

**XLIII CONGRESO ARGENTINO DE PROFESORES
UNIVERSITARIOS DE COSTOS: “Refundando los
negocios desde la gestión”**

Aprendizaje en costos mediado por tecnologías.

Categoría propuesta: Comunicaciones vinculadas a la actividad docente.

Autores:

Cr. Marcelo Jaluf MBA. UNC. FCE. (Socio Activo)

Cra. Cintia Perrulli UNC FCE. (Socio Activo)

Cra. Quintá, Karina UNC FCE. (Socio Adherente)

Cr. Alberto Schultz UNC FCE (Socio Adherente)

Índice

Resumen.	3
I. Introducción.	4
II. Antecedentes.....	5
III. Desarrollo.....	7
IV. Conclusiones.	10
V. Bibliografía	10

Aprendizaje en costos mediado por tecnologías.

Categoría: Comunicaciones vinculadas a la actividad docente.

Resumen.

El presente trabajo describe la experiencia desde la percepción del equipo de docente sobre el potencial y uso de las plataformas e-learning, plataformas educativas o entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje (VLE) como complemento de la modalidad presencial, y la importancia de incorporar en la estrategia didáctica las prácticas vinculadas al aprendizaje activo, puntualmente la ludificación en el aula, para la mejora de los rendimientos y analizando las posibilidades pedagógicas del mismo.

Palabras Clave: Estrategias, Motivación, Aprendizaje, Costos.

I. Introducción.

Habituamos un mundo globalizado que ha apostado a la ilusión de integrar a todos por medio de los medios y tecnologías de la comunicación (MyTIC), las personas se conectan con tal frecuencia que las nociones de espacio y tiempo se fueron modificando. La simultaneidad y la instantaneidad nos aproximan, las comunicaciones permiten un intercambio continuo en el que las distancias reales se hacen menos evidentes. Desde hace más de una década las universidades comenzaron un proceso de “virtualización de la enseñanza”. Burbules y Callister (2008) sostienen que, desde el punto de vista educativo, *la Internet es “la innovación más promisoría desde el libro, y quizá de mayor alcance”*.

Como consecuencia de lo anterior paulatinamente fueron apareciendo nuevos sistemas de gestión de los procesos de enseñanza y aprendizaje interpelando a los docentes a revisar la manera de enseñar, atento a la potencialidad de los nuevos escenarios educativos en los que la metodología de enseñanza y aprendizaje es mediada por los medios y tecnologías de información (MyTIC).

Así que se puede identificar un nuevo formato de enseñanza, en palabras de Fernández-Pampillón Cesteros (2009): *“Las plataformas e-learning, plataformas educativas o entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje (VLE), constituyen, actualmente, esta realidad tecnológica creada en Internet y que da soporte a la enseñanza y el aprendizaje universitarios. En estos momentos podemos afirmar que su uso ha transformado una gran parte de los espacios de enseñanza tradicionales en espacios virtuales de enseñanza y aprendizaje (EVA).”*

Estos entornos propician e incluso requieren por parte de los equipos docentes al momento de planificar una estrategia didáctica, de la reflexión sobre conceptos tales como: aprendizaje activo, aprendizaje colaborativo y aprendizaje significativo.

El año 2020 impuso la clase no presencial a raíz de la situación excepcional de la pandemia. Los profesores tuvieron que apelar a toda su inventiva, tomar el desafío de apelar a nuevos recursos y capacitarse en ellos, lidiar con obstáculos impensados. En otras palabras, **imaginar una clase diferente**.

En palabras de Edelstein y Salit (2008)
*...” aulas sin clases, clases sin aulas;
aulas diferentes, clases semejantes;
clases diferentes en aulas semejantes;
aulas diferentes, clases diferentes. ”..*

En el presente trabajo se describen algunas de estas nociones puestas en práctica en diseños metodológicos para la enseñanza de Costos y Gestión en una universidad pública. Las experiencias van conformando un acervo de saber, a partir y desde el cual, como docentes fuimos incorporando aspectos de estas herramientas y gracias a este trayecto previo nos han facilitado el objetivo de dictar costos en este año académico tan particular

II. Antecedentes.

Los Medios y tecnologías de la información y la comunicación (MyTIC) han facilitado la posibilidad de experimentar situaciones de aprendizaje en cualquier momento, sin que haya una dependencia de horarios, desde cualquier lugar, sin que sea necesaria la presencia física, y utilizando cualquier dispositivo como medio de interacción. Gracias a las MyTIC se ha ampliado el abanico de posibilidades del docente a la hora de plantear metodologías innovadoras.

