



## **Contabilidad básica, diseño e implementación de un tutor interactivo dinámico aplicado a la educación a distancia**

---

Lupita Franco Sánchez  
Maricela Daza Vélez  
Karen Rizzo Vera



**Estrategias de Comercialización y  
Comportamiento del Consumidor en el Retail  
Innovación comercial y comportamiento de compra**

---

Lupita Franco Sánchez  
Maricela Daza Vélez  
Karen Rizzo Vera

ISBN: 978-9942-53-160-5  
Primera edición, 2026



©

**Lupita Franco Sánchez**  
**[lupita.franco@ug.edu.ec](mailto:lupita.franco@ug.edu.ec)**  
**Universidad de Guayaquil**

**Maricela Daza Vélez**  
**[maricela.dazav@ug.edu.ec](mailto:maricela.dazav@ug.edu.ec)**  
**Universidad de Guayaquil**

**Karen Rizzo Vera**  
**[karen.rizzov@ug.edu.ec](mailto:karen.rizzov@ug.edu.ec)**  
**Universidad de Guayaquil**

**© Editorial Grupo Compás, 2026**

Guayaquil, Ecuador

[www.grupocompas.com](http://www.grupocompas.com)

<http://repositorio.grupocompas.com>

**Primera edición, 2026**

Esta obra ha sido sometida a un proceso de evaluación bajo el sistema de arbitraje doble ciego (double-blind peer review), garantizando el anonimato tanto de los autores como de los evaluadores externos. El dictamen favorable certifica que el contenido cumple con los más altos estándares de rigor científico, calidad editorial y originalidad exigidos por la comunidad académica internacional para su indexación y reconocimiento científico.

**ISBN: 978-9942-53-160-5**

Distribución online

Acceso abierto



**Cita**

Franco, L., Daza, M., Rizzo, K. (2026) Estrategias de Comercialización y Comportamiento del Consumidor en el Retail Innovación comercial y comportamiento de compra. Editorial Grupo Compás

Este libro ha sido debidamente examinado y valorado en la modalidad doble par ciego con fin de garantizar la calidad de la publicación. El copyright estimula la creatividad, defiende la diversidad en el ámbito de las ideas y el conocimiento, promueve la libre expresión y favorece una cultura viva. Quedan rigurosamente prohibidas, bajo las sanciones en las leyes, la producción o almacenamiento total o parcial de la presente publicación, incluyendo el diseño de la portada, así como la transmisión de la misma por cualquiera de sus medios, tanto si es electrónico, como químico, mecánico, óptico, de grabación o bien de fotocopia, sin la autorización de los titulares del copyright.

## Prólogo

La obra que el lector tiene en sus manos representa un hito fundamental en la convergencia entre la pedagogía clásica y las tecnologías de la información aplicadas a la educación superior en el contexto ecuatoriano. En una era definida por la mutabilidad constante y el crecimiento exponencial de las herramientas digitales, este texto no solo describe una herramienta técnica, sino que teoriza sobre la evolución necesaria del ser humano frente al conocimiento y su capacidad para avanzar de manera eficiente en todos los campos del saber profesional. La génesis de esta investigación se sitúa en la emblemática Universidad de Guayaquil, específicamente en la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, una institución que desde su fundación en 1944 ha sido el crisol donde se han fundido la tradición académica y la innovación científica para formar a las figuras prominentes de la educación en la nación. El autor logra capturar la esencia de esta trayectoria académica y proyectarla hacia el futuro a través de la integración de recursos interactivos en modalidades que, como la educación a distancia y semipresencial, demandan una reconfiguración de los modelos de enseñanza-aprendizaje.

El análisis crítico que atraviesa los capítulos de este libro desentraña la problemática subyacente en la enseñanza tradicional de la Contabilidad Básica, la cual, a pesar de los avances globales, ha permanecido anclada en metodologías conductuales que limitan la autonomía del discente y lo reducen a un receptor pasivo de información. El autor argumenta con rigor que la falta de aplicación de recursos tecnológicos no es solo una omisión técnica, sino una barrera que genera un desempeño profesional limitado y resta oportunidades laborales a los estudiantes en un mercado cada vez más competitivo e intercomunicado a nivel internacional. Frente a este diagnóstico, la obra propone el diseño e implementación de un Tutor Interactivo Dinámico como un catalizador de cambio, capaz de transformar el laboratorio de informática en un espacio de intercambio constante de conocimientos y de fomentar habilidades psicomotrices, creativas y cooperativas.

Uno de los aportes más significativos del texto es su fundamentación interdisciplinaria, donde la contabilidad deja de ser vista como una disciplina aislada para ser comprendida en su íntima afinidad con la economía política, el derecho, la estadística y las finanzas. El autor establece con claridad cómo la contabilidad proporciona la base fáctica sobre la cual el derecho fundamenta la justicia y cómo se complementa con la estadística para proyectar hechos futuros mediante la contabilidad presupuestaria o predictiva. Esta visión holística se extiende al ámbito de la psicopedagogía, integrando conocimientos de la psicología, la lingüística y la andragogía para asegurar que el tutor virtual no sea una mera interfaz de datos, sino un facilitador del éxito académico que respeta los ritmos de autoaprendizaje y mejora la productividad del estudiante.

La obra también profundiza en el concepto de "virtualidad", rescatando sus raíces etimológicas en la *virtus* latina para desmitificar la idea de lo virtual como algo irreal o ilusorio. Por el contrario, se defiende que lo virtual es una fuerza activa y real que permite la construcción de comunidades y espacios no físicos de interacción humana, lo que hoy conocemos como realidad virtual y ciberespacio. En este sentido, el Tutor Interactivo Dinámico se presenta como un instrumento de inmersión en una realidad sintética que permite al estudiante repetir procesos y ejercicios contables tantas veces como sea necesario hasta alcanzar el dominio completo de la materia, optimizando el factor tiempo tanto para el educando como para el docente.

Finalmente, es imperativo destacar el carácter inédito y la factibilidad de esta propuesta. A través de una rigurosa investigación de campo y revisiones documentales en las bibliotecas más importantes de la Universidad de Guayaquil, se ha demostrado que no existen trabajos previos que integren de esta manera la multimedia interactiva en el currículo de contabilidad para la carrera de Marketing y Diseño Publicitario. Este libro no solo cumple con las exigencias de rigor científico y académico, sino que se ofrece como una solución práctica y económicamente viable para elevar el estándar de la educación superior, promoviendo una formación de calidad que responde a la nueva filosofía de intercomunicación global y a las necesidades reales del tejido empresarial contemporáneo.

## ÍNDICE

Prólogo.....	5
ÍNDICE .....	7
INTRODUCCIÓN .....	9
Contextualización Institucional y Evolución Académica .....	9
Identificación de la Problemática Pedagógica.....	10
Hacia una Propuesta de Innovación: El Tutor Interactivo Dinámico .....	10
AFINIDAD Y DEPENDENCIA .....	13
La Sinergia entre Contabilidad y Economía Política.....	13
El Marco Jurídico y la Validación Contable.....	14
Contexto Institucional: La Universidad de Guayaquil y la Facultad de Filosofía .....	14
Fundamentación Multidisciplinaria del Recurso.....	16
El Rol del Tutor en la Virtualidad .....	16
Análisis de Resultados e Impacto de la Propuesta .....	16
TUTOR INTERACTIVO .....	18
Ítem #1 .....	26
Ítem # 2 .....	31
Ítem # 3 .....	34
Ítem # 4 .....	38
DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN TUTOR INTERACTIVO DINÁMICO, APLICADO A LA EDUCACIÓN A DISTANCIA .....	41
Antecedentes .....	41
La Metamorfosis del Espacio de Aprendizaje .....	41

Fundamentos Teóricos de la Innovación	
Tecnológica.....	42
El Impacto en la Formación Profesional y el	
Mercado Laboral .....	43
Síntesis del diagnóstico.....	43
¿Qué es lo virtual?.....	45
El Rol de la Multimedia Interactiva.....	47
Factibilidad e Impacto de la Virtualidad en la	
Universidad de Guayaquil .....	48
La esencia de los mundos virtuales.....	48
Problemática fundamental .....	50
Importancia .....	50
Factibilidad.....	53
Referencias Bibliográficas .....	58

## **INTRODUCCIÓN**

La era contemporánea se define por una metamorfosis incesante, impulsada por una revolución tecnológica que avanza con un ímpetu sin precedentes. Este dinamismo dota al ser humano de herramientas disruptivas que no solo optimizan las tareas cotidianas, sino que reconfiguran el proceso mismo de evolución intelectual, permitiendo la adquisición de competencias de vanguardia para progresar con eficiencia en todas las esferas del conocimiento. En este ecosistema de cambio, las instituciones de educación superior enfrentan el desafío de trascender los métodos convencionales para alinearse con las exigencias de la sociedad del conocimiento.

### **Contextualización Institucional y Evolución Académica**

La Universidad de Guayaquil, pilar del desarrollo académico en la región, se erige en la Ciudadela Salvador Allende, delimitada por las avenidas Delta y Kennedy en la urbe de Guayaquil, Provincia del Guayas. Sus cimientos se establecieron sobre disciplinas fundamentales para la formación docente, tales como matemáticas, ciencias sociales, filosofía y pedagogía. En este marco, la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, fundada el 9 de agosto de 1944, ha consolidado una trayectoria de excelencia científica y técnica, moldeando a generaciones de profesionales que hoy lideran el sistema educativo nacional. Con el objetivo de democratizar el acceso a la educación, el Departamento de Educación Superior Semipresencial a Distancia inició su labor en 1998, ofreciendo inicialmente carreras técnicas con un plan de estudios de cinco años en áreas como Informática, Comercio Exterior, Mercadotecnia y Publicidad, Físico-Matemático y Químico-Biólogo. Tras las reformas curriculares de 2007, la duración académica se ajustó a cuatro años y la especialización en Mercadotecnia y Publicidad evolucionó hacia la actual Carrera de Marketing y Diseño Publicitario de Imágenes y Video, reflejando la necesidad de adaptación a los nuevos lenguajes visuales y digitales.

## **Identificación de la Problemática Pedagógica**

A pesar de los avances institucionales, se observa una disonancia cognitiva en la enseñanza de la Contabilidad Básica dentro de la modalidad a distancia. Actualmente, la instrucción se desarrolla bajo un modelo tradicional de corte conductista, donde la transferencia de conocimiento es unidireccional y carece de la integración de recursos informáticos avanzados, como tutores virtuales o plataformas interactivas. Esta deficiencia se manifiesta en varios ejes críticos:

**Obsolescencia Metodológica:** La persistencia de enfoques conductuales relega al estudiante a un rol de receptor pasivo, limitando su capacidad de participación activa en el aula.

**Brecha Tecnológica en el Currículo:** Existe una ausencia notable de sistemas multimedia en el contenido programático de Contabilidad Básica, lo que priva a los estudiantes de dominar herramientas esenciales para su futuro desempeño profesional.

**Desvinculación Práctica:** Se evidencia la falta de integración de la práctica contable dentro de los laboratorios informáticos, lo que resulta en un aprendizaje descontextualizado y puramente teórico.

**Limitaciones en la Praxis Docente:** Parte del cuerpo docente presenta restricciones en el manejo de tecnologías de la información aplicadas, lo que impide una mejora sustancial en el perfil de egreso del estudiante frente a un mercado laboral altamente digitalizado.

## **Hacia una Propuesta de Innovación: El Tutor Interactivo Dinámico**

Ante este escenario, resulta imperativo el desarrollo de nuevas estrategias de enseñanza-aprendizaje que integren métodos informáticos para estimular habilidades psicomotrices, la creatividad y la competitividad. La transición desde un modelo donde el profesor es la única fuente de conocimiento hacia uno centrado en herramientas tecnológicas permitirá que el educando

asuma el protagonismo de su formación, dejando atrás la pasividad intelectual de épocas anteriores.

