

Uso de videocast como objeto de aprendizaje en los negocios

LUJÁN-GIL, Juan†*, PEREA-CAMACHO, Ana, RODRÍGUEZ-ESPINOZA, Indelfonso

Universidad Tecnológica de Nogales Sonora

Recibido Octubre 26, 2016; Aceptado Febrero 13, 2017

Resumen

El presente trabajo muestra el diseño, análisis y resultados obtenidos de la investigación de implementación de videocast como objeto de aprendizaje dentro del área de negocios, en la cual participaron como sujetos de investigación dos grupos de alumnos de la carrera de Técnico Superior Universitario de Desarrollo de Negocios área: Mercadotecnia de Universidad Tecnológica de Nogales, Sonora. Los cuales fueron expuestos a videos publicados en una red social para su reproducción masiva, el objetivo de esto fue que los videos sirvieran como motivación para reforzar temas relacionaos con negocios abordados en el aula y con esto aumentar el desempeño académico de los alumnos. Para llevar a cabo esto, los videos pasaron por un proceso el cual está formado por las etapas de modelaje pedagógico, tecnológico y de evaluación. Además ayuda a conocer los beneficios didácticos encontrados al utilizar un objeto de aprendizaje audiovisual en el área de los negocios.

Videocast, Objetos de Aprendizaje, Multimedia

Abstract

The present work shows the design, analysis and results obtained through a research study about the implementation of a videocast as a learning object. The participants were technical university students enrolled in the Business Development program, which belongs to the Marketing area at the Technological University in Nogales, Sonora, Mexico. The students were exposed to videos published through a social net for massive reproduction. The objective was to use the videos as a motivation tool to reinforce topics seen in class about business, and therefore to enhance the students' academic performance. Prior to the publication, the videos went through three stages of modeling: pedagogical, technological and evaluation. This research study helps knowing the didactical benefits found by using an audiovisual learning object in the field of business.

Videocast, Learning object, Multimedia

Citación: LUJÁN-GIL, Juan, PEREA-CAMACHO, Ana, RODRÍGUEZ-ESPINOZA, Indelfonso. Uso de videocast como objeto de aprendizaje en los negocios. Revista de Prototipos Tecnológicos 2017, 3-7: 32-37

*Correspondencia al Autor (Correo Electrónico: jlujan@utnogales.edu.mx)

†Investigador contribuyendo como primer autor.

Introducción

La educación es uno de los campos donde la WEB 2.0 ha tenido una gran influencia en los últimos años, proveyendo objetos de aprendizaje que han sido de gran ayuda dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje, el área de los negocios no ha sido la excepción, la creación y reproducción de Videocast en temas claves dentro de esta área ha ayudado a los alumnos de TSU de Desarrollo de Negocios área mercadotecnia de UT Nogales a facilitar el aprendizaje y aumentar del desempeño académico.

Marco referencial

En la actualidad en todos los niveles educativos se debe ofrecer a los alumnos educación de calidad, y el nivel superior no debe de ser la excepción. Para que se cumplan con estándares de calidad, que se logren alcanzar metas y objetivos en el logro de competencias en los alumnos, los docentes debemos estar a la vanguardia en conocimientos de las nuevas competencias para los docentes, así como en formas y herramientas de comunicación, para implementarlas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje para lograr conseguir que los alumnos obtengan dichas competencias y con esto sean capaces de introducirse con mayor facilidad, de manera efectiva y profesional en el mundo laboral y la sociedad de esta era.

Desarrollar las estrategias de aprendizaje y de calidad para aumentar el logro de competencias en el aula a través de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) es uno de los puntos de mayor importancia como docente, como es mencionado en el marco de competencias de la UNESCO se hace hincapié en que no basta con que los docentes sepan manejar las TIC para que sean capaces de enseñar esta materia a sus alumnos.

Los docentes han de ser capaces de ayudar a los estudiantes para que estos trabajen mancomunadamente, resuelvan problemas y desarrollen un aprendizaje creativo mediante el uso de las TIC, de manera que lleguen a ser ciudadanos activos y elementos eficaces de la fuerza laboral. [1]

Por eso es necesario observar las nuevas competencias profesionales para enseñar en la que según Perrenaud (2004), nos invita a desarrollar la octava la cual es: Utilizar las nuevas tecnologías recurriendo a los instrumentos de multimedia para la enseñanza. [2]

Por otra parte, Zavalza (2003) nos orienta en nuestra función hacia la formación integral del alumnado y al logro de la calidad en la educación mencionándonos en la cuarta competencia sobre el manejo de las nuevas tecnologías. Las nuevas tecnologías se han convertido en una herramienta insustituible y de indiscutible valor y efectividad en el manejo de las informaciones con propósitos didácticos. A los profesores ya no nos vale con ser buenos manejadores de libros.

