

<https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/51606/1/La%20pedagog%C3%ADa%20del%20otro.pdf> Consultado 16 de abril de 2022.

Ortega Ruiz, Pedro (2021). La mirada compasiva. En Revista Boletín REDIPE 10 (8): 32-42-agosto 2021. Disponible en <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/1382/1295> Consultado 15 de abril de 2022.

Ortega Ruíz, P. y Romero Sánchez, E. (2021). El valor de la experiencia del alumno como contenido educativo. Teoría de la Educación. Revista Interuniversitaria, 33(1), 89-110. <https://doi.org/10.14201/teri.23615> Consultado 11 de abril de 2022.

Ortiz Aguirre, Enrique. Literacidad crítica y comprensión edificadora. Disponible en <https://m.youtube.com/watch?v=lzhsfV3twHI> Consultado 10 de abril de 2022.

Savater, Fernando (2012). Ética de urgencia. Editor digital: Mowgli, ePub base r1.0. En <https://www.antupload.com/file/2JAafjNC/>

7.

PROCEDIMIENTO PARA EL APRENDIZAJE DE LA DISCIPLINA CONTABILIDAD APOYADO EN UN SOFTWARE EDUCATIVO

THE PROCEDURE FOR LEARNING ACCOUNTING SUPPORTED BY EDUCATIONAL SOFTWARE

Dr. C. Elizabet Prado Chaviano.

Universidad de Matanzas. Matanzas. Cuba.

elizabetpradochaviano7979@gmail.com ID: <http://orcid.org/0000-0002-8101-0440>

Dr. C. Bisleivys Jiménez Valero.

bisleivys.jimenez@umcc.cu. <http://orcid.org/0000-0003-4812-4558>

Dr. C. Margarita González González.

margarita.gonzalez@umcc.cu. <http://orcid.org/0000-0002-5388-081X>

Dr. C. Caridad Alonso Camaraza.

caridad.alonso@umcc.cu <http://orcid.org/0000-0002-2320-3076>.

Resumen

El procedimiento para el aprendizaje de la Contabilidad apoyado en un *software* educativo, constituye hoy una herramienta fundamental en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la disciplina Contabilidad. En el cual se forman y desarrollan conocimientos, habilidades, valores y otros componentes del modo de actuación profesional. Se sustenta en la concepción de un *software* educativo que está integrado por un diagnóstico inicial para determinar el nivel (aprendiz o novato, medio o superior), ejercicios, juegos, simulación y entrenamiento, biblioteca, temas, resultados, consultor electrónico y videos apoyado en métodos teóricos, estadísticos matemáticos y empíricos como el analítico-sintético, inductivo-deductivo, el método de expertos, comparación por pares y estudio documental. El procedimiento se estructura en tres fases: caracterización, diagnóstico y diseño, con el fin de secuenciar a través de fases y etapas el aprendizaje de la disciplina Contabilidad, así como la validación del mismo.

Palabras clave: software, hechos económicos, contabilidad, registro

Abstract

The procedure for learning Accounting supported by educational software, is today a fundamental tool in the process of teaching and learning the discipline Accounting. In which knowledge, skills, values and other components of the professional performance mode are formed and developed. Is based on the conception of an educational software that is composed of an initial diagnosis to determine the level (apprentice or novice, medium or higher), exercises, games, simulation and training, library, topics, results, electronic consultant and videos supported by theoretical, mathematic statistic and empirical methods such as analytical-synthetic, inductive-deductive, expert method, pares comparison and documentary study. The procedure is structured in three phases: characterization, diagnosis and design, in order to sequence through phases, stages and steps the learning of the Accounting discipline as well as the validation of it.

Keywords: software, facts economics, accounting, regist

Introducción

En la actualidad, las tecnologías de la información y las comunicaciones juegan un rol fundamental a nivel internacional y nacional, entremezclando diferentes funciones como: el procesamiento, la trasmisión y la presentación de la información y el conocimiento, donde la computadora, la Internet, la telefonía móvil, entre otras opciones se destacan por su utilización. Esto se debe, a la evolución de la ciencia, el desarrollo científico, técnico y tecnológico a partir del uso de sofisticados sistemas computarizados, así como otras aplicaciones empleadas para la capacitación del personal de empresas y otras instituciones (Cabrera, 2016).