La presente investigación propone como solución alternativa el Tutor Interactivo Dinámico mediante el uso de un sistema multimedia en CD. Esta herramienta busca dotar a los estudiantes de criterios sólidos en el manejo de tecnología informática, superando la falta de recursos didácticos actualizados y la carencia de capacitación técnica que actualmente limita la eficiencia del perfil académico.

El problema central radica en la incapacidad de los estudiantes para desarrollar cualidades técnicas competitivas debido a la ausencia de herramientas didácticas multimedia aplicadas al desarrollo curricular. La implementación de este recurso no solo busca facilitar el aprendizaje de los principios contables, sino también garantizar que el futuro profesional de Marketing y Diseño Publicitario cuente con las competencias necesarias para integrarse con éxito en el ámbito laboral moderno.

Las estrategias de enseñanza aprendizaje se enfocan en el uso de la tecnología de la información con el recurso de un CD multimedia, para apoyar el proceso de aprendizaje. Una de las principales ventajas de la educación por medio de CD interactivo es el uso e influencia que obtiene de la información y el conocimiento emanado de disciplinas como la Psicología, la Pedagogía, la Lingüística y el campo de la enseñanza de otras lenguas.

Esto se refleja en contextos interactivos, el uso de la tecnología y la práctica de las cuatro habilidades de las lenguas (Escucha, habla, lectura y escritura).

El uso de estas ciencias aplicadas en la educación permite a los profesores crear materiales auténticos, partiendo de las necesidades de la población estudiantil y de sus recursos académicos y económicos, a la vez que posibilita la innovación pedagógica y la investigación sobre nuevas técnicas de enseñanza.

Las herramientas técnicas didácticas que deberían utilizarse en el desarrollo de la materia de Contabilidad Básica en las Instituciones Educativas del país

son muy escasas, porque no se cuenta con los recursos económicos para la adquisición de sistemas multimedia adecuados a las necesidades de los educandos. De tal forma que en el Sistema de Educación a Distancia hace falta incrementar infraestructura tecnológica, que dé oportunidad de aplicar con tecnología la asignatura de Contabilidad Básica en la Carrera de Marketing y diseño publicitario en imágenes y video

Son varias las causas y sus efectos que inciden en que haya la necesidad de diseñar e implementar un sistema multimedia interactivo para las necesidades tecnológicas educativas en la materia de Contabilidad Básica del Sistema Semipresencial de Estudios a Distancia en la Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la Educación

Mediante la elaboración y aplicación de un CD multimedia interactivo con contenidos de la materia de Contabilidad Básica, ayudará a los maestros a impartir sus clases de una manera didáctica e interactiva, logrando así que los estudiantes se interesen aún mas por la asignatura, porque a parte de escuchar la materia dictada por el maestro, ellos observarán e interactuarán obteniendo así una educación de calidad.

Al utilizar la propuesta que es la puesta en marcha de un Tutor manejando un CD multimedia interactivo como una herramienta de refuerzo, se logrará fortalecer el aprendizaje e interés de los estudiantes ya que en la actualidad no existe uno similar en el departamento de estudios a distancia. Dentro de este CD se logrará optimizar el factor tiempo para los alumnos y docentes de la Facultad de Filosofía Letra y Ciencias de la Educación.

El conocimiento de Contabilidad Básica se constituye por lo tanto en una herramienta útil para los estudiantes del primer año por cuanto les permitirá mejorar su nivel de competencias en el mercado laboral, haciendo de ellos profesionales altamente competitivos capaces de incorporarse al campo laboral actual que están encausado en la nueva filosofía de intercomunicación a nivel internacional

## **AFINIDAD Y DEPENDENCIA**

La contabilidad, lejos de ser una mera técnica de registro, se erige como una ciencia social aplicada que interactúa de manera simbiótica con diversas disciplinas para interpretar la realidad económica de los entes. La mayor parte de los autores especializados establecen una relación de afinidad intrínseca entre la contabilidad y la Economía Política, el Derecho, la Estadística y las Finanzas. Esta red de conocimientos permite que la contabilidad no solo capture datos, sino que genere información estratégica para la toma de decisiones.

### **La Sinergia entre Contabilidad y Economía Política**

La relación entre la Contabilidad y la Economía Política es vasta y profunda, hasta el punto de que ambas se complementan mutuamente. Si se analizan sus interacciones desde la perspectiva de la Contabilidad Pública o Social, se evidencia que cada una constituye una extensión lógica de la otra. Es académicamente más preciso utilizar la denominación de Economía Política, pues el vocablo "Economía" de forma aislada suele plantear ambigüedades sobre su contenido específico; en cambio, la Economía Política delimita con exactitud el alcance del conocimiento científico hacia la producción y distribución de la riqueza.

Mientras la Contabilidad se encarga de registrar y analizar el cómo, cuándo y cuánto se produce, añadiendo el factor crítico del coste incurrido, la Economía Política busca establecer los grandes criterios y tendencias dentro de los sistemas económicos. Existe una distinción fundamental: la economía tiende hacia un sistema hedonista de lograr el máximo beneficio con el mínimo esfuerzo, pero la contabilidad es la que determina con precisión cuantitativa quiénes dan y quiénes reciben, estableciendo la viabilidad real de tales aspiraciones.

## **El Marco Jurídico y la Validación Contable**

La vinculación de la contabilidad con el Derecho es multidimensional, abarcando el Derecho Público, Laboral, Financiero, Económico y Civil. El Derecho establece las normas y reglas de juego que rigen la convivencia social y económica, pero estas normativas carecerían de fundamento práctico si no existiera una forma de establecer el vínculo fáctico de los hechos. Es aquí donde la contabilidad proporciona el dato necesario con prontitud para que el Derecho pueda proceder y la justicia se fundamente en la realidad material. La contabilidad brinda elementos probatorios que el Derecho utiliza, mientras que el Derecho crea las delimitaciones y obligaciones que la contabilidad debe reflejar fielmente en sus registros.

## **Contexto Institucional: La Universidad de Guayaquil y la Facultad de Filosofía**

La Universidad de Guayaquil, ubicada estratégicamente en la Ciudadela Salvador Allende de la provincia del Guayas, ha sido el núcleo de formación de las figuras más prominentes de la educación en el Ecuador. Desde su fundación, la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, creada el 9 de agosto de 1944, ha liderado la trayectoria académica, científica y tecnológica del país.

### **Evolución hacia la Modalidad a Distancia**

En respuesta a las necesidades de profesionalización, el Departamento de Educación Superior Semipresencial a Distancia abrió sus puertas en 1998. Inicialmente, su oferta académica incluyó carreras técnicas como Informática, Comercio Exterior y Mercadotecnia y Publicidad. Con el devenir de las reformas educativas en 2007, los planes de estudio se ajustaron y la carrera de Mercadotecnia evolucionó para convertirse en la actual Carrera de Marketing y Diseño Publicitario de Imágenes y Video.

Sin embargo, a pesar de este avance en la nomenclatura y estructura, la enseñanza de la Contabilidad Básica en esta carrera se ha mantenido bajo un esquema tradicional y conductista. Se observa una ausencia crítica de

recursos informáticos, lo que limita la capacidad del estudiante para integrar conocimientos técnicos con herramientas digitales modernas.

### **Diagnóstico de la Problemática Educativa**

La investigación aplicada en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la contabilidad ha detectado deficiencias estructurales que comprometen el perfil del egresado. La falta de aplicación de tecnología de punta genera un desempeño "tradicional" que no se ajusta a las exigencias del mercado laboral contemporáneo.

### **Factores Determinantes del Rezago**

Ausencia de Recursos Tecnológicos: No se da espacio a la aplicación de herramientas como tutores virtuales o software multimedia interactivo.

Desvinculación Práctica: Existe una inexistencia de vinculación entre la teoría de la Contabilidad Básica y la práctica en laboratorios informáticos.

Limitación Docente: Algunos docentes poseen conocimientos limitados en el manejo de recursos tecnológicos, lo que perpetúa modelos educativos donde el alumno es un receptor pasivo.

Brecha Laboral: La falta de exigencia en el manejo de sistemas interactivos resta oportunidades competitivas a los estudiantes en un mercado globalizado e intercomunicado.

### **La Propuesta: El Tutor Interactivo Dinámico**

Frente a la problemática diagnosticada, surge la necesidad de implementar estrategias de enseñanza-aprendizaje centradas en la tecnología de la información, específicamente mediante un CD multimedia interactivo. Este recurso permite que el estudiante deje de ser un observador pasivo para asumir un rol activo, seleccionando datos y recibiendo retroalimentación inmediata procesada por la aplicación.

## **Fundamentación Multidisciplinaria del Recurso**

La educación por medio de un sistema interactivo se beneficia de disciplinas como la Psicología, la Pedagogía y la Lingüística. El uso de estas ciencias aplicadas permite a los docentes crear materiales auténticos basados en las necesidades reales de la población estudiantil. Al combinar texto, sonido, imágenes y animaciones, se mejora notablemente la atención y la comprensión, facilitando la transición hacia una educación de calidad.

## **El Rol del Tutor en la Virtualidad**

El concepto de "tutor" proviene del latín *tutoris*, que implica guiar, proteger y asesorar. En el entorno virtual, el tutor se convierte en una persona o software que orienta sistemáticamente al estudiante en sus ciclos formativos. La "virtualidad" no debe entenderse como algo irreal, sino como una fuerza real y activa (*virtus*) que permite la inmersión en una realidad sintética para el aprendizaje.

## **Análisis de Resultados e Impacto de la Propuesta**

La investigación de campo, estructurada mediante la aplicación rigurosa de encuestas a los actores principales de la Carrera de Marketing y Diseño Publicitario en Imágenes y Video, ha proporcionado una validación empírica contundente sobre la imperativa necesidad de una metamorfosis en los métodos pedagógicos actuales. Este estudio no solo identifica las falencias del sistema tradicional, sino que proyecta una hoja de ruta hacia la innovación educativa basada en la interactividad multimedia.

En el análisis del estamento docente, los resultados arrojan una luz sumamente optimista respecto a la viabilidad de la implementación tecnológica. Se ha determinado que el 80% de los docentes encuestados manifiesta poseer una formación teórica y técnica sólida para el manejo de utilitarios informáticos aplicados a la contabilidad. Esta autopercepción de capacidad es un indicador crítico, pues reduce significativamente la

resistencia al cambio que suele obstaculizar las reformas educativas.

Más allá de la capacidad técnica, la voluntad de innovación es absoluta: el 100% de los docentes expresó una disposición total para implementar el Tutor Interactivo Dinámico (CD) como una herramienta de apoyo didáctico fundamental en el desarrollo de sus cátedras. Este consenso unánime subraya que el profesorado reconoce las limitaciones del modelo conductista actual y busca activamente recursos que dinamicen la transferencia de conocimientos científicos en la asignatura de Contabilidad Básica.

La población estudiantil, como eje central del proceso educativo, presenta una demanda clara por entornos de aprendizaje que se alineen con la era digital. El 81% de los estudiantes coincidió en que el aprendizaje de los principios contables se asimilaría con mayor eficiencia y profundidad a través de software especializado que integre estímulos sensoriales diversos, tales como imágenes dinámicas, sonidos, colores y animaciones.

Esta preferencia no es meramente estética; responde a la necesidad de transformar una materia tradicionalmente percibida como rígida en una experiencia de aprendizaje significativa y atractiva. La integración de la multimedia permite que el estudiante pase de ser un receptor pasivo a un actor activo que interactúa con los datos, facilitando el autoestudio y permitiendo la repetición de procesos complejos hasta alcanzar el dominio total de la competencia.

El estudio también exploró la percepción sobre la capacidad instalada de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación. Un 57% de los estudiantes reconoce que la institución cuenta con el potencial humano y tecnológico necesario para fomentar una educación virtual de calidad. Sin embargo, el hecho de que un 34% perciba carencias y un 57% desconozca la existencia de sistemas multimedia actuales, evidencia una oportunidad crítica para la implementación del proyecto propuesto.