Las plataformas educativas virtuales, también llamadas Sistemas de Gestión de Aprendizajes (LMS, Learning Management System) o Entorno Virtual de Aprendizaje (VLE, Virtual Learning Environment), son aplicaciones Web que integran un conjunto de herramientas para el proceso de enseñanza-aprendizaje en línea, permitiendo una enseñanza no presencial (e-learning) y/o enseñanza mixta (blended-learning), donde se combinan espacios de enseñanza presencial con instancia de enseñanza en línea.

En el siguiente cuadro se reseñan las más importantes de uso en instituciones educativas

Cuadro 1. Principales Plataformas Educativas.

Nombre	Características	Suscripción	Año de nacimiento de la plataforma
Moodle	Es uno de los softwares libres más populares, flexible, fácil de usar. Cuenta con múltiples herramientas que permiten hacer una plataforma a medida. Es la plataforma que avalan la mayoría de las universidades y organismos públicos para sus capacitaciones.	Gratuito	2002
Claroline	Es de los más antiguos es un software libre, fácil e intuitivo. Dispone de varias herramientas de aprendizaje colaborativo.	Gratuito	2000
Atutor	Es un software que está orientado a personas en situación de discapacidad, por tanto, es una herramienta muy intuitiva y muy sencilla de utilizar. Cursos orientados al autoaprendizaje) No dispone de itinerarios de aprendizaje.	Gratuito	2012
Firstclass	La plataforma ha sido creada por la empresa Open Text. Está pensada para empresas. Se puede utilizar en la nube y en cualquier dispositivo.	Pago por uso	2004
Neo LMS	Es una nueva versión de EDU 2.0. La plataforma está pensada para todos los públicos, fácil de usar, no se necesita tener conocimientos de programación.	Por Licencia. (cuenta con una versión gratuita)	2007
Educativa	Plataforma sencilla y accesible para empresas, instituciones, universidades y escuelas. Tiene soporte en español, está orientada al mercado latinoamericano.	Por licencia	1998
Blackboard LMS	Cuenta reconocido prestigio entre universidades aunque también ofrece soluciones para educación primaria y secundaria.	Por licencia	2012
Dokeos	Reúne e integra todos los componentes necesarios para permitir la gestión, administración, comunicación, evaluación y seguimiento de las actividades de enseñanza y aprendizaje en el espacio virtual. Similar a Moodle.	Gratuito	2010
Chamilo	Software diseñado para su uso en modalidad online y semipresencial. No es la mejor plataforma educativa, sin embargo es una buena opción para empezar, ya que añadiendo un plugin LMS (pagos) se obtienen distintas funcionalidades aplicadas al ámbito educativo.	Gratuito	2010

Fuente: elaboración propia.

Como se sabe, estas plataformas disponen de una serie de herramientas de distribución de contenidos, de comunicación y colaboración sincrónicas y asincrónicas, de administración y asignación de permisos, estadísticas de recursos, el seguimiento o trazabilidad de los trayectos formativos ofrecidos, así como otras herramientas complementarias como pueden ser los foros, y varios complementos para edición de contenidos, recursos de video conferencias, entre otras. También estas plataformas integran recursos que permiten llevar adelante instancias de evaluación y autoevaluación.

En la línea de buscar alternativas didáctico-pedagógicas a los esquemas docentes tradicionales, están surgiendo nuevos planteamientos que pueden favorecer la motivación del alumnado para afrontar los retos que se le plantean y conseguir un mayor nivel de compromiso e interacción. En este sentido, la **ludificación** está tomando cada vez más protagonismo en el escenario de la investigación educativa, como parte de las estrategias de aprendizaje activo.

Ramos, Diana (2013)...” *el aprendizaje activo puede ser entendido como aquel basado en el alumno que se consigue no solo con la motivación, sino también con implicación, atención y trabajo constante. Con estos ingredientes, estamos promoviendo un tipo de aprendizaje de mayor calado que asienta sus bases en un aprendizaje significativo, ya que espera que los estudiantes sean capaces de relacionar lo que ya saben con los elementos nuevos, con la ayuda del profesor que solo actúa como guía, y en muchos casos apoyándose también en los compañeros, ya que el aprendizaje tiene un carácter eminentemente social: aprendemos con y de los demás” ...*

III. Desarrollo

En el año 2018, la Facultad de Ciencias Económicas de la UNC realiza una migración de la plataforma **e-educativa** a la plataforma **Moodle**. En este marco, el área de Formación y Perfeccionamiento Docente de dicha Facultad (FyPE) convoca y capacita a los docentes para llevar adelante este desafío, trabajando en contacto directo con un integrante de cada división, quien en primera instancia fue el nexo con el resto del equipo docente. Es importante remarcar que es clave el rol de la capacitación tanto en la implementación, diseño, como en la puesta en marcha de cada cursada.