Las fuentes de información y los mecanismos para distribuirlas se han informatizado y resulta difícil poder concebir un proceso didáctico en la Universidad sin considerar esta competencia docente. La incorporación de las nuevas tecnologías debería constituir una nueva oportunidad para transformar la docencia universitaria, para hacer posibles nuevas modalidades de enseñanza-aprendizaje. [3]

Considerando lo que mencionan los autores Perrenoud y Zavalza en el sentido que los docentes debemos adquirir nuevas competencias en cuanto a las nuevas tecnologías e introducirlas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Es por eso que a partir de desarrollar esta competencia debemos de crear situaciones de aprendizaje haciendo uso de los objetos de aprendizaje (OA). Existen varias definiciones de objetos de aprendizaje, considerando la utilización a las tecnologías de la información y comunicación, es a partir de estas tecnologías cuando cobra fuerza la idea de tener unidades de aprendizaje: David Willey (2001) propone la siguiente definición: “cualquier recurso digital que puede ser usado como soporte para el aprendizaje”. [4]

Los OA se utilizarán como valor añadido a la práctica docente que involucra elementos de las tecnologías de la información y la comunicación, también conocidos como herramientas Web 2.0. Concretamente, se tratará de un videocasting, que se define como la grabación de un video utilizando herramientas informáticas, el cual será posteriormente editado y publicado en un medio masivo de comunicación.

Metodología

Para la aplicación de OA en el área de negocios se seleccionaron temas donde se han observado con anterioridad problemas para obtener la competencia deseada, de los cuales se construyeron videocast, los cuales serán publicados en una red social para ser presentado a uno de dos grupos experimentales, posteriormente se aplicará un instrumento de evaluación a ambos grupos para observar, analizar y comparar resultados obtenidos entre ambos grupos. Este instrumento es un examen que consiste en 15 reactivos, dividido en 3 secciones, la primera sección esta integrada por 5 reactivos donde se presentan problemas que se tiene que resolver sobre el tema de porcentaje, de igual manera en la sección 2 se incluyen 5 problemas sobre el tema de la regla de 3, y la sección 3 se integran también 5 casos para que resuelvan sobre el tema de interés compuesto.

Desarrollo

Dentro de la materia de finanzas del programa de TSU en Desarrollo de Negocios área mercadotecnia de la Universidad Tecnológica de Nogales, Sonora (UTN) se tomaron como sujetos de investigación los dos grupos al que se le impartió la materia (grupo M y N) el número de alumnos que conforman los grupos de estudio son el mismo; la distribución de los alumnos en los grupos fue de acuerdo a como aparecen en la lista de asistencia, estos grupos son creados por servicios escolares de UTN y es así como llevan todas las demás materias.

Se seleccionaron temas de la unidad 1: Introducción a las finanzas de la materia de finanzas donde los alumnos en otros cuatrimestres han presentado dificultades para lograr la competencia deseada, los cuales son:

- Porcentaje
- Regla de tres
- Interés compuesto

Para la construcción de los videos se utilizaron herramientas de la Web 2.0 como:

- Powtoon, que es un software en línea que tiene como función crear vídeos y presentaciones animadas e interpretar lo que el usuario introduce en su interfaz, reproduciéndose como en una especie de caricatura, de una persona hablando mostrando cuadros de diálogo que el usuario haya escrito. [5]
- Windows Movie Maker, es un programa de Microsoft Windows que permite crear presentaciones y vídeos caseros en el equipo y completarlos con títulos, transiciones, efectos, música e incluso con una narración para conseguir un aspecto profesional. [6]

De cada tema se construyó un vídeo que se compartió en un grupo de la red social Facebook donde estan integrados los alumnos del grupo M.

En las figuras 1, 2 y 3 se puede observar las pantallas de los videocast desarrollados de acuerdo al tema.