La brecha detectada entre la disposición de los actores y la inexistencia actual de herramientas similares en el Departamento de Estudios a Distancia justifica la urgencia de este trabajo inédito. La implementación del Tutor

Interactivo Dinámico no solo optimizará el factor tiempo para alumnos y docentes, sino que fortalecerá el perfil profesional del egresado, haciéndolo capaz de competir en un mercado laboral internacional que exige una simbiosis perfecta entre la técnica contable y el manejo de herramientas de punta.

La implementación de este proyecto es factible debido a que la Facultad de Filosofía cuenta con el potencial humano y técnico necesario, a pesar de las limitaciones económicas históricas para adquirir sistemas comerciales costosos. El diseño propio de un CD interactivo optimiza el factor tiempo y permite un aprendizaje individualizado, donde el estudiante puede repetir las lecciones hasta alcanzar el dominio completo de la materia.

En definitiva, la creación de este Tutor Interactivo Dinámico representa un trabajo inédito en la Universidad de Guayaquil. Al fortalecer el interés y el rendimiento académico, se garantiza que los futuros profesionales de Marketing y Diseño Publicitario posean un perfil altamente competitivo, capaces de integrarse con éxito en la nueva filosofía de intercomunicación internacional.

## **TUTOR INTERACTIVO**

En el contexto de la sociedad del conocimiento, la educación superior ha experimentado una metamorfosis radical impulsada por la convergencia entre la informática y la pedagogía. Uno de los catalizadores más significativos de esta transformación es el surgimiento del Tutor Interactivo, una herramienta que trasciende la mera digitalización de contenidos para convertirse en un ecosistema de aprendizaje dinámico, capaz de emular y potenciar las funciones de guía y asesoramiento de un tutor humano en entornos virtuales y semipresenciales.

Históricamente, la tutoría se ha definido desde la raíz latina *tutoris*, que implica protección, guía y cuidado del desarrollo intelectual. Sin embargo, en la era digital, el concepto de "virtualidad" ha redimensionado esta función. Lo virtual no debe entenderse como una carencia de realidad, sino como una fuerza activa (*virtus*) que permite la inmersión del estudiante en

realidades sintéticas y entornos de simulación. En este escenario, el tutor interactivo se erige como una interfaz inteligente que facilita el autoaprendizaje, permitiendo al educando navegar por contenidos complejos con una autonomía supervisada por algoritmos de retroalimentación inmediata.

El tutor interactivo fundamenta su eficacia en una tríada disciplinaria compuesta por la Psicología Educativa, la Pedagogía Moderna y la Ingeniería de Sistemas. A diferencia de los modelos conductistas tradicionales, donde el alumno es un receptor pasivo de información, la interactividad multimedia —que integra sonidos, imágenes, animaciones y texto— estimula múltiples canales sensoriales, optimizando la retención de conocimientos y la atención sostenida. Esta herramienta es particularmente vital en disciplinas técnicas, como la Contabilidad Básica, donde la resolución de problemas prácticos requiere de una guía constante y una validación de procesos en tiempo real.

Asimismo, el tutor interactivo responde a la necesidad de flexibilización andragógica, permitiendo que el estudiante gestione su propio tiempo y ritmo de aprendizaje, un factor crítico para los programas de educación a distancia. Al optimizar el factor tiempo tanto para el docente como para el alumno, esta tecnología no solo mejora el rendimiento académico, sino que también democratiza el acceso a materiales de alta calidad que, de otro modo, requerirían una inversión económica y humana inalcanzable para muchas instituciones.

En conclusión, el desarrollo e implementación de un tutor interactivo no es simplemente una actualización tecnológica; es una respuesta estratégica a la exigencia del mercado laboral actual. Al dotar al estudiante de criterios sólidos en el manejo de tecnología de punta, se fomenta un perfil profesional competitivo, creativo y capaz de integrarse con éxito en la nueva filosofía de intercomunicación global. Esta obra profundiza en el diseño y la aplicación de dicha herramienta, demostrando que la simbiosis entre la técnica y la interactividad es el camino hacia una educación de calidad en el siglo XXI.

### **Perfil del Tutor/a a Distancia.**

El perfil del tutor o tutora en la modalidad de educación a distancia representa una de las figuras más complejas y determinantes dentro de los nuevos ecosistemas de aprendizaje digital, constituyéndose como el eje sobre el cual gravita el éxito o el fracaso del proceso pedagógico. Para comprender la magnitud de esta función, es imperativo analizar las bases teóricas que definen su actuación, comenzando por la transición de un modelo de magistercentrismo hacia uno de acompañamiento cognitivo. En esta arquitectura educativa, el tutor deja de ser la fuente única y unidireccional de conocimiento para transformarse en un arquitecto de experiencias de aprendizaje, cuya principal competencia no es solo la transmisión de datos, sino la capacidad de mediar entre el contenido, la tecnología y el estudiante. Diversas corrientes teóricas sostienen que el tutor virtual debe poseer una estructura competencial multidimensional que abarque lo pedagógico, lo tecnológico, lo social y lo organizativo, operando bajo una filosofía de servicio que prioriza la autonomía del discente. Desde una perspectiva andragógica, el perfil del tutor a distancia se fundamenta en la capacidad de guiar a adultos que ya poseen esquemas de conocimiento previos, actuando como un catalizador que ayuda a conectar esos saberes con los nuevos desafíos académicos. Esta mediación requiere una sensibilidad especial para identificar las barreras de aprendizaje que surgen de la soledad del estudiante frente a la pantalla, un fenómeno que la teoría del diálogo didáctico mediado explica como la necesidad de establecer una comunicación bidireccional y constante que reduzca la distancia transaccional.

La rigurosidad académica exige que el perfil del tutor se despoje de cualquier vestigio de pasividad. Teóricos de la instrucción virtual argumentan que el tutor debe ser un experto en la gestión del tiempo y del espacio digital, diseñando cronogramas que no sean camisas de fuerza, sino marcos de referencia flexibles que permitan al estudiante avanzar con seguridad. En este sentido, la competencia organizativa se vuelve vital; el tutor debe ser capaz de establecer objetivos claros, normas de participación coherentes y criterios de evaluación transparentes que eviten la incertidumbre, la cual es una de las principales causas de deserción en esta

modalidad. La teoría constructivista aplicada a la virtualidad sugiere que el tutor debe fomentar la creación de comunidades de aprendizaje donde el conocimiento se construya de manera colaborativa, actuando como un moderador que estimula el debate, cuestiona las certezas y anima a los estudiantes a explorar nuevas perspectivas. Esto implica que el tutor debe poseer habilidades comunicativas excepcionales, dominando tanto la comunicación asincrónica —donde la escritura debe ser clara, motivadora y libre de ambigüedades— como la sincrónica, donde la empatía visual y auditiva juega un rol fundamental para romper el hielo de la frialdad tecnológica.

Desde un enfoque psicológico, el perfil del tutor a distancia debe integrar una fuerte inteligencia emocional. El acompañamiento no es solo intelectual, sino también afectivo. El fenómeno de la "despersonalización" en los entornos virtuales exige que el tutor desarrolle una presencia social constante; el estudiante debe sentir que al otro lado de la red hay un ser humano atento a sus dudas, temores y logros. La teoría del aprendizaje social sostiene que el modelaje es una herramienta poderosa, por lo que el tutor debe ser el primero en demostrar curiosidad intelectual, respeto por las opiniones ajenas y un manejo ético de la información. Esto nos lleva a la dimensión técnica del perfil: el tutor virtual no necesita ser un programador informático, pero sí un usuario avanzado de las tecnologías de la información y la comunicación. Debe conocer a fondo la plataforma de aprendizaje, las herramientas de colaboración en la nube y los diversos formatos multimedia para poder asesorar al estudiante cuando surjan dificultades técnicas, evitando que el software se convierta en una barrera para el aprendizaje.

Profundizando en la teoría de la mediación pedagógica, el perfil ideal se aleja de la figura del "profesor-orquesta" para acercarse a la del "facilitador-guía". Este cambio implica una renuncia al control absoluto del proceso y una apuesta por la delegación de responsabilidades. El tutor debe ser capaz de diseñar rúbricas que evalúen no solo el producto final, sino el proceso de investigación y pensamiento crítico que el estudiante ha seguido. En el ámbito de la educación superior contemporánea, especialmente en carreras técnicas como el marketing o la contabilidad, el tutor a distancia debe

poseer una actualización constante en las tendencias del mercado laboral internacional, asegurando que los contenidos y las prácticas propuestas tengan una relevancia real y práctica. La teoría del conectivismo sugiere que el tutor es un nodo en una red de conocimientos, cuya función es ayudar al estudiante a navegar por el mar de información disponible en internet, enseñándole a distinguir entre fuentes fidedignas y datos superficiales. Por lo tanto, el perfil del tutor también incluye la figura del "curador de contenidos", alguien que selecciona, organiza y presenta la información de manera que sea asimilable y significativa para el grupo.

La ética profesional es otro pilar fundamental en las teorías sobre el perfil del tutor. En un entorno donde el plagio académico y la deshonestidad digital son riesgos latentes, el tutor debe promover una cultura de integridad, utilizando herramientas de detección pero, sobre todo, diseñando actividades de evaluación que requieran un aporte personal y creativo imposible de copiar. La teoría de la evaluación formativa resalta que el tutor debe proporcionar una retroalimentación constante y constructiva; un comentario a tiempo puede ser más valioso que una calificación numérica al final del curso. El tutor debe ser capaz de señalar los errores sin desmotivar, ofreciendo siempre alternativas de mejora y recursos adicionales para profundizar. En conclusión, el perfil del tutor a distancia es el de un líder transformacional que, armado con pedagogía, tecnología y una profunda humanidad, logra convertir el aislamiento de la virtualidad en un espacio vibrante de descubrimiento intelectual y crecimiento profesional, garantizando que la educación a distancia sea, en última instancia, una experiencia tan real y profunda como la presencial.

El tutor/a es el docente con una visión clara de su papel de inductor/a del conocimiento, aprovecha todo tiempo en los encuentros con el estudiante en los centros de aprendizaje; el tutor/a es el facilitador /a del éxito.

El tutor tiene las siguientes características:

- Mística e ideal de maestro/a
- Vocación

- Profesional en Ciencias de la Educación académicamente preparado
- Experiencia en el campo presencial o a distancia
- Domina las técnicas de motivación
- Orientador, con un criterio amplio y capacidad científica, fortalece de manera consciente el valor a estudiar a distancia para una mejor calidad de vida.
- Liderazgo
- Dominio de la estructura curricular
- Creativo.
- Pensamiento crítico y autocrítica.
- Innovador, rompe paradigmas.
- Tiene iniciativas justas y oportunas.
- Valores humanos.
- Especialista en el contenido de las materias.
- Visión y misión clara en su trabajo.
- No paternalista.
- Sistemático y organizado.
- Empatía.
- Amable.
- Cordial.
- Respeto hacia los demás.
- Sentido de justicia en el aula.

- Disciplinado y reflexivo.
- Integridad.
- Da amor y comprensión.
- Experto en técnicas grupales.
- Técnico en motivación para auto instrucción.
- Tiene un amplio criterio de evaluación.
- Resuelve los problemas en el proceso del aprendizaje.

El tutor/a como docente debe ser una persona preparada y con calidad, conocer los contenidos de su asignatura, crear un espíritu de competencia académica y orientar al estudiante en lo referente a la información y su formación.( Pág. 108) Andragogía.

El tutor/a jamás debe improvisar su orientación, ni explicar a ciegas la materia, tiene la obligación de revisar minuciosamente el módulo, compenetrarse con el mensaje del tutor/a y, a su vez, proyectar didácticamente al discente en el aprendizaje, y reciba información y formación necesaria para su estudio.(Pág. 110) Andragogía.

