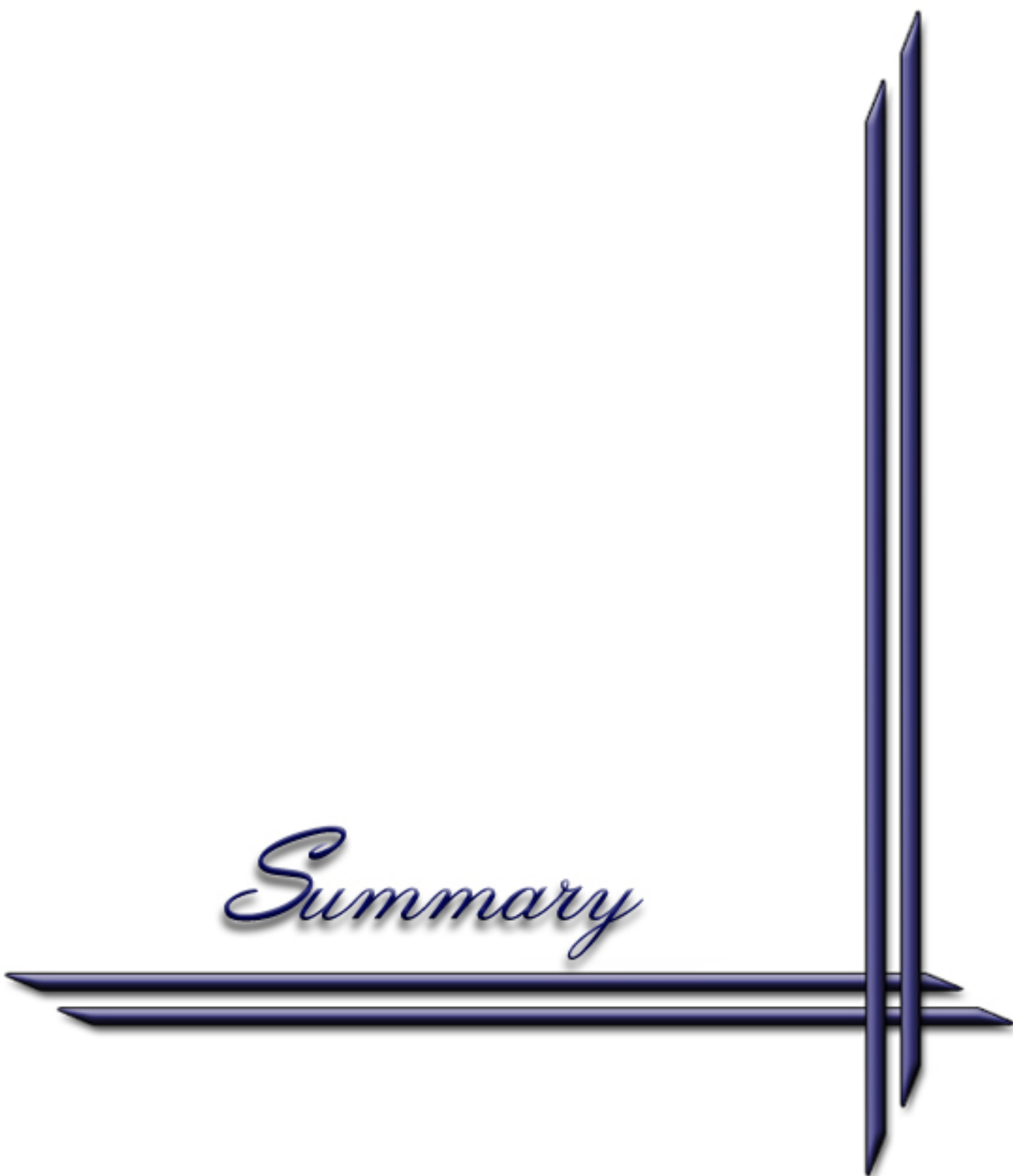
La educación debe resolver los problemas planteados por la sociedad. Las instituciones educativas precisan de una constante actualización de sus métodos y medios. La universidad no escapa de lo antes planteado, aún más, para preparar al profesional que necesita la sociedad debe utilizar las herramientas que se encuentran en el entorno y sobre todo preparar a sus estudiantes para que afronten retos durante su desempeño profesional.

La edición de asignaturas en gestores de cursos es hoy una práctica cotidiana en las universidades del mundo. El desarrollo de la Informática y las comunicaciones permite –contrario a lo que se piensa– una mayor interacción entre estudiantes y entre estos con el profesor. Otro aspecto digno de señalar es la posibilidad que brindan estas herramientas para reutilizar e intercambiar los contenidos de los cursos.

La investigación que se presenta se enmarca en estas corrientes de actualización de la enseñanza, que a la vez constituye una actualización de la profesión, toda vez que permite a los futuros egresados enfrentarse a medios y procedimientos a utilizar en su futuro desempeño. El diseño y desarrollo de una asignatura en el gestor de cursos Moodle permite su futura exportación como página web, notas para ipod o paquete IMS, formatos que son asumidos por las diferentes plataformas de teleformación que hoy se usan.

Palabras clave: Gestores, interacción, herramientas, procedimientos, Moodle.

Summary



SUMMARY

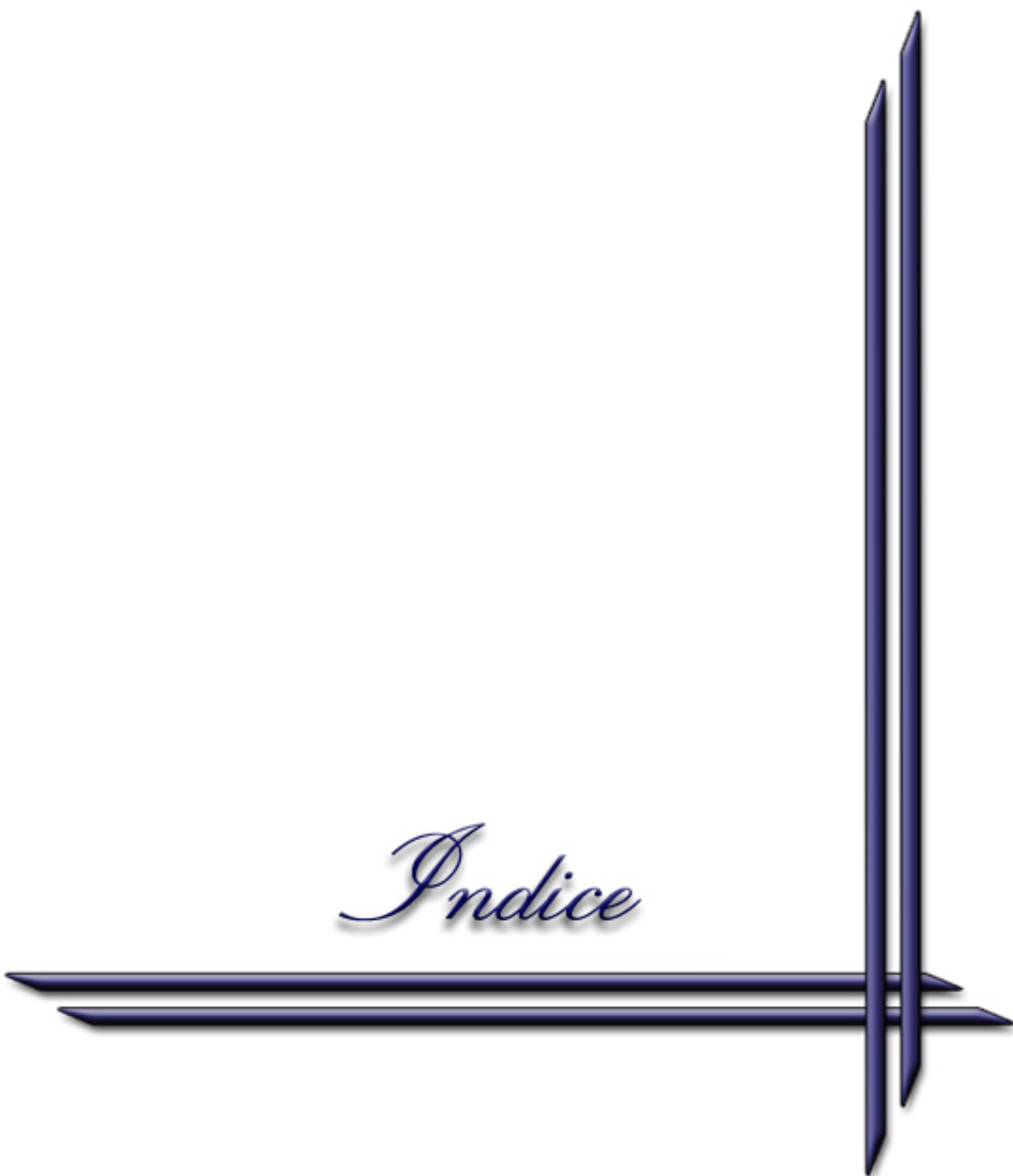
The education should solve the problems outlined by the society. The educational institutions specify he/she gives a constant upgrade he/she gives their methods and means. The university doesn't escape he/she gives the before outlined, even more, to prepare the professional that needs the society it should use the tools that are in the environment and mainly to prepare its students so that they confront challenges during its professional acting.

The edition gives subjects in agents he/she gives courses it is today a daily practice in the universities he/she gives the world. The development gives the Computer science and the communications it allows -contrary to what is thought - a bigger interaction among students and among these with the professor. Another worthy aspect gives to point out it is the possibility that you/they offer these tools to reuse and to exchange the contents he/she gives the courses.

The investigation that is presented is framed in these currents he/she gives upgrade he/she gives the teaching that at the same time constitutes an upgrade he/she gives the profession, all time that allows to the future egresados to face means and procedures to use in its future acting. The design and development gives a subject in the agent he/she gives courses Moodle it allows its future export like page web, notes for ipod or package IMS, formats that are assumed by the different platforms give teleformación that today is used.

Keywords: Managers, interaction, tools, procedures, Moodle.

Indice



INDICE

CONTENIDO	PÁGINAS
Introducción.	1
CAPÍTULO I: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.	5
1.1 Proceso enseñanza-aprendizaje. El Modelo Pedagógico.	5
1.2 El Modelo Pedagógico de la Educación Superior Cubana: Perfil amplio.	6
1.2.1 La carrera con un enfoque de sistema.	7
1.3 Los medios como componente del proceso de enseñanza aprendizaje.	10
1.3.1 Funciones de los medios de enseñanza.	11
1.4 Uso de las TIC en apoyo a los procesos de enseñanza-aprendizaje.	12
1.4.1 Impacto de las TIC en la Educación.	13
1.4.2 Las TIC en la Enseñanza. Ventajas.	15
1.5 Diseño Instruccional y la plataforma instruccional.	15
1.5.1 Plataformas virtuales de aprendizaje.	19
1.5.2 La Plataforma Moodle.	19
1.6 Flujo actual de los procesos involucrados en el campo de acción.	22
1.7 Descripción del objeto de automatización.	22
CAPÍTULO II: DISEÑO DE LA ESTRUCTURA DE LA ASIGNATURA GESTIÓN ECONÓMICA FINANCIERA EN PLATAFORMA INTERACTIVA MOODLE.	24
2.1 Introducción.	24
2.2 Fundamentación de la propuesta.	24
2.3 Pasos en la elaboración de la propuesta.	24
2.4 Propuesta del Módulo Instruccional.	25
2.4.1 Estructura General de la asignatura.	25
2.4.2 Ubicación Curricular.	25
2.4.3 Introducción a la asignatura Gestión Económica Financiera.	26

2.4.4 Fundamentación Teórica.	27
2.4.5 A quién va dirigido.	28
2.4.6 Contenidos y Temarios.	28
2.4.7 Sistema de Evaluación de la Asignatura.	28
2.4.8 Plan de Curso.	29
2.4.9 Descripción de los temas.	31
2.5 Implementación de la asignatura.	33
2.5.1 Estructura en módulos de Moodle	33
2.5.2 Seguridad en Moodle.	35
2.5.3 Interfaz de Usuario.	35
2.6 Estructura y organización del curso virtual.	35
2.6.1 Modo de edición.	38
2.6.2 Configuración Curso.	41
CAPÍTULO III: APLICACIÓN DE LA ASIGNATURA GESTIÓN ECONÓMICA FINANCIERA PARA LA CARRERA DE INGENIERÍA INDUSTRIAL EN PLATAFORMA MOODLE.	55
3.1 El entorno de trabajo.	55
3.2 Insertar imágenes.	56
Conclusiones.	64
Recomendaciones.	65
Bibliografía	66

Introducción



INTRODUCCIÓN

Con el surgimiento del desarrollo científico técnico, el hombre tuvo la oportunidad de evolucionar en sus conocimientos, y a su vez implementó nuevas técnicas y medios para mejorar y automatizar su trabajo.

El siglo XX, sin lugar a dudas fue decisivo en lo relacionado a los descubrimientos, pero el que más se hizo notar fue la invención de la computadora, la cual constituye un elemento facilitador de innumerables y complejas tareas, así como dispositivo para el almacenamiento y procesamiento de la información.

Tales avances están modificando radicalmente los conceptos de espacio y tiempo, a la par que van derribando las barreras existentes para la comunicación entre personas, para el acceso a la información y para la generación y distribución de conocimientos. Estas transformaciones radicales propiciadas por la tecnología plantean nuevos desafíos a los sistemas educacionales, cuyos responsables precisan acometer una profunda reflexión y revisión del papel que las instituciones de enseñanza están llamadas a desempeñar en una sociedad cada vez más informatizada y globalmente relacionada.

Sin embargo, para que se produzcan cambios significativos en la estructura y funcionamiento de los sistemas educacionales, se requiere que las personas involucradas en todos los niveles, desde la base hasta la máxima dirección, lleguen a asimilar las características de los medios tecnológicos, sus posibilidades y limitaciones, que puedan establecerse nuevas prácticas pedagógicas razonadas con fundamentos científicos, para alcanzar el empleo relevante de los recursos tecnológicos actuales y prospectivamente disponibles; así pues se requiere combinar armónicamente el conocimiento de los medios y del proceso de aprendizaje humano.

A nivel mundial la informatización de la sociedad va cobrando auge a medida que se reafirman los progresos en las denominadas tecnologías de la información, que abarcan los equipos y aplicaciones informáticas y las telecomunicaciones.

Entre las potencialidades que ofrecen las nuevas tecnologías de la información puede señalarse que permiten un acceso más rápido a la propia información y al conocimiento, promueven la igualdad en cuanto a oportunidades de acceso pues consideran usuarios ubicados en diferentes regiones geográficas. Sin embargo, existen potencialidades de las nuevas tecnologías en el desarrollo social que aún están por llegar, al estar en un período de transición, donde están reformulándose los conceptos tradicionales de espacio, tiempo y comunicación interpersonal, todo lo cual va a repercutir profundamente en muchas áreas del quehacer humano.

En Cuba se dan pasos para el ordenamiento de un trabajo continuo destinado a impulsar el uso y desarrollo de las TIC, pues se sostiene la idea de que a la sociedad le es necesario universalizar el conocimiento como una de las formas de alcanzar una mejor calidad de vida para todos los ciudadanos, sin distinción de edad ni condición social.

Una esfera de la sociedad donde las tecnologías de la información han penetrado profundamente es la educación. Su incidencia ha sido tal que han surgido nuevos paradigmas de aprendizaje que plantean nuevos retos a los docentes. La posibilidad de combinar varios medios en una misma propuesta le adjudican a las nuevas tecnologías en la educación un papel importante en el diseño y preparación metodológica de los currículos.

La aplicación productiva de los computadores en la educación, requiere que se articulen en ambientes poderosos de enseñanza-aprendizaje, que faciliten el proceso de adquisición, construcción y reconstrucción de conocimientos, necesarios para lograr objetivos instructivos valederos.

En el ámbito del saber pedagógico, los medios encuentran sustento en la necesidad de desarrollar un proceso de formación humanista, desarrollador, que potencie la socialización del sujeto a través de la individualidad, el desarrollo de la personalidad del estudiante en un contexto social determinado.

El proceso de enseñanza-aprendizaje es un proceso esencialmente interactivo y comunicativo, de intercambio de información, compartiendo experiencias, conocimientos y vivencias, que logran una influencia mutua en las relaciones interpersonales. En la medida en que los medios apoyen la efectividad de la comunicación contribuyen a la eficacia del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los medios de enseñanza y aprendizaje están en constante renovación y son de diferente naturaleza a partir del desarrollo tecnológico históricamente alcanzado y de la labor innovadora de los profesores. En estos tiempos donde las Tecnologías penetran todas las esferas de la sociedad, sería un error desentenderse de estas cuando se pretende elaborar un medio de enseñanza en cualquier asignatura.

Al presentar los lineamientos de la política económica, en los marcos del VI Congreso del Partido Comunista de Cuba entre sus objetivos se encuentra la de garantizar la continuidad e irreversibilidad del Socialismo, preservando una de las conquistas de la Revolución, tales como el acceso a la educación. Continuar avanzando en la elevación de la calidad y rigor del proceso docente educativo, jerarquizar la superación permanente, logrando una mejor utilización y aprovechamiento de la fuerza de trabajo y de las capacidades existentes, se encuentra dentro de las prioridades de los programas de formación e investigación de las universidades en función de las necesidades del desarrollo económico y social del país y de las nuevas tecnologías.

Antecedentes de la Investigación:

La Ingeniería Industrial es una de las carreras de las universidades cubanas, por la importancia de esta especialidad para la economía del país. En La Universidad de Cienfuegos, la carrera se ha ido

consolidando año tras año. En la actualidad cuenta con cuatro modalidades de estudio: curso regular diurno (Modalidad presencial), curso para trabajadores, educación a distancia y sedes municipales (Modalidad semipresencial). Independientemente de la variedad de modalidades y por consecuencia de planes de estudio, todos incluyen, además de las asignaturas de especialidad un grupo de asignaturas básicas que complementan la formación del egresado. Entre estas asignaturas se encuentra la asignatura Gestión Económico – Financiera la cual brinda los elementos básicos de Contabilidad Financiera, Contabilidad de Costos y Finanzas para que el futuro ingeniero pueda tomar decisiones con una fundamentación económica.

Por la importancia que representa ésta asignatura para la carrera de ingenieros industriales existe la necesidad de los estudiantes universitarios de enfrentarse a una información o capacitación actualizada, con una poderosa infraestructura tecnológica donde puedan buscar, seleccionar e interpretar información para usarla de forma estratégica en verdadero conocimiento ante los cambios cada vez más rápido de la sociedad, atendiendo de manera especial los objetivos de formación profesional, por lo que se plantea como **Situación Problémica** la siguiente: En la Universidad Carlos Rafael Rodríguez es necesario implementar en la Plataforma Interactiva Moodle la asignatura Gestión Económica Financiera de la carrera de Ingeniería Industrial que permita a los estudiantes un medio ágil y dinámico de intercambio de información y conocimiento.

En tal sentido se expone el siguiente **Problema de Investigación**:

¿Cómo contribuir a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Gestión Económica Financiera en los estudiantes de tercer año de la carrera Ingeniería Industrial?

En respuesta a la interrogante se establece como **hipótesis** de trabajo: Con la aplicación de tecnologías de la información y la comunicación en la asignatura Gestión Económica Financiera se alcanzará combinar elementos pedagógicos y tecnológicos para hacer frente a los rápidos cambios sociales de aprendizaje y a las exigencias de los estudiantes y docentes de la carrera especialidad de Ingeniería industrial.