En ese sentido, a nivel internacional se muestran propuestas de diferentes tipologías de *software*, gran parte de los cuales son aplicados como base de enseñanza, como una estrategia que contribuye a elevar la calidad de la educación, lo cual viabiliza el proceso de enseñanza y aprendizaje e integra elementos auditivos y visuales (Bravo, 2016).

Según el Ministerio de Educación de la República de Cuba (2021), existen algunos de *software* educativos cubanos empleados en las escuelas nacionales a nivel primario y secundario, que cuentan con diversos recursos como multimedias, todos ellos combinados y empleando estrategias que hacen posible el desarrollo de habilidades intelectuales, como la observación, comparación, clasificación y valoración, que se manifiestan en el incremento de los procesos de análisis, síntesis, abstracción y generalización, como base de un pensamiento dirigido a penetrar en la esencia de las relaciones entre hechos y fenómenos, dentro de los que se destacan las colecciones A Jugar, Multisaber y el Navegante, formando parte de ellos los programas; el ratón y la ventana, el secreto de la lectura y los misterios de la naturaleza, la naturaleza y el hombre, la informática básica, los elementos matemáticos, educarte, aprende construyendo, por los senderos de mi patria, *rainbow*, geoclío.

Por un lado, estos *softwares* educativos tienen como propósitos ser interactivos, permitiendo una adaptabilidad y finalidad educativa, para que los estudiantes adquieran conocimientos y formen valores. Es importante destacar que estas multimedias facilitan el trabajo independiente, inciden en el desarrollo de las habilidades a través de la ejercitación y permiten simular procesos complejos.

Por otro lado, son herramientas que desarrollan la creatividad, mejoran un manejo en el lenguaje y en la realización de tareas y trabajos, ayuda a que el estudiante explore la realidad y la imagine, además de desenvolverse en el entorno e interactuar con él. Es importante tener en cuenta que, por parte del profesor, va a existir un incremento en el esfuerzo y en el tiempo, ya que dicha plataforma debe ser actualizada constantemente.

Estos *softwares* educativos cuentan con todos los elementos que se debe tener en cuenta para el proceso de enseñanza y aprendizaje, como: temas, ejercicios, juegos instructivos, biblioteca, registro o traza y maestro, sitio electrónico, sitio web cubano, tv cubana en internet y otros, pero no operacionaliza los errores y no cuentan con un diagnóstico inicial.

A nivel internacional, existen aportes incipientes como el software *Unionpymeeasy* para el proceso de enseñanza y aprendizaje de Contabilidad General I, un *software* para el Estado Financiero Balance General y el Contablex que no completan la formación de conocimientos, habilidades, valores y otros componentes del modo de actuación profesional (Prado, E., González, M., y Baujín, P, 2021), sin embargo, no viabilizan el aprendizaje porque solo refieren fragmentos de los contenidos de la Contabilidad General I.

A nivel nacional, en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la Contabilidad específicamente en la enseñanza técnica profesional de Economía, se utiliza el *software* contador Espinosa, Guevara y Matos (2020), que consta de cuatro juegos profesionales basados en el entrenamiento teórico de los contenidos asociados a las cuentas, la Contabilidad, los asientos contables y el método de la Partida Doble, pero no introduce un ambiente de simulación y entrenamiento basado casos prácticos de las empresas, no muestra los temas, multimedia, videos, consultores, guías de navegación según el resultado del diagnóstico inicial de los estudiantes, para un recorrido virtual exitoso y el seguimiento de la evaluación para determinar las limitaciones y logros en el aprendizaje de la Contabilidad.