El tutor/a debe favorecer el proceso de autoaprendizaje en el Sistema de Educación Superior a Distancia. (Pág. 111) Andragogía.

EL Tutor Virtual es una persona o software que orienta y ayuda sistemáticamente a unos Estudiantes virtuales en todos sus ciclos formativos. El tutor tiene una gran responsabilidad educativa sobre unos determinados alumnos en la red.

La multimedia interactiva modifica el concepto original de multimedia: el usuario deja de ser observador pasivo de la información para asumir un rol activo, seleccionando, mediante motores de búsqueda y herramientas de navegación, sólo los datos que desea recibir y pudiendo, a la vez, emitir respuestas que pueden ser procesadas por la misma aplicación.

Multimedia es un término que se aplica a cualquier objeto que se usa simultáneamente diferentes formas de contenido informativo como texto, sonido, imágenes, animaciones. También se puede calificar como multimedia los medios electrónicos que permiten almacenar y presentar un contenido multimedia. y video para informar o entretener al usuario.

Cuando un programa de computador, un documento o una presentación combina adecuadamente los medios, se mejora notablemente la atención, la comprensión y el aprendizaje, la multimedia encuentra su uso en varias áreas incluyendo pero no limitado a: arte, educación, entretenimiento, ingeniería, medicina, matemáticas, negocio y la investigación científica

La "virtualidad" no es algo nuevo en la historia de la humanidad. Desde el mito de la caverna de Platón, pasando por las imágenes o leyendas de la Edad Media, hasta la visión –no desde la fe– de la percepción cristiana de la eucaristía, la virtualidad, entendida como semblanza de realidad (pero no real), ha estado siempre presente entre nosotros.

Hoy en día la tecnología nos brinda ese potencial, de posibilidad de incluso, visionarlo con nuestros propios ojos, reconstruir la imaginación, de hacer realidad visual nuestras ideas. Se trata de lo que paradójicamente llamamos "realidad virtual". Hoy existe, además, la posibilidad ampliamente difundida de construir auténticas comunidades virtuales, es decir, espacios no físicos y atemporales de interacción humana.

En el siglo XV y XVI, luego del Renacimiento pasando por la Revolución Francesa, comienza la educación a ser un "Derecho Universal", en todos los niveles de formación académica.

Con la inserción de la técnica y la tecnología, las cosas van cambiando, hasta llegar a una emergencia del entorno virtual. En este surgimiento, se implementa la visión digital, que más tarde transforma nuevos ambientes naturales en la educación, modalidades como (la telé naturaleza), de juegos (los videojuegos e infojuegos), de memoria (la memoria digital multimedia), de percepción (sobre todo audiovisual).

Esta parte muestra los resultados obtenidos en el estudio de las encuestas

dirigida a estudiantes universitarios y profesores de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de Estudios a Distancia en la Especialización de Marketing y Diseño Publicitario en Imágenes y Videos, mediante la cual presentamos gráficos estadísticos, sujetos a interpretaciones permitiendo llegar a conclusiones y recomendaciones.

## **Ítem #1**

¿Deberían ser capacitados los docentes de Contabilidad Básica que muestran limitaciones en conocimientos de manejo de recursos tecnológicos informáticos, en la Carrera de Marketing en Estudios Superior a Distancia?.

La respuesta categórica a esta interrogante, fundamentada en la investigación científica y la praxis académica contemporánea, es un rotundo sí. La capacitación de los docentes de Contabilidad Básica en el manejo de recursos tecnológicos informáticos no es solo una opción de mejora, sino una necesidad imperativa para garantizar la calidad educativa y la competitividad laboral de los estudiantes en la modalidad a distancia.

A continuación, se desarrolla un análisis exhaustivo y multidimensional que justifica esta postura, integrando aspectos pedagógicos, tecnológicos y sociales extraídos de la realidad de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil.

La era actual se caracteriza por una evolución tecnológica incesante que dota al ser humano de herramientas útiles para avanzar de manera eficiente en todos los campos. Sin embargo, en la Carrera de Marketing y Diseño Publicitario de Imágenes y Video, se ha detectado que la enseñanza de la Contabilidad Básica se imparte aún de forma tradicional, bajo metodologías conductistas que no dan espacio a la aplicación de recursos informáticos.

Esta desconexión entre la enseñanza tradicional y la realidad tecnológica genera una problemática fundamental:

**Desempeño Tradicional:** La falta de recursos tecnológicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje ocasiona que los estudiantes mantengan un desempeño muy limitado y convencional.

**Limitaciones Laborales:** La ausencia de exigencia en el manejo de sistemas multimedia interactivos dentro del currículo de Contabilidad Básica resta oportunidades laborales directas a los estudiantes, quienes deben enfrentarse a un mercado altamente tecnificado.

**Inexistencia de Praxis Digital:** Se observa una falta de vinculación de la práctica contable dentro de los laboratorios informáticos, lo que convierte el aprendizaje en un ejercicio meramente teórico y desactualizado.

Por tanto, si el docente presenta limitaciones en estas áreas, el perfil del estudiante no mejora, quedando rezagado frente a las exigencias del campo laboral actual.

En el sistema de educación superior a distancia, el rol del docente se transforma en el de un tutor. El término "tutor" proviene del latín *tutoris*, que significa acompañar, guiar, asesorar y proteger. El tutor a distancia debe ser un inductor del conocimiento que aprovecha cada encuentro para ser un "facilitador del éxito".

Para que un docente de Contabilidad Básica cumpla con este perfil, es indispensable que posea:

**Dominio Técnico:** Debe ser experto no solo en los contenidos de su asignatura, sino también en las técnicas de motivación para la auto instrucción y en el manejo de herramientas tecnológicas de punta.

**Capacidad de Innovación:** El docente debe ser capaz de romper paradigmas tradicionales, siendo creativo e innovador en la entrega del conocimiento.

**Actualización Constante:** El tutor tiene la obligación de proyectar didácticamente al discente en el aprendizaje, asegurando que reciba la información y formación necesarias para su estudio profesional.

La investigación demuestra que, aunque el 80% de los docentes manifiesta estar capacitado teórica y técnicamente, existe un 20% que reconoce carencias debido a la falta de capacitación e información específica sobre sistemas multimedia. Es este sector el que requiere una intervención urgente para unificar la calidad educativa de la facultad.

La capacitación docente debe centrarse en el uso de herramientas como el Tutor Interactivo Dinámico (CD multimedia). La multimedia interactiva modifica el concepto de aprendizaje, permitiendo que el usuario deje de ser un observador pasivo para asumir un rol activo en la selección y procesamiento de datos.

La importancia de capacitar al docente en estas herramientas radica en los beneficios directos para el estudiante:

**Asimilación de Conocimientos:** El 81% de los estudiantes encuestados coincide en que, a través de imágenes, sonidos, colores y animaciones, la Contabilidad Básica se asimila con mayor facilidad.

**Aprendizaje Individualizado:** El software interactivo permite que el estudiante repita sus clases y ejercicios tantas veces como sea necesario hasta alcanzar el dominio total de la materia.

**Optimización del Tiempo:** El uso de estas herramientas optimiza el factor tiempo tanto para los alumnos como para los docentes, permitiendo un flujo de trabajo más productivo.

La Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación posee los recursos humanos y tecnológicos para fomentar una educación virtual. Sin embargo, la paradoja reside en que, contando con la infraestructura, existe una falta de aplicación de tecnología de punta por parte del maestro debido a la falta de recursos didácticos actualizados y capacitación específica.

Los resultados estadísticos del estudio validan la necesidad de la capacitación:

**Consenso Docente:** El 100% de los docentes encuestados valora y acepta la

implementación de un CD interactivo como ayuda didáctica en la materia de Contabilidad Básica.

Aceptación Estudiantil: El 86% de los estudiantes está de acuerdo con la implementación de estas nuevas herramientas en la docencia.

Necesidad de Calidad: El 57% de los estudiantes desconoce sistemas multimedia de contabilidad, lo que subraya la urgencia de que el docente sea el primer capacitado para difundir y aplicar estas herramientas para lograr una educación de calidad.

La contabilidad es una ciencia que relaciona todas las actividades económicas de un país y es vital para la toma de decisiones oportunas. En la Carrera de Marketing, la contabilidad se constituye en una herramienta estratégica que permite a los estudiantes mejorar su nivel de competencias en el mercado laboral.

Si el docente no está capacitado para enseñar contabilidad mediante sistemas interactivos, se generan efectos negativos en cadena:

Desmotivación: La aplicación de metodologías tradicionales desmotiva al estudiante, restándole interés por una materia que es fundamental para su formación.

Rezago Profesional: El estudiante no podrá desarrollar sus cualidades técnicas y, por ende, no tendrá la oportunidad de competir eficazmente en el ámbito laboral internacional.

Inexistencia de Vinculación: Se pierde la oportunidad de convertir el laboratorio de informática en una sala de intercambio constante de conocimientos activos.

Basado en la evidencia recolectada en los archivos de la Secretaría de la Especialización de Informática y las bibliotecas de la Universidad de Guayaquil, queda demostrado que el diseño e implementación de un Tutor Interactivo Dinámico es un proyecto inédito y necesario.

La capacitación docente no debe verse como un gasto, sino como una

inversión técnica y académica. El proyecto es factible porque cuenta con los requisitos necesarios para su ejecución: asesoramiento, recursos humanos y aprobación de las autoridades.

**Ejecución Inmediata:** Es imperativo iniciar programas de capacitación en el manejo de CD multimedia interactivo para el sector de docentes que presenta limitaciones.

**Actualización Curricular:** Se debe incluir formalmente el manejo de sistemas multimedia en el contenido curricular de Contabilidad Básica para mejorar el perfil del estudiante.

**Fomento de la Interactividad:** El docente debe ser capacitado para transformar el aula en un entorno dinámico donde el estudiante interactúe y construya su conocimiento de forma activa.

En definitiva, la capacitación de los docentes en recursos tecnológicos es la clave para dejar atrás modelos educativos obsoletos y garantizar que la Universidad de Guayaquil siga formando profesionales altamente competitivos en la nueva filosofía de intercomunicación internacional.

Al docente si está capacitado teórica y técnicamente en el uso de utilitarios informáticos, como el CD interactivo contable; se observa que el 80% de los docentes SI están capacitados para realizar ejercicios contables con herramientas tecnológicas, y el 20% indico que NO y es por falta de capacitación e información.

Se pregunta al docente si tiene conocimiento para aplicar el Sistema Multimedia en el progreso del aprendizaje de la asignatura de Contabilidad Básica en Estudios a Distancia , señalando el 80% que si tienen conocimiento sobre la aplicación del sistema multimedia, y el 20% respondieron que NO.

De las respuestas obtenidas se concluye que debe existir capacitación en el orden tecnológico sobre CD interactivo con multimedia para el sector de docentes que les falta mayor preparación.

## Ítem # 2

¿En el proceso de la enseñanza aprendizaje de Contabilidad Básica para el Nivel I, su metodología debería aplicar nuevos recursos informáticos?

La respuesta a esta interrogante, fundamentada en la investigación académica y la realidad tecnológica actual de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil, es afirmativa. La implementación de nuevos recursos informáticos no es solo una opción metodológica, sino una necesidad imperativa para transformar la enseñanza de la Contabilidad Básica en un proceso dinámico, eficiente y competitivo.

A continuación, se desarrolla un análisis exhaustivo que justifica la integración de herramientas digitales en el Nivel I de la carrera de Marketing y Diseño Publicitario en Imágenes y Video.

La era contemporánea se caracteriza por un crecimiento exponencial de herramientas tecnológicas que permiten al ser humano evolucionar y avanzar de manera eficiente en todos los campos. Sin embargo, el diagnóstico realizado en la Universidad de Guayaquil revela que la Contabilidad Básica se imparte aún de forma tradicional, predominando metodologías conductistas que limitan la participación activa del estudiante.

