



## HERRAMIENTAS Y TECNICAS DIGITALES PARA LA COMUNIDAD UNIVERSITARIA DE LA CIENEGA

Araceli Espinosa Salazar<sup>1</sup>, Luz Alejandra Gordillo Espinosa<sup>2</sup>, María del Carmen Ruiz Núñez<sup>3</sup> y Patricia Chávez Basulto<sup>3</sup>

1 Universidad de Guadalajara. Centro Universitario de la Ciénega, 2 Universidad de Guadalajara, 3 Universidad de Guadalajara, Centro Universitario de la Ciénega. araesza@yahoo.com.mx

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.

### 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).
  1. Merrill, D., Li, Z. y Jones, M, "Instructional transaction theory", *published Educational Technology*, 1991, 31(6), 7-12.
  2. 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 Practico" (MC-Graw Hill, 2010)