Figura 1 Pantallas de videocast del Porcentaje



Figura 2 Pantallas de videocast de la Regla de Tres

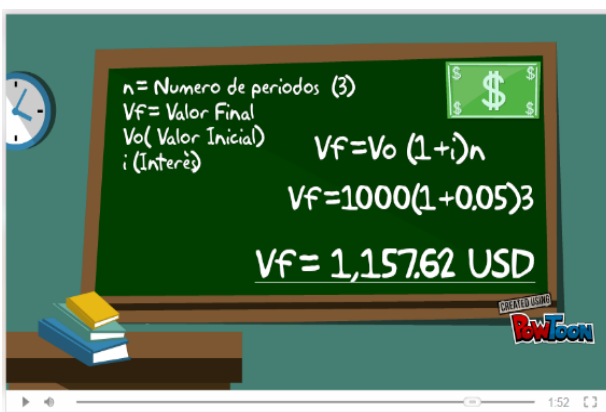


Figura 3 Pantallas de videocast de interés compuesto

Los requerimientos para visualizar los videos son: internet, bocinas, estar agregado en el grupo de Facebook.

Los dos grupos tuvieron acceso a la información del tema dentro del aula, el maestro explicó de la misma forma haciendo uso de ejemplos en ambos grupos, posterior a la clase se llevó al grupo M al laboratorio de cómputo donde se expuso a los videos, ellos tuvieron oportunidad de seguir viendo los videos fuera de clase ya sea en casa o en algún otro sitio, antes de la aplicación del instrumento de evaluación. En cambio, el grupo N se quedó únicamente con la explicación en el aula de clases. La figura 4 representa el Videocast alojado en la red social Facebook donde nos muestra que ya ha sido visto por 24 alumnos.



Figura 4 Pantalla del videocast del tema: Regla de 3 simple alojada en la red social Facebook

Mediante la construcción de un instrumento de evaluación se validó el alcance de la competencia entre los dos grupos, este instrumento se les aplicó a ambos grupos de estudio, los expuestos a los videos y lo que únicamente se quedó con lo visto en el aula.

Resultados

Después de llevar a cabo la evaluación a través del instrumento aplicado, correspondiente a la sección 1 sobre el tema de porcentaje, se analizaron los resultados obtenidos pudiendo observar en la figura 5, la gráfica nos muestra que la media estadística del grupo M es mayor en 1.12 puntos que el grupo N.

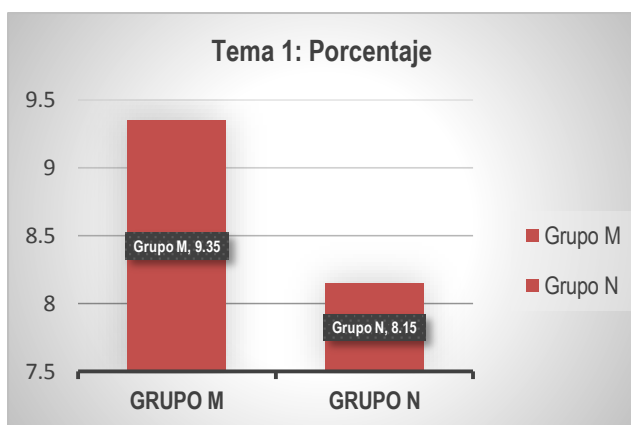


Figura 5 Gráfica de resultados obtenidos en la aplicación del instrumento de evaluación en el tema: Porcentaje. Elaboración propia

Los resultados de la sección del examen sobre el tema regla de tres, como se aprecia en la figura 6, en la cual la gráfica representa que es mayor la media aritmética del grupo M con relación al grupo N con una diferencia de 1.05 puntos.

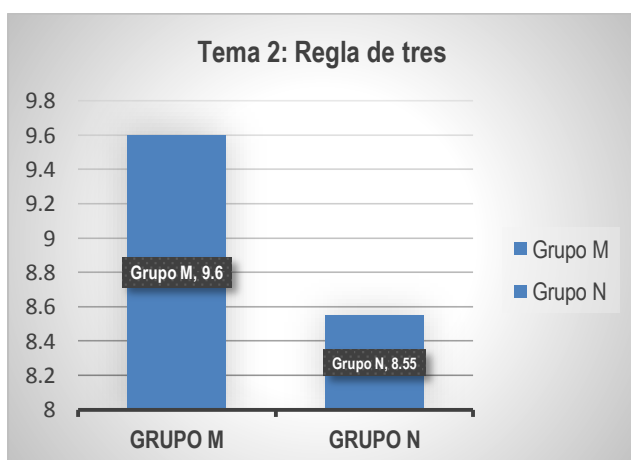


Figura 6 Gráfica de resultados obtenidos en la aplicación del instrumento de evaluación en el tema: Regla de tres. Elaboración propia