En la Educación Superior, específicamente en la carrera Contabilidad y Finanzas, se destaca el *software* Arcont, en el cual se considera el registro de los hechos económicos, las cuentas T, las ecuaciones de la Contabilidad, los Estados Financieros, la realización

de los cálculos, análisis y determinación de las razones financieras, el valor actual neto y la tasa interna de rendimiento, los costos por órdenes, conjuntos y por procesos, las guías de autocontrol de auditoría para el sector empresarial y presupuestario, pero no integra juegos, simulaciones, no presenta un diagnóstico inicial, guías de navegación, consultor electrónico, entre otras operaciones de vital importancia para el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Consecuentemente, aunque se denota un crecimiento en la producción de *software* educativos donde se insertan las especialidades, aún muchos de estos programas presentan una documentación incompleta o no cumplen con los estándares establecidos en términos de fiabilidad, confiabilidad, rapidez y autenticidad, por lo que surge la necesidad de lograr un procedimiento para su desarrollo, que entremezcle los métodos, fases, etapas y herramientas, que provee la ingeniería del *software* para construir programas educativos de calidad, siguiendo las pautas de las teorías del aprendizaje y la comunicación subyacentes (Cataldi, 2000).

Simultáneamente, aunque en la Contabilidad se han insertado y certificado diferentes *software* contables automatizados en los últimos tiempos en el sistema empresarial y gubernamental, dentro de los cuales se encuentran: Rodas, Condor, Versat Sarasola y el Siscont5, que meritan gran importancia en el registro, procesamiento, presentación y análisis de la información contable y financiera de las empresas, en función de la toma de decisiones oportuna.

Estos *softwares* se encargan de procesar el registro de los hechos económicos hasta la presentación de los Estados Financieros, y se denota que no existe una secuencia de acciones determinadas a desarrollar por los estudiantes, que garantice el registro correcto de los hechos, la creación de valores de la profesión, la operacionalización de los errores en la ejecución de las actividades, las características personalógicas del individuo, la autorregulación en los procesos cognitivos y los resultados obtenidos por los estudiantes así como su interactividad.

Desde esta perspectiva y en función de las transformaciones en la Educación Superior específicamente en la carrera Contabilidad y Finanzas, se trazan directrices con el fin de lograr profesionales revolucionarios, cultos, competentes, independientes y creadores,

para que puedan desempeñarse exitosamente en los diversos sectores de la economía y de la sociedad en general (MES, 2018), basado en el perfeccionamiento las vías de aprendizaje en ese caso con propuestas como *software* para la Contabilidad.

Lo anterior se torna impredecible en la disciplina Contabilidad, para asegurar la validez la información económica financiera, conjugando en el proceso de enseñanza y aprendizaje la concepción de un *software* educativo que posibilita la formación de conocimientos y habilidades como operar *softwares*, resolver problemas profesionales, registrar hechos económicos, analizar la naturaleza de las cuentas, asentar en los libros obligatorios de la Contabilidad los hechos económicos, aplicar la normativa contable, identificar los elementos e caracterizan la actividad empresarial, gubernamental, de sociedades, ínter e intracompañías, el análisis de la salud financiera de la empresa así como el entrenamiento y simulación en ambiente virtual y la determinación de las limitaciones y logros en el aprendizaje.

Consecuentemente, eso conlleva a la preparación del personal docente no solo desde el punto de vista de la didáctica particular de la Contabilidad que implica la correspondencia con los cambios que se llevan a cabo en el país a partir de la observancia del marco conceptual y su adecuación a las exigencias propias de la economía nacional y territorial (MES, 2017, p. 66), sino también conduce al dominio de didáctica general apoyado en la pedagogía, constituyendo un reto para la formación académica, laboral e investigativa en la carrera (Castaño, 2018).

Sin embargo, según diagnóstico anterior (Prado, 2020), se detectaron síntomas que dan origen al problema científico como son:

1. El *software* educativo que se utiliza en el proceso de enseñanza aprendizaje de la disciplina Contabilidad (Arcont), no incluye elementos como ejercicios, temas, glosario de términos, juegos didácticos, simulación, guías de navegación, biblioteca y evaluaciones que permiten una formación más integral de los educandos, así como un diagnóstico inicial.
2. En el sistema de conocimientos de la disciplina Contabilidad según el Plan de Estudio E, se refiere el uso de paquetes informáticos, pero no se disponibilizan los medios ni las sugerencias metodológicas para su ejecución.

Los síntomas descritos anteriormente, sustentan el problema científico de la investigación en este caso: ¿Cómo contribuir al aprendizaje de la disciplina Contabilidad apoyado en un *software* educativo?