En el primer nivel de la formación profesional, el estudiante construye las bases de su conocimiento técnico. Continuar con una metodología donde el alumno es un receptor pasivo que solo escucha al profesor impide el desarrollo de habilidades intelectuales críticas. La aplicación de recursos informáticos permite romper estos modelos tradicionales, fomentando un aprendizaje donde el estudiante es el protagonista.

La propuesta central para modernizar esta metodología se basa en el uso de un Tutor Interactivo Dinámico mediante un sistema multimedia. La multimedia no es simplemente un adorno visual; es un objeto que utiliza simultáneamente texto, sonido, imágenes y animaciones para mejorar notablemente la atención, la comprensión y el aprendizaje.

Asimilación Cognitiva: El 81% de los estudiantes encuestados coincide en

que, a través de software con imágenes, sonidos y gráficos dinámicos, la enseñanza de la contabilidad se asimila mejor.

**Interactividad Real:** A diferencia de los medios tradicionales, la multimedia interactiva asume un rol activo donde el usuario selecciona la información y emite respuestas procesadas por la aplicación.

**Retención y Motivación:** El uso de colores y movimientos rompe la monotonía del método tradicional, motivando al estudiante y facilitando la ejecución de ejercicios contables complejos.

La adopción de nuevos recursos informáticos en Contabilidad Básica se apoya en el conocimiento emanado de diversas disciplinas científicas:

**Psicología y Pedagogía:** Permiten crear materiales que respetan el ritmo de aprendizaje individual, facilitando el autoestudio y permitiendo que el estudiante repita las lecciones las veces que sea necesario hasta su dominio completo.

**Tecnología Educativa:** Proporciona los medios técnicos para que la contabilidad establezca razones de continuidad en los hechos económicos y sociales.

**Lingüística:** La interactividad digital permite practicar habilidades de comunicación aplicadas a la terminología contable, mejorando la comprensión de conceptos abstractos.

#### 4. Análisis de Factibilidad y Respuesta Docente

La investigación realizada demuestra que la Facultad de Filosofía posee tanto los recursos humanos como tecnológicos para dar este salto hacia la educación virtual. El 100% de los docentes encuestados expresó su acuerdo con la implementación de un Tutor Interactivo (CD) como ayuda didáctica en la materia de Contabilidad.

Además, el 80% de los maestros manifiesta estar capacitado teórica y técnicamente en el uso de utilitarios informáticos. Esta disposición del personal docente es crucial, ya que el maestro debe ser el facilitador del

éxito, un orientador con criterio amplio y capacidad científica para fortalecer el valor de estudiar a distancia.

La falta de exigencia en el manejo de sistemas informáticos en el currículo de contabilidad resta oportunidades laborales a los estudiantes. En la actualidad, el mercado laboral exige profesionales que dominen tecnologías de punta y cuenten con sólidos criterios en el uso de herramientas digitales.

Al implementar recursos como el tutor interactivo en el Nivel I, se logra:

**Optimización del Tiempo:** Permite que alumnos y docentes aprovechen mejor las jornadas académicas.

**Fortalecimiento del Perfil Profesional:** El conocimiento contable, potenciado por la tecnología, convierte a los estudiantes en profesionales altamente competitivos capaces de integrarse a la nueva filosofía de intercomunicación internacional.

**Vinculación Práctica:** Se elimina la inexistencia de vinculación de la práctica contable con los laboratorios informáticos, preparando al estudiante para la realidad operativa de las empresas modernas.

Es fundamental entender que la "virtualidad" no es algo irreal o una simple fantasía. Proviene del latín *virtus*, que significa fuerza o energía real y activa. Los espacios virtuales son laboratorios de experimentación donde el estudiante puede reconstruir la imaginación y hacer realidad visual sus ideas contables.

La implementación de un Tutor Virtual garantiza una guía sistemática en todos los ciclos formativos. Este tutor, ya sea una persona o un software, orienta al estudiante en la red, asegurando que la educación a distancia no sea sinónimo de aislamiento, sino de interacción constante y de calidad.

La metodología de enseñanza en el Nivel I de Contabilidad Básica debe aplicar nuevos recursos informáticos de manera obligatoria. La evidencia estadística y pedagógica confirma que el uso de sistemas multimedia interactivos mejora la asimilación de contenidos, motiva a los estudiantes y eleva el perfil profesional conforme a las exigencias del mercado global.

Este cambio permitirá a la Universidad de Guayaquil dejar atrás el modelo tradicional de "receptor pasivo" y formar profesionales creativos, cooperativos y competitivos, capaces de dominar la contabilidad no solo como una técnica de registro, sino como una ciencia integrada a la tecnología del siglo XXI.

Los docentes si le gustaría tener como ayuda didáctica, en el desarrollo de la materia de contabilidad básica un tutor interactivo dinámico (CD), señalaron que el 100% de docentes valoro y respondió que SI están de acuerdo que se les implemente en la materia de contabilidad un CD interactivo.

Observando la respuesta podemos apreciar que están de acuerdo que se les implemente nuevos métodos de enseñanza aprendizaje, en este caso se les incluya el CD interactivo

### **Ítem # 3**

¿En el Nivel I de Marketing, la creación de un CD interactivo permitirá mayor aportación al aprendizaje de los estudiantes en Contabilidad Básica?

Históricamente, la asignatura de Contabilidad Básica se ha impartido bajo metodologías conductuales y tradicionales, donde el estudiante asume el rol de un receptor pasivo que debe limitarse a escuchar al docente sin una participación activa significativa. Este modelo ha demostrado ser insuficiente en la era digital, ya que no permite el desarrollo pleno de las habilidades intelectuales y psicomotrices del educando.

La creación de un CD interactivo permite dejar atrás este modelo obsoleto al introducir los siguientes beneficios:

**Participación Activa:** El estudiante deja de ser un observador para asumir un rol protagónico, seleccionando contenidos y recibiendo respuestas inmediatas procesadas por la aplicación.

**Desarrollo de Habilidades:** Facilita que los alumnos desarrollen sus cualidades técnicas, permitiéndoles ser más creativos, cooperativos y

competitivos en el ámbito académico y laboral.

**Innovación Pedagógica:** El uso de estas ciencias aplicadas posibilita la investigación sobre nuevas técnicas de enseñanza y la creación de materiales auténticos adaptados a las necesidades reales de los estudiantes.

El aprendizaje de la contabilidad requiere precisión, lógica y práctica constante. Un sistema multimedia interactivo es un objeto que combina simultáneamente diversas formas de contenido informativo, lo que potencia la adquisición de conocimientos:

**Estímulos Sensoriales:** La integración de texto, sonido, imágenes y animaciones mejora notablemente la atención y la comprensión de conceptos que, en papel, resultan abstractos.

**Asimilación Dinámica:** Según los datos recopilados, el 81% de los estudiantes encuestados sostiene que mediante el uso de software con gráficos y animaciones dinámicas, la materia de Contabilidad Básica se asimila con mayor facilidad.

**Ambiente de Aprendizaje Estimulante:** El uso de colores, sonidos y movimientos dinámicos genera un entorno educativo más atractivo que motiva al estudiante del Nivel I a profundizar en la materia.

Uno de los mayores aportes de un CD interactivo en la educación a distancia es la autonomía que otorga al estudiante. En el Nivel I, donde los cimientos contables son fundamentales, la flexibilidad es clave:

**Repetición y Dominio:** El estudiante tiene la posibilidad de repetir sus clases y ejercicios tantas veces como lo necesite hasta alcanzar el dominio completo de los procesos contables.

**Eficiencia Temporal:** El uso de esta herramienta logra optimizar el factor tiempo tanto para los alumnos como para los docentes de la Facultad de Filosofía.

**Individualización de la Instrucción:** Incrementa la posibilidad de ofrecer una instrucción variada e individualizada que consiste en un manual de trabajo

computarizado, mejorando el desempeño específico en la asignatura.

La investigación realizada en la Universidad de Guayaquil respalda la creación de este recurso mediante datos contundentes obtenidos de encuestas a docentes y estudiantes:

**Aceptación Estudiantil:** El 86% de los estudiantes está de acuerdo en que se implemente un CD interactivo en la materia de contabilidad, calificando la idea como excelente debido a la necesidad de tecnología de punta en la docencia.

**Respaldo Docente:** El 100% de los docentes valoró positivamente la implementación de este tutor interactivo dinámico como una ayuda didáctica necesaria para el desarrollo de la materia.

**Infraestructura Existente:** El 57% de los consultados es consciente de que la Facultad de Filosofía posee los recursos tecnológicos y humanos necesarios para fomentar una educación virtual interactiva.

El conocimiento de Contabilidad Básica, potenciado por herramientas informáticas, se constituye en una ventaja competitiva crítica para los estudiantes del Nivel I de Marketing:

**Sólidos Criterios Tecnológicos:** La investigación busca que los estudiantes cuenten con criterios técnicos sólidos al utilizar tecnología informática desde el inicio de su carrera.

**Mercado Laboral Internacional:** La formación con tecnología de punta permite que los futuros profesionales se incorporen al campo laboral actual, el cual está encauzado en la nueva filosofía de intercomunicación a nivel internacional.

**Reducción de la Brecha Laboral:** Al evitar un desempeño puramente tradicional, se devuelven oportunidades laborales a los estudiantes que de otro modo quedarían rezagados por la falta de manejo de sistemas multimedia educativos.

La creación del CD interactivo introduce la figura del Tutor Virtual, definido

como un software que orienta y ayuda sistemáticamente a los estudiantes virtuales en sus ciclos formativos. Este recurso permite experimentar lo que se denomina "realidad virtual" aplicada a la educación:

**Laboratorio de Experimentación:** El CD se convierte en un laboratorio donde el estudiante puede experimentar con escenarios contables en una realidad sintética, construyendo el conocimiento a medida que recorre el programa.

**Orientación Constante:** El tutor virtual asume la responsabilidad de guiar al alumno en la red, asegurando que la educación a distancia no carezca de asesoría y dirección.

En conclusión, la creación de un CD interactivo para el Nivel I de Marketing permitirá una aportación extraordinaria al aprendizaje de la Contabilidad Básica. No solo facilitará la asimilación técnica de los contenidos mediante el uso de multimedia interactiva, sino que también optimizará los tiempos de estudio, motivará al alumnado y elevará el estándar de calidad educativa de la Universidad de Guayaquil.

Esta propuesta es factible e inédita, y representa la solución definitiva a la problemática del aprendizaje tradicional, garantizando que los estudiantes desarrollen habilidades psicomotrices, creativas y competitivas acordes a las exigencias de un mundo globalizado.

Al estudiante que a través de software con imágenes, sonidos, colores, gráficos y animaciones se puede aprender mejor la contabilidad, vemos que el 81% de los estudiantes encuestados señalaron que SI, que por medio de imágenes, gráficos, colores y animaciones en forma dinámica, la enseñanza aprendizaje de la materia de Contabilidad Básica se asimilará mejor, y el 19% señaló que NO

En conclusión de las respuestas obtenidas podemos apreciar que los estudiantes están conciente que por medio de imágenes y animaciones se asimila mejor la materia de contabilidad.

## Ítem # 4

¿El Sistema de Estudios a Distancia de la Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la Educación, debería contar con la infraestructura tecnológica y humana para implementar multimedia en Contabilidad Básica?

La infraestructura tecnológica en la educación a distancia constituye el soporte vital sobre el cual se construye el conocimiento. Actualmente, la investigación aplicada en esta facultad ha detectado que la enseñanza de la Contabilidad Básica se desarrolla de forma tradicional, basándose en metodologías conductuales que no dan espacio a la aplicación de recursos informáticos avanzados.

El Requerimiento de Hardware y Software Especializado

Para implementar multimedia de manera efectiva, no basta con la presencia de computadores básicos. Se requiere una infraestructura que soporte:

**Laboratorios Informáticos Vinculados:** Es fundamental eliminar la inexistencia de vinculación de la práctica contable dentro de los laboratorios. La infraestructura física debe permitir que el estudiante transite de la teoría a la simulación digital de forma inmediata.