Como **Objetivo General** de esta investigación se plantea: Aplicar tecnologías de la información y la comunicación de forma metodológica a la asignatura Gestión Económica Financiera para la carrera de Ingeniería Industrial.

Teniendo en cuenta el **Objetivo General** se plantean los siguientes **Objetivos Específicos**:

- Estudiar críticamente las generalidades teóricas y conceptuales utilizando las tecnologías de la información y la comunicación (TIC).
- Diseñar teórica y metodológicamente la estructura de la asignatura Gestión Económica Financiera para industriales en Plataforma Interactiva Moodle.
- Aplicar tecnologías de la información y la comunicación de forma metodológica a la asignatura Gestión Económica Financiera para la carrera de Ingeniería Industrial.

Estructura del Trabajo:

Capítulo I: Fundamentación Teórica.

Capítulo II: Diseñar la estructura de la asignatura Gestión Económica Financiera en Plataforma Interactiva Moodle.

Capítulo III: Aplicación de la propuesta de la asignatura Gestión Económica Financiera para la carrera de Ingeniería Industrial.

Métodos científicos utilizados

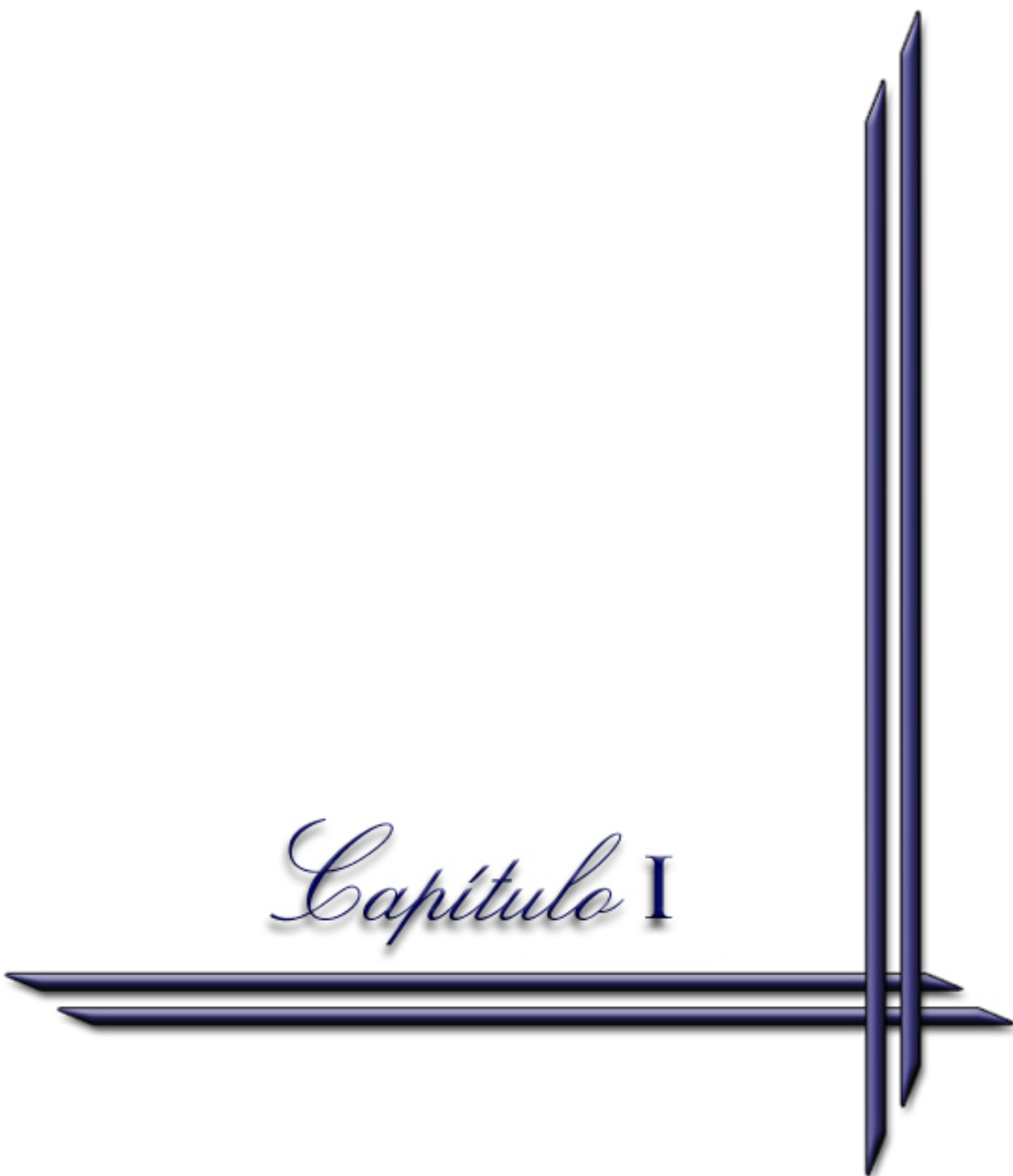
Se utilizaron métodos y técnicas de la investigación científica como son:

Teóricos:

- Inducción - deducción: Con el fin de estructurar todo el conocimiento científico a partir de las búsquedas bibliográficas.
- Histórico-Lógico: Para analizar los antecedentes teóricos del objeto de investigación.
- Análisis: Utilizado durante todas las etapas de investigación, por cuanto permitió hacer los análisis e inferencias de la bibliografía consultada.
- Síntesis: Ligada directamente al análisis presente en la búsqueda de información, que propició la selección del contenido a utilizar en el curso que será montado en plataforma Interactiva Moodle.

Con la aplicación de las tecnologías de la información y la comunicación de forma metodológica a la asignatura Gestión Económica Financiera para la carrera de Ingeniería Industrial facilitamos a los estudiantes un medio ágil y dinámico de encontrar información por medio de la plataforma interactiva Moodle.

Capitulum I



CAPÍTULO I: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.

1.1 Proceso enseñanza-aprendizaje. El Modelo Pedagógico.

La historia de la educación demuestra que existen intentos de diseño de procesos educacionales en correspondencia con las condiciones histórico concretas de la época a la que se refiera y en dependencia de las posibilidades que ofrece el desarrollo de la ciencia para el momento actual, aún cuando los modelos proyectados responden a diferentes niveles de concreción y a partes también diferentes del proceso pedagógico.

La conceptualización de qué es un modelo pedagógico, facilita identificar, valorar y elaborar modelos pedagógicos con vista a obtener nuevos niveles de eficiencia educativa. El término modelo pedagógico en la literatura no ha sido manejado con mucha claridad, aparece igualado a estrategia, estilo de desarrollo, campo de estudio, currículo.

Una definición de modelo pedagógico la ofrece este autor (Ruiz, Magalys, 2004), al señalarla como, la construcción teórico formal que fundamentada científica e ideológicamente interpreta, diseña y ajusta la realidad pedagógica que responde a una necesidad histórico concreta. (Rodríguez Domínguez, Eva, 2009), se refiere al modelo pedagógico como el medio fundamental del proceso de enseñanza-aprendizaje en lo adelante (PEA), para propiciar el cambio intelectual, la transformación de conciencia y el cambio de actitud requerido en los miembros de la comunidad educativa para alcanzar la innovación que aspiramos.

Esta autora (Rodríguez Domínguez, Eva, 2009) señala que las tendencias pedagógicas contemporáneas se caracterizan por:

1. Sus bases filosóficas y psicológicas.
2. Formas de trabajar en el proceso de enseñanza y aprendizaje.
3. Papel que se le asigna al profesor y al alumno.
4. Por sus principales representantes.
5. Repercusión que han tenido en la práctica pedagógica.

Muchas veces los fundamentos analizados se presentan en forma de paradigmas científicos sobre los cuales se erigen. Los paradigmas científicos son realizaciones científicas universalmente reconocidas que durante cierto tiempo proporcionan modelos de problemas y soluciones a una comunidad científica. Se infiere la dependencia de la modelación respecto al paradigma científico del momento histórico concreto en que se efectúa. Los modelos pedagógicos constituyen paradigmas para el contexto educacional.

En la literatura consultada aparecen varios enfoques sobre la distinción de los modelos pedagógicos (paradigmas educativos), existiendo pequeñas diferencias en cuanto a la cantidad de categorías en que los autores lo agrupan. Así tenemos, el planteado por, (Rodríguez Domínguez, Eva, 2009), que resume tres modelos: El Modelo Pedagógico Tradicional (Academicista); el Modelo Pedagógico

Conductista (tecnología educativa) y el Modelo Histórico cultural: centrado en las relaciones valórico-actitudinales y en la concepción del sujeto como totalidad.

Por su parte (Ruiz, Magalys, 2004), al referirse a los modelos pedagógicos agrupa 5 categorías: Tradicional; Experiencial-Romántico; Conductista; Cognitivo y el Social-cognitivo. En el análisis de la tesis doctoral sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje (Fuentes Garí, Roberto, 2002., op.cit., p.38), destaca dos paradigmas, el conductista y el cognitivo, distinguiendo en este último tres fuentes teóricas: La Escuela Epistemológica Genética de Piaget, La Escuela Histórico- Cultural de Vigotski y sus continuadores y los modelos teóricos computacionales.

Estos elementos en menor o mayor medida son tratados en otros enfoques dado por otros autores, como el brindado por (Ortiz Ocaña, Alexander Luís, 2005), en una breve caracterización de algunos paradigmas educativos.

Naturalmente en cualquiera de los modelos pedagógicos pueden encontrarse con mayor o menor claridad los fundamentos filosóficos, psicológicos y pedagógicos en que se asientan, como también pueden realizarse generalizaciones donde se hace abstracción de las diferencias no esenciales entre unos y otros para agruparlos según sus aspectos más generales.

1.2 El Modelo Pedagógico de la Educación Superior Cubana: Perfil amplio.

El sistema cubano de Educación Superior está hoy integrado por 68 instituciones de nivel superior que incluye 3150 sedes universitarias municipales. En Cuba, la educación a todos los niveles, incluyendo pregrado y postgrado es pública y gratuita.

El Ministerio de Educación Superior fue creado en 1976 como muestra de la prioridad e importancia creciente que el Estado le brinda a la Educación Superior en el país. El modelo de formación de un profesional de la educación superior cubana es el de perfil amplio. Está dotado de una profunda formación básica, para dar respuesta primaria en el eslabón base de su profesión, al poder resolver con independencia y creatividad, los problemas más generales y frecuentes que se presentan en su objeto de trabajo.

Currículo de **amplio perfil** donde se ponen de manifiesto ideas rectoras.

La formación de profesionales en Cuba está basada en cuatro principios fundamentales:

- 1-El vínculo entre el estudio y el trabajo.
- 2- La educación continúa en todas las áreas del conocimiento.
- 3- La investigación como parte integrante de la misión de la universidad.
- 4- La extensión universitaria como un proceso del quehacer universitario.

En Cuba se imparten 94 carreras de pregrado con una duración en general de cinco años, que cubren todas las áreas del conocimiento. El modelo de la formación de la educación superior cubana es de perfil amplio, basado en la integración entre la labor investigativa y la práctica preprofesional como sus componentes fundamentales. Esto ha servido para corroborar que los profesionales que

adquieren una profunda formación básica y se apropian de las habilidades más generales de un determinado perfil profesional se encuentran mejor capacitados para lograr una actualización y elevación de sus conocimientos y habilidades a través de la actividad postgraduada, así como para desarrollar nuevas habilidades requeridas para satisfacer la variedad de demandas y cambiantes condiciones provenientes del mundo del trabajo y del desarrollo de la sociedad.

El perfeccionamiento continuo de la educación superior pone de manifiesto la pertinencia de la Universidad cubana que se renueva continuamente dada la necesidad siempre creciente de actualizar y ampliar el conocimiento.

A partir del año 2000 profundas transformaciones están teniendo lugar dentro del sistema de educación superior cubano, dirigidas a extender las posibilidades y oportunidades de acceso a las universidades a los sectores menos favorecidos de la sociedad. Estas transformaciones han sido el resultado de una concepción general que busca elevar los niveles de equidad y justicia social.

Entre estas transformaciones se encuentra la apertura de sedes universitarias en todos los municipios del país para garantizar la amplitud en el acceso a los estudios de nivel superior. Pero no se trata solamente de ampliar el acceso a los estudios universitarios para lograr mayor igualdad entre todos los ciudadanos. Se trata de disminuir la tasa de deserción, lo que implica crear todas las condiciones necesarias para asegurar que la inmensa mayoría de los estudiantes que ingresen puedan completar exitosamente su formación. Obviamente, esto representa enormes desafíos tanto académicos como sociales.

Para responder a estos desafíos, la nueva Universidad cubana ha traspasado sus muros tradicionales y desarrolla ahora sus procesos en estrecha relación con toda la sociedad, particularmente en las distintas comunidades y territorios. Se desarrollan innovaciones pedagógicas con el objetivo de elevar la calidad de la enseñanza que son implementados y validados, se ofertan nuevos programas para responder a las demandas existentes derivadas, por una parte, de las necesidades específicas del país, de un determinado sector productivo o de un territorio en particular.

El Comandante en Jefe trazó pautas, cuando en su intervención del 16 de septiembre de 2002 señaló: "Hoy se trata de perfeccionar la obra realizada y partiendo de ideas y conceptos enteramente nuevos. Hoy buscamos lo que a nuestro juicio debe ser y será un sistema educacional que se corresponda cada vez más con la igualdad, la justicia plena, la autoestima y las necesidades morales y sociales de los ciudadanos en el modelo de sociedad que el pueblo de Cuba se ha propuesto crear".

1.2.1 La carrera con un enfoque de sistema.

En el enfoque de sistema de la carrera, es posible identificar subsistemas de orden menor, cada uno de los cuales tiene una cualidad nueva, que lo caracteriza como tal. (Horruitinier Silva, Pedro, 2006).

El verdadero aporte de la educación superior cubana en este asunto está en haber entendido que tanto la disciplina como el año académico son objeto de diseño curricular, y en consecuencia con ello ha desarrollado todo el quehacer pedagógico necesario para asegurar el funcionamiento de la carrera como un todo, como un sistema.

Una carrera se estructura horizontalmente por años académicos y verticalmente por disciplinas. Ambos subsistemas han de ser objeto de diseño para que funcione adecuadamente.

Las disciplinas integran verticalmente los contenidos de las diferentes asignaturas y en general responden a la lógica de uno o varias de las ciencias objeto de estudio durante la carrera. Para su diseño deben tomar en cuenta tres influencias fundamentales:(Horruitinier Silva, Pedro, 2006).

_ Derivado de su papel y lugar en el currículo.

_ Derivado de la estrategia educativa de la carrera.

_ Derivado de las restantes estrategias curriculares.

La disciplina académica es un concepto integrador cuya organización asume la respuesta a diferentes sistemas de influencias pedagógicas, más allá de las ciencias que la integran. Se diseña en términos de programas de la disciplina y constituye un elemento esencial de la sistematicidad de la carrera.

El año académico, por su parte, es el resultado de la integración horizontal de los contenidos de las disciplinas: Ofrecen una visión del momento en que se encuentran los estudiantes en su proceso de formación y actúa como un sistema para lograr determinados objetivos, tanto de tipo instructivo, como educativo, rebasando el alcance de cada una de las asignaturas en particular.

La asignatura.

Una asignatura cualquiera, en primer lugar forma parte de una de una disciplina académica y como tal se subordina a sus objetivos más generales. Ella participa, de conjunto con las restantes asignaturas, de tales propósitos, brindando una determinada respuesta a objetivos de la carrera como un todo. Por tal razón la adecuada ubicación de cada una de las asignaturas en el currículo podrá lograrse sólo cuando se precisan con claridad cada una de las disciplinas.

De igual modo, toda asignatura se imparte en determinado año académico y junto con ella actúan otras asignaturas, todas las cuales responden a los objetivos generales de ese año. Por tanto, el conjunto de asignaturas se subordinan además aun determinado año académico, cuyos fines generales igualmente están precisados, en este caso en términos de objetivos por año.

La asignatura constituye un nivel de sistematicidad de la carrera cuyo diseño está en función de los subsistemas de orden mayor: El año y la disciplina; así como, el papel que desempeñan en respuesta a cada una de las estrategias curriculares.

La literatura docente:

Dentro de los materiales bibliográficos de una asignatura se tienen:(Horruitinier Silva, Pedro, 2006).

- El o los libros de Textos identificados para la asignatura en calidad de textos básicos. Estos se precisan con mucha racionalidad porque su designación implica asegurar su edición y producción.
- Otros libros en calidad de textos complementarios. No son precisados como los anteriores.
- Artículos de revistas científicas que forman parte de las colecciones existentes en las bibliotecas y centros de información científico-técnica de las universidades.
- Guías de estudio y otros materiales similares elaborados por los propios profesores y producidos en las universidades, incluidas las notas del profesor. En el caso de las carreras estudiadas en sedes universitarias municipales, estas guías se elaboran centralmente.
- Materiales en soporte electrónico.

Como consecuencia de lo anterior explicado, se ha conformado en la práctica un nuevo concepto relacionado con el aseguramiento bibliográfico: la presencia en la red, que ilustra la utilización de la literatura con fines docentes en este tipo de soporte, inicialmente se caracterizó por un sitio en la INTRANET , donde los profesores iban acumulando los materiales de diferente tipo, luego como parte del perfeccionamiento de estos sitios, comenzaron a surgir las páginas en formato Web de las asignaturas y posteriormente estas fueron soportándose en plataformas interactivas.

Estas plataformas, por ser recursos informáticos con mayor grado de profesionalidad, devienen herramientas de mucho más alcance para organizar la información de una determinada unidad de estudio, asignatura o disciplina.

Algunas de ellas son conocidas internacionalmente como por ejemplo WEBCT, muy empleada en España en la modalidad de educación a distancia. En Cuba, este movimiento surgió con la plataforma MICROCAMPUS, elaborada por la Universidad de Alicante, con la cual las universidades cubanas tienen una estrecha colaboración. Gradualmente han surgido otras, elaboradas en universidades cubanas que se suman a esta estrategia, tales como SEPAD, de la Universidad central de las Villas, APRENDIST, del Instituto Superior Politécnico “José A. Echeverría” y AULA VIRTUAL de la Universidad de Oriente.

Cuando una universidad dispone de una aceptable INTRANET, y logra generalizar el empleo de un recurso de este tipo, el proceso de formación dispone de un valioso instrumento para su perfeccionamiento. Hoy en Cuba, esas plataformas son utilizadas ampliamente por las universidades en un esfuerzo dirigido al objetivo final de tener todas las asignaturas impartidas en una carrera con presencia de la red.

La presencia de una asignatura en la INTRANET de la universidad supone que en una determinada plataforma estén adecuadamente ubicados y actualizados aspectos tales como:(Horruitinier Silva, Pedro, 2006).

- Programa de la asignatura.

- Calendario para el desarrollo de la asignatura en el semestre.
- Notas del Profesor.
- Principales textos y otros materiales de consulta disponibles en soporte magnético.
- Guías de estudio para clases prácticas, seminarios y otros tipos de actividades prácticas, caso de utilizarse en la asignatura.
- Noticias de la asignatura.
- Debates.
- Evaluaciones para controlar el autoaprendizaje de los estudiantes.
- Direcciones y/o resúmenes de Internet con información adicional sobre temas de la asignatura.
- Registros de los resultados de las evaluaciones por la red.
- Control de acceso de los estudiantes a la asignatura.

Los programas de asignaturas se elaboran a partir del programa de la disciplina y de las características del año en cuestión, velando porque se asegure una adecuada relación entre los propósitos profesionales y la lógica de la ciencia a la cual tributa. Debe contener los elementos siguientes: (Horruitinier Silva, Pedro, 2006).