Para ello se traza como objetivo general: elaborar un procedimiento para el aprendizaje de la disciplina Contabilidad apoyado en un *software* educativo.

Este procedimiento se basa en la concepción del proceso de enseñanza y aprendizaje de la disciplina Contabilidad, desde el Plan de Estudio E vigente en la actualidad y se sustenta en la proyección es el uso de paquetes informáticos como soporte para el procesamiento de la presentación contable, en función de las prácticas educativas que promueven la participación activa de todas las categorías personales y que son realizadas por los estudiantes con el fin de facilitar la construcción de su propio aprendizaje.

Se definen como características del procedimiento:

- Flexibilidad. Se actualiza y ajusta según los cambios que se presenten a nivel de la disciplina Contabilidad, de plan de estudio, herramientas informáticas, ejercicios, temas y otros aspectos contenidos en los módulos.
- Pertinencia y contextualizado: tiene importancia a partir de la necesidad del uso de paquetes informáticos evidenciados en el plan de estudio vigente, en este caso combinando simulaciones, entrenamientos, ejercicios, juegos como parte del aprendizaje del estudiante, con situaciones contables en empresas del territorio.
- Transformador: tiene como particularidad el apoyo en las tecnologías de la información y las comunicaciones, potenciando el uso de recursos educativos y el trabajo independiente del estudiante combinado elementos teóricos y prácticos en ambiente virtual.

Materiales y métodos

La investigación se sustenta en el método general del conocimiento dialéctico materialista, que permite estudiar el objeto en su desarrollo e interrelaciones, su existencia en los planos objetivos y subjetivos y su condicionamiento sociohistórico, también se emplean los métodos de nivel teórico y de nivel empírico.

Entre los métodos de nivel teórico se destacan el analítico-sintético, el cual se pone de manifiesto a lo largo de la investigación para el procesamiento de la información que ofrecen las fuentes de información y llegar a conclusiones, en términos de la concepción del procedimiento propuesto, el inductivo–deductivo que permitió el razonamiento de los elementos generales y particulares que de manera teórica se plasman y la modelación que se empleó para la elaboración de las fases y etapas del procedimiento para el aprendizaje de la disciplina Contabilidad mediante el diseño de un *software* educativo que contribuye al desempeño de los estudiantes.

Como métodos del nivel empírico se aplicó el estudio documental, el cual se empleó para recopilar información sobre el programa de la disciplina el *software* empleado en la enseñanza de la Contabilidad.

Como método estadístico matemático el Método de Expertos que se empleó para la validación teórica del procedimiento para el aprendizaje de la disciplina Contabilidad apoyado en un *software* educativo.

Para ello, se seleccionaron a los expertos, con una composición representada informáticos, investigadores y profesores de la disciplina Contabilidad, demostrándose su competencia. Para lo cual se consideran fundamental la:

- 1) Determinación de la cantidad de expertos
- 2) Confección de la lista de expertos
- 3) Obtener el consentimiento del experto en su participación

La cantidad de expertos a seleccionar debe ser menor o igual que: $\alpha * n$

Dónde: α - Número entre 0 y 1, prefijado por el investigador que representa el nivel de conocimiento del tema.

n – Elementos que caracterizan un determinado objeto de estudio (número de atributos).

En la presente investigación, n está caracterizada por los elementos a tener en cuenta la valoración del procedimiento. Posteriormente se procesa el cálculo del coeficiente de conocimiento de cada experto (K_c), el coeficiente de argumentación (K_a) y para hallar el

coeficiente de competencia (K), se evaluaron de alto, medio o bajo, según $K < 0,5$: coeficiente bajo, $0,5 < K \leq 0,8$, coeficiente medio y $0,8 < K \leq 1,0$: coeficiente alto.

El método Comparación por Pares: se utilizó para la validación teórica del procedimiento para el aprendizaje de la disciplina Contabilidad apoyado en un *software* educativo mediante una escala *Likert* donde se representan las categorías desde muy adecuado, bastante adecuado, adecuado, poco adecuado e inadecuado, las cuales se basan en un estudio previo

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Como resultado de la investigación se elabora un procedimiento para el aprendizaje de la disciplina Contabilidad apoyado en un *software* educativo, que tiene como objetivo: describir las fases y etapas para el aprendizaje de la disciplina Contabilidad apoyado en un *software* educativo.