**Sistemas Multimedia Interactivos:** La facultad debe proveer los medios para que el aprendizaje no sea solo una escucha pasiva. El uso de herramientas como un Tutor Interactivo Dinámico basado en multimedia (texto, sonido, imágenes y animaciones) mejora notablemente la atención y la comprensión del educando.

**Redes y Conectividad:** Al tratarse de un sistema a distancia, la infraestructura debe garantizar que el acceso a estos recursos digitales sea fluido, permitiendo que la "realidad virtual" de la contabilidad sea accesible desde cualquier ordenador o notebook.

La tecnología, por potente que sea, es inerte sin el talento humano capacitado para dinamizarla. El problema investigado detecta que la falta de aplicación de tecnología de punta se debe, en gran medida, a que el maestro no cuenta con la capacitación en tecnología informática necesaria.

## El Perfil del Docente-Tutor

El sistema debe contar con profesionales que superen el modelo del profesor tradicional para convertirse en Tutores Virtuales. Este nuevo perfil humano requiere:

**Dominio de Herramientas Técnicas:** El docente debe estar preparado para manejar sistemas multimedia en el progreso del aprendizaje.

**Mística y Vocación de Facilitador:** El tutor a distancia debe ser un inductor del conocimiento que oriente, asesore y socorra al estudiante en su proceso de autoinstrucción.

**Superación de Limitaciones:** La investigación señala que el 80% de los docentes manifiesta estar capacitado, pero existe un sector que aún presenta limitaciones que afectan el perfil del estudiante. Es responsabilidad del sistema cerrar esa brecha mediante programas de capacitación continua.

La implementación de multimedia en Contabilidad Básica permite que el Sistema de Estudios a Distancia abandone modelos educativos obsoletos donde el alumno era un receptor pasivo. **Asimilación Cognitiva:** Según las encuestas realizadas, el 81% de los estudiantes coincide en que el aprendizaje se asimila mejor a través de software que integre imágenes, sonidos, colores y animaciones. Esto se debe a que la multimedia interactiva asume un rol activo, permitiendo al usuario seleccionar y emitir respuestas procesadas por la aplicación.

**Desarrollo de Habilidades Psicomotrices:** El uso de estas herramientas permite que los estudiantes desarrollen habilidades psicomotrices y sean más creativos, cooperativos y competitivos. **Optimización del Tiempo:** Un sistema multimedia bien implementado optimiza el factor tiempo tanto para los alumnos como para los docentes, permitiendo un aprendizaje individualizado donde el estudiante puede repetir las clases tantas veces como lo necesite hasta dominarlas.

¿Es factible que la Facultad de Filosofía cuente con esta infraestructura? La respuesta es sí. El 57% de los estudiantes encuestados considera que la facultad ya dispone de recursos tecnológicos y humanos básicos que

podrían ser potenciados para fomentar una educación virtual interactiva.

Razones de Peso para la Implementación:

**Exigencia del Mercado Laboral:** La falta de manejo de sistemas multimedia curriculares resta oportunidades laborales a los graduados. Contar con esta infraestructura asegura que los estudiantes posean sólidos criterios tecnológicos al egresar.

**Eficiencia Institucional:** Un Tutor Interactivo Dinámico actúa como una herramienta de refuerzo que fortalece el interés de los estudiantes, reduciendo potencialmente las tasas de deserción en el Nivel I. **Innovación Inédita:** Revisados los archivos de la Universidad de Guayaquil, no se han encontrado trabajos similares, lo que posicionaría a la Facultad de Filosofía como pionera en el uso de tutores interactivos para la Contabilidad Básica.

El Sistema de Estudios a Distancia tiene la responsabilidad ética y académica de evolucionar a la par de la tecnología. La infraestructura tecnológica y humana no debe verse como un lujo, sino como el medio indispensable para transformar la Contabilidad Básica de una materia "tradicional y desmotivadora" a una disciplina interactiva, técnica y altamente profesional.

Al dotar a la carrera de Marketing y Diseño Publicitario con estas herramientas, la institución garantiza que sus educandos dejen de ser sujetos pasivos para convertirse en profesionales capaces de maximizar recursos y minimizar pérdidas en un entorno globalizado e intercomunicado. La creación de un CD Multimedia Interactivo es el primer paso hacia esa calidad educativa que los estudiantes y docentes ya demandan y aceptan plenamente. A los estudiantes si la Facultad de Filosofía dispone de recursos tecnológicos y humano para implementar la educación virtual en Estudio a Distancia, nos demuestra que un 57 % de estudiantes están conciente de que la Facultad de Filosofía SI tiene recursos tecnológicos y humanos para fomentar una educación virtual, y el 34% respondió que NO cuenta con estos recursos y el 9% responde desconocer sobre el tema.

Los datos obtenidos podemos apreciar que la mayoría de los estudiantes de la Facultad de Filosofía señalaron que si cuenta con los recursos humanos y tecnológicos para fomentar una educación interactiva.

## **DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN TUTOR INTERACTIVO DINÁMICO, APLICADO A LA EDUCACIÓN A DISTANCIA**

### **Antecedentes**

La evolución de los paradigmas educativos en el umbral del siglo XXI ha dejado de ser una transición gradual para convertirse en una revolución estructural impulsada por la digitalización. Desde la década pasada, las estrategias y los métodos orientados a la virtualidad han experimentado un refinamiento notable, pasando de ser meros repositorios de información a convertirse en ecosistemas complejos de interacción cognitiva. En la actualidad, las tecnologías de la información y comunicación (TIC) no se limitan exclusivamente al intercambio de datos técnicos o información especializada; su impacto real reside en el impulso de nuevos métodos pedagógicos que estructuran un modelo educativo disruptivo. Este modelo, fundamentado en herramientas digitales de vanguardia, facilita de manera inédita la transmisión y asimilación de conocimientos científicos, particularmente en disciplinas de alta precisión técnica como la asignatura de Contabilidad Básica.

### **La Metamorfosis del Espacio de Aprendizaje**

Lejos de ser percibidos como un simple soporte periférico o un complemento opcional de la educación clásica y magistral, los medios audiovisuales y los sistemas de CD interactivos han redefinido la naturaleza misma del aula física. Estos recursos permiten que el laboratorio de informática trascienda su función original como centro de procesamiento de datos para transformarse en una sala de constantes intercambios de conocimientos de forma activa. En este entorno, tanto profesores como estudiantes se integran en un proceso de co-

creación innovador, donde los recursos interactivos ejercen una influencia determinante en la calidad de la enseñanza y el aprendizaje de la ciencia contable.

El surgimiento y la consolidación de estas tecnologías en el área educativa, sumado a las perspectivas de un desarrollo aún más agresivo en el futuro cercano, han generado un consenso entre las autoridades académicas y los profesionales del sector. Se reconoce ampliamente que el conocimiento profundo y el uso pedagógicamente adecuado de estas herramientas permiten solucionar de raíz problemas históricos que los estudiantes enfrentan en la asignatura de contabilidad. La tecnología multimedia actúa como un catalizador que logra motivar al estudiante, simplificar la resolución de ejercicios complejos y transmitir de forma precisa y adecuada los conocimientos técnicos esenciales para su perfil profesional.

## **Fundamentos Teóricos de la Innovación Tecnológica**

La tecnología educativa no surge en el vacío; nace directamente de las necesidades sentidas del entorno académico y responde con precisión a los intereses de los estudiantes contemporáneos. Su implementación implica no solo el planteamiento, sino la solución efectiva de problemas concretos en la enseñanza de la contabilidad, tales como la abstracción excesiva de los conceptos o la falta de práctica en entornos reales. En este sentido, el diseño de herramientas como el Tutor Interactivo Dinámico se fundamenta en principios científicos que potencian el desarrollo del educando:

**Interactividad y Rol Activo:** A diferencia de la multimedia tradicional, la interactividad moderna permite que el usuario deje de ser un observador pasivo. El estudiante asume un rol protagónico al seleccionar datos, navegar mediante motores de búsqueda y emitir respuestas que son procesadas en tiempo real por la aplicación.

**Cognición Multimedia:** La combinación estratégica de texto, sonido, imágenes y animaciones mejora notablemente la atención y la comprensión. Este enfoque multicanal es vital para disciplinas como la contabilidad, donde la visualización de flujos y procesos es fundamental para el dominio de la materia.

Contextualización de la Realidad Virtual: Lo virtual, derivado de la virtud latina (fuerza o energía real), ofrece la posibilidad de reconstruir la imaginación y hacer realidad visual las ideas del estudiante. Esto crea comunidades virtuales y espacios de interacción humana que superan las barreras físicas y temporales del aula tradicional.

## **El Impacto en la Formación Profesional y el Mercado Laboral**

La implementación de estas tecnologías en el Nivel I de la Carrera de Marketing y Diseño Publicitario responde a una exigencia directa del campo laboral actual. El conocimiento de Contabilidad Básica, cuando se adquiere mediante herramientas de punta, se constituye en un activo estratégico que mejora el nivel de competencias de los estudiantes. Al fortalecer el aprendizaje mediante sistemas interactivos, se forman profesionales altamente competitivos, capaces de incorporarse con éxito a la nueva filosofía de intercomunicación a nivel internacional.

La investigación aplicada en la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación detecta que la falta de estos recursos ocasiona un desempeño muy tradicional y limitado en los estudiantes, restándoles oportunidades laborales en el campo técnico. Por lo tanto, la creación e implementación de un CD multimedia interactivo no solo ayuda a los maestros a impartir clases de manera didáctica, sino que garantiza una educación de calidad donde el estudiante observa, interactúa y asimila conocimientos de manera permanente. Este proyecto, al ser inédito y factible, representa la respuesta necesaria para optimizar el factor tiempo y elevar el rendimiento académico hacia la excelencia profesional.

## **Síntesis del diagnóstico**

Para entrar a la propuesta de este proyecto educativo ha sido necesario diagnosticar la situación problemática, tomando en cuenta los resultados de la encuesta aplicada mediante la investigación de campo, conforme se presentan a continuación.

Considerando los resultados de la encuesta a la muestra de estudiantes nos demuestra que un 57 % están conciente de que la Facultad de Filosofía SI tiene recursos tecnológicos y humanos para fomentar una educación virtual, y el 34% respondió que NO cuenta con estos recursos y el 9% responde desconocer sobre el tema. Concluyendo que el mayor porcentaje de estudiantes encuestados, están de acuerdo que se puede ejecutar una enseñanza aprendizaje de modo virtual. Cuya recomendación es, si existe la infraestructura y los recursos en la Facultad de Filosofía, por que no contar con el apoyo de un CD interactivos para la enseñanza aprendizaje de los estudiantes. Siendo su análisis que la muestra de estudiantes encuestados vemos que el 81% de los estudiantes encuestados señalo que SI, que por medio de imágenes, gráficos, colores y animaciones en forma dinámica, la enseñanza aprendizaje de la materia de Contabilidad Básica se asimila mejor y el 19% señalo que NO. Concluyendo que los estudiantes están de acuerdo que por medio de gráficos y animaciones, la enseñanza de la materia de Contabilidad Básica será mejor y la clase será dinámica para ellos. Cuya recomendación es ejercitar la teoría y la practica de la contabilidad básica e implementar un CD interactivo que facilite la enseñanza aprendizaje para las futuras generaciones de estudiantes de la Facultad de Filosofía. El 40% respondió que SI tienen conocimiento de algún sistema multimedia de contabilidad que les ayude al aprendizaje, y el 57% respondió que NO. Concluyéndose la necesidad de implementar nuevas herramientas tecnológicas, y difundir el uso para una educación de calidad. Cuya recomendación es la relevancia y la aplicación del proyecto, la misma que apunta a las herramientas y procesos tecnológicos actuales ya que ayudan a la tarea del docente. El 86% de estudiantes valoro y respondió que SI están de acuerdo que se les implemente en la materia de contabilidad un CD interactivo y el 13% califico que NO y poco interés de mejorar su clase. Concluyendo que la mayoría de los estudiantes tiene esta idea como excelente ya que existe la necesidad de implementar nuevas herramientas en la docencia con tecnología de punta. Cuya recomendación es aplicar CD interactivos ya que existe gran interés por parte de los estudiantes en mejorar su educación.