- Datos preliminares y fundamentación de la asignatura.
- Objetivos generales-educativos e instructivos- de la asignatura.
- Contenidos básicos de la asignatura.
- Conocimientos esenciales a adquirir.
- Habilidades principales a dominar.
- Valores fundamentales de la disciplina que los tributa.

1.3 Los medios como componente del proceso de enseñanza aprendizaje.

El proceso de enseñanza aprendizaje está integrado por varios componentes, entre los que se encuentran: los objetivos, el contenido, los métodos, los medios, y la evaluación.

Es casi imposible pensar en la realización de este proceso sin la existencia de los medios de enseñanza y aprendizaje, aun en el caso de una actividad puramente expositiva, en ella la voz del profesor es el medio esencialmente utilizado para desarrollar el contenido en función del objetivo propuesto; por qué utilizar los medios, qué son, cómo se agrupan, cómo se relacionan con los demás componentes del sistema, cómo seleccionarlos, son algunas de las preguntas que debe formularse un profesional que se encuentra en el camino de iniciar la importante misión de educador.

Vivimos en una sociedad dinámica, sujeta a continuos cambios que afectan a cada una de los sectores de la vida. Del mismo modo que en su día sucedió con la introducción de la escritura o la aparición de la imprenta, el auge de las tecnologías de la informática y las comunicaciones (TIC) ha

transformado nuestro modo de pensar, de relacionarnos e incluso la manera de enseñar y de aprender. (Fandos Garrido, Manuel, 2003).

La educación no puede quedar al margen de estos cambios, si bien la introducción de estos nuevos elementos como mediadores en el proceso de enseñanza y aprendizaje ha variado la manera de atender cada uno de los elementos del modelo didáctico y, como no, ha transformado la comunicación didáctica tradicional. (Fandos Garrido, Manuel, 2003).

El nuevo escenario educativo hace que la mayoría de las instituciones de enseñanza universitaria se esfuercen por introducir el uso de las TIC en la enseñanza y en el aprendizaje, en términos de adecuación curricular, procesos y resultados, para adaptarse a una nueva demanda social y como motor para la calidad en la educación.

Los medios deben considerarse en función de lo que hace el docente (enseñanza) y en su importante papel en el aprendizaje de los estudiantes, es por ello preferible hablar de medios de enseñanza y aprendizaje, estos responden a la pregunta ¿con qué enseñar y con qué aprender?

1.3.1 Funciones de los medios de enseñanza.

Teniendo en cuenta la intencionalidad y fin del medio de enseñanza, este puede cumplir varias funciones que además de transmitir información, si se utiliza de modo planificado y sistémico en organicidad con los otros componentes, favorece el desarrollo de la personalidad de los estudiantes.

Entre las funciones que pueden cumplir los medios de enseñanzas se encuentran:

1. FUNCIÓN INSTRUCTIVA.
2. FUNCIÓN CIBERNÉTICA.
3. FUNCIÓN FORMATIVA.
4. Función DESARROLLADORA-CONTROL.
5. FUNCIÓN MOTIVADORA, INNOVADORA, CREADORA.

FUNCIÓN INSTRUCTIVA.

Promueven la apropiación de los conocimientos y el desarrollo de habilidades. Permiten estudiar los objetos, fenómenos o procesos de la manera más objetiva posible.

FUNCIÓN CIBERNÉTICA.

Influyen en el estudiante y este llega a ofrecer respuestas, las que provocan un cierto mecanismo de reflujo, que contribuye a regular el proceso de enseñanza aprendizaje, al permitir conocer las preferencias del estudiante, sus motivaciones o maneras de actuar.

FUNCIÓN FORMATIVA.

Influyen en la educación del estudiante, en la formación de sus convicciones y valores, a la vez que favorecen la elevación de su cultura e instrucción, enriqueciendo su visión del mundo y de si mismo.

FUNCIÓN LÚDICA-RECREATIVA.

Favorecen la distracción y el entretenimiento, a la par que se instruye y educa. Permiten cambios de actividad y en determinados tipos, un descanso físico y mental. En la educación básica favorecen la utilización de juegos.

FUNCIÓN DESARROLLADORA-CONTROL.

Favorecen el desarrollo integral de la personalidad del estudiante. A la vez que propician el control, autocontrol y valoración del aprendizaje

FUNCIÓN MOTIVADORA, INNOVADORA, CREADORA.

Correctamente utilizados son poderosos elementos que motivan al estudiante a aprender, lo entusiasman por apropiarse del contenido, crean intereses e inclinaciones, la necesidad de crear.

1.4 Uso de las TIC en apoyo a los procesos de enseñanza-aprendizaje.

El sistema educativo y, de una manera muy marcada la enseñanza superior, se encuentran inmersos en procesos de cambios sociales propiciados por la innovación tecnológica y, sobre todo, por el desarrollo de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación. Estos cambios hacen surgir nuevas concepciones de las relaciones tecnología-sociedad y a su vez de las relaciones tecnología-educación y aparece la necesidad de adaptar y redefinir los modelos pedagógicos.

La implantación de las tecnologías de la informática y las comunicaciones en los centros educativos es un proceso que se inició a mediados de la década de los 90 con la introducción de las herramientas informáticas en la educación. En este proceso destaca la contribución de los programas de introducción de las nuevas tecnologías a la innovación educativa, la formación del profesorado y la dotación de equipos informáticos (computadoras, programas y servicios telemáticos). (Toledo, Viviana, 2002).

Tomar en consideración los escenarios de aprendizaje propiciados por las TIC puede facilitar la concepción de un ambiente, donde el papel protagónico lo desempeñe el estudiante sin obviar el rol de guía del profesor. Se hacen necesarias, nuevas modalidades de aprendizaje abierto, con ofertas educativas flexibles que sirvan tanto para aquellos estudiantes cuyo modelo pedagógico esté basado en la enseñanza presencial, como para aquellos que transitan por la enseñanza a distancia o por cualquiera de las modalidades mixtas que puedan existir. Esta realidad requiere nuevos modelos pedagógicos y un fuerte apoyo de tecnologías multimedia interactivas.

Las perspectivas que ofrecen las TIC en cada uno de los nuevos entornos de aprendizaje, implican cambios organizativos en cuanto a la combinación de estos escenarios y los servicios integrados de aprendizaje (campos virtuales, proyectos institucionales de innovación tecnológica, etc.). Se trata de nuevas tendencias centradas en enriquecer y mejorar la calidad del currículum y de la formación. En los servicios integrados de formación, la tecnología ofrece la posibilidad de enlazar a profesores y estudiantes, proporcionar una amplia variedad de experiencias, informaciones, materiales y posibilidades de comunicación.

Lograr que los estudiantes jueguen su nuevo rol, implica hacerles conciencia de que en estas circunstancias, el énfasis de la enseñanza se traslada al aprendizaje, su relación con el saber es diferente; son necesarias nuevas prácticas de aprendizaje y la capacidad de adaptación a situaciones educativas en permanente cambio es inevitable.

Los estudiantes, sobre todo en la enseñanza superior, han de reclamar un amplio rango de recursos de aprendizaje y un control activo de estos recursos, su participación en experiencias de aprendizaje individualizadas de acuerdo a sus necesidades, sin obviar el aprendizaje colaborativo a través del cual puedan consolidar lo aprendido y lograr su satisfacción personal y como acción fundamental, su participación en la solución de problemas reales que puedan surgir en su campo de acción como futuros profesionales.

El profesor, lejos de minimizar sus funciones, ha de ser más creativo, ha de planificar mejor, ha de saber guiar, ha de decidir qué contenidos orientar, qué materiales o medios de enseñanza brindar, cuáles de estos medios serían más motivantes para el estudiante de estos días. Muchos coinciden en pensar que los productos multimedia son por excelencia poderosas herramientas al alcance de los estudiantes para su proceso de aprendizaje, proporcionan un ambiente que atrapa al que aprende, lo motiva y le hace sentir seguro de lo que por sí solo quiere lograr.

Conviene tener presente que las nuevas tecnologías, tampoco son la panacea que vaya a resolver todos los problemas de enseñanza. Pueden ser útiles por ejemplo para un contexto o nivel determinado y no serlo para otro. Más todavía pueden significar un gran aporte para un momento concreto y no representarlo para otro dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. En apoyo a estas ideas, (García-Valcárcel A. (1996), refiere que el uso de estas nuevas tecnologías no es un recurso inapelablemente eficaz para el aprendizaje de los alumnos, idea esta que se tendrá en cuenta durante la investigación a desarrollar, se considera que es necesario integrar las nuevas tecnologías en un programa educativo bien fundamentado, para hacer un uso pedagógico de las mismas ya que son las metas, objetivos, contenidos y metodologías lo que les permite adquirir un sentido educativo. Por lo que, cualquier esfuerzo encaminado al uso de estas nuevas tecnologías, deberá considerar a los sujetos y a los contextos donde habrán de operar pedagógicamente, además, no se trata de hacer uso de las modalidades por el simple gusto de innovar en la enseñanza, sino que hay que producir nuevos tipos de acceso al conocimiento que tengan en cuenta las especificidades de dichas tecnologías.

1.4.1 Impacto de las TIC en la Educación.

El impulso de los avances tecnológicos, especialmente los relacionados con las redes de computadoras, presentan cada día un mayor grado de vinculación con las más diversas actividades humanas. Tales avances están modificando radicalmente los conceptos de espacio y tiempo, a la par que van derribando las barreras existentes para la comunicación entre personas, para el acceso a la

información y para la generación y distribución de conocimientos. Estas transformaciones radicales propiciadas por la tecnología plantean nuevos desafíos a los sistemas educacionales, cuyos responsables precisan acometer una profunda reflexión y revisión del papel que las instituciones de enseñanza están llamadas a desempeñar en una sociedad cada vez más informatizada y globalmente relacionada. (Valdés Pardo, Víctor Giraldo, 2000).

Sin embargo, para que se produzcan cambios significativos en la estructura y funcionamiento de los sistemas educacionales se requiere que las personas involucradas en todos los niveles, desde la base hasta la máxima dirección, lleguen a asimilar las características de los medios tecnológicos, de sus posibilidades y limitaciones, para que puedan establecerse nuevas prácticas pedagógicas razonadas, con fundamentos científicos. Para alcanzar el empleo relevante de los recursos tecnológicos actualmente disponibles se requiere combinar estrechamente el conocimiento de los medios y del proceso de aprendizaje humano.

Entre las potencialidades que ofrecen las nuevas tecnologías puede señalarse que permiten un acceso más rápido a la información y el conocimiento, así como promueven la igualdad en cuanto a oportunidades de acceso, considerando usuarios ubicados en diferentes regiones geográficas. Sin embargo, el impacto mayor de las redes de computadoras en el desarrollo social aún está por llegar, pues se vive actualmente un período de transición, en el cual están reformulándose los conceptos tradicionales de espacio, tiempo y comunicación interpersonal, todo lo cual va a repercutir profundamente en muchas áreas del quehacer humano, entre ellas en la educación. (Valdés Pardo, Víctor Giraldo, 2000).

Algunos desafíos fundamentales a los que el nuevo paradigma educativo debe dar respuesta son:

- Cambios sociales y económicos constantes.
- Aumento del volumen de información, con nuevos formatos y métodos de acceso.
- Aumento de la complejidad en todos los sectores del quehacer profesional.
- Necesidad de manejar sistemas con un alto grado de integración.
- Establecimiento de relaciones entre campos del conocimiento aislados.
- Modificación de los patrones de conducta social.

El elevado ritmo de desarrollo que ha mostrado la tecnología informática en los últimos años permite afirmar que la computadora está llamada a servir como un recurso auxiliar de la educación que promueva alternativas a los modelos pedagógicos tradicionales, con el fin de lograr una mayor eficiencia y eficacia en el aprendizaje y transformar positivamente el paradigma educativo actualmente prevaleciente.

En consecuencia, se considera que en la última década en los sistemas educacionales a nivel mundial se viene manifestando una tendencia fundamental a enfatizar el aprendizaje, como proceso permanente a lo largo de la vida, apoyado por las nuevas tecnologías de la informática y las

comunicaciones. Un ejemplo lo constituyen las llamadas redes de aprendizaje a distancia, basadas en los recursos de la red.

1.4.2 Las TIC en la Enseñanza. Ventajas.

El auge de las aplicaciones informáticas conlleva a profundizar en la integración educativa de las tecnologías de la informática y las comunicaciones e implica una mejora (cualitativa y cuantitativa) de las infraestructuras informáticas existentes en los centros educativos. El desarrollo de nuevos planes, proyectos e iniciativas de uso educativo de las TIC está en la agenda de todos los gobiernos.

La introducción de las nuevas tecnologías de la informática en la enseñanza, puede conducirnos a una mejor utilización de estos medios en la vida cotidiana; especialmente los ordenadores pueden ayudarnos a mejorar en todos los procesos relacionados con el aprendizaje.

Con el uso de las TIC la figura del profesor se entiende más como un tutor del proceso de aprendizaje, debe integrar las herramientas telemáticas a la práctica de un modo adecuado.

Ventajas de las TIC en la enseñanza.

Disponer de nuevos recursos tecnológicos que puedan permitir nuevas formas de hacer las cosas implica algunos cambios importantes:

- Construcción de programas de enseñanza personalizados.
- Capacidad para establecer un ritmo individualizado de seguimiento para cada alumno.
- Ahorro de costos.
- Integración del aprendizaje con ejercicios de autoevaluación.
- Posibilidad de reproducir situaciones muy cercanas al contenido del trabajo real.
- Flexibilidad en la planificación y gestión de las tareas de formación.

1.5 Diseño Instruccional y la plataforma instruccional.

El desarrollo de nuevas tecnologías de la comunicación e información, el auge de las concepciones cognoscitivas del aprendizaje y las necesidades pedagógicas de los últimos años han propiciado un desarrollo acelerado de nuevas formas de interacción en el proceso instruccional que permite la integración de esas nuevas tecnologías en el ámbito didáctico con una perspectiva amplia y con mayor eficiencia en lo concerniente al mejoramiento del proceso de aprendizaje. (Córdova C., Doris, 2008).

Los cursos en línea se refieren a entornos de enseñanza y aprendizaje relativamente “complejos” soportados generalmente en una plataforma o herramienta web (Web tools), que permiten generar experiencias instruccionales donde se integran Internet y las posibilidades de otras tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Desde el punto de vista del diseño instruccional, estos cursos se incluyen en una instancia que podría denominarse “macro”, lo que algunos autores han denominado “Diseño de Sistemas Instruccionales”. (Alvarado, Ángel, 2003).

Para elaborar cursos en línea para la educación a distancia en un sistema de Universidad Virtual es imprescindible contar con un diseño instruccional bien estructurado. Mientras mejor estructurado se encuentre el diseño instruccional de un curso, mejor será su eficiencia educacional. De hecho, la diferencia entre un buen diseño instruccional y uno pobre o deficiente es lo que marca la diferencia entre los sistemas de “e-Reading” o “e-Learning”. Mientras que ante los primeros el estudiante lo único que puede hacer es navegar y leer, en los segundos, existe una interacción paso a paso a lo largo de los materiales de estudio. Así mismo, en estos últimos existe una evaluación momento a momento acerca del impacto de los materiales educacionales sobre los procesos de construcción de conocimientos por parte del alumno. Así, la interacción y la evaluación continuas son dos componentes fundamentales para el diseño de cursos basados en Internet. (Díaz Camacho, José E. & Ramírez Velázquez, Thalía, 2003).

El diseño instruccional es el proceso que funciona de manera continua y sistemática que genera la prevención de especificaciones instruccionales por medio del uso de teorías instruccionales y teorías de aprendizaje para asegurar que se alcanzarán los objetivos planteados. En el diseño instruccional se hace un completo análisis de las necesidades y metas educativas a cumplir y, posteriormente, se diseña e implementa un mecanismo que permita alcanzar esos objetivos. Así, este proceso involucra el desarrollo de materiales y actividades instruccionales, y luego las pruebas y evaluaciones de las actividades del alumno.

El diseño instruccional es un proceso sistemático, planificado y estructurado, que se apoya en una orientación psicopedagógica del aprendizaje para producir con calidad, una amplia variedad de materiales educativos (unidades didácticas) adecuados a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes. (s.a, 2009).

El diseño instruccional abarca todo lo relativo al proceso de planeación de la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes mediado por las tecnologías seleccionadas. (Fuentes Garí, E.R., Dibut Toledo, L. S., & De León Rodríguez, N.R., 2008).

Este proceso considera el trabajo en equipo y de él dependen las fases que le siguen, como la implementación del diseño preconcebido.

En (Ros, 2005) citado por, (Fuentes Garí, E.R. 2008), se plantea que, tal como se entiende a través de ADL-SCORM, el diseño instruccional permite definir los objetivos educativos que rigen la creación de los objetos de aprendizaje. La informática, la telemática, las tecnologías digitales en definitiva, como es obvio, constituyen la base operativa desde la que se construyen este tipo de recursos.

La bibliotecología y las ciencias de la documentación proveen métodos y teorías de catalogación para el acceso, la clasificación, el almacenamiento y la búsqueda de recursos.

El diseño instruccional es el proceso que funciona de manera continua y sistemática que genera la prevención de especificaciones instruccionales por medio del uso de teorías instruccionales y teorías

de aprendizaje para asegurar que se alcanzarán los objetivos planteados. En el diseño instruccional se hace un completo análisis de las necesidades y metas educativas a cumplir y, posteriormente, se diseña e implementa un mecanismo que permita alcanzar esos objetivos. Así, este proceso involucra el desarrollo de materiales y actividades instruccionales, y luego las pruebas y evaluaciones de las actividades del alumno.

La función del diseño instruccional es más la aplicación de una teoría, que la teoría misma. El intentar atar al diseño instruccional a una teoría en particular es como poner a la escuela contra el mundo real. Lo que se aprende en el ambiente escolar no siempre tiene empatía o tiene aplicación en el mundo real; al igual, las teorías, no siempre se cumplen en la práctica (en el mundo real). Desde una perspectiva pragmática, la tarea del diseñador instruccional es la de encontrar aquellas cosas que si funcionan y aplicarlas. (Mergel, Brenda, 1998).

El diseño instruccional implica una "planeación" sobre el curso que se desea impartir (qué se pretende, a quién estará dirigido, qué recursos y actividades serán necesarios, cómo se evaluará y cómo se mejorará), para lo cual se requiere organizar información y definir objetivos de aprendizaje, claros y medibles. El diseñador instruccional debe pensar qué métodos, estrategias, actividades y recursos deberá utilizar para que los estudiantes aprendan y den sentido a la información que recibirán, Así como objetivos generales, particulares y específicos.(s.a, 2009).

A continuación el autor de la presente investigación muestra algunos modelos de diseño instruccional publicados en la literatura: (González Sánchez, Santiago., 2006)

1. Modelo de Dick and Carey

Este modelo describe todas las fases de un proceso interactivo que comienza identificando las metas instruccionales y termina con una evaluación sumativa.

2. Modelo de Hannafin and Peck.

El modelo de estos autores se compone de tres fases: 1.- establecer necesidades y metas, 2.- diseño y 3.- desarrollo e implementación.

3. Modelo de Knirk y Gustafson.

Este modelo también incluye tres fases que consisten en la determinación de problemas, el diseño y el desarrollo.

4. Modelo ADDIE.

5. Modelo de PRADDIE.

Este modelo es una modificación del modelo ADDIE el cual originalmente se integra con cinco etapas: análisis, diseño, desarrollo, realización, y evaluación. Y la P se le agrega para definir una etapa de pre-análisis.