A continuación se describe la secuencia metodológica del procedimiento para el aprendizaje de la disciplina Contabilidad apoyado en un *software* educativo.

Fase 1. Caracterización del objeto de estudio

En esta fase se caracteriza la disciplina Contabilidad teniendo en cuenta su concepción en el Plan de Estudio E vigente, a través de las etapas siguientes:

Etapa 1. Fundamentación de la disciplina Contabilidad: esta etapa tiene como propósito fundamentar la importancia de la disciplina para la formación integral de los licenciados en Contabilidad y Finanzas, considerando la interrelación que se establece entre los modos de actuación y funciones del profesional, los problemas de la profesión, los campos de acción y el objeto de estudio de la disciplina Contabilidad.

Etapa 2. Descripción de los objetivos, contenidos, indicaciones metodológicas y bibliografía: esta etapa tiene como fin describir los objetivos generales de la disciplina Contabilidad, el sistema de conocimientos, habilidades, los valores éticos de la profesión a los que tributa, así como la bibliografía e indicaciones metodológicas en torno al proceso de enseñanza aprendizaje.

Fase II. Diagnóstico

En esta fase se realiza una evaluación de los *softwares* educativos existentes que tributan a la disciplina Contabilidad, para lo cual se proponen las etapas siguientes:

Etapa 1. Requerimientos del *software*: esta etapa tiene como propósito el análisis de los requisitos en cuanto a la funcionalidad, confiabilidad, utilidad, eficiencia, sistemas operativos compatibles, memoria *RAM* soportada, espacio que ocupa en el disco duro, procesador.

Etapa 2. Revisión y/o análisis de la evaluación inicial preliminar: esta etapa tiene como fin revisar y/o analizar el diagnóstico inicial en función de corroborar o no, la presencia dentro de los objetivos de la evaluación de los sistemas de conocimientos, habilidades, valores y otros componentes del modo de actuación profesional de la disciplina.

Etapa 3. Análisis de los temas, recursos educativos y ejercicios empleados de la disciplina Contabilidad: esta etapa tiene como fin analizar la presencia de todos los temas de esta disciplina establecidos según plan de estudio vigente, así como los recursos educativos y ejercicios empleados, para lo cual se recomienda listar los sistemas de conocimientos y habilidades de la disciplina Contabilidad y se compararán con los evidenciados en el *software*.

Fase III. Diseño

En esta fase se establecen las pautas del *software* para la disciplina Contabilidad, para lo cual se proponen las etapas siguientes:

Etapa 1. Selección de la plataforma: en esta etapa se realizará la selección de la plataforma interactiva de aprendizaje teniendo en cuenta las posibilidades y necesidades en la carrera- disciplina, para lo cual se sugiere la plataforma web con un lenguaje de programación *HTML* puesto que muestra bondades en la visibilidad de profesores de las limitaciones y logros en el aprendizaje de los estudiantes para la evaluación integrada.

Etapa 2. Determinación de los formularios del *software*: en esta etapa se recomienda el análisis de la información primaria en el sistema, donde se tienen en cuenta: la efectividad, precisión, facilidad de utilización, consistencia, sencillez, agradabilidad y rendimiento.

Etapa 3. Elaboración los módulos del *software*: en esta etapa se diseñan los módulos del sistema informático. A continuación se describen los módulos propuestos:

Módulo 1. Diagnóstico inicial: el cual tiene como fin evaluar a los estudiantes, para trazar recorridos de aprendizaje según los resultados obtenidos en función de la aplicación de los conocimientos teóricos y prácticos de la disciplina Contabilidad y considera la motivación y valores éticos del contador.