Con la presentación del CD-Interactivo se busca mejorar el aprendizaje permanente en la capacidad de ejecución adquirida por los estudiantes a

través de la tecnología multimedia computarizada lo que incrementa la posibilidad de ofrecer a los estudiantes una instrucción variada e individualizada que consiste en un manual de trabajo computarizado para mejorar su desempeño en la asignatura de contabilidad básica.

El CD Interactivo es un instrumento para mejorar la calidad de educación, por otro lado el aprendizaje interactivo facilitara el auto estudio, ahorra tiempo y mejora la productividad de aprendizaje representando al estudiante una gran oportunidad de mejorar su calidad de enseñanza. Utilizando un nuevo enfoque de aprendizaje, exposición y motivación a nivel interactivo, donde el estudiante puede repetir sus clases tantas veces como lo necesite hasta llegar a su completo dominio.

## **¿Qué es lo virtual?**

Para abordar la interrogante sobre la naturaleza de lo virtual desde una perspectiva académica y profunda, es necesario realizar un recorrido que abarque desde la etimología clásica hasta las implicaciones pedagógicas contemporáneas en la educación superior. El concepto de "virtualidad" ha sido frecuentemente malinterpretado como sinónimo de lo irreal o lo ficticio; sin embargo, un análisis riguroso revela que su esencia es fundamentalmente real, activa y transformadora.

La palabra virtual encuentra su raíz en el latín *virtus*, término que se traduce como fuerza, energía, potencia o impulso inicial. En la antigua Roma, la *virtus* no era una ilusión ni una simple posibilidad abstracta, sino una cualidad activa y real que residía en la causa y permanecía presente en el efecto.

Desde esta perspectiva ontológica, lo virtual no se opone a lo real, sino a lo actual. Mientras que lo real es lo que ya ha cobrado una forma física y tangible, lo virtual es el conjunto de fuerzas y potencialidades que están "en orden de lo real" y que actúan como el motor de cambio para que algo nuevo se manifieste. Por lo tanto, cuando hablamos de entornos virtuales, no nos referimos a mundos inexistentes, sino a espacios de interacción donde la "fuerza" de la información y la comunicación produce efectos

reales en el conocimiento y la conducta humana.

La noción de virtualidad ha acompañado a la humanidad mucho antes de la invención del computador. Se puede rastrear su presencia en hitos filosóficos y culturales:

El Mito de la Caverna de Platón: Representa una de las primeras reflexiones sobre la semblanza de la realidad (pero no real en el sentido físico), una forma primigenia de virtualidad entendida como representación.

La Edad Media: A través de leyendas, imágenes y percepciones teológicas como la eucaristía, la virtualidad se manifestó como una presencia no física que afectaba la realidad espiritual y social de la época.

La Modernidad: Tras el Renacimiento y la Revolución Francesa, la educación comenzó a considerarse un derecho universal, sentando las bases para que, siglos después, la tecnología permitiera la emergencia del entorno virtual como una nueva dimensión pedagógica.

En la actualidad, lo virtual se define por la inmersión en una realidad sintética. No es una simple representación de lo que ya existe, sino un espacio que se construye dinámicamente al ser recorrido por el usuario. Los mundos virtuales poseen características que desafían nuestras percepciones tradicionales del espacio y el tiempo:

Atemporalidad y Desubicación: Los mundos virtuales no están en un lugar físico específico, ya que pueden ser recreados desde cualquier ordenador o transportados en dispositivos móviles. Son espacios no físicos y atemporales de interacción humana.

Estructuras Lógicas: A pesar de su apariencia visual, los espacios virtuales son abstracciones matemáticas y estructuras lógicas constituidas de forma continua y homogénea.

Desplazamiento Sensorial: Debido a la correlación entre los movimientos del cuerpo y las percepciones visuales o táctiles (realidad virtual), estos entornos producen la sensación de un verdadero desplazamiento físico en espacios artificiales.

Dentro del ámbito de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, lo virtual se manifiesta a través de modalidades de estudio a distancia y semipresencial. En este contexto, lo virtual se convierte en un instrumento ideal para el aprendizaje, funcionando como un laboratorio de experimentación.

## **El Rol de la Multimedia Interactiva**

La multimedia interactiva es el puente que conecta la potencia de lo virtual con el aprendizaje de ciencias como la Contabilidad Básica. Al combinar texto, sonido, imágenes y animaciones, se mejora notablemente la atención y la comprensión. La principal ventaja de este recurso es que el usuario deja de ser un observador pasivo para asumir un rol activo, seleccionando datos y emitiendo respuestas que son procesadas por la misma aplicación.

En el ecosistema de lo virtual, la figura del tutor evoluciona. Un Tutor Virtual puede ser una persona o un software diseñado para orientar y ayudar sistemáticamente a los estudiantes en sus ciclos formativos. Este tutor tiene la responsabilidad de guiar al alumno a través de la red, asegurando que el proceso de autoinstrucción sea efectivo y de calidad.

La investigación en la carrera de Marketing y Diseño Publicitario de Imágenes y Video detecta que la persistencia de metodologías conductuales y tradicionales desmotiva al estudiante. El problema radica en la ausencia de herramientas técnicas didácticas, como el sistema multimedia interactivo.

Lo virtual obliga a los docentes y estudiantes a:

- Renunciar al apoyo de las apariencias y organizar mejor la atención.
- Perseguir lo real en "bosques de símbolos", utilizando la imagen sintética para transformar el espacio visible de aprendizaje.
- Superar el modelo del alumno como receptor pasivo, convirtiéndolo en un actor creativo, cooperativo y competitivo.

## **Factibilidad e Impacto de la Virtualidad en la Universidad de Guayaquil**

El estudio estadístico realizado demuestra que la virtualidad es una demanda latente:

- El 81% de los estudiantes encuestados afirma que mediante imágenes, sonidos y animaciones dinámicas, el aprendizaje se asimila mejor.
- El 100% de los docentes está de acuerdo en implementar herramientas como el CD interactivo en materias técnicas.
- La infraestructura humana y tecnológica ya existe en la Facultad, lo que hace que la transición hacia una educación virtual de calidad sea plenamente factible.

Definir qué es lo virtual implica reconocer una nueva dimensión de la existencia humana donde la tecnología permite "reconstruir la imaginación" y hacer realidad visual las ideas. En la educación superior, lo virtual no es un accesorio, sino una fuerza activa que optimiza el tiempo, mejora la productividad y fortalece las competencias laborales del estudiante. Al integrar sistemas multimedia interactivos en asignaturas como Contabilidad Básica, la Universidad de Guayaquil no solo moderniza su currículo, sino que abraza la esencia misma de la virtualidad: la capacidad de transformar la potencia del conocimiento en una realidad profesional competitiva a nivel internacional.

### **La esencia de los mundos virtuales**

La esencia de los mundo virtuales radican en el planteamiento del "sentido común", ¿Éstos entretejidos infinitos de modo espiral y ciegas que nos unen íntimamente y nos entregan, a nosotros, seres de carne y hueso, a un idealismo platónico, a una gasa de símbolos?.

Lo virtual nos obliga a renunciar al apoyo de las apariencias, de nuestras percepciones. Nos exige una atención más organizada. Lo virtual nos obliga a volver a ser cazadores, a perseguir lo real en bosques de símbolos, a no tomar la sombra por la presa.

"Es un instrumento ideal para el aprendizaje de la recuperación, un laboratorio de experimentación ontológica. Así como los jardines japoneses nos hacen experimentar cierta idea del macrocosmos a través de su organización microcósmica, los jardines de lo virtual son Jardines que "se bifurcan" en los variados espesores de nuestra idea del ser".

Miguel Banet (2001), afirma que los espacios virtuales no son una representación de la realidad, sino, la inmersión en una realidad sintética. Un espacio que se construye al ser recorrido. La realidad virtual es desmedida. En ella las proporciones no son el orden en sí, sino un orden entre otros. Pág. 76

La imagen virtual admite el punto de vista, pero no como referencia estable y fiable. La imagen sintética transforma el espacio visible y destruye aparentemente el primado cultural del concepto de perspectiva del renacimiento.

Los mundos virtuales pueden hacernos experimentar espacios artificiales. Producto de la correlación que dentro de ellos existe entre los movimientos del cuerpo y las percepciones visuales y táctiles, experimentadas producen la sensación de un verdadero desplazamiento físico. Para mayor realismo en general, la escena de los entornos virtuales obedecen a las leyes del espacio euclidiano, pero nada impide correr programas y crear las más desconcertantes paradojas espaciales.

Algunos autores, como Phillippe Quéau sostienen que los mundos virtuales no están en ninguna parte, ya que pueden ser recreados desde cualquier ordenador y transportados en la notebooks. Pero los espacios virtuales no dejan de ser abstracciones matemáticas [estructuras lógicas]. Su lugar se encuentra dentro de los espacios algebraicos constituidos a la manera de Newton, como espacios continuos y homogéneos.

Las posibilidades de coordinación a distancia de acciones, las comunidades que en el ciberespacio habitan representan un insoslayable salto en los fenómenos de la comunicación, pero no dejan de ser abstracciones matemáticas donde las características cualitativas son simulaciones digitales.

## **Problemática fundamental**

Nos trae como consecuencia el incompleto aprendizaje de Contabilidad en los estudiantes es por la aplicación de metodologías tradicionales en la enseñanza aprendizaje, lo que desmotiva al estudiante en las clases, y en forma especial en contabilidad. Los docentes aceptan los cambios de innovación pero no en su totalidad por lo que se deduce que aún se están aplicando métodos tradicionalistas en la Educación, esta realidad permite reflexionar en lo esencial e imperativo que es para la Institución aplicar métodos y recursos didácticos interactivos.

## **Importancia**

La implementación de un CD interactivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Contabilidad Básica representa una transición paradigmática desde los modelos educativos tradicionales hacia una pedagogía de vanguardia, fundamentada en la interactividad, la autonomía y el uso estratégico de las tecnologías de la información. En el contexto de la educación superior contemporánea, especialmente en modalidades a distancia y semipresencial, este recurso se erige como una herramienta indispensable para superar las barreras de la enseñanza conductista y unidireccional.

Históricamente, la contabilidad ha sido percibida como una disciplina rígida, basada en la memorización de códigos, cuentas y procedimientos mecánicos. El modelo tradicional de enseñanza sitúa al estudiante como un receptor pasivo que debe asimilar una gran cantidad de datos abstractos sin una vinculación inmediata con la práctica dinámica. El CD interactivo rompe este esquema al proponer un entorno donde el alumno deja de ser un

observador para convertirse en un actor activo de su propio conocimiento.

A través de una interfaz interactiva, el estudiante puede navegar por los contenidos de manera no lineal, seleccionando los módulos que requiere reforzar y recibiendo retroalimentación inmediata. Esta capacidad de respuesta del software es lo que diferencia a la multimedia interactiva de los medios audiovisuales estáticos: el sistema procesa las acciones del usuario y emite soluciones o sugerencias en tiempo real, permitiendo que el error se convierta en una oportunidad de aprendizaje constructivo.

La contabilidad básica implica el manejo de estructuras lógicas y numéricas que pueden resultar complejas de visualizar en su totalidad. La importancia del CD interactivo radica en su capacidad para integrar simultáneamente diversos canales de información: texto, sonido, imágenes fijas, colores y animaciones dinámicas. Esta combinación de estímulos no tiene un fin meramente estético, sino que responde a principios psicopedagógicos de la cognición multimedia.