Del análisis de estos modelos se distingue que su proceso transita por varias etapas siendo las más comunes: Análisis; Diseño; Desarrollo; Actividades; Evaluación y Validación.

A la par de estos modelos se presentan otros de mayor complejidad, algunos en modo de ejemplos ilustrados, entre los que se encuentran:

1. Modelo titulado “El aprendizaje cooperativo con alumnos universitarios”. La estructura del curso, tiene como elementos: La presentación del curso | Objetivos del curso | Contenidos del curso | Materiales | Bibliografía | Orientaciones al estudio | Actividades (de reflexión, individuales y grupales) | Tutoría | Evaluación | y Anexos. Este curso dentro de su metodología prevé su desarrollo en tres sesiones; una previa, una presencial y una virtual. (Valdés Pardo, Víctor Giraldo, 2000).
2. Modelo presentado por (Díaz Camacho, José E. & Ramírez Velázquez, Thalía, 2003) de la Universidad Veracruzana titulado: “Un Modelo de Diseño Instruccional para la Elaboración de Cursos en Línea” el cual está estructurado de la siguiente forma: Estructura del Curso | Información General del Curso | Ubicación Curricular del Curso | Introducción del Curso | Objetivos | Fundamentación | A Quién Va Dirigido | Contenido | Temario | Dinámica | Sistema de Evaluación | Plan del Curso | Prácticas y Actividades | Bibliografía | Refuerzo del Aprendizaje | Glosario.
3. Modelo de diseño instruccional para el desarrollo de materiales educativos computarizados, elaborado por la profesora Elsy Medina, dentro de los componentes aparecen: Título del material diseñado | Objetivos de aprendizaje | Procesamiento didáctico de los contenidos | Selección de las estrategias | tareas | Evaluación de proceso. (Medina, Elsy, 2006).
4. Ejemplo del montaje de un curso en línea en la plataforma Moodle, tomando como caso de estudio un programa de maestría a distancia de la Universidad de las Californias de la ciudad de Tijuana en el estado de Baja California, México, durante los meses de febrero a mayo de 2008, fuente: (Fuentes Garí, E.R. 2008).

En resumen se puede decir que los modelos de diseño instruccional dependen en buena parte de los contextos educativos y necesidades específicas de los entornos que se abordaran, así como de los grados de complejidad, profundidad y amplitud de los productos educativos. Sin embargo, todos tienen elementos generales comunes como el establecimiento de metas y objetivos instruccionales a partir de un análisis previo para posteriormente establecer el diseño pertinente, y en consecuencia llevar a cabo su desarrollo e implementación.

El autor de la presente investigación concuerda con los criterios y metodologías planteadas en los diferentes modelos descritos, pero se aviene al modelo de diseño instruccional elaborado por Ernesto Roberto Fuentes Garí y colaboradores (Fuentes Garí, E.R. 2008), por ser el que más se acerca al contexto del caso de estudio objeto de la investigación, al considerar en ello trascendente la similitud con otros modelos referenciados, además de mostrar una organización del curso estableciendo en cada unidad una guía de estudio. No obstante estar concebido para ser impartido en la modalidad a distancia y en el caso del objeto de investigación presente se trata del desarrollo de curso en la modalidad semipresencial, para lo cual toma elementos del modelo ejemplificado por (Valdés Pardo,

Víctor Giraldo, 2000), que se presenta en la organización de la metodología tres sesiones; una previa, una presencial y una virtual.

1.5.1 Plataformas virtuales de aprendizaje.

Para la implementación de esta modalidad, se requiere en general del uso de una plataforma instruccional. Por esto, a la par del crecimiento de la Educación en línea, han crecido las opciones de ambientes integrados de aprendizaje virtuales, entre otras muchas.

Desde mediados de los años noventa se asiste a la presentación de distintas plataformas para el diseño de cursos online. Después de los intentos iniciales con editores de HTML, integrando el correo electrónico y otras actividades desarrolladas con Java o Javascript hemos pasado a contar con un amplio número de plataformas que facilitan el diseño de cursos online. Sin embargo, el número disponible puede originar para algunos una dificultad, por la falta de estandarización y la necesidad de decidirse por una plataforma concreta. (Gallego, Domingo J. & Alonso, Catalina M, 2005).

Las plataformas virtuales ofrecen habitualmente tres tipos de herramientas:

- Herramientas para el diseño del interfaz de usuario.
- Herramientas para facilitar el aprendizaje, la comunicación y la colaboración.
- Herramientas de gestión del curso.

Dentro de las más difundidas en el entorno iberoamericano, como se refirió anteriormente, aparecen:

-Learning Space.

-Virtual-U.

-Blackboard.

-WebCT.

-Moodle.

Dentro de estas plataformas de teleformación una de las más difundidas en la actualidad es sin dudas MOODLE. Se emplea en más de 150 países y en 75 idiomas. Esta plataforma además de ser libre soporta varios modelos pedagógicos y estándares, así como diversas facilidades para el montaje de los cursos.

1.5.2 La Plataforma Moodle.

Técnicamente, Moodle es una aplicación que pertenece al grupo de los Gestores de Contenidos Educativos (LMS, Learning Management Systems), también conocidos como Entornos de Aprendizaje Virtuales (VLE, Virtual Learning Managements), un subgrupo de los Gestores de Contenidos (CMS, Content Management Systems).(Baños Sancho, J. 2007).

De una manera más coloquial, podemos decir que Moodle es una aplicación para crear y gestionar plataformas educativas, es decir, espacios donde un centro educativo, institución o empresa, gestiona recursos educativos proporcionados por unos docentes y organiza el acceso a esos recursos por los

estudiantes, y además permite la comunicación entre todos los implicados (alumnado y profesorado). (Baños Sancho, J. 2007).

Moodle fue diseñado por Martin Dougiamas de Perth, Australia Occidental, quien basó su diseño en las ideas del constructivismo en pedagogía, que afirman que el conocimiento se construye en la mente del estudiante en lugar de ser transmitido sin cambios a partir de libros o enseñanzas y en el aprendizaje colaborativo. Un profesor/a que opera desde este punto de vista crea un ambiente centrado en el estudiante que le ayuda a construir ese conocimiento con base en sus habilidades y conocimientos propios en lugar de simplemente publicar y transmitir la información que se considera que los estudiantes deben conocer.

La palabra Moodle, en inglés, es un acrónimo para Entorno de Aprendizaje Dinámico Modular, Orientado a Objetos (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment), lo que resulta fundamentalmente útil para los desarrolladores y teóricos de la educación. También es un verbo anglosajón que describe el proceso ocioso de dar vueltas sobre algo, haciendo las cosas como se vienen a la mente, una actividad amena que muchas veces conllevan al proceso de comprensión y, finalmente, a la creatividad. Las dos acepciones se aplican a la manera en que se desarrolló Moodle y a la manera en que un estudiante o docente podría aproximarse al estudio o enseñanza de un curso on-line. Moodle se distribuye gratuitamente como Software Libre (Open Source), bajo Licencia pública GNU. Esto significa que Moodle tiene derechos de autor (copyright), pero que tenemos algunas libertades: podemos copiar, usar y modificar Moodle siempre que aceptemos proporcionar el código fuente a otros, no modificar la licencia original y los derechos de autor, y aplicar esta misma licencia a cualquier trabajo derivado de él.

La primera versión de Moodle apareció el 20 de agosto de 2002 y, a partir de allí han aparecido nuevas versiones de forma regular que han ido incorporando nuevos recursos, actividades y mejoras demandadas por la comunidad de usuarios Moodle.

En la actualidad, Moodle está traducido a 75 idiomas e incluye más de 27.000 sitios registrados en todo el mundo.

Es fácil de instalar en cualquier plataforma con un servidor Web que soporte PHP. Sólo requiere que exista una base de datos (y se puede compartir). Con su completa abstracción de bases de datos, soporta las principales marcas de bases de datos (en especial MySQL).

Finalmente, es importante destacar que, al ser Moodle una aplicación Web, el usuario sólo necesita para acceder al sistema un ordenador con un navegador Web instalado (Mozilla Firefox, Internet Explorer, o cualquier otro) y una conexión a Internet. Por supuesto, también se necesita conocer la dirección Web (URL) del servidor donde Moodle se encuentre alojado y disponer de una cuenta de usuario registrado en el sistema.

El diseño y desarrollo de Moodle se basan en la teoría del aprendizaje denominada "pedagogía constructorista social". Para el constructorismo el aprendizaje es particularmente efectivo cuando se construye algo que debe llegar a otros. Se habla de artefactos: una frase, un mensaje electrónico, un artículo, una pintura o un programa informático.

Estadísticas y cuota del mercado.

Moodle tiene una base significativa de usuarios con más de 46 000 sitios registrados con 21 millones de usuarios en 2 millones de cursos (al 3 de julio de 2008). Más de 70 lenguajes son soportados. Las estadísticas actuales de Moodle pueden ser vistas en línea.

Existen 281 sitios Moodle registrados con más de 10 000 usuarios. El sitio con la mayor cantidad de usuarios es moodle.org, con 52 cursos y 461 224 usuarios. El sitio web con mayor cantidad de cursos es "E-learning na VUT v Brně", con 19 223 cursos y 41 305 usuarios.

Open University (Reino Unido) está construyendo una instalación de Moodle para sus 200 000 usuarios.

Interoperabilidad.

Hay muchas dimensiones de interoperabilidad para sistemas de aprendizaje electrónico. Las características de interoperabilidad de Moodle incluyen:

- _ Autenticación, usando LDAP, Shibboleth, o varios métodos estándar (por ejemplo IMAP)
- _ Inscripción, usando IMS Enterprise entre otros métodos, o por interacción directa con una base de datos externa.
- _ Concursos, y preguntas, permitiendo la importación y exportación en diversos formatos como GIFT (el formato propio de Moodle), IMS QTI, XML y XHTML (NB, aunque consigue exportar con buenos resultados, la importación no está completada actualmente).
- _ Recursos, usando IMS Content Packaging, SCORM, AICC (CBT), LAMS
- _ Integración con otros sistemas de administración de contenidos, como PostNuke (a través de extensiones de terceros).
- _ Sindicalización usando noticias RSS o Atom (las noticias de fuentes externas pueden ser mostradas en un curso. Los foros, blogs y otras características pueden ser puestos a disposición de otros como noticias).
- _ Moodle también tiene características de importación para uso con otros sistemas específicos, como la importación de preguntas o cursos enteros para Blackboard o WebCT.

Ventajas de la plataforma Moodle.

- _ Entorno de aprendizaje modular y dinámico orientado a objetos, sencillo de mantener y actualizar.
- _ Excepto el proceso de instalación, no necesita prácticamente de "mantenimiento" por parte del administrador.
- _ Dispone de una interfaz que permite crear y gestionar cursos fácilmente.

- _ Los recursos creados en los cursos se pueden reutilizar.
- _ La inscripción y autenticación de los estudiantes es sencilla y segura.
- _ Resulta muy fácil trabajar con él, tanto para el profesorado como el alumnado.
- _ Detrás de él hay una gran comunidad que lo mejora, documenta y apoya en la resolución de problemas.
- _ Está basado en los principios pedagógicos constructivistas: el aprendizaje es especialmente efectivo cuando se realiza compartiéndolo con otros.

Desventajas de la plataforma Moodle.

Algunas actividades pueden ser un poco mecánicas, dependiendo mucho del diseño instruccional. Por estar basado en tecnología PHP la configuración de un servidor con muchos usuarios debe ser cuidadosa para obtener el mejor desempeño. Falta mejorar su interfaz de una manera más sencilla. Hay desventajas asociados a la seguridad, dependiendo en dónde se esté alojando la instalación de Moodle, cuales sean las políticas de seguridad y la infraestructura tecnológica con la cual se cuente durante la instalación.

Existen también desventajas relacionadas con el soporte técnico. Al ser una plataforma de tecnología abierta y por lo tanto gratuita, no se incluyen servicios gratuitos de soporte por lo que los costos de consultoría y soporte técnico están sujetos a firmas y entidades externas.

1.6 Flujo actual de los procesos involucrados en el campo de acción.

El proceso que se investiga se presenta de la siguiente forma:

Los estudiantes son matriculados por la dirección de la Facultad una vez presentados los documentos correspondientes y van transitando por los distintos años académicos de la carrera de vencer los requisitos exigidos por los reglamentos establecidos.

Las asignaturas están comprendidas en las disciplinas de las carreras con un currículo base y otros propios, de acuerdo a la especialidad que cursa, por tanto es obligatorio transitar por cada una de ellas para vencer los años académicos correspondientes.

Las asignaturas son impartidas por profesores debidamente categorizados y especializados en impartir una determinada materia.

En cuanto a la forma de examinarse los contenidos, está en correspondencia, con lo previsto en el Plan Calendario. Dentro de las evaluaciones se encuentran: las sistemáticas, el trabajo de control de clase, el trabajo de control, las pruebas parciales y las pruebas finales.

1.7 Descripción del objeto de automatización.

Con la plataforma de teleformación Moodle se pretende automatizar la asignatura Gestión Económica Financiera que se imparte en la carrera de Ingeniería Industrial en la Universidad de Cienfuegos a estudiantes de tercer año de todos los perfiles.

En el caso específico de este curso, se automatizará:

1. El acceso de los estudiantes a la asignatura (curso).
2. Utilización local del curso por el profesor para las sesiones lectivas.
3. Actualizar perfil de usuario.
4. Acceder a recursos del curso.
5. Agregar recursos.
6. Modificar recursos.
7. Enviar tareas.
8. Realizar exámenes.
9. Gestionar evaluaciones en línea.
10. Participar en foros de aprendizaje.
11. Registro personal de calificaciones.
12. El acceso al registro general de calificaciones.

Capitulum II



CAPÍTULO II: DISEÑO DE LA ESTRUCTURA DE LA ASIGNATURA GESTIÓN ECONÓMICA FINANCIERA EN PLATAFORMA INTERACTIVA MOODLE.

2.1 Introducción.

En este capítulo, se realiza el diseño de la asignatura “Gestión Económica Financiera” que se propone como Plan de Estudio “D”, para curso diurno. Esta se imparte en el Tercer año de la carrera Ingeniería Industrial en la Universidad de Cienfuegos Carlos Rafael Rodríguez.

2.2 Fundamentación de la propuesta.

En el presente trabajo investigativo, se precisan los conceptos relacionados con el proceso para conformar, la lógica científica que sustenta la elaboración y el diseño del modelo instruccional del curso, como tipo específico de intervención teórica y práctica orientada a la preparación de los estudiantes. El curso conjetura el uso de diferentes métodos y formas: la problematización de la práctica, la modelación, simulación de estudios de casos reales y, además, el trabajo en equipo.

Se hace necesario aclarar que se incluyen los contenidos de orden técnico, y también las concepciones acerca de las formas, métodos y medios que podrán ser utilizados en el desarrollo de los temas que se seleccionen.

La evaluación general del modelo incluye las acciones formativas que constituyen un aspecto clave para retroalimentar a los involucrados acerca de la marcha del proceso, por tanto las dimensiones e indicadores a utilizar para concretar esta exigencia responderá a la lógica del proceso y a la explicación e interpretación de los resultados expresados en cambios, transformaciones de acuerdo a la constante evolución de la industria de software.

Por tanto se puede decir que se realiza la formación del estudiante desde los contenidos específicos de la Ingeniería y Gestión Económica Financiera de Software. Construcción que se asume en su integridad e interrelación con los contenidos necesarios para el desempeño de este.

2.3 Pasos en la elaboración de la propuesta.

Definición de las necesidades: Para realizar la propuesta de diseño de la asignatura Gestión Económica Financiera en la carrera Ingeniería Industrial, se debe partir de su caracterización inicial lo cual incluye al profesor, al estudiante y Modelo del Profesional y a partir de aquí determinar las fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas que tiene el proceso de enseñanza aprendizaje para realizar el curso.

Diseño de la propuesta de curso: Está estructurada de acuerdo a las secciones del Modelo Instruccional (Estructura del Curso, Información general del Curso, Ubicación curricular del Curso, Introducción del Curso, Objetivos, Fundamentación, A quién va dirigido, Contenido, Temario, Dinámica, Sistema de Evaluación, Plan del Curso y Bibliografías).

Aplicación de la propuesta: La asignatura Gestión Económica Financiera se incluye dentro de la modalidad de estudio presencial, implementado en la plataforma Moodle con un módulo instruccional.

Valoración de la propuesta: Se hace importante verificar los resultados que se van alcanzando, con la influencia de las tareas planificadas para el desarrollo de la asignatura Gestión Económica Financiera. Una vez concluido el proceso de ejecución de las tareas, es importante recoger la reflexión y autoevaluación que hacen los docentes y estudiantes para poder conocer si en realidad los estilos de enseñanza que se están empleando permiten al alumno la transferencia de conocimientos, comparar, reflexionar, arribar a conclusiones, investigar e integrar esos conocimientos y aplicarlos a la Ingeniería Industrial como consecuencias de los cambios en el aprendizaje.

2.4 Propuesta del Módulo Instruccional.

2.4.1 Estructura General de la asignatura.

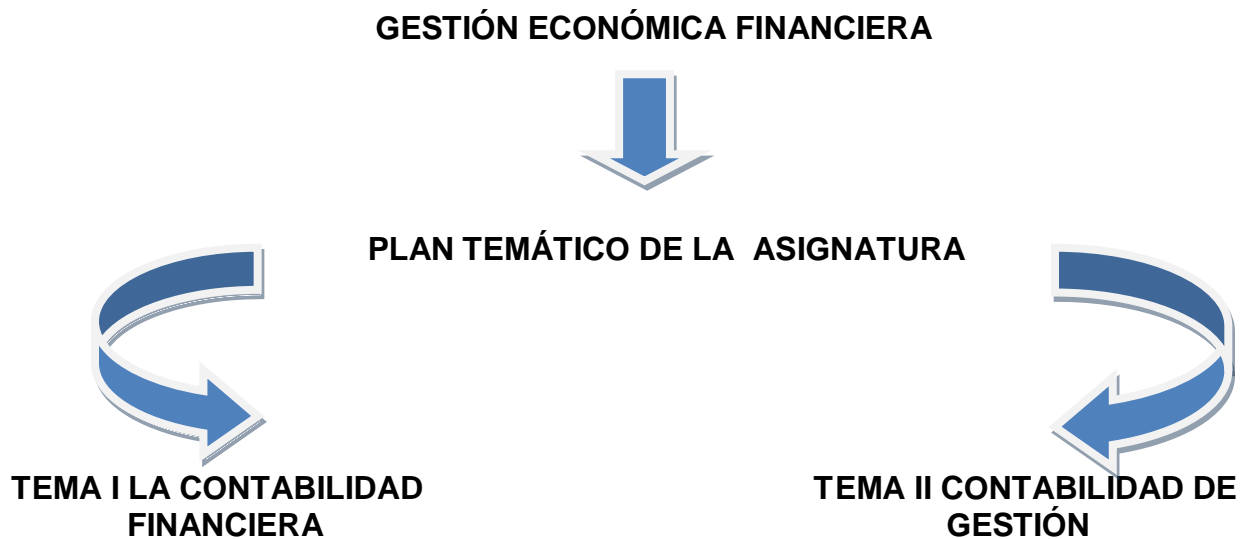


Figura 1. Estructura General de la Asignatura.

2.4.2 Ubicación Curricular.

El curso se ubicará en la disciplina Gestión de las organizaciones para la variante “D” del Plan de Estudio, dentro del currículo base, el cual está compuesto por los siguientes cursos:

CURRÍCULO BASE	HORAS	Año	SEMESTRE
GESTIÓN ECONÓMICA	64	3ro	1ro
ANÁLISIS ECONÓMICO	64		
GESTIÓN ORGANIZACIONAL	48		
GESTIÓN DEL CAMBIO ORGANIZACIONAL	48		

Tabla 1. Ubicación Curricular.