Paso 2. Diseño de Guías de navegación: son guías de trayecto para la navegación por el *software*, a partir de los resultados obtenidos en el diagnóstico inicial, para facilitar el trabajo del estudiante y el maestro, para lo cual se recomienda considerar tres variantes:

a) Guías de navegación para el nivel aprendiz o novato: en esta guía al estudiante se le explica que se trabajará su proceso de enseñanza aprendizaje desde cero, con una secuencia lógica para lograr niveles de asimilación del conocimiento introduciendo en una los contenidos relacionados con los fundamentos de las Ciencias Contables y Financieras, los registros de la Contabilidad solo con el uso de las cuentas y la presentación de los Estados Financieros.

b) Guías de navegación para el nivel medio: en esta guía al estudiante se le explica que trabajará su proceso de enseñanza aprendizaje enfocado en el registro, procesamiento y presentación de la información contable y financiera, con la introducción de subcuentas y análisis acompañados de ejercicios, vídeos, presentaciones, ejemplos, simulación, entrenamiento y juegos.

c) Guías de navegación para el nivel superior: en esta guía al estudiante se le explica que trabajará su proceso de enseñanza aprendizaje mediante los hechos económicos relacionados con moneda extranjera, transacciones inter e intra compañías, el registro de las operaciones del presupuesto del estado, los estados financieros combinados, consolidados y la inflación acompañados de ejercicios, vídeos, presentaciones, ejemplos, simulación, entrenamiento y juegos.

Módulo 3. Biblioteca Virtual: en la biblioteca se encuentran libros de Contabilidad, el código de ética del contador, una multimedia de la historia de la Contabilidad, así como trabajos de pregrado, maestría y doctorado y publicaciones de Contabilidad indexadas en las bases de datos *Scielo*, *Sopus* o *Web of Science*.

Módulo 4. Temas: en este módulo se sugiere presentar las generalidades de la Contabilidad, la cuenta forma y mecanismo, Normas Cubanas de la Contabilidad y de la Información Financiera, los registros de la Contabilidad, ajustes, Estados Financieros y el estudio de las cuentas y subcuentas de Activo, Pasivo y Capital, así como la actividad presupuestada, Gubernamental, las sociedades mercantiles y el registro de los hechos económicos inter e intracompañías.

Módulo 5. Simulador-Entrenador: la simulación-entrenamiento se planea de forma mezclada o individual en función de las particularidades del estudiante, de una manera personalizada y de grupo pues es donde interviene el ritmo personal y en colectivo, lo que aporta a la adquisición de conocimientos, procedimientos y estrategias individuales y de grupo para el aprendizaje.

Por un lado, permite el desarrollo del autocontrol, a autorreflexión y auto-evaluación del proceso y su resultado, elementos importantes para a auto regulación desde la visualización, análisis, y participación de los alumnos en su propio proceso de aprendizaje con la representación del ciclo contable para diferentes empresas de manera virtual.

Por otro lado, los estudiantes desempeñan el rol de especialistas de contabilidad como mediadores en el registro, procesamiento, presentación y análisis de la información contable y financiera desde la verificación o elaboración de la documentación primaria, fiscalización del cumplimiento de la normativa contable, la caracterización de los hechos económicos, las cuentas que intervienen y su posterior registro en el libro del diario general, procesamiento en los libros Mayores, presentación de los resultados en los Estados Financieros para el posterior análisis y toma de decisiones.

Módulo 6. Consultor electrónico del contador: con los asientos tipos para diferentes situaciones contables de las empresas, el uso y contenidos de las cuentas, normativa para el sector empresarial y gubernamental, glosario de términos, otros datos de interés contables, así como clasificadores y nomencladores, este módulo tiene libre acceso para todos los niveles.

Módulo 7. Ejercicios: se refieren ejercicios con diferentes grados de complejidad de acuerdo a los resultados y clasificación en el diagnóstico inicial, como ejercicios de

completamiento de palabras, enlace, clasificación en verdadero o falso, marcaje, identificación de características y otros ejercicios de registro de manera manual o en *software*.

Módulo 8. Juegos: se presentan juegos con el objetivo de incrementar los conocimientos en torno de las existencias, registro de ajustes contables, para completar y ordenar frases como premisas del registro, procesamiento, presentación y análisis de la información contable y financiera, sopa de palabras, crucigrama, notidebate económico debates, mesas redondas así como escenificaciones de consejos económicos en una empresa a través de los análisis de los Estados Financieros, este módulo tiene libre acceso para todos los niveles.