En este primer contacto con la plataforma **Moodle**, se pusieron a disposición de los estudiantes los siguientes **Recursos**¹: carpetas; páginas y URL; así como material de lectura complementaria del texto básico en formato archivo pdf (que la editorial no pone a disposición del público). Mediante el recurso **tarea** se propusieron ejercicios complementarios resueltos e incluso casos de discusión

¹ En las aulas virtuales Moodle se distinguen tres bloques dentro de cada sección de contenidos: los Recursos los materiales o elementos para de aprendizaje, las actividades (lo que los estudiantes deben realizar, resolver, leer, etc.) y los diferentes espacios de comunicación (foros).

que requirieron lectura previa por parte de los alumnos. Asimismo, se pusieron a disposición de los estudiantes la síntesis de cada clase, en formato PPT, para el seguimiento presencial o, en caso de no poder asistir, mantener el contacto con el avance de la clase, se habilitaron **Foros** de Consulta por cada unidad temática, y un Foro Administrativo para comunicación de pautas generales; de esta manera, se logró fluidez, precisión y ordenamiento en la comunicación con nuestros estudiantes.

La segunda experiencia en la cursada 2019, se incorporó el **juego** como estrategia de aprendizaje activo. Una decisión importante en la etapa de diseño de la intervención es definir la finalidad que tendrán los juegos,

“No se trata de que necesariamente se deban usar juegos en los procesos de enseñanza / aprendizaje, pero sí de que se procuren asumir las características típicas que poseen los videojuegos: interactividad, posibilidades de práctica constante, tolerancia al error, incorporación de nuevas identidades, sentido de logro, inmersión cognitiva, motivación, socialización” (Material del Taller de Formación Docente FYPE 2019).

Por esto, previamente el equipo docente reflexionó los siguientes interrogantes: **¿serán juegos para el desarrollo de contenidos?**, o bien **¿serán actividades con juegos para la revisión de contenidos?** En el caso de la presente experiencia se optó por la segunda; tanto por la complejidad de los contenidos (que se espera desarrollar algunos en modalidad virtual para el próximo dictado) como por la poca experiencia en el uso de este tipo puntual de estrategia de aprendizaje activo.

En esta línea se implementaron dos intervenciones: La primera consistió en una Ruleta de palabras. Se pensó en desarrollar una herramienta que permita contrastar el conocimiento preliminar e intuitivo que tengan los estudiantes sobre los principales conceptos y problemas de la disciplina mediante **una aplicación**, como una **evaluación diagnóstica** (en la primera clase); **y repetir al final del curso**, aplicando **la misma herramienta** lo que posibilitará valorar la efectividad del aprendizaje al responder -ahora con conocimientos específicos- las mismas cuestiones incluidas en el instrumento inicial. Para estas instancias se ha pensado en un formato **“Rosco”** utilizando la app *Educaplay*², que permite “jugar” on-line o bien imprimir para realizarlo en modo presencial.

La segunda fueron **cuestionarios de revisión**: con la intención de acompañar los procesos de aprendizajes de los estudiantes, se instrumentó otra herramienta antes de cada una de las tres evaluaciones parciales, en este caso mediante cuestionarios que se trabajaron en el aula presencial y virtual (para quienes no pudieron asistir) con el formato de la app **Evaluados**³. A diferencia de la actividad anterior en este caso se decidió que puedan trabajar en grupo, quienes así lo deseen. Los cuestionarios eran de opción múltiple 10 ítems sobre las problemáticas que habitualmente tienen dificultad de comprensión. El diseño se confeccionó con la anticipación suficiente para probarlo primero en el equipo docente, en este caso la misma aplicación proporciona una retroalimentación

² <https://es.educaplay.com> Educaplay es una aportación de ADR Formación a la comunidad educativa

³ <https://www.e-valorados.com>

automática no solo de la respuesta correcta, sino también sobre cuál es el puesto en el ranking grupal.

Los estudiantes acceden al espacio del juego con un código que les proporciona la cátedra el cual se puso a disposición aproximadamente 48 o 24 Hs antes de la evaluación parcial correspondiente. Las características y propósitos de esta actividad se anticiparon en las clases teóricas junto con un instructivo para descargar la aplicación que luego quedo disponible mediante un link en el aula virtual. En el caso la duración de esta actividad fue de 15 minutos, para la resolución y devolución por parte de la misma app. El juego es una actividad dentro de la clase de repaso antes de la evaluación parcial, de esta manera el docente tiene la posibilidad una vez que todos los estudiantes completan el cuestionario, de poner en común las principales dificultades que aparecen, y luego queda la posibilidad de que cada estudiante lo resuelva las veces que desee, ya que quedan disponibles de acceso los tres cuestionarios.

