



HERRAMIENTAS Y TECNICAS DIGITALES PARA LA COMUNIDAD UNIVERSITARIA DE LA CIENEGA

Espinosa Salazar A.^a, Gordillo Espinosa L.A.^b, Ruiz Núñez M.C.^c, Chávez Basulto, P.^d.

^aDepartamento de Estudios Económicos e Internacionales, Universidad de Guadalajara, Centro Universitario de la Ciénega. araesza@yahoo.com.mx

^bUniversidad de Guadalajara, Centro Universitario de Ciencias de la Salud. lualex18@hotmail.com

^cDepartamento de Contaduría y Finanzas, Universidad de Guadalajara, Centro Universitario de la Ciénega. carmenru2006@yahoo.com.mx

^dDepartamento de Negocios, Universidad de Guadalajara, Centro Universitario de la Ciénega. chavezb_6@hotmail.com

RESUMEN

La economía es materia básica teórico-práctica en la formación de las Carreras de Mercadotecnia, Administración y Contabilidad, donde los alumnos desarrollan habilidades con casos prácticos relacionados con la crisis económica como consumidores y tienen que elegir diariamente el costo de oportunidad según sus requerimientos. Ante esto surgió la necesidad de desarrollar un proyecto docente para orientación de contenidos y métodos pedagógicos en la formación de alumnos del campo de la economía, que les permita desarrollar un pensamiento reflexivo, e inicien el despliegue de habilidades y destrezas que usarán en el trabajo profesional. En la investigación realizada se aplicaron cuestionarios para recabar información entre los alumnos de diferentes carreras económico-administrativas respecto de las herramientas utilizadas en clases durante un ciclo escolar para la comunidad estudiantil del Centro Universitario de la CIÉNEGA. Entre los resultados obtenidos en los cuestionarios organizados en cuatro rubros, relacionando directamente el tipo de respuesta obtenida y las necesidades de mejorar herramientas y tecnologías, se encontró que actualmente existe una amplia gama de herramientas proporcionadas por las tecnologías digitales, un ejemplo lo tenemos en las animaciones y las simulaciones utilizadas para dar la sensación de movimiento a imágenes, dibujos y gráficos estadísticos de la economía.

INTRODUCCIÓN

Ante todo debemos tener en cuenta que los conocimientos que adquirimos a través de nuestros años de estudio serán el cimiento para lo que posteriormente será nuestro desempeño profesional, es por esto y teniendo en cuenta que nuestra carrera se desarrolla en el área de la administración es que hemos decidido retomar un tema, desarrollado en el actual semestre en el ramo de administración, para tal efecto como tema se ha elegido la unidad de administración por objetivos (APO). Para ello desarrollaremos sus orígenes, definiciones, características, su ciclo de aplicación y dentro de este se tratará con más detenimiento las partes importantes que lo conforman. Para finalizar informaremos sobre las ventajas y desventajas que provocaría su implementación al interior de las organizaciones. Así pues desarrollando el tema pretendemos afianzar conocimientos, a la vez que ir creando un vocabulario técnico en las carreras de Mercadotecnia, Administración y Contabilidad.



MATERIAL Y METODOS.

La selección de temas para el desarrollo del CD-ROM se hizo en base a la complejidad de aprendizajes reportados por profesores y alumnos.

Descripción del material educativo digital. Al ingresar al material educativo digital, encontramos la página de Bienvenida, que orienta el aprendizaje y ubica al estudiante en la plataforma MOODLE que indica el profesor para el manejo del tema. Puede seleccionar distintas opciones con enlaces que facilitan la navegación entre las páginas de los distintos temas que se abordan⁵.

TEORÍA

La Secretaría de Educación Pública en conjunto con los departamentos de educación estatales, se encargan de la actualización de contenidos curriculares, la capacitación de docentes nuevos y los que están en servicio, del desarrollo de materiales y la innovación de procesos que incluyen por supuesto la tecnología educativa. La más reciente modificación se realizó en el año de 2011, donde se busca definir un modelo educativo cimentado en el desarrollo de competencias para la adquisición de estándares y metas

La aplicación de estas herramientas se observa ya ampliamente principalmente en los niveles educativos medio superior y superior, así como en las empresas y organizaciones que ofrecen capacitación a sus incorporados. Sin embargo, aún existe mucho camino por recorrer en la educación básica, principalmente en el nivel de primaria.

Hemos observado que en diversas áreas de la cultura y el deporte, instruyen a las personas cada vez más jóvenes para aprovechar al máximo sus habilidades. ¿Por qué no hacer lo mismo en la educación? Acercar la tecnología a los estudiantes en edades tempranas y potencializar sus habilidades digitales innatas, característica de las nuevas generaciones, pudiera ser un factor que además, coadyuve a eliminar el rezago educativo especialmente de las zonas rurales.

Las características de la formación e-learning, término utilizado para referirse a la educación basada en medios electrónicos por medio del internet, se ajustan perfectamente a las necesidades educativas de estas localidades y al utilizarla, se espera elevar el nivel de logro educativo. La formación e-learning ofrece diversos aspectos positivos como son:

Los estudiantes interactúan con otros compañeros, con los instructores, con los contenidos y ejercicios del curso.

Los estudiantes utilizan diversas herramientas de comunicación al realizar tareas en grupo o individuales.

Cuenta con variedad de evaluaciones formativas y continuas.

Se da la comunicación entre los estudiantes y los instructores.



Para la creación de un entorno virtual existen diversas plataformas llamadas Sistema de Administración de Aprendizaje, que son el soporte para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje virtual¹.