Módulo 9 Resultados: destinado a la visualización de los resultados de los estudiantes por el profesor de forma graficada y en texto, para trazar a *priori* estrategias con el fin de maximizar los logros y minimizar las limitaciones en el aprendizaje y evaluar el nivel alcanzado de manera general y particular, este módulo solo es visible para el profesor.

Para la valoración del procedimiento para el aprendizaje de la disciplina Contabilidad apoyado en un *software* educativo, se seleccionaron 25 expertos y se les entregó y explicó una encuesta que contenía las fases y etapas del procedimiento para su clasificación en Muy Adecuado, Bastante Adecuado, Adecuado, Poco Adecuado e Inadecuado.

El 100% (25) expertos, reconocen que la concepción teórica y práctica asumida sustenta el procedimiento para el aprendizaje de la disciplina Contabilidad apoyado en un *software* educativo en la carrera Contabilidad y Finanzas.

El 84% (21) expertos lo consideraron muy adecuado y el 16% (4) expertos lo consideran bastante adecuado la contribución de las fases y etapas del procedimiento para el aprendizaje de la disciplina Contabilidad apoyado en un *software* educativo y recomiendan establecer un control y seguimiento por parte de los profesores, así como la incorporación de ejemplos de documentos mercantiles.

El análisis interpretativo de las valoraciones aportadas por los expertos demuestra la validez del procedimiento propuesto.

Conclusiones

Se fundamentan las consideraciones del procedimiento para el aprendizaje de la disciplina Contabilidad apoyado en un software educativo, que integra varios recursos educativos como simulaciones, juegos, temas, multimedias, ejercicios, consultor electrónico y biblioteca.

Se describen las fases y etapas del procedimiento, todo lo cual se sustenta en métodos teóricos, estadísticos matemáticos y empíricos como el analítico-sintético, inductivo-deductivos, método de expertos, comparación por pares y el estudio documental que demuestran la científicidad de la propuesta.

Referencias bibliográficas

Bravo González, A. (2016). Software educativo para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Planeamiento y Operación de los Recursos Hidráulicos. [Universidad Central Marta Abreu de las Villas].

Cabrera- Berrezueta, B. (2016). La estrategia pedagógica como herramienta para el mejoramiento del desempeño profesional de los docentes en la Universidad Católica de Cuenca. Revista Scielo. (Vol. 35, No 2). pp. 72-82. IDN 0257-4314. DOI: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S0257-43142016000200006

Castaño de Armas, R. (2018). El proceso de enseñanza-aprendizaje de la disciplina contabilidad en la carrera Contabilidad y Finanzas. Pinar del Río. Cuba.

Cataldi, Z. (2020). Metodología de diseño, desarrollo y evolución de software educativo. Manuscrito de circulación interna.

Espinosa, Elena, Guevara, E y Matos, R. (2020). El empleo de software, un reto en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Revista granmense de desarrollo local Redel. Volumen 4. DOI:<https://revistas.udg.co.cu/index.php/redel/article/view/1802>.

MES. (2017). Plan de Estudio E. La Habana (Cuba).

MES. (2018). Resolución 2/2018. Reglamento para el Trabajo Docente y Metodológico en la Educación Superior. La Habana (Cuba).

Ministerio de la Educación de la República de Cuba (2021). Recursos Informáticos. DOI: <https://www.mined.gob.cu/tecnologia-educativa/recursos-informaticos/>

Prado Chaviano, E. (2020). Las competencias profesionales y sus tendencias fundamentales. Revista Alfa Publicaciones. 2 (1), p.2 0-43. Recuperado de: <http://doi.org/10.32/ciencia digital.3i1.947>.

Prado Chaviano, E, González González, M, Baujin Pérez, P. (2021). La formación inicial de la competencia profesional específica registrar hechos económicos mediante la Contabilidad General en la carrera Contabilidad y Finanzas. Editorial Académica Española. España. Español. ISBN 978-620-3-03824-8. Disponible en http://www.amazon.es/dp/6203038245/ref=cm_sw_r_wa_awdb_imm_5SKNZ888THS6EKQRJFN5