Como se anticipó, estas experiencias posibilitaron que en la planificación del corriente año, el equipo docente se enfocara en utilizar las mismas herramientas del aula y diseñar estrategias de enseñanza aprendizaje con una modalidad mixta. Todo el trayecto académico se realiza es en las aulas virtuales y además del uso de los recursos y actividades ya descriptos, se decide dictar las clases por video conferencia **Meet**, se agregó a cada unidad una actividad **auto asistida** (ejercicios resueltos a los que se les incorporan explicaciones mediante comentarios).

También se desarrollan contenidos completos de unidades mediante el armado de guías de lectura las cuales se implementaron con el **recurso lección** de Moodle acompañando en los días y horarios de clases con un “**conversatorio**” en video conferencia Meet. Para el resto de las unidades se desarrollan por completo con clases en vivo sincrónicas quedando las grabaciones a disposición de los cursantes. Quizá la actividad más significativa para los docentes sea el desafío de **evaluar con M y TIC**. Esto es posible en el marco del Protocolo de evaluaciones virtuales, el cual ofrece una gama de posibilidades a la luz de las herramientas disponibles, y es por ello es que se tiene la posibilidad explícita de combinar en la cursada 2020 evaluaciones de proceso con las tradicionales evaluaciones sumativas.

IV. Conclusiones.

Del análisis de las encuestas realizadas, tanto la institucional como de la encuesta interna de la división, se pudieron extraer las siguientes conclusiones.

El uso del aula virtual como complemento de la presencialidad promueve una mejora en el vínculo comunicacional con los cursantes. En la experiencia del equipo docente se generó desde el inicio un contacto más “próximo” con una **carta de bienvenida** en la que se explicitaron las reglas generales, tanto para el alumno que asistía como para el que optaba por no hacerlo. Es importante en este punto definir los tipos de foros a utilizar y acompañar a los estudiantes en el uso de estos espacios comunicativos y de aprendizaje colaborativo.

Las aulas virtuales permiten una actualización permanente, simultánea y flexible de los contenidos, materiales a disposición, actividades de aprendizaje autónomo, seguimiento y contacto con los cursantes.

Existe un gran **desafío en el diseño**, dado que las actividades que se propongan deben tener un balance entre “**entretenido y significativo**” en términos de aprendizaje. Los **juegos** deben usarse de manera puntual dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, no en forma generalizada, siendo muy útil anticipar los objetivos que se persiguen a los estudiantes.

V. Bibliografía

Anijovich, R., Mora S., y Luchetti, E., (2009). Estrategias de enseñanza: otra mirada al quehacer en el aula. Aique. Disponible en: <https://drive.google.com/file/d/17GmnBT8q4d5amaCzT2f6qsVRRf19chC7/view?usp=sharing>

Dari, N. L. (2004). Entre riesgos y promesas: Educación digital. [Reseña del libro: Educación: Riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información]. Revista Electrónica de Investigación Educativa, 6 (2). Consultado el día de mes de año en: <http://redie.uabc.mx/vol6no2/contenido-dari.html>

Durall, E., Gros, B., Maina, M., Johnson, L. & Adams, S. (2012). *Perspectivas tecnológicas: educación superior en Iberoamérica 2012-2017*. Austin, Texas: The New Media Consortium.

Edelstein, G. Salit, C y otros (2008). Modulo 2: Práctica Docente. Programa de capacitación docente continua, a distancia. Buenos Aires. UNLA. Inédito.

Fernández-Pampillón Cesteros, Ana María (2009) *Las plataformas e-learning para la enseñanza y el aprendizaje universitario en Internet*. In *Las plataformas de aprendizaje. Del mito a la realidad*. Biblioteca Nueva, Madrid, pp. 45-73. ISBN 978-84-9742-944-3.

Maggio, M. (2018). *Reinventar la clase en la universidad*. Buenos Aires. Paidós. *Voces de la Educación*. pp 139-157.

Jaluf M., Perrulli C., Quintá K; Sattler S. *Estrategias de Enseñanza de la materia Costos y Gestión II mediadas por las nuevas tecnologías Relato de experiencia de nuestra aula virtual de la Plataforma Moodle*. Prácticas y relatos sobre la enseñanza. Memorias 1ras jornadas virtuales de aulas abiertas. 2das jornadas de aulas abiertas. Disponible en: url: <http://hdl.handle.net/11086/12716>

Ramos, D (2013). Recursos y estrategias para un aprendizaje activo del alumno en el aula de ELE. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones_centros/PDF/udapest_2013/43_esteba.pdf