2.4.3 Introducción a la asignatura Gestión Económica Financiera.

La asignatura Gestión Económica Financiera brinda los elementos básicos de Contabilidad Financiera, Contabilidad de Costos y Finanzas para que el futuro ingeniero pueda tomar decisiones con una fundamentación económica.

Plan Temático.

TEMAS	FORMA ORGANIZATIVA		
	Conferencias	Clases Practicas	Total de Horas
Tema I La Contabilidad Financiera. Características y Alcance	6	8	28
Tema II Contabilidad de Gestión	8	7	30
	Evaluación Parcial		6
	Total Horas		64

Tabla 2. Plan Temático.

Objetivos Educativos.

Aplicar a la gestión económico financiera de manera eficiente y creativa, los fundamentos de la ideología marxista leninista, a través del dominio de la realidad social cubana, de su cultura e identidad, materializado todo ello en el desarrollo de su trabajo independiente y en equipo, acorde al modo de actuación profesional.

Objetivos Instructivos.

Argumentar soluciones creativas y responsables para la toma de decisiones, mediante la utilización

de los indicadores económicos y financieros, con vistas a mejorar el desempeño de las organizaciones.

Habilidades básicas a dominar.

- Interpretar, comparar y evaluar los estados financieros para la toma de decisiones en la empresa, detectando los puntos fuertes y débiles de la misma en relación con otras del sector, y mostrar si la posición ha mejorado o si se ha deteriorado a través del tiempo.
- Evaluar la política de capital de trabajo, referida a la toma de decisiones a corto plazo.
- Determinar y evaluar los costos de los bienes y servicios, comprendiendo las características particulares de los sistemas tradicionales de costeo.
- Evaluar críticamente, los diseños e implantación de los métodos y sistemas usados en la determinación del costo y rentabilidad de los bienes y servicios para identificar problemas y argumentar alternativas de solución.
- Utilizar los estándares y el análisis de desviaciones para la planificación y el control del comportamiento de los costos.
- Aplicar los costos relevantes para la toma de decisiones de explotación y distinguir entre decisiones de explotación y de inversión.
- Elaborar presupuestos para un determinado proyecto como base para la planificación y el control de los costos.
- Instrumentar las técnicas de análisis de presupuesto para el control y medición del desempeño de los centros de responsabilidad.
- Aplicar software para la solución de problemas contables y financieros

2.4.4 Fundamentación Teórica.

Actualmente en el mundo se ha evolucionado de una forma veloz en el desarrollo de las tecnologías; se vive en un ambiente cada día más global y tele comunicado, lo que da paso como es de esperarse a la competitividad entre los desarrolladores de las nuevas tecnologías.

Resumen.

La industria del software no ha quedado marginada con respecto al tema, y los desarrolladores de sistemas se ven obligados a crear productos con mayor calidad, que sea entregados en el tiempo definido y como es de esperar que satisfagan las necesidades de los clientes.

La presente asignatura propuesta, tiene el objetivo de darle respuesta a la interrogante de cómo obtener un producto software óptimo en cuanto a funcionalidad y expectativas de los usuarios finales, y además que el estudiante logre, al finalizar la misma, poner en práctica las metodologías y estándares para el desarrollo del software, teniendo en cuenta la Gestión Económica Financiera.

2.4.5 A quién va dirigido.

El curso va dirigido a los estudiantes de 3er año, 1er semestre de la carrera Ingeniería Industrial de la Universidad de Cienfuegos, Carlos Rafael Rodríguez.

2.4.6 Contenidos y Temarios.

Tema I La Contabilidad Financiera. Características y Alcance.

- Introducción a la Contabilidad financiera, su utilización en la dirección de las empresas. La ecuación de la contabilidad. Documentos primarios.
- La cuenta y los principales libros de la contabilidad. Métodos para el tratamiento contable. Principales Estados Financieros.
- Administración del Capital de Trabajo. Período medio de maduración o ciclo de explotación de la empresa. Cálculo del capital de trabajo mínimo o fondo de maniobra. Política de capital de trabajo.
- Administración del crédito y de inventarios.
- Costo de capital y apalancamiento.

Tema II Contabilidad de Gestión

- Contabilidad de costo. Clasificación de costos.
- Costeo y control de los materiales y de la mano de obra.
- Tratamiento de los costos indirectos de fabricación.
- Los sistemas costeo. Los costos para el control y la toma de decisiones.
- Costo estándar. Análisis de desviaciones. Costeo directo y por absorción.
- Presupuestos de gastos e ingresos. Costos relevantes para la toma de decisiones a corto plazo.
- Análisis de equilibrio y de costo -volumen-utilidad.

2.4.7 Sistema de Evaluación de la Asignatura.

La asignatura, tiene evaluaciones regulares en las clases prácticas, además, se realizarán exámenes parciales y para finalizar la asignatura un examen final.

2.4.8 Plan de Curso.

SEM	AD	Contenido	FD	H	Observ.
1	1	Tema I: La Contabilidad Financiera. Características y Alcance. Ecuación básica de la contabilidad; ecuación ampliada de la contabilidad. Documentos Primarios.	C1	2	
	2	Tema I: La contabilidad Financiera. Características y Alcance. La cuenta y los principales libros de la contabilidad. Los Estados financieros básicos. Su utilización para la toma de decisiones empresariales.	C2	2	
	3	Tema I: La contabilidad Financiera. Características y Alcance. Ecuación básica de la contabilidad; ecuación ampliada de la contabilidad. Documentos Primarios. La cuenta y los principales libros de la contabilidad. Los Estados financieros básicos. Su utilización para la toma de decisiones empresariales.	CP1	2	
2	4	Tema I: La contabilidad Financiera. Características y Alcance. Ecuación básica de la contabilidad; ecuación ampliada de la contabilidad. Documentos Primarios. La cuenta y los principales libros de la contabilidad. Los Estados financieros básicos. Su utilización para la toma de decisiones empresariales.	CP2	2	
	5	Tema I: La contabilidad Financiera. Características y Alcance. El capital de trabajo. Administración del Capital de trabajo. Cálculo del capital de trabajo mínimo ó de l fondo de maniobra. Política del capital de trabajo.	C3	2	
3	6	Tema I: La contabilidad Financiera. Características y Alcance. El capital de trabajo. Administración del Capital de trabajo. Cálculo del capital de trabajo mínimo ó de l fondo de maniobra. Política del capital de trabajo.	CP3	2	
	7	Tema I: La contabilidad Financiera. Características y Alcance. El capital de trabajo. Administración del Capital de trabajo. Cálculo del capital de trabajo mínimo ó de l fondo de maniobra. Política del capital de trabajo.	CP4	2	

4	8	Tema I: La contabilidad Financiera. Características y Alcance. Administración del crédito.	C4	2	
	9	Tema I: La contabilidad Financiera. Características y Alcance. Administración del crédito.	CP5	2	
5	10	Tema I: La contabilidad Financiera. Características y Alcance. Administración del inventario	C5	2	
	11	Tema I: La contabilidad Financiera. Características y Alcance. Administración del inventario.	CP6	2	
6	12	Tema I: La contabilidad Financiera. Características y Alcance. Costo de capital y apalancamiento.	C6	2	
	13	Tema I: La contabilidad Financiera. Características y Alcance. Costo de capital y apalancamiento.	CP7	2	
7	14	Tema I: La contabilidad Financiera. Características y Alcance. Consolidación de contenidos	CP8	2	
	15	Examen parcial	E	2	
	16	Tema II: Contabilidad de Gestión Contabilidad de costos, conceptos, alcance y características. Clasificación de los costos para diferentes propósitos.	C7	2	
8	17	Tema II: Contabilidad de Gestión Contabilidad de costos, conceptos, alcance y características. Clasificación de los costos para diferentes propósitos.	C8	2	
	18	Tema II: Contabilidad de Gestión Contabilidad de costos, conceptos, alcance y características. Clasificación de los costos para diferentes propósitos.	CP9	2	
9	19	Tema II: Contabilidad de Gestión Costeo y control de los materiales y de la mano de obra.	C9	2	
	20	Tema II: Contabilidad de Gestión Costeo y control de los materiales y de la mano de obra.	C10	2	
10	21	Tema II: Contabilidad de Gestión Costeo y control de los materiales y de la mano de obra.	CP10	2	
	22	Tema II: Contabilidad de Gestión Tratamiento de los costos indirectos de producción. Costo Directo y por absorción.	C11	2	
11	23	Tema II: Contabilidad de Gestión Tratamiento de los costos indirectos de producción.	CP11	2	

	24	Tema II: Contabilidad de Gestión Los costos para el control y la toma de decisiones.	C12	2	
12	25	Tema II: Contabilidad de Gestión Los costos para el control y la toma de decisiones.	CP12	2	
	26	Tema II: Contabilidad de Gestión Costo estándar. Análisis de desviaciones.	C13	2	
	27	Tema II: Contabilidad de Gestión Costo estándar. Análisis de desviaciones.	CP13	2	
13	28	Tema II: Contabilidad de Gestión Presupuestos de gastos e ingresos.	C14	2	
	29	Tema II: Contabilidad de Gestión Presupuestos de gastos e ingresos.	CP14	2	
	30	Tema II: Contabilidad de Gestión Análisis de equilibrio y de costo -volumen- utilidad.	C15	2	
14	31	Tema II: Contabilidad de Gestión Análisis de equilibrio y de costo -volumen- utilidad.	CP15	2	
	32	Examen parcial	E	2	

Tabla 3. Plan de Curso.

2.4.9 Descripción de los temas.

Las orientaciones que se muestran a continuación, constituyen una guía para la planificación del trabajo del personal docente encargado de impartir la asignatura Gestión Económica Financiera a modo de propuesta, por lo que pueden ser variadas, teniendo en cuenta el cumplimiento de los objetivos que fueron propuestos y las características de los estudiantes.

Objetivos

- Interpretar, comparar y evaluar los estados financieros para la toma de decisiones en la empresa, detectando los puntos fuertes y débiles de la misma en relación con otras del sector, y mostrar si la posición ha mejorado o si se ha deteriorado a través del tiempo.
- Evaluar la política de capital de trabajo, referida a la toma de decisiones a corto plazo.
- Aplicar software para la solución de problemas contables y financieros.

Tema II Contabilidad de Gestión

Objetivos

- Determinar y evaluar los costos de los bienes y servicios, comprendiendo las características particulares de los sistemas tradicionales de costeo.

- Evaluar críticamente, los diseños e implantación de los métodos y sistemas usados en la determinación del costo y rentabilidad de los bienes y servicios para identificar problemas y argumentar alternativas de solución.
- Utilizar los estándares y el análisis de desviaciones para la planificación y el control del comportamiento de los costos.
- Aplicar los costos relevantes para la toma de decisiones de explotación y distinguir entre decisiones de explotación y de inversión.
- Elaborar presupuestos para un determinado proyecto como base para la planificación y el control de los costos.
- Instrumentar las técnicas de análisis de presupuesto para el control y medición del desempeño de los centros de responsabilidad.
- Aplicar software para la solución de problemas contables y financieros.

Bibliografía

Texto básico.

Autor	Título	Editorial	País	Año
Col. Autores	Gestión Económica - Financiera	Félix Varela A IMPRIMIR	Cuba	2006

Textos complementarios.

Autor	Título	Editorial	País	Año
Horngreen, Charles	Contabilidad	Mc Graw-Hill	México	1997
Horngreen, Charles	Contabilidad de costos	Mc Graw-Hill	México	1996
Horngreen, Charles	Contabilidad Administrativa	Mc Graw-Hill	México	1994
Polimeni, Ralph S.	Contabilidad de costos. Conceptos y aplicaciones para la toma de decisiones			
Weston, J Fred.	Administración Financiera	9na. edición. Ed. Mc Graw Hill 2 tomos	México	1995
Demestre, Angela	Análisis e interpretación de estados	Material de Consulta	Cuba	2005

y otros	financieros			
Ministerio de Finanzas y Precios	Resolución No. 235 / 2005	Normas Cubanas de Contabilidad	Cuba	2005

2.5 Implementación de la asignatura.

Para un mejor desempeño de la asignatura, el profesor podrá encontrar apoyo en la plataforma de aprendizaje Moodle, la que le proporcionará una comunicación a distancia con los estudiantes haciendo uso de sus diferentes módulos.

A continuación se proporciona una breve descripción, de cómo se propone que deben quedar los módulos en dicha plataforma:

2.5.1 Estructura en módulos de Moodle

Módulo de Tareas.

- El profesor especificará, la fecha de entrega de tareas, y publicará también, la nota alcanzada por los estudiantes.
- Los estudiantes podrán subir sus trabajos (en cualquier formato de archivo) al servidor, quedando registrada la fecha en que fue subido el archivo.
- Las observaciones realizadas por el profesor se adjuntarán a la página del trabajo de cada estudiante y se les enviará un mensaje de notificación.
- El profesor tendrá la posibilidad de permitir el reenvío de un trabajo una vez calificado para volver a calificarlo.

Módulo de Consulta.

Puede usarse para votar sobre algo o para recibir una respuesta de cada estudiante (por ejemplo: para pedir su opinión sobre algo):

- El profesor podrá ver una tabla que presenta de forma intuitiva la información sobre quién ha elegido qué.

Módulo Foro.

- Hay diferentes tipos de foros disponibles: exclusivos para los profesores, de noticias del curso y abiertos a todos.
- La foto del autor debe estar en todos los mensajes.
- Las discusiones podrán verse animadas, por rama, o presentar los mensajes más antiguos o los más nuevos primeros.
- El profesor podrá obligar la suscripción de todos, a un foro o permitir que cada persona elija a qué foros suscribirse de manera que se le envíe una copia de los mensajes por correo electrónico.

- El profesor podrá mover fácilmente los temas de discusión entre distintos foros.

Módulo Diario.

- Los diarios constituyen información privada entre el estudiante y el profesor.
- Cada entrada en el diario podrá estar motivada por una pregunta abierta.
- La clase entera podrá ser evaluada en una página con un único formulario, por cada entrada particular de diario.
- Los comentarios del profesor se adjuntarán a la página de entrada del diario y se enviará por correo la notificación.

Módulo Cuestionario.

- El profesor podrá definir una base de datos de preguntas que podrán ser reutilizadas en diferentes cuestionarios.
- Las preguntas podrá ser almacenadas en categorías de fácil acceso, y estas categorías podrá ser “publicadas” para hacerlas accesibles desde cualquier curso del sitio.
- Los cuestionarios se calificarán automáticamente, y pueden ser recalificados si se modifican las preguntas.
- Los cuestionarios tendrán un límite de tiempo a partir del cual no estarán disponibles.
- El profesor podrá determinar si los cuestionarios pueden ser resueltos varias veces y si se mostrarán o no las respuestas correctas y los comentarios.
- Las preguntas y las respuestas de los cuestionarios podrán ser mezcladas (aleatoriamente) para disminuir las copias entre los alumnos.
- Las preguntas podrán crearse en HTML y con imágenes.
- Las preguntas podrán importarse desde archivos de texto externos.
- Las preguntas podrán tener diferentes métricas y tipos de captura.

Módulo Recurso.

- Tendrá la presentación de un importante número de contenido digital, Word, PowerPoint, Flash, video, sonidos.
- Los archivos podrán subirse y manejarse en el servidor, o pueden ser creados sobre la marcha usando formularios Web (de texto o HTML).

Módulo Encuesta.

- Se proporcionarán encuestas ya preparadas (COLLES,ATTLS) y contrastadas como instrumentos para el análisis de los temas.
- Se podrán generar informes de las encuestas los cuales incluyen gráficos. Los datos podrán descargarse con formato de hoja de cálculo Excel o como archivo de texto CSV.

- La interfaz de las encuestas impedirán la posibilidad de que sean respondidas solo parcialmente.
- A cada estudiante se le informará sobre sus resultados comparados con la media de la clase.

2.5.2 Seguridad en Moodle.

El profesor tendrá la posibilidad de añadir una contraseña para sus cursos, con la intención de impedir el acceso de quienes no sean sus estudiantes.

La contraseña se transmitirá personalmente o a través del correo electrónico personal. El profesor podrá dar baja a los estudiantes manualmente si lo desea, aunque también existe una forma automática para que permanezcan inactivos durante un determinado período de tiempo (establecido por el administrador), el cual debe contar con el control total sobre todas las opciones del curso.

2.5.3 Interfaz de Usuario.

En el proceso de enseñanza-aprendizaje, la interfaz es el puente de comunicación entre lo que se quiere enseñar y el estudiante, ya que es la puerta de entrada y la estructura donde se apoya el contenido del curso.

El Moodle tiene una interfaz de usuario amena y sencilla, que permite acceder a ella y navegar, sin tener conocimientos previos del uso de la plataforma, también posibilita ir avanzando en la construcción del conocimiento, así como la capacidad de comunicar estabilidad y claridad a través del contenido que este va descubriendo poco a poco.

2.6 Estructura y organización del curso virtual.

El sistema Moodle en el que se basa el campus Virtual de la ULPGC incluye un editor de texto HTML (el lenguaje de la Web) que puede manejarse como cualquier procesador de textos de oficina. De esta forma es posible crear documentos destinados a la Web con gran riqueza de estilos y formatos de textos, listas y tablas, imágenes insertadas en el texto etc. El propósito de la inclusión de este editor es permitir la máxima facilidad de uso y expresividad a la hora de crear documentos que compartir con otros estudiantes o profesores en el Campus virtual y que puedan usarse como base de estos contenidos materiales o informacionales.

La plataforma Moodle proporciona tres tipos de módulos o elementos lógicos con los que construir un sistema de ayuda al aprendizaje.

Módulos de comunicación: para permitir que los alumnos puedan hablar con el profesor (hacer preguntas, plantear dudas, etc.) y, mucho más importante, puedan comunicarse entre ellos y construir su propia comunidad de aprendizaje (también lo usarán para concertar asaderos, pero eso es otra historia).

Módulos de materiales: los elementos que representan los contenidos materiales de la asignatura: la información factual. Son todo tipo de textos, libros, apuntes, presentaciones de diapositivas, enlaces a páginas Web externas etc. pensados para que los estudiantes los lean y estudien sobre ellos.

Módulos de actividades: son la parte activa y activa y colaborativa donde el alumno tiene que *hacer algo* más allá de meramente leer un texto. Debates y discusiones, resolución de problemas propuestos, redacción de trabajos, creación de imágenes, webquests, pueden ser ejemplos de actividades realizables en Moodle.

El curso virtual no es más que una colección de estos elementos, definida y estructurada por el profesor que explica la materia, recogida en una serie de páginas Web que el alumno puede visitar para leer los textos o realizar las actividades a través de Internet. Esto no quiere decir que todos los materiales o actividades deban ser de tipo *informático*. Son simplemente materiales o actividades que se *presentan* o *entregan* a través del ordenador; o de las que se puede *discutir* a través de la Red.