Los resultados obtenidos después de la aplicación del examen, en la sección 3 sobre el tema de interés simple a través de esta gráfica nos indica que la media estadística del grupo M es mayor en .04 puntos.

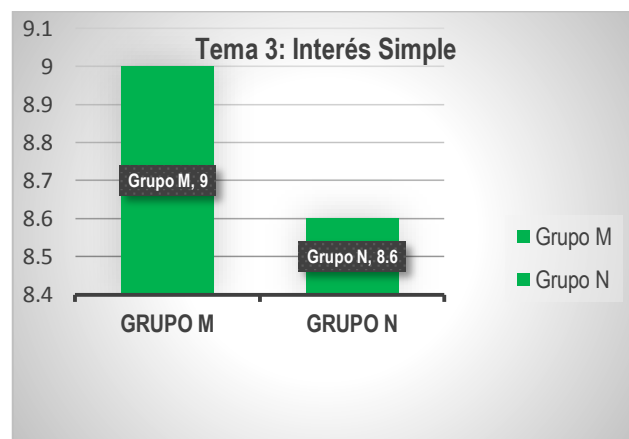


Figura 7 Gráfica de resultados obtenidos en la aplicación del instrumento de evaluación en el tema: Interés simple. Elaboración propia

Conclusión

De manera general se percibe que la aplicación de los objetos de aprendizaje es una herramienta valiosa para incrementar el logro de las competencias en los alumnos del área de Negocios y por tal motivo puede considerarse útil para su utilización en cualquier área o ámbito educativo.

Con el trabajo presentado, realizado por medio del diseño y el uso de objetos de aprendizaje (Videocast) para reforzar las secuencias didácticas en el aula y así lograr la facilitación del logro de las competencias de la asignatura de Finanzas a través de la evaluación.

Los resultados han demostrado que las competencias evaluadas se ven fortalecidas en cuanto su desarrollo respecta, según nos muestra la experiencia realizada.

La herramienta de los Videocast o cualquier otra perteneciente a la Web 2.0 brinda al docente la posibilidad de crear estrategias novedosas para enriquecer las situaciones de aprendizaje del alumno, involucrándolo activamente en su proceso formativo, tomando en cuenta que ellas en sí mismas no tienen la solución a los problemas educativos. Es la formación docente acorde al contexto, motivación, creatividad, interés y la capacidad de innovación del docente lo que hará posible el logro de la obtención de las competencias en los alumnos en cualquier área o ámbito educativo.

Referencias

UNESCO (2014). Estrategias de educación 2014-2021. [Consultado el día 11 de diciembre de 2016]. Disponible en:

www.unesco.org/new/es/unesco/themes/icts/teacher-education/unesco-ict-competency-framework-for-teachers/

PERRENOUD, P. (2004). Diez nuevas competencias para enseñar: invitación al viaje (Vol. 196). Graó.

ZABALZA, M. Á., & Beraza, M. Á. Z. (2003). Competencias docentes del profesorado universitario: calidad y desarrollo profesional (Vol. 4). Narcea Ediciones.

WILEY, D.A. (2001) The Instructional Use of Learning Objects. Agency for Instructional Technology. [Consultado el día 06 de diciembre de 2016]. Disponible en:

<http://www.ltimagazine.com/ltimagazine/article/articleDetail.jsp?id=5043>

BIEL, L. A. (s/f) Tres herramientas tic y su utilización en las clases de español como lengua extranjera en Gambia. [Consultado el día 07 de diciembre de 2016]. Disponible en:

http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_49/congreso_49_09.pdf

Movimaker (s/f). [Consultado el día 20 de diciembre de 2016]. Disponible en:

https://docs.google.com/presentation/d/1rQKBhZXfXq0TXBIKrUiXnJOF3iq7UqHE6OTro0Xrwo/edit#slide=id.g6ccf96c6a_035.