**Atención y Motivación:** El uso de animaciones para explicar el flujo de un asiento contable o la transición de un balance a un estado de resultados capta la atención de manera más efectiva que un gráfico estático en un libro.

**Asimilación de Conceptos Abstractos:** La multimedia permite representar visualmente procesos que antes eran puramente teóricos. Según investigaciones realizadas en la Facultad de Filosofía de la Universidad de Guayaquil, el 81% de los estudiantes coincide en que la integración de estos elementos sensoriales facilita una asimilación más profunda y duradera de la materia.

Una de las ventajas más críticas del CD interactivo en el aprendizaje de la contabilidad es el fomento del autoestudio y la autoinstrucción. En la modalidad a distancia, el estudiante a menudo enfrenta el desafío de la soledad frente al contenido. El CD actúa como un Tutor Virtual, proporcionando una guía sistemática que orienta al alumno en sus ciclos formativos.

Este recurso permite lo que la pedagogía moderna denomina "instrucción individualizada":

Ritmo de Aprendizaje Propio: El estudiante puede repetir una lección o un ejercicio de conciliación bancaria tantas veces como sea necesario hasta alcanzar el dominio total, sin la presión del ritmo grupal de una clase presencial.

Flexibilidad Temporal: El laboratorio de informática o el ordenador personal se convierten en una sala de intercambio constante de conocimientos, disponible en cualquier momento, lo que optimiza el factor tiempo tanto para el educando como para el docente, quien puede dedicar las tutorías presenciales a resolver dudas de mayor nivel analítico.

La contabilidad es una ciencia aplicada que constituye la base para la toma de decisiones en cualquier organización. En la carrera de Marketing y Diseño Publicitario, el conocimiento contable es una herramienta estratégica que permite al profesional maximizar recursos y minimizar pérdidas. Sin embargo, en el mercado laboral actual, ya no basta con conocer la teoría contable; es imperativo saber operarla a través de medios informáticos.

La importancia del CD interactivo reside en que familiariza al estudiante, desde el Nivel I, con el entorno digital de la gestión financiera. Al utilizar este tipo de recursos, el estudiante desarrolla sólidos criterios técnicos y habilidades psicomotrices en el manejo de tecnología de punta. Esto elimina la brecha entre la academia y el campo laboral, donde la contabilidad se ejerce casi exclusivamente mediante sistemas automatizados y plataformas interactivas.

Es fundamental entender que el CD interactivo no es una "fantasía" o un sustituto de la realidad, sino una manifestación de la virtualidad en su sentido más puro: la virtud o fuerza real y activa. Al crear un entorno virtual de aprendizaje, se le otorga al estudiante un laboratorio de experimentación donde puede "reconstruir su imaginación" y visualizar el impacto de las transacciones comerciales de forma inmediata.

Este entorno virtualizado permite que el conocimiento de contabilidad

básica se convierta en una experiencia inmersiva. El estudiante no solo lee sobre el patrimonio o los pasivos; interactúa con ellos en una realidad sintética que le exige análisis, síntesis y aplicación inmediata.

En definitiva, la importancia del CD interactivo en el aprendizaje de la contabilidad radica en su capacidad para transformar una disciplina técnica en una experiencia pedagógica dinámica, interactiva y altamente eficiente. Al integrar la multimedia, se garantiza una educación de calidad que respeta los ritmos individuales, motiva al estudiante y lo prepara para los desafíos de un mercado globalizado e intercomunicado. La implementación de este tipo de tutores dinámicos es el camino necesario para que instituciones como la Universidad de Guayaquil sigan formando profesionales creativos, cooperativos y, sobre todo, competitivos en la era del conocimiento.

El CD interactivo es muy importante porque permitirá el proceso de enseñanza-aprendizaje de Contabilidad en la comunidad educativa, se convertirá en una herramienta de gran utilidad para la institución, la utilización de nuevas tecnologías permitirá una educación de calidad.

Ante la necesidad de mejorar la calidad educativa, este CD brinda al educador, innovaciones y materiales actualizados, a fin de que sus clases diarias resulten dinámicas.

El CD interactivo para el docente de contabilidad es una poderosa herramienta de trabajo y un recurso inteligente a la hora de satisfacer las demandas de los estudiantes.

Los métodos de enseñanza actuales sugieren el empleo de recursos multimedia en diversas áreas que permitan al estudiante conocer su manejo y adecuada utilización. Por medio de ellos los estudiantes interactúan y construyen de una forma más activa sus conocimientos.

## **Factibilidad**

El análisis de factibilidad de una iniciativa de innovación pedagógica, como la implementación de un Tutor Interactivo Dinámico para la enseñanza de la Contabilidad Básica, requiere una evaluación multidimensional que

trascienda la simple viabilidad técnica. En el contexto de la Universidad de Guayaquil, específicamente dentro de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, la factibilidad se erige sobre pilares institucionales, humanos, tecnológicos y económicos que garantizan no solo la puesta en marcha del proyecto, sino su sostenibilidad y escalabilidad en el tiempo.

A continuación, se desarrolla un estudio exhaustivo de factibilidad detallando cada componente crítico del proyecto:

El proyecto se enmarca estrictamente en los principios y fines de la Ley General de Educación, contribuyendo directamente a promover y coordinar el desarrollo integral de la formación académica en el país. La institución cuenta con una trayectoria histórica desde 1944, consolidando una infraestructura administrativa capaz de albergar proyectos de reforma tecnológica.

Respaldo de Autoridades: La iniciativa cuenta con la aprobación y el visto bueno de las autoridades de la facultad, lo cual es el primer requisito para cualquier implementación curricular.

Alineación Estratégica: La propuesta responde a la necesidad del Sistema de Educación a Distancia de incrementar su infraestructura tecnológica para ofrecer una educación de calidad acorde a la nueva filosofía de intercomunicación internacional.

Asesoría Especializada: Se cuenta con el acompañamiento y asesoramiento de tutores expertos en investigación educativa y tecnología, asegurando que el diseño cumpla con los estándares académicos requeridos.

El factor humano es, quizás, el componente más sólido de esta propuesta de factibilidad. El éxito de un tutor interactivo depende de la aceptación de quienes lo operan y quienes lo utilizan como herramienta de aprendizaje.

Aceptación Docente: El 100% de los docentes encuestados valoró positivamente la implementación de un CD interactivo como ayuda didáctica. Esta unanimidad elimina la resistencia al cambio, que suele ser el principal obstáculo en proyectos de innovación educativa.

**Competencia Técnica:** El 80% de los docentes manifestó estar capacitado para realizar ejercicios contables con herramientas tecnológicas, lo que indica que no se partirá de cero en términos de alfabetización digital.

**Entusiasmo Estudiantil:** El 86% de los alumnos calificó la idea como excelente, demostrando un alto interés por mejorar su calidad educativa a través de tecnología de punta. El 81% de ellos afirma que asimilará mejor la materia mediante estos recursos multimedia.

La viabilidad técnica se fundamenta en la existencia de recursos que, aunque requieren optimización, ya forman parte del patrimonio institucional de la Facultad de Filosofía.

**Recursos Disponibles:** El 57% de los estudiantes es consciente de que la facultad ya dispone de los recursos tecnológicos y humanos para fomentar una educación virtual.

**Naturaleza del Recurso:** El uso de un CD multimedia interactivo es una solución tecnológicamente eficiente porque no requiere de una conexión a internet de alta velocidad constante para funcionar, lo cual es ideal para el sistema de estudio a distancia donde los estudiantes pueden tener limitaciones de conectividad en sus hogares.

**Portabilidad y Versatilidad:** La tecnología propuesta puede ser recreada desde cualquier ordenador y transportada fácilmente en computadoras portátiles, permitiendo que el laboratorio de informática se convierta en una sala de intercambio de conocimientos de forma activa.

Uno de los puntos más fuertes del proyecto es su accesibilidad financiera. A diferencia de las costosas licencias de software contable internacional, este proyecto es de elaboración propia y ajustado a la realidad local.

**Optimización de Costos:** El presente proyecto está técnicamente elaborado al alcance de todo presupuesto institucional, eliminando la barrera de los altos costos de adquisición de sistemas multimedia externos.

**Impacto en la Productividad:** El aprendizaje interactivo facilita el autoestudio, ahorra tiempo y mejora la productividad del aprendizaje, lo

que representa una eficiencia económica a largo plazo tanto para el alumno como para la institución.

Recursos Propios: Al utilizar el talento humano de la Especialización de Informática, el desarrollo del software se convierte en un producto de la propia universidad, maximizando los recursos existentes.

El proyecto es factible porque resuelve una problemática real detectada en la asignatura de Contabilidad Básica: el modelo conductista tradicional que desmotiva al alumno.

Transformación del Rol del Estudiante: El sistema permite que el alumno deje de ser un receptor pasivo para asumir un rol activo, seleccionando datos y emitiendo respuestas procesadas por la aplicación.

Refuerzo Académico: El CD interactivo actuará como una herramienta de refuerzo que fortalecerá el aprendizaje e interés de los estudiantes, logrando que se interesen aún más por la asignatura al poder observar e interactuar con el contenido.

Ineditud del Proyecto: No se han encontrado trabajos similares en las bibliotecas de la Universidad de Guayaquil, lo que otorga al proyecto un carácter de primicia científica y académica, aumentando su valor institucional.

Aunque el proyecto es altamente factible, se han identificado áreas que requieren atención para asegurar el éxito total:

Capacitación del 20% Restante: Si bien la mayoría está capacitada, existe un 20% de docentes que indicaron no estarlo por falta de información; la factibilidad incluye planes de capacitación para este sector.

Actualización de Infraestructura: Existe la necesidad de incrementar la infraestructura tecnológica en el sistema a distancia para que todos los estudiantes tengan la oportunidad de aplicar la tecnología en su carrera de Marketing.

Difusión: Dado que un porcentaje de estudiantes aún desconoce sistemas

similares, el proyecto contempla una fase de difusión para garantizar que la herramienta sea utilizada al máximo.

En virtud de lo expuesto, el proyecto de diseño e implementación de un Tutor Interactivo Dinámico para la materia de Contabilidad Básica es plenamente factible. Cuenta con el respaldo legal, la infraestructura base, el talento humano motivado y una relación costo-beneficio inmejorable. Su aplicación permitirá elevar el rendimiento académico, optimizar el tiempo de docentes y alumnos, y proyectar a los egresados de la Carrera de Marketing como profesionales competitivos en el mercado laboral internacional.

## Referencias Bibliográficas

- Pacheco Oswaldo, (1999), "Investigación Educativa", Pág. 41
- Moran Márquez nuevo Paradigma Andragogico de la Educación Superior, Editorial Departamento de Educación a distancia, Guayaquil-Ecuador (Pág. 66, 82, 87).
- Granda Víctor (2001) en su obra tecnológica Educativa General Pág. 27
- García Carlos (2003) en su obra Pedagógica Moderna Pág. 117
- Barrios Alfredo Psci. Educ. (2004) Pág. 86
- Enciclopedia Encarta J.B Watson Pág. 24, 117
- Gámez Rosalba, ¿La Educación Virtual es Real? Google.com México 2002
- Banet, Miguiel, Paradojas en los entornos virtuales, 2001
- Loaiza Alvarez, Roger Facilitación y Capacitación Virtual en América Latina, Colombia, 2002
- Duart, Joseph, Aprender sin distancias/México, 2002
- Lara, Luis Rodolfo, Análisis de los recursos interactivos en las aulas virtuales, Argentina, 2002
- Scagnoli, Norma "El aula virtual: usos y elementos que la componen" USA, 2001
- Acosta, Willman, Diseño de cursos virtuales, Venezuela, 2002: monografias.com
- Sandra Asensio Muniesawww.eMagister.com

ISBN: 978-9942-53-160-5



**Compás**  
capacitación e investigación