Figura 3. Página principal: cabecero

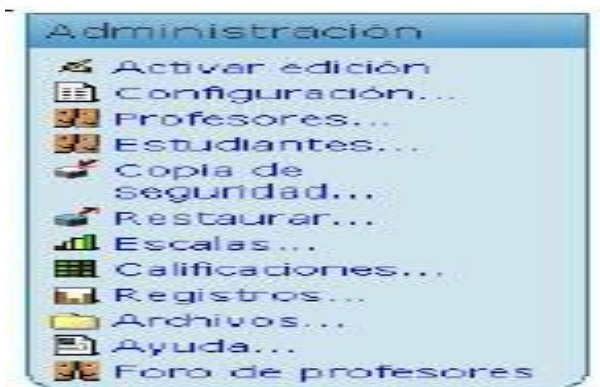
Cada uno de los textos en azul de esta barra es un hipervínculo que nos conduce a un lugar concreto dentro de la estructura de la asignatura virtual. Se puede usar esta barra para navegar fácilmente por la estructura del curso virtual. En particular, los dos primeros vínculos nos conducirán a la página principal del Campus virtual y a la página principal de la asignatura en la estamos trabajando. El "nombre corto" de la asignatura es su código numérico en la ULPGC. Son unos "atajos" muy convenientes.

A la derecha se encuentra una lista desplegable que relaciona todos los recursos y actividades disponibles dentro de la asignatura y que pueden visitarse. Los botones laterales sirven para ir a la actividad anterior o posterior a la actual. Desplegando la lista se puede saltar directamente de una página de la asignatura a otra sin tener que navegar por varios hiperenlaces intermedios.

Columna izquierda.

Contiene una serie de paneles que permiten acceder a **información** del curso y **funciones y acciones** generales de Moodle. Se han organizado así por la similitud semántica entre ellos. Las funciones de estos paneles se describen detalladamente en el Manual de Usuario , y no se discutirán aquí. Usted, como profesor, tiene la capacidad de cambiar estos paneles de sitio o incluso borrarlos

(Ver la sección [Modo de edición](#)), pero le recomendamos dejarlos inicialmente como están. Estos paneles aparecen también en las ventanas de los estudiantes cuando acceden la curso. Sus funciones son genéricas para cualquier usuario (salvo el panel de Administración). Tenga esto en cuenta antes de modificarlo, puede que a sus alumnos les sea muy útil un panel que usted como profesor apenas utiliza. El panel de Administración es diferente para profesores y alumnos. Si accede a la asignatura como profesor este panel contendrá una serie de enlaces a funciones específicas propias y reservadas al profesor de la asignatura y no accesible a los alumnos. Las funciones de este panel se presentarán en la sección [6.1](#) más adelante.



Columna central.

Contiene los elementos propios de cada asignatura: vínculos a los contenidos y materiales textuales del curso, las diferentes actividades didácticas etc.

Aquí aparecerán una serie de enlaces de texto identificados por iconos que nos permitirán acceder a cada uno de los elementos didácticos dispuestos por el profesor: recursos textuales, módulos de actividades, módulos de comunicación etc.

El contenido de estos bloques depende enteramente de sus necesidades, preferencias y estilo docente. Puede añadir y cambiar elementos, en incluso modificar la estructura del curso virtual. Este manual le enseñará cómo hacerlo.

Columna derecha.

Contiene paneles relacionados con la organización **temporal** del curso. Al igual que los de la derecha, son editables por el profesor. Para recordar sus funciones y modo de uso acuda al Manual de Usuario.

Pie de página.

Nos informa de nuestra identidad actual y permite anular el registro (vínculo "salir") o bien volver a la página principal desde cualquier sub-apartado del curso (vínculo "Página Principal" o bien el nombre corto del curso). Es otro conveniente atajo.

2.6.1 Modo de edición.

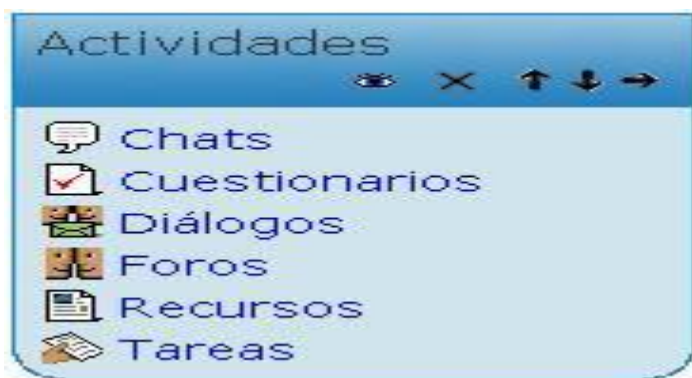
Como profesor, usted tiene que añadir y modificar los elementos didácticos incluidos en el curso virtual. Para ello los profesores (pero no los alumnos) tienen a su disposición el *modo de edición* del curso. En este modo de funcionamiento usted puede modificar la disposición de los paneles laterales de funciones, reorganizar los bloques temáticos de la columna central y añadir, cambiar, mover o borrar los recursos didácticos que componen el contenido de su curso. Para activar el modo de edición usted dispone de dos métodos con idéntica función:

- En la barra de navegación del cabecero del curso dispone del botón, justo en el extremo derecho de la ventana.
- Alternativamente, puede usar el enlace que se encuentra en el panel de Administración (a la izquierda, abajo).

Tras pinchar en cualquiera de estos botones observará que el interfaz se modifica y se añaden toda una serie de pequeños iconos por doquier. Pinchando en esos iconos podremos ejecutar las acciones de editar, añadir mover y borrar los diferentes elementos del curso. Repare en que ahora los botones que controlan el modo de edición muestran la opción "Desactivar edición".

a) Modificar los paneles laterales

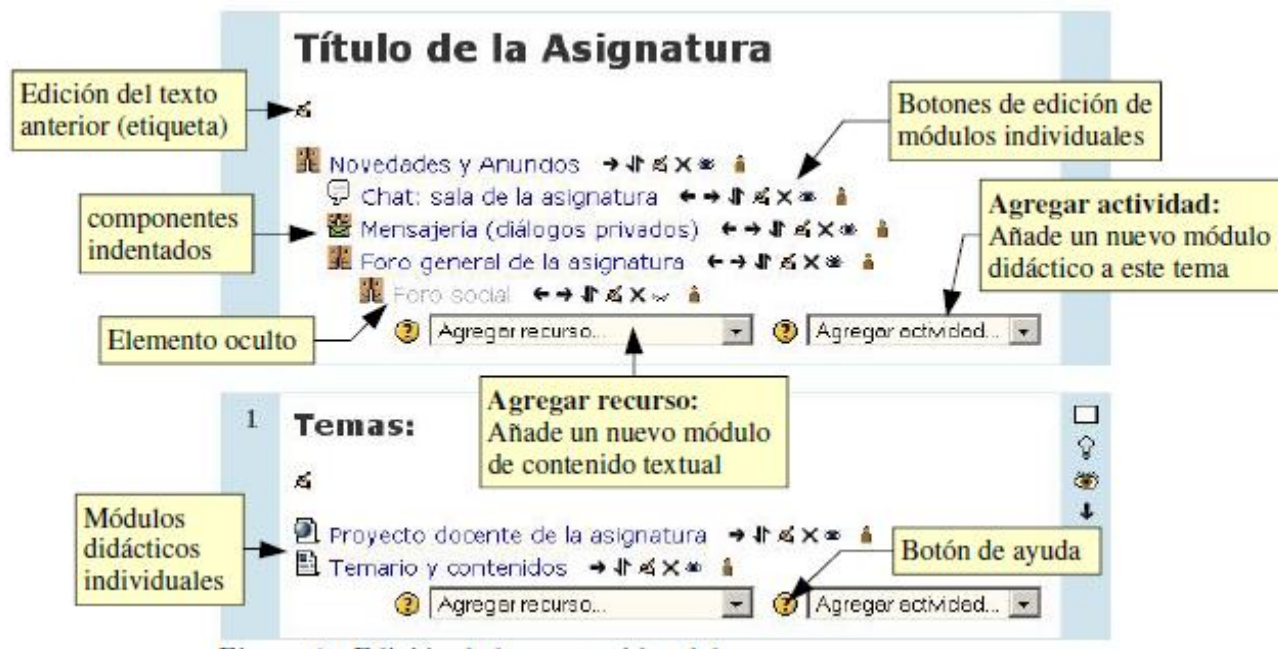
En el modo de edición aparecen unos pequeños iconos en los cabeceros de los paneles de las columnas laterales. Estos iconos permiten alterar la disposición de los paneles en la pantalla (pero usualmente no alterar su contenido).



b) Editar los contenidos didácticos.

En el modo de edición podemos también, y sobre todo, modificar los contenidos didácticos de la asignatura, alterando las cajas centrales de contenidos. De nuevo, en el modo de edición aparecen toda una serie de nuevos iconos al lado de cada componente individual, que nos van a permitir ejecutar las diversas acciones sobre él. También aparecen sendas cajas con listas desplegables que

permitirán añadir **nuevos** componentes al curso: aquí tenemos los ladrillos de construcción del curso, con ellos añadiremos contenido y actividades a la asignatura virtual.



Basta seleccionar un tipo de módulos y se añadirá un elemento de esa clase al final de la lista de elementos del tema en cuestión. Automáticamente entrará en los formularios de configuración del módulo en cuestión, para especificar las características concretas del recurso o actividad que está añadiendo. Cuando termine esta configuración verá su nuevo elemento didáctico en el bloque temático, al final del mismo (lo podrá mover luego).

Reorganizar los bloques de contenidos.

Además de los elementos individuales de recursos y actividades didácticas, el profesor también puede redefinir la visualización y el significado lógico de las cajas que representan los bloques temáticos.

Existe siempre una caja 0, la primera del curso, destinada a elementos generales, comunes para todo el curso. El resto de las cajas (tantas como se especifique en la configuración del curso) se numeran consecutivamente. Estas cajas representan semanas reales del calendario si el formato del curso es semanal.

Estas cajas pueden corresponder efectivamente a los Temas de su asignatura, tal y como aparecen en su temario. A poco que la asignatura sea un medianamente larga, si dedica una caja a cada tema tendrá una página Web muy larga hacia abajo y sus alumnos y usted tendrán que estar continuamente desplazando arriba y abajo la ventana del navegador.

También puede dividir un temario muy largo en 4-5 grandes bloques temáticos, y dedicar una caja a cada uno de estos bloques temáticos. En estas cajas puede incluir enlaces a los textos y materiales de estudio, y también las actividades y trabajos asociados a cada tema que usted haya diseñado para mejorar el aprendizaje de ese tema concreto.

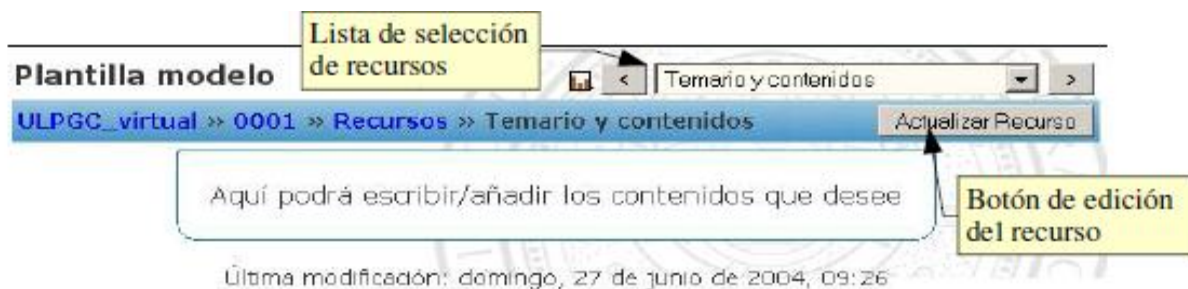


Alternativamente, puede decidir dedicar unas cajas sólo a textos, lecturas y recursos materiales, y otras sólo a otro tipo de actividades. Por ejemplo una caja para los trabajos de revisión, otra para exponer relaciones de problemas a resolver, otra para reunir exámenes de prueba ofrecidos a los alumnos. Está limitado tan sólo por su imaginación.

Las cajas o bloques temáticos pueden ser visibles por los alumnos o quedar ocultas a los mismos, sólo visibles para usted, el profesor. Puede ir construyendo y añadiendo recursos a un bloque poco a poco y finalmente, cuando esté listo, activar su atributo de visibilidad para mostrarlo a los alumnos y que éstos puedan trabajar con él. Los bloques inactivos se indican por un sombreado gris. El bloque marcado como *actual* aparece en un color más intenso.

Edición de elementos individuales.

Además de activar el modo de edición general del curso, puede optar por navegar por los diferentes recursos y actividades didácticas. Cuando entre en cada una de ellas tendrá la opción de editarla, usando el botón, colocado arriba a la derecha, en la barra de navegación del curso.



2.6.2 Configuración Curso.

La estructura que acabamos de ver es la predefinida en el campus virtual pero no es la única ni, tal vez, la más adecuada para su asignatura. Usted como profesor puede configurar muchos parámetros que controlan cómo se muestra la interfaz visual del curso a los estudiantes y cómo funcionarán los módulos didácticos que vaya añadiendo al curso. Para acceder al formulario de configuración del curso vaya al bloque de Administración (abajo a la izquierda) y pinche en el enlace. Pasará entonces a la página de configuración, donde verá un gran formulario con muchas opciones que rellenar. Vamos a verlas poco a poco:



Correo electrónico.

El correo electrónico es una pieza fundamental. Es absolutamente necesario disponer de una dirección de correo electrónico para utilizar Moodle. El Campus virtual utiliza el correo institucional de la ULPGC. Es un sistema de correo Web a través de IMAP. El acceso genérico es <http://correo.ulpgc.es>. Todas las asignaturas tienen definido un acceso al correo electrónico institucional en el bloque general de la misma.

Es muy conveniente que sus alumnos utilicen su buzón de correo institucional para sus comunicaciones a través del Campus virtual. Salvo casos de fuerza mayor, no utilice direcciones externas (Hotmail, Yahoo, etc). En cualquier caso, haga saber a sus alumnos que su comunicación con ellos se realizará a través de la dirección que ellos introduzcan en su perfil personal. Si quieren

mantenerse al día de las novedades del curso deben actualizar esa dirección cada vez que cambien de cuenta de correo.

Foros.

Los foros son un medio ideal para publicar pequeños mensajes y mantener discusiones públicas sobre la información u opiniones allí vertidas. Los foros son la principal herramienta de comunicación entre los usuarios del Campus virtual. Su funcionamiento es muy similar al de otros foros de discusión en Web.



Libros.

El módulo *Libro* está pensado específicamente para contener recursos textuales, como un libro de texto, nada más. Ofrece un interfaz conveniente para crear y editar un "libro de texto" por parte de los profesores y es también muy fácil de usar para los estudiantes. Los libros presentan un índice de contenidos por secciones con dos niveles, capítulos y subcapítulos. Cuando se pincha sobre el nombre de cada sección se muestra el contenido de la misma. Sólo existen dos niveles de profundidad para mantener el diseño simple y directo. Por la misma razón, los elementos de tipo libro sólo se pueden crear y editar por parte de los profesores: son unidireccionales. Los alumnos sólo pueden leer e imprimir, pero no modificar su contenido. Si necesita recursos textuales modificables por los estudiantes utilice el módulo [Wiki](#) descrito más adelante.

Actualizando libro en tema 2

Nombre: **Nombre: identificación del recurso**

Resumen: **Descripción: resumen conciso e informativo**

Resumen ?
Escriba cuidadosamente ?
Cómo escribir texto ?

Número del Capítulo: **Numeración: automática o manual**

Deshabilitar la impresión: **Impresión: activar/desactivar**

Títulos personalizados: **Títulos: presentación en las páginas del libro**

Lecciones.

El módulo *Lección* también le permite añadir al curso recursos principalmente textuales, material que el alumno ha de leer y estudiar. No obstante, una lección es una estructura que se diferencia de un libro o texto estándar en al menos dos aspectos:

- la lectura de la lección no es secuencial
- es un materia interactivo: una actividad

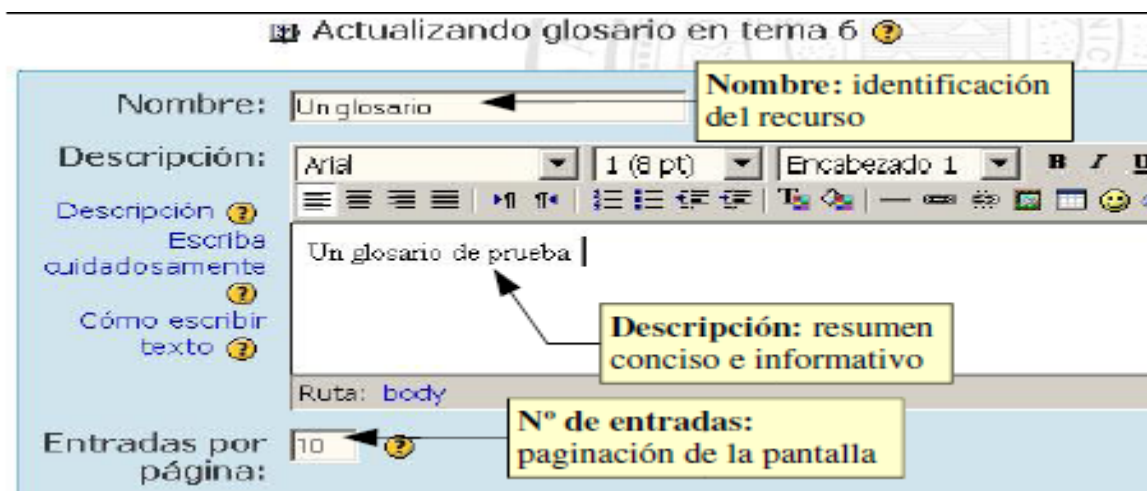
Una *lección* se compone de una serie de *páginas*, textos que el alumno ha de recorrer y estudiar. Al final de cada página se plantea un pregunta con varias posibles respuestas. Según la opción que escoja el alumno para esa respuesta se le mostrarán unas u otras de las páginas restantes. Por lo tanto el recorrido de un alumno por las diferentes páginas no será, en general, lineal sino que son posibles bifurcaciones, bucles, vueltas atrás etc. Además, el recorrido particular depende de las respuestas concretas que proporcione el alumno a cada pregunta, será un recorrido interactivo.

Nombre: **Nombre: identificación de la lección**
 Calificación máxima: **Nº ramas: máximas opciones disponibles**
 Número máximo de soluciones/ramificaciones:
 Número máximo de intentos: **Acción: controla modo Lección / Banco de preguntas**
 Acción posterior a la respuesta correcta:
 Número mínimo de Preguntas: **Mínimo: respuestas necesarias para calcular calificación significativa**
 Número de Páginas (Flash Cards) a mostrar: **Tarjetas a mostrar: nº de preguntas mostradas del banco**
 El Estudiante puede repetir:
 Tratamiento de las repeticiones:
 Disponible desde: -
 Fecha final: -

Glosarios.

Un glosario es una información estructurada en “conceptos” y “explicaciones”, como un diccionario o enciclopedia. Es una estructura de texto donde existen "entradas" que dan paso a un "artículo" que define, explica o informa del término usado en la entrada.

Un profesor puede establecer un glosario como un diccionario de los términos propios de su materia y ponerlo a disposición de los estudiantes. También se puede construir un glosarios como una enciclopedia, donde los artículos explican más en extenso los conceptos incluidos como entradas del glosario. Otra variante de un glosario sería una lista de preguntas y respuesta (como la típica FAQ, pero no sólo eso). Los textos del glosario pueden contener imágenes y disponer de archivos binarios adjuntos. Por lo tanto un glosario constituye de hecho un repositorio de información estructurada. Otra forma en la que podemos imaginarnos un glosario es una base de datos: una colección de fichas ordenada por “entradas”. Además, en esta base de datos es posible buscar la información por palabras clave, por autor, por fecha. Es una estructura bastante potente para almacenar información estructurada en fragmentos discretos.




Wikis.