PARTE EXPERIMENTAL

La mayoría de los estudiantes de las carreras de Mercadotecnia, Administración, Contaduría de la Universidad de la CIÉNEGA consideró positiva la posibilidad del diseño y uso de otros materiales digitales para el resto de los temas del curso de Economía. En relación al nivel de satisfacción de la experiencia con la plataforma moodle y otros medios el nivel de intencionalidad de seguirlo utilizando, fue satisfactorio ya que 85% de los alumnos la calificó como buena y con intención de continuar con su uso; Los resultados obtenidos en los cuestionarios se organizaron en cuatro rubros, que se relacionan directamente con el tipo de respuesta obtenida y las necesidades de mejorar las herramientas y tecnologías de las carreras de mercadotecnia, administración, contabilidad en el Centro Universitario de la CIÉNEGA. En el cuestionario se realizan preguntas, para conocer el uso de la plataforma MOODLE.

Cuadro 1: Encuesta a alumnos de las carreras de Mercadotecnia, Administración y Contaduría, en la materia de Economía, del Centro Universitario de la Ciénega

1.- Datos generales:

Carrera: _____

Semestre: _____

Código: _____

Nombre: _____

2.- ¿Conoces la plataforma MOODLE? Sí____ No____

3.- ¿Te gustaría conocer más sobre la plataforma? Sí____ No____

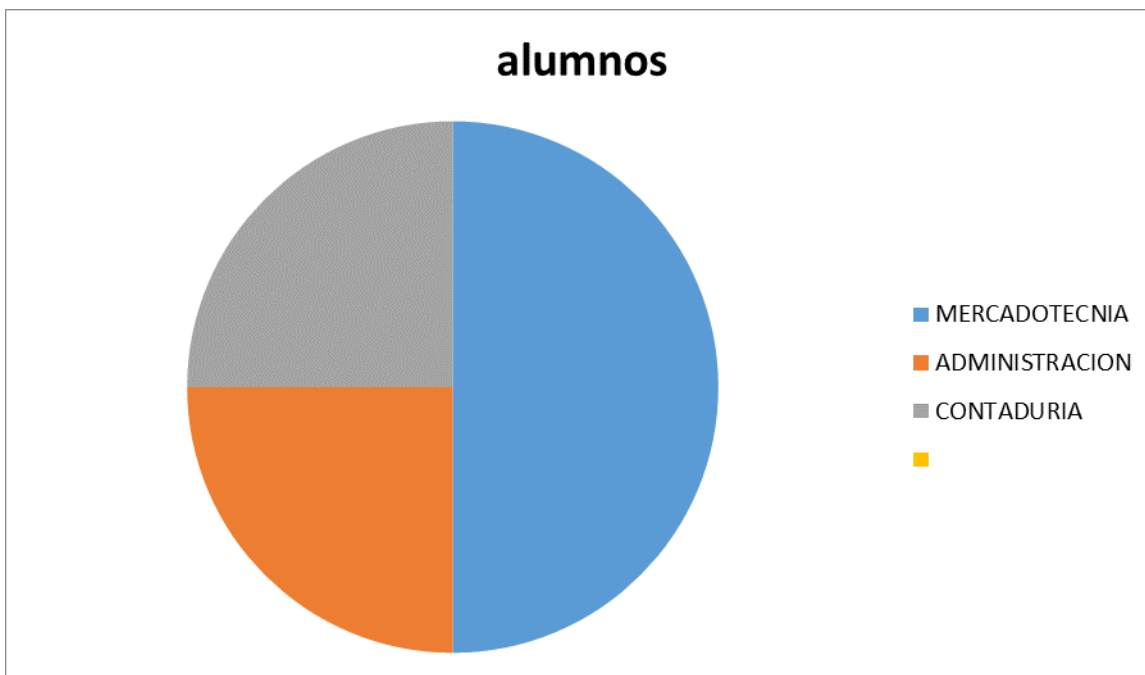
4.- ¿Consideras la necesidad de un asesoramiento por parte de tus maestros? Sí____ No____

5.- ¿Se te facilita el envío de tareas por este medio de la materia de economía? Sí____ No____

Fuente: Elaboración propia.



Grafica 1. Resultados de encuesta aplicada a los alumnos de las carreras de Mercadotecnia, Administración y Contaduría.



Fuente: Elaboración propia.

CONCLUSIONES

En los resultados de encuesta aplicada a los alumnos de las carreras de Mercadotecnia, Administración y Contaduría, muestra que el 50% conoce la plataforma moodle en la carrera de mercadotecnia, el 25% de la carrera de administración, el 25% en la carrera de contaduría.

Se logró el objetivo planteado para el uso de la tecnologías de la información y la comunicación, principalmente a través de Sistemas de Administración de Aprendizaje en una sociedad estudiantil universitaria es la base como herramienta educativa en la que se ha adoptado la tecnología en todas las actividades de las carreras de Mercadotecnia, Administración, Contabilidad, llevando a cabo un aprendizaje más efectivo en los conocimientos de los alumnos en la materia de economía principalmente.

BIBLIOGRAFÍA

1. Brunner, J. y Tedesco, J., "La educación al encuentro de las nuevas tecnologías" en *Las nuevas tecnologías y el futuro de la educación* (Grupo Editor, Buenos Aires, Argentina, 2003), Capítulo 1, pp. 15-68.
2. Gros, B. "Diseños y programas educativos", *Pautas pedagógicas para la elaboración de software* (Ariel, Barcelona, 1997).



3. Merrill, D., Li, Z. y Jones, M, "Instructional transaction theory", *published Educational Technology*, 1991, 31(6), 7-12.
4. Tapscott, D. "Growing up digital", in *The Rise of the Net Generation* (McGraw- Hill, New York, NY, 1988), p. 139.
5. Pressman R. "Ingeniería de Software Un Enfoque Práctico" (MC-Graw Hill, 2010).