Un wiki es un tipo especial de página Web que se compone con un texto que usa la sintaxis wiki. En una página wiki no se utilizan las marcas HTML. Para indicar los formatos de caracteres (negritas, cursiva etc) y para dar estructura al texto mediante listas y tablas se utilizan unos símbolos convencionales mecanografiados al mismo tiempo que el texto (en Moodle, además, también se puede usar HTML). En principio, esta lista de símbolos es bastante reducida y fácil de aprender y permite componer textos bastante vistosos y estructurados con poco esfuerzo y rápidamente. La palabra wiki deriva del hawaiano “wikiwiki”, que significa “rápido”.

Pero la característica fundamental de una página wiki consiste en que es modificable por los usuarios. Una página Web normal es un recurso de sólo-lectura, no podemos acceder al texto de una página y cambiarlo o añadir contenidos. Una página wiki si es accesible en modo de edición para usuarios externos. Eso permite que un sitio web crezca y se mantenga actualizado por una comunidad de autores: todos sus usuarios. No depende de una persona, así que el trabajo irá mucho más rápido, en general: otro motivo para su denominación.

Añadiendo un nuevo Wiki a tema 1 ?

Nombre:

Informe: **B** *I* U 

Un espacio par colaborar en el textd

Path:

? Tipo:

Imprimir el título en cada página Wiki:

? Modo HTML:

? Permitir archivos binarios:

Contenidos multimedia (videos, audio y animaciones).

Es posible incrustar contenidos multimedia en Moodle, y ejecutarlo directamente en el Campus virtual, sin tener que descargar los archivos y pasarlos a un reproductor de audio o video etc. La parte de reproducción depende de que estén instalados en el ordenador de destino los conectores (plugins) adecuado a cada tipo de formato. Eso no puede controlarse desde el servidor. Tendrá que tener paciencia con sus usuarios y los múltiples problemas que los diversos formatos de archivos multimedia y plugins pueden acarrear.

Para incrustar los archivos multimedia basta con crear un hipervínculo a ellos en cualquier texto de Moodle, el filtro añadirá los iconos necesarios para la reproducción. Esto ocurre en cualquier texto. Incluidos, por ejemplo, los textos de las preguntas o las respuestas de un examen. Ahora puede plantearse si sus alumnos distinguen la pronunciación de inglesa de "sit" o "sheet", por ejemplo, o si reconocen un murmullo cardíaco etc.



Questionarios.

El módulo *Questionario* es la forma más simple y directa de introducir una actividad: preguntemos al alumno y veamos sus respuestas. Con el módulo *Questionario* se pueden construir listas de preguntas que se presentan al alumno, éste responde y obtiene una calificación por ello. Es decir los Questionarios son exámenes, ni más ni menos. El propósito de este módulo es, fundamentalmente, proporcionar al alumno una forma fácil de seguir su progreso en el proceso de estudio y aprendizaje. Si a los contenidos de un tema adjuntamos un cuestionario sobre el mismo, el alumno puede contestarlo y, según la calificación que obtenga, sabe inmediatamente lo que le falta por estudiar. Se trata de una evaluación formativa. Es por lo tanto un mecanismo de refuerzo importante para la consolidación de la información aprendida. También introduce una fuente de motivación extra. Además, y si es realmente necesario, el módulo de *Questionario* de Moodle reúne los elementos de seguridad necesario para utilizarlo en un examen real certificativo. No obstante, no se recomienda en absoluto el uso generalizado de esa opción. El módulo de cuestionarios permite construir y presentar una lista de preguntas a los alumnos, obtener sus respuestas y generar una calificación. La lista de preguntas puede contener cuestiones de diferentes tipos, mezclada en cualquier orden. Veamos primero los tipos de preguntas que podemos utilizar en un examen en Moodle y cómo se trabaja con ellas, y luego cómo se componen y gestionan los cuestionarios de múltiples preguntas.

Tipos de preguntas.

Moodle puede manejar internamente unos cuantos tipos básicos de preguntas, que veremos a continuación. Además, Moodle puede importar preguntas de tipo HotPotato, pero para ello utiliza un

módulo específico. Póngase en contacto con la administración del Campus virtual si quiere utilizar ese tipo de preguntas.

Editando una pregunta de opción múltiple ?

Categoría: Por defecto

Nombre de la pregunta: Pregunta 1


Pregunta: 
¿De qué color es el caballo **blanco** de Santiago?
Ruta: [body](#)

Imagen a mostrar: Aún no se han colocado imágenes en su curso

¿Una o varias respuestas?: Sólo una respuesta

Opciones disponibles: Debe elegir al menos dos opciones. Las opciones en blanco no se

Elección 1: Blanco **Calificación:** 100%

Refuerzo: Muy bien

Verdadero/falso:

Son preguntas con sólo dos opciones de respuesta, mutuamente excluyentes. La calificación de la pregunta se concede al 100% sólo a la opción considerada correcta. Ambas opciones, verdadero y falso, pueden tener asociado un texto de refuerzo.

Editando una pregunta verdadero/falso ?

Categoría: Por defecto

Nombre de la pregunta: Pregunta 2

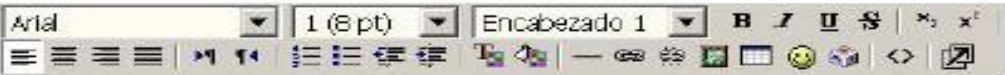
Pregunta: 
¿Es verdad que el caballo blanco de Santiago era **negro**?
Ruta: [body](#)

Imagen a mostrar: Aún no se han colocado imágenes en su curso

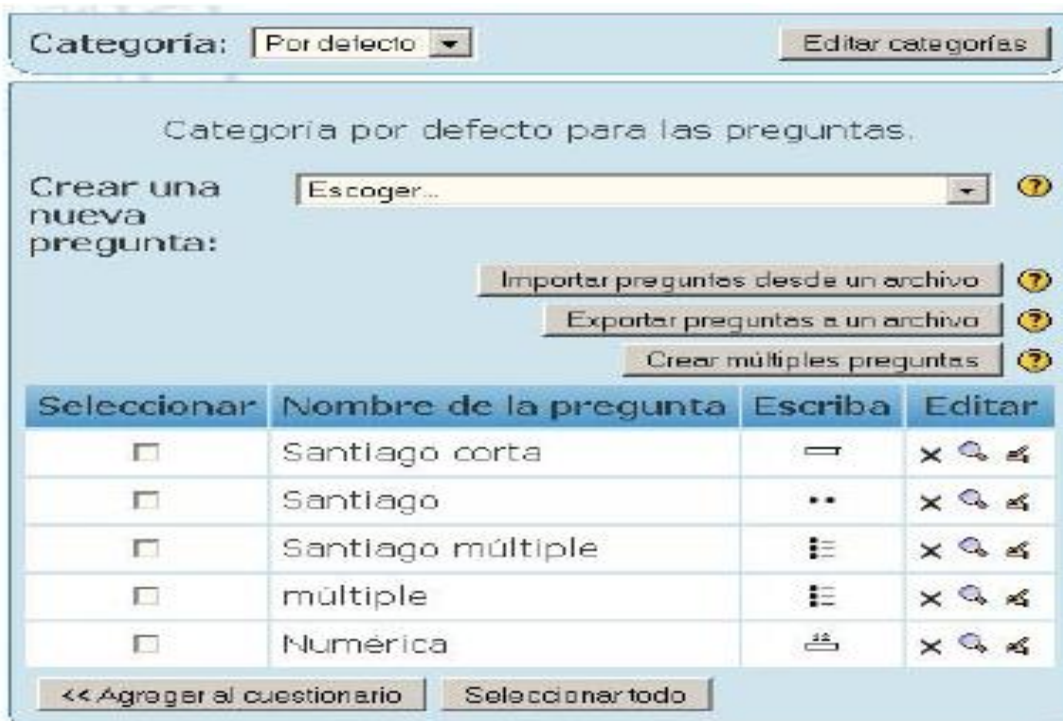
Respuesta correcta: Falso

Refuerzo (Verdadero):

Refuerzo (Falso):

Generación de la lista de preguntas.

Una vez configurado el cuestionario se nos presentará la página de edición de preguntas del mismo. En esta página hay dos secciones independientes. A la izquierda tendrá la lista de preguntas que componen el presente cuestionario. A la derecha tendrá el repositorio general de preguntas, organizado por categorías. Las preguntas se crean o importan en el repositorio general. Desde aquí se pueden copiar preguntas concretas o grupos de preguntas al cuestionario particular que estamos componiendo. De esta forma se pueden reutilizar preguntas en diferentes cuestionarios, ya sean de un mismo curso o no.



Gestión del cuestionario.

Una vez creado y disponible un cuestionario podremos entrar en él siguiendo su enlace en la página principal del curso. Cuando accedemos como profesores, la página del cuestionario nos mostrará el botón de edición estándar en la barra de navegación, lo que permite reconfigurar los parámetros del cuestionario todo momento (incluso si ya algunos alumnos lo han completado). Podemos editar el cuestionario y cambiar añadir o borrar preguntas de un cuestionario existente.

También disponemos de un enlace que permite revisar los resultados obtenidos por los alumnos. El enlace nos informa de cuantos usuarios lo han completado, y cuantos intentos totales se han registrado hasta el momento. También podremos, si queremos, realizar el cuestionario uno mismo.

Ver 4 cuestionarios resueltos (2 Usuarios)

Examen 01

Un examen de prueba

El cuestionario está disponible hasta el domingo, 4 de septiembre de 2005, 19:55

[Comenzar](#)











































Tareas.

En Moodle una *Tarea* es cualquier trabajo, labor o actividad que asignamos a los estudiantes y que no está cubierta por otro módulo de Moodle. Típicamente los alumnos han de devolver el producto de su trabajo como un fichero de ordenador: un documento de texto con un trabajo escrito, una presentación con diapositivas, una imagen gráfica, un video, un programa de ordenador: cualquier cosa susceptible de ser encapsulada como un archivo informático. Según sea su asignatura, póngase de acuerdo con sus alumnos en los formatos de archivo a utilizar.

También es posible utilizar Moodle para tareas que no tienen un producto informatizable (una actuación artística, una maqueta etc.). En este caso la *Tarea* será un lugar en la página del curso donde se especifican las instrucciones para realizar el trabajo asignado y donde, una vez evaluada la tarea consignaremos las calificaciones de la misma, de forma que sean accesibles vía el Campus virtual.




Añadiendo un nuevo Tarea a tema 3 ?

Titulo de la tarea:

Descripción: **B** *I* U                                          

Ordenar: Nombre Apellidos Última
modificación ↑ Calificación

Guardar mis respuestas

	Juan Fernández Última modificación: jueves, 26 de agosto de 2004, 19:07 (117 días)
	 book.gif
	Retroalimentación: <input type="text" value="95/100"/> jueves, 26 de agosto de 2004, 19:10
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">El trabajo es muy bueno. Sólo he echado de menos una mejor disposición de la lista de bibliografía.</div>



Talleres.

El Taller es una actividad para el trabajo en grupo con un vasto número de opciones. Permite a los participantes diversas formas de evaluar los proyectos de los demás, así como proyectos-prototipo. También coordina la recopilación y distribución de esas evaluaciones de varias formas.

 Actualizando taller en tema 0 

Título:


Descripción: **B** **I** **U** **S**


Escriba cuidadosamente  Sobre el editor HTML 

Deben realizar una revisión bibliográfica sobre el tema **'Infarto y Calcio'** y redactar un trabajo de 1000 palabras.

Ruta:

Calificación máxima:

Estrategia de Calificación: 

Número de Comentarios, Elementos de Evaluación, Franjas de Calificación o Declaraciones de Criterio o Categorías en una Rúbrica: 

Consultas.

El módulo Consultas permite realizar encuestas rápidas y simples entre los miembros (estudiantes y profesores) de la asignatura virtual. Es un modo de pulsar la opinión en un tema muy concreto,

resumible en una única pregunta o de realizar una votación rápida. Por ejemplo, poner a votación dos posibles fechas para un examen, o el tema par un debate. No es una actividad evaluable.

ULPGC_virtual >> Pruebas >> Consultas >> Editando Consulta

¿ Agregando Consulta a tema 2 ?

Título de la consulta: Dificultad de Moodle

Pregunta a responder: Trebuchet 1 (8 pt) Encabezado 1 B I U $\frac{1}{x}$ $\frac{1}{x^2}$

Escriba cuidadosamente ?

¿Les parece difícil aprender Moodle?

Ruta: body

Opción 1: Sí, mucho ?

Opción 2: moderadamente ?

Opción 3: es fácil ?

Opción 4: es muy fácil ?

Opción 5: ? ?

Opción 6: ? ?

Encuestas.

El módulo de encuesta proporciona una serie de instrumentos de encuesta predefinidos que son útiles para la evaluación y comprensión de su clase. Se trata de encuestas formalizadas y estándar, con una serie cerrada de preguntas y opciones. Con este módulo no se pueden realizar encuestas de contenido arbitrario entre los estudiantes. Su propósito es evaluar el proceso de enseñanza.

ULPGC_virtual >> Pruebas >> Encuestas >> Editando Encuesta

☑ Agregando Encuesta ?

Nombre de la encuesta: []

Tipo de encuesta: Elegir..

Guere

- Elegir..
- ATTLS (versión de 20 elementos)
- Incidentes críticos
- COLLES (Actual)
- COLLES (Favorito y actual)
- COLLES (Preferida)

Usted está en el s

Revisión, evaluación y calificaciones.

Como profesor, una de sus tareas más importantes, y también más laboriosas, es seguir y registrar la actividad de sus alumnos, para finalmente evaluarlos conforme a unos ciertos criterios y asignarles una calificación según una escala de su elección. Moodle proporciona herramientas para que esta actividad docente sea más llevadera en el Campus virtual.

Informe de Actividades: [Diagrama](#) [Completo](#) [Registros de hoy](#) [Todas las entradas](#)

Tema 0

Lista de actividades como hipervínculos

Modos de presentación de actividades

Novedades y Anuncios	-	
Diálogos: mensajería interna	1	martes, 24 de agosto c
Foro general de la asignatura	1 mensajes	martes, 24 de agosto c

Tema 1

Número de visitas

Fecha de última visita

Proyecto docente de la asignatura	2 vistas	jueves, 26 de agosto de
Temario y contenidos	2 vistas	jueves, 26 de agosto de

Tema 2

Detalle de actividades calificadas

Acceso a la actividad

Test de prueba	Calificación: 10	jueves, 26 de agosto
Trabajo de curso	Calificación: 05	Jueves, 26 de agosto

Capitulum III



CAPÍTULO III: APLICACIÓN DE LA ASIGNATURA GESTIÓN ECONÓMICA FINANCIERA PARA LA CARRERA DE INGENIERÍA INDUSTRIAL EN PLATAFORMA MOODLE.

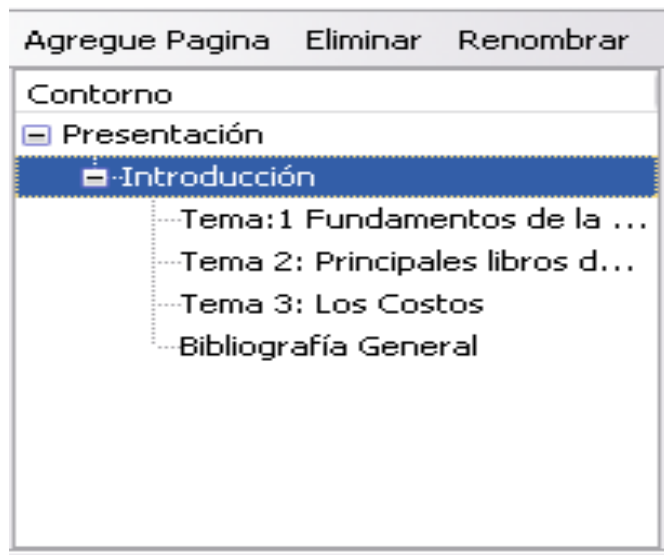
3.1 El entorno de trabajo.

En la siguiente simulación podemos ver una pequeña descripción del área de trabajo de Moodle. Está formada por una serie de capturas de pantalla. Para desplazarte por las distintas pantallas, utiliza los controles de reproducción que aparecen en la parte inferior de la simulación.

En la siguiente simulación podemos ver una pequeña descripción del área de trabajo de Moodle. Está formada por una serie de capturas de pantalla. Para desplazarte por las distintas pantallas, utiliza los controles de reproducción que aparecen en la parte inferior de la simulación.

Para comenzar a trabajar con el programa fuimos al menú herramienta en el cual aparecen tres herramientas de trabajo las cuales son **Agregar página, Eliminar y Renombrar**.

- **Agregar Página:** En esta herramienta como su nombre indica comenzamos por agregar el árbol por el cual se agrega una cascada de documentos en el cual se trabaja por separado o independiente.
- **Eliminar:** Con esta herramienta podemos eliminar los documentos que no necesitamos para trabajar en cada tema, ya sea por mala elaboración del documento o por no necesitar su contenido.
- **Renombrar:** Con esta herramienta renombramos el nombre del documento que deseamos ver en el árbol (Tema 1) ya que por defecto el viene con otro nombre (Tópico).



3.2 Insertar imágenes.

Insertar imágenes es relativamente sencillo. Lo único que debemos tener en cuenta es que la imagen tiene que estar guardada en nuestro ordenador, no se puede copiar una imagen e insertarla dentro del editor de textos.

En la siguiente secuencia se puede observar una descripción del proceso a seguir.




The screenshot shows a web browser window displaying a Moodle course page. The browser's address bar shows the URL: moodlepregrado.ucf.edu/cu/course/view.php?id=270. The page title is "Gestión Económica y Financiera". The user is logged in as "Haens Beltrán Alonso (Salir)". The page is in Spanish - International (es). The course is titled "Gestión Económica y Financiera" and is part of the "Gestión de las organizaciones" discipline. The page is divided into several sections: "Navegación" (Navigation) on the left, "Foro de noticias" (News forum) at the top, and "Buscar en los foros" (Search forums) on the right. The main content area is titled "Tema 1" and "PRESENTACION DE LA ASIGNATURA". It contains text describing the course, its structure, and its location in the curriculum. The "Datos generales" (General data) section lists the course name, discipline, career, location in the curriculum, and total hours. The "Actividad reciente" (Recent activity) section is also visible on the right.

Elementos y presentación de contenidos.

Este iDevice permite al autor marcar los objetivos que espera que alcancen los alumnos con el proyecto, o con parte del mismo. Por lo tanto, será conveniente que aparezca al principio del recurso.

Como se puede observar lo explicado anteriormente sobre el Texto Libre podemos ver que además de escritura también se pueden hacer tablas, para esto nos auxiliamos del icono insertar Tablas que aparece en el menú herramienta, a continuación les mostramos esta actividad la cual se trabajo, en la bibliografía de la asignatura.



The screenshot shows a web browser window displaying a Moodle course page. The browser's address bar shows the URL: moodlepregrado.ucf.edu/cu/mod/imscp/view.php?id=643. The page title is "Gestión Económica y Financiera". The user is logged in as "Haens Beltrán Alonso (Salir)". The page content includes a navigation menu on the left with options like "Página Principal", "Área personal", "Páginas del sitio", "Mi perfil", and "Mis cursos". The main content area is titled "Bibliografía General" and contains the following text: "En esta sección te ofrecemos materiales de apoyo para que puedas realizar lecturas adicionales con el fin de ampliar la información que aparece en la bibliografía básica y complementaria. Se suma a esta bibliografía de carácter general de la asignatura toda aquella que se encuentra en los diferentes temas, antes planteados. Corresponde a esta sección, además, aquellos materiales que sirven para toda la asignatura." Below this text are several blue hyperlinks: "Análisis inflación y deflación", "Inflación", "Manual de finanzas", "Investigación sobre bonos y acciones", and "Material sobre administración de caja y valores negociables". The Windows taskbar at the bottom shows the "Inicio" button and various application icons, with the system clock displaying "17:47".

El alumno contará con una herramienta con los temas de su asignatura, tal y como aparecen en su temario, además de los elementos individuales de recursos y actividades didácticas.

Usted se ha identificado como **Haens Beltrán Alonso (Salir)**
 Español - Internacional (es)

Gestión Económica y Financiera

Página Principal ▶ Mis cursos ▶ Gestión Económica y Financiera ▶ Tema 4 ▶ Tema II

Navegación

- Página Principal
 - Área personal
 - Páginas del sitio
 - Mi perfil
- Mis cursos
 - Gestión Económica y Financiera
 - Participantes
 - Informes
 - General
 - Tema 1
 - Tema 2
 - Tema 3
 - Tema 4
 - Tema II**
 - Tema 5
 - Tema 6

Ajustes

- Administración IMSCP
- Editar ajustes

GLOSARIO DE TÉRMINOS

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V

A

Abonar. Asentar en una cuenta corriente partidas correspondientes al haber. Hacer registros en el crédito de una cuenta.

Abono. Parte de una cuenta en donde se registran los aumentos o disminuciones de las obligaciones.

Acciones. Cada una de las partes iguales (alícuota) en que se encuentra dividido el capital social de una compañía (sociedad anónima o en comandita por acciones)

Acciones ordinarias. Títulos que otorgan a su propietario el derecho a percibir dividendos, a participar y a votar en la asamblea de accionistas.

Acciones preferentes. Títulos que otorgan a su propietario el derecho a percibir un dividendo mínimo con preferencia sobre los accionistas ordinarios, una vez se hayan distribuido las reservas legales y estatutarias y al reembolso preferencial de su inversión en caso de disolución de la sociedad, pero no podrá participar en las decisiones tomadas por la asamblea de accionistas, excepto cuando se especifique este derecho o cuando ocurran eventos especiales como la no declaración de dividendos preferenciales.

Accionista. Persona que posee una o más acciones en una sociedad anónima o en comandita por acciones.

Aceptación bancaria. Instrumento de financiación comercial. Letras de cambio giradas por compradores de mercancías, ..., a favor de los mismos vendedores.

Aceptaciones bancarias y financieras. Letras de cambio giradas por un comprador. Estas letras se convierten en aceptaciones bancarias o financieras cuando el girador de la letra es una entidad financiera que acepta la responsabilidad principal por el pago.

Acreditar. Ver. Abonar.

Acreeedor. Una persona con respecto a quien le debe. Persona quien a cambio de entregar mercancías, bienes, derechos o prestar servicios, recibe una promesa de pago.

Inicio | B. | 6 | Z. | 1. | M | G | p. | e. | 19:45

Gestión Económica y Financiera x

moodlepregrado.ucf.edu.cu/mod/imscp/view.php?id=640

Importado desde Firef... Educación, Trabajo y ... Revista Iberoamerican... Google Académico Google Microsoft Exchange - ... Otros marcadores

Usted se ha identificado como Haens Beltrán Alonso (Salir)
Español - Internacional (es)

Gestión Económica y Financiera

Página Principal ▶ Mis cursos ▶ Gestión Económica y Financiera ▶ Tema 3 ▶ Tema 1

Navegación

- Página Principal
 - Área personal
 - Páginas del sitio
 - Mi perfil
 - Mis cursos
 - Gestión Económica y Financiera
 - Participantes
 - Informes
 - General
 - Tema 1
 - Tema 2
 - Tema 3
 - Tema 1**
 - Tema 4
 - Tema 5
 - Tema 6

Ajustes

- Administración IMSCP
- Editar ajustes

Tema I: La Contabilidad Financiera. Características y Alcance

TEMA I: La Contabilidad Financiera. Características y Alcance.

Este tema te va a ser de mucha utilidad ya que te brindará los conocimientos básicos que combinaras en los diversos temas a tratar más adelante y te dará la posibilidad de introducirte en el interesante mundo de la Contabilidad, que te resultará importante para tu futuro desempeño como profesional.

El mismo está compuesto por las siguientes temáticas:

- Surgimiento de la Contabilidad.
- La Contabilidad como medio de presentar la información financiera.
- Ecuación Básica de la Contabilidad. Ecuación Ampliada de la Contabilidad.
- Documentos primarios.
- Los Estados Financieros Básicos. Su Utilización para la toma de decisiones

Inicio

2 Y. p. 17:46

Gestión Económica y Financiera x

moodlepregrado.ucf.edu.cu/mod/imscp/view.php?id=640

Importado desde Firef... Educación, Trabajo y ... Revista Iberoamerican... Google Académico Google Microsoft Exchange - ... Otros marcadores

Usted se ha identificado como Haens Beltrán Alonso (Salir)

Español - Internacional (es)

Gestión Económica y Financiera

Página Principal ▶ Mis cursos ▶ Gestión Económica y Financiera ▶ Tema 3 ▶ Tema 1

Clase práctica I: La cuenta y los principales libros de Contabilidad. Los Estados Financieros Básicos. Su Utilización para la toma de decisiones empresariales.

UNIVERSIDAD CARLOS RAFAEL RODRIGUEZ

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS CONTABLES

Asignatura Gestión Económica Financiera. Para Ingenieros Industriales.

Actividad Docente No. 3.

La cuenta y los principales libros de Contabilidad. Los Estados Financieros Básicos. Su

Navegación

- Página Principal
 - Área personal
 - Páginas del sitio
 - Mi perfil
 - Mis cursos
 - Gestión Económica y Financiera
 - Participantes
 - Informes
 - General
 - Tema 1
 - Tema 2
 - Tema 3
 - Tema 1**
 - Tema 4
 - Tema 5
 - Tema 6

Ajustes

- Administración IMSCP
- Editar ajustes

Inicio

B. 6 Z. 1. M G p. e. 19:44

Gestión Económica y Financiera X

moodlepregrado.ucf.edu/cu/mod/imscp/view.php?id=640

Importado desde Firef... Educación, Trabajo y ... Revista Iberoamerican... Google Académico Google Microsoft Exchange - ... Otros marcadores

Usted se ha identificado como **Haens Beltrán Alonso (Salir)**
Español - Internacional (es)

Gestión Económica y Financiera

Página Principal ▶ Mis cursos ▶ Gestión Económica y Financiera ▶ Tema 3 ▶ Tema 1

Navegación

- Página Principal
 - Área personal
 - Páginas del sitio
 - Mi perfil
 - Mis cursos
 - Gestión Económica y Financiera
 - Participantes
 - Informes
 - General
 - Tema 1
 - Tema 2
 - Tema 3
 - Tema 1**
 - Tema 4
 - Tema 5
 - Tema 6

Ajustes

- Administración IMSCP
- Editar ajustes

Conferencias

En este apartado te presentamos las conferencias elaboradas por el profesor para la impartición de esta asignatura. Las mismas se erigen en materiales de apoyo y bibliografía para el desarrollo de tus actividades. Estas conferencias han de ser usadas como guías para el desarrollo de las actividades independientes que has de desarrollar, Las mismas son accesibles desde [aquí](#)

Inicio

B. W 6 Z. E 1. G M G p. e. 19:46

Usted se ha identificado como Haens Beltrán Alonso (Salir)
Español - Internacional (es)

Gestión Económica y Financiera

Página Principal ▶ Mis cursos ▶ Gestión Económica y Financiera ▶ Tema 4 ▶ Tema II

Navegación

- Página Principal
 - Área personal
 - Páginas del sitio
 - Mi perfil
- Mis cursos
 - Gestión Económica y Financiera
 - Participantes
 - Informes
 - General
 - Tema 1
 - Tema 2
 - Tema 3
 - Tema 4
 - Tema II**
 - Tema 5
 - Tema 6

TOC

- Tema II: Contabilidad de Gestión
 - Conferencias
 - Glosario
 - Clases prácticas
 - Clase práctica I: Contabilidad de costos, conceptos, alcance y características. Clasificación de los costos para diferentes propósitos
 - Clase práctica II: Aplicación de los Costos por Procesos o Departamentos
 - Clase práctica III: Aplicación de los costos por Procesos
 - Clase práctica IV: Los costos para el control y la toma de decisiones. Tratamiento de los gastos indirectos. Prorrateo
 - Clase práctica V: Los costos estándar. Análisis de las desviaciones
 - Clase práctica VI: Presupuestos de Ingresos y Gastos
 - Clase práctica VII: Análisis de Equilibrio y de Costos-volumen-Utilidad

Tema II: Contabilidad de Gestión

Este tema te va a ser de mucha utilidad ya que te brindará los conocimientos básicos que combinaras en los diversos temas a tratar más adelante y te dará la posibilidad de introducirte en el interesante mundo de los Costos, que te resultará importante para tu futuro desempeño como profesional.

El mismo está compuesto por las siguientes temáticas:

- Contabilidad de costo. Clasificación de costos.
- Costeo y control de los materiales y de la mano de obra.
- Tratamiento de los costos indirectos de fabricación.
- Los sistemas costeo. Los costos para el control y la toma de decisiones.
- Costo estándar. Análisis de desviaciones. Costeo directo.

Ajustes

- Administración IMSCP

moodlepregrado.ucf.edu.cu/mod/imsdp/view.php?id=641#

Inicio | 17:47

Gestión Económica y Financiera x

moodlepregrado.ucf.edu.cu/mod/imsdp/view.php?id=642

Importado desde Firef... Educación, Trabajo y ... Revista Iberoamerican... Google Académico Google Microsoft Exchange - ... Otros marcadores

Usted se ha identificado como Haens Beltrán Alonso (Gali)

Español - Internacional (es)

Gestión Económica y Financiera

Página Principal ▶ Mis cursos ▶ Gestión Económica y Financiera ▶ Tema 5 ▶ Propuesta exámenes

Navegación

- Página Principal
- Área personal
- Páginas del sitio
- Mi perfil
- Mis cursos
 - Gestión Económica y Financiera
 - Participantes
 - Informes
 - General
 - Tema 1
 - Tema 2
 - Tema 3
 - Tema 4
 - Tema 5
 - Propuesta exámenes**
 - Tema 6

Ajustes

- Administración IMSDP

EXAMEN FINAL DE GESTION ECONOMICA FINANCIERA

UNIVERSIDAD CARLOS RAFAEL RODRIGUEZ

FACULTAD CIENCIAS ECONOMICAS EMPRESARIALES

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS CONTABLES.

EXAMEN FINAL DE GESTION ECONOMICA FINANCIERA

NOMBRE Y APELLIDOS: _____

GRUPO 2-4 Ingenieros Industriales

Inicio

B. 6 Z. 1. M G p. e. 19:45

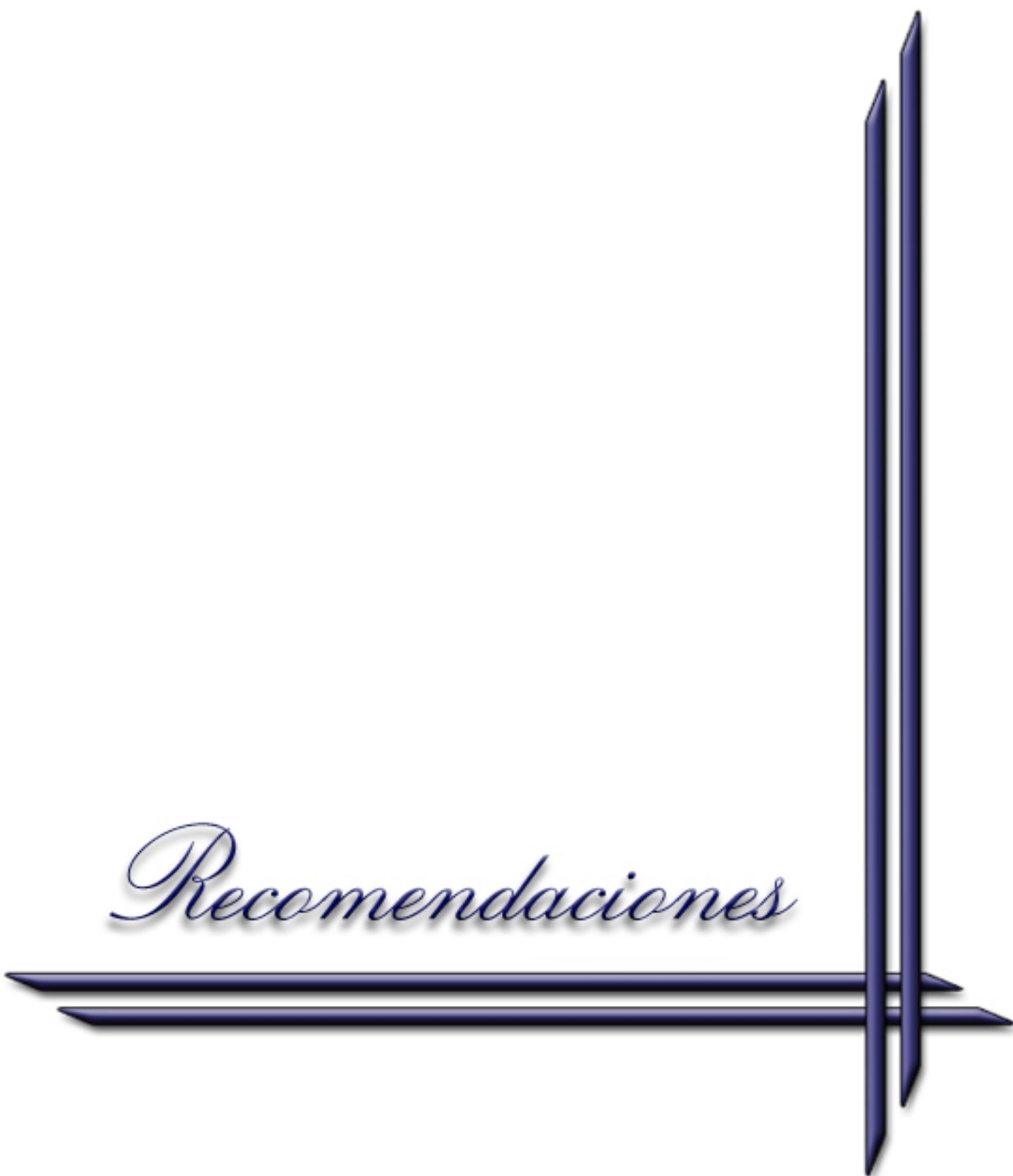
Conclusiones



Conclusiones

- El procedimiento permite diseñar, organizar y estructurar cursos en la plataforma interactiva Moodle y crear espacios para mejorar la preparación de la asignatura en la enseñanza.
- El diseño propuesto puede ser utilizado como complemento en la preparación metodológica de la asignatura en otras carreras.
- Este recurso nos brinda la posibilidad de analizar y monitorear el aprendizaje y la construcción de conocimiento desde la propia plataforma.

Recomendaciones



Recomendaciones

Como parte de la continuidad de este trabajo se recomienda:

- Realizar una continua evaluación y control del comportamiento de la plataforma Moodle para el mejoramiento continuo del proceso educativo en la asignatura.
- Continuar la presente investigación y actualizar el diseño propuesto en la medida que avancen las nuevas tecnologías.
- Incentivar por parte de los profesores el interés de los estudiantes con el fin de que estos interactúen con la plataforma, de forma tal que se interesen por las actividades de la asignatura.

Bibliografía



BIBLIOGRAFÍA

- Alvarado, Ángel. (2003). *Diseño Instruccional para la Producción de Cursos en Línea y e-learning, Docencia Universitaria*. Caracas: Universitaria. SADPRO – UCV.
- Baños Sancho, J. (2007). La Plataforma Educativa Moodle. Creación de aulas virtuales. Manual de consulta para el profesorado (versión 1.8). IES Satafi (Getafe).
- Colectivo de autores. (2009). Diseño Instruccional. Retrieved from http://www.dgie.buap.mx/mse2/recursos/diseño_instruccional/index.html.
- Córdova C., Doris. (2008). *El diseño instruccional: Dos tendencias y una transición esperada*. Caracas: Universidad Central de Venezuela.
- Díaz Camacho, José E., & Ramírez Velázquez, Thalía. (2003). Un Modelo de Diseño Instruccional para la Elaboración de Cursos en Línea. Universidad Veracruzana. Retrieved from <http://www.uv.mx/jdiaz/DiseñoInstrucc/ModeloDiseñoInstruccional2.htm>
- Fandos Garrido, Manuel. (2003). Formación basada en las tecnologías de la información y comunicación: Análisis didáctico del proceso de enseñanza-aprendizaje. Retrieved from http://www.tesisenxarxa.net/TDX-0318105-122643/index_an.html.
- Fuentes Garí, E.R., Dibut Toledo, L. S., & De León Rodríguez, N.R. (2008). Montaje rápido de cursos en línea en la plataforma MOODLE. Universidad de Cienfuegos. Departamento de Informática. Facultad de Informática.
- Fuentes Gari, Roberto. (2002). Metodología para la integración de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en la enseñanza y el aprendizaje. Universidad de Cienfuegos “Carlos Rafael Rodríguez.”
- Gallego, Domingo J, & Alonso, Catalina M. (2005). *Diseños virtuales on-line*. Madrid: UNED.

- Gálvez Liriano, Félix Isaac. (2011). *Multimedia de apoyo a la enseñanza de la asignatura Matemática Financiera en la Licenciatura en Contabilidad*. (Tesis de Maestría). Universidad de Cienfuegos
“Carlos Rafael Rodríguez,” Cienfuegos.
- García Varcárcel, A. (1996). *Las nuevas tecnologías en la formación del profesorado, perspectivas de las nuevas tecnologías en la educación*. Madrid: Narcea.
- González Sánchez, Santiago. (2006). *Un modelo Blended Learning para la enseñanza de la Educación Superior*. Universidad Inca Garcilaso de la Vega.
- Horruitiner Silva, Pedro. (2006). *El proceso de formación. Sus características. En La Universidad Cubana: El modelo de formación*. Ciudad de la Habana: Editorial Félix Varela.
- Martínez Chiong, Frank David. (2010). *Diseño Metodológico de la asignatura Práctica de Enfrentamiento I para la carrera de Derecho de la Sum-Minint* (Trabajo de Diploma). Universidad de Cienfuegos
“Carlos Rafael Rodríguez,” Cienfuegos.
- Medina, Elsy. (2006). *Modelo de Diseño Instruccional para el desarrollo de Materiales Educativos*.
Retrieved from <http://bine.org.mx/node/1235>.
- Mergel, Brenda. (1998). *Diseño instruccional y teoría del aprendizaje*. Canadá: Universidad de Saskatchewan.
- Ortiz Ocaña, Alexander Luis. (2005). *Modelos Pedagógicos: Hacia una escuela del desarrollo integral, 2010*.
Retrieved from <http://www.monografias.com/trabajos26/modelos-pedagogicos/modelos-pedagogicos.shtml>.
- Rodríguez Domínguez, Eva. (2009). *Modelos Pedagógicos 2010*. Retrieved from <http://www.ipp-peru.com/semipp09/IPPHOY.pdf>.
- Ruiz, Magalys. (2004). *Modelos Pedagógicos*. Retrieved from
http://www.espemexico.net/lecturas/otros_materiales/mods_pedagogicos.ppt

Toledo, Viviana. (2002). Diseño de curso de postgrado a distancia utilizando nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones. Universidad de Cienfuegos “Carlos Rafael Rodríguez.”

Valdés Pardo, Victor Giraldo. (2000). Algunas Consideraciones Metodológicas Relativas a la elaboración del Software Educativo. CUJAE.