



Universidad Veracruzana

Área Académica Económico – Administrativa
Facultad de Contaduría y Administración
Licenciatura en Contaduría
Región Xalapa

Proyecto Educativo Innovador: Aplicación del Aprendizaje Mixto en la EE
Soluciones Tecnológicas aplicables a las Organizaciones

Experiencia Educativa: Soluciones Tecnológicas Aplicables a las Organizaciones

Alma Delia Otero Escobar

Elsa Suárez Jasso

Fecha de elaboración: Agosto de 2019

Fecha de conclusión: Enero de 2020

Lugar de aplicación: Facultad de Contaduría y Administración



Índice

Datos de la Experiencia Educativa:.....	3
Resumen.....	4
Desarrollo	5
Justificación	5
Alcances del proyecto.....	5
Descripción de la innovación educativa	6
Medios y recursos para la implementación	6
Diseño metodológico	7
Resultados	8
Conclusiones	9
Propuesta de mejora	10
Fuentes de información.....	10
Anexos	11

Datos de la Experiencia Educativa:

Nombre de la experiencia educativa: Soluciones Tecnológicas aplicables a las Organizaciones

Academia:	Tecnologías de Información
Área de formación del MEIF:	Disciplinar
LGAC	Educación mediada con TIC
Unidad de competencia	El estudiante aplica la tecnología de información y comunicación como herramienta para mejorar la productividad, rentabilidad y competitividad de una organización, con una actitud formal, crítica y creativa, en equipo y con autonomía, respeto y responsabilidad social.
Carácter de la experiencia educativa:	Obligatorio
Nombre del proyecto:	Proyecto educativo innovador: Aplicación del Aprendizaje Mixto en la EE Soluciones Tecnológicas aplicables a las Organizaciones

Resumen

Este proyecto educativo se basa en el método de aprendizaje mixto (Blended learning) como una estrategia de enseñanza. Los estudiantes tuvieron sesiones presenciales e interacciones en línea, crearon proyectos basados en tecnología como una respuesta a problemas reales de las organizaciones en el contexto local. Para llevar a cabo los proyectos se utilizó el modelo Canvas diseñado como un prototipo sistemático integrado por nueve bloques interrelacionados que permiten comprender las diferentes actividades a seguir para la creación de un modelo de negocio de una manera integral y holística. El proyecto formó parte de la experiencia educativa denominada "Soluciones tecnológicas aplicables a las organizaciones", impartida en la Licenciatura en Contaduría de la Facultad de Contaduría y Administración de la Universidad Veracruzana, se aplicó el aprendizaje mixto como estrategia de enseñanza durante el semestre, incluyó clases presenciales, clases en línea (la plataforma institucional Eminus, la red social facebook y el diseño y estructura de los sitios web abiertos); la búsqueda y lectura de la información, así como el trabajo individual y grupal realizado por los estudiantes, y la evaluación final que calificó todas las actividades realizadas en el producto final.

El objetivo del estudio fue responder a la pregunta de investigación: ¿Cuál es la contribución didáctica del aprendizaje mixto en un contexto de educación superior? Como resultado de este proyecto, se descubrió que los profesores tienen una contribución más efectiva al aprendizaje mixto a través de una coordinación, organización y planificación del proceso de enseñanza aprendizaje en general, creando un diseño instruccional propio para ello que se adapta a las necesidades del curso, existe una real necesidad de plantear mejores estrategias de enseñanza y hacer uso de recursos tecnológicos para lograr los objetivos de aprendizaje. El rol que asume el profesor durante el curso es como un facilitador de recursos educativos diversos, el profesor es el elemento principal para llevar a cabo la retroalimentación y para incentivar la participación activa de los estudiantes. Por otro lado, el rol de estudiantes es como consumidor de información, activo durante las sesiones presenciales y participativo a través de los recursos virtuales dispuestos, con gran satisfacción al

resolver problemáticas reales en el entorno donde cada uno de ellos se desenvuelven, dando solución y apoyando a la sociedad.

Palabras clave: aprendizaje mixto, propuestas tecnológicas, tecnología, recursos educativos

Desarrollo

Justificación

Al aprovechar las ventajas tecnológicas que permiten a los estudiantes colaborar e interactuar, y la participación del profesor como facilitador en los procesos educativos, el aprendizaje combinado es una estrategia en la que los profesores planifican sus lecciones e integran actividades para que los estudiantes interactúen. Tanto en las clases tradicionales como en el estilo de aprendizaje en línea (Contreras, 2006). Por lo tanto, cuando se utiliza la tecnología en el proceso de aprendizaje del estudiante, es muy importante identificar su valor pedagógico mediante el diseño de estrategias específicas.

El producto final del curso fue la creación de una propuesta de solución tecnológica que se publicó en un sitio web diseñado por cada equipo de trabajo, de tal modo además se fomentó el trabajo colaborativo.

Alcances del proyecto

La experiencia educativa de Soluciones Tecnológicas Aplicables a las Organizaciones pertenece al área disciplinaria del programa de Contaduría en la Universidad de Veracruz. Su unidad de competencia es que el estudiante aplique tecnología de información y comunicación como una herramienta para mejorar la productividad, rentabilidad y competitividad de una organización.

En este sentido, en dicha experiencia educativa, se promueve la participación activa de los estudiantes para identificar el tipo de tecnología adecuada para las empresas y el desarrollo de una solución tecnológica de una organización real sin distinguir el tamaño de la misma, pero con el requisito de ser verdadera.

Por esta razón, es necesario hacer preguntas de activación para analizar, de manera preliminar, situaciones para resolver problemas complejos. En este sentido, se analizó

el mercado, la competitividad empresarial y las diferentes situaciones que los estudiantes deberían considerar para una solución apoyada en la tecnología.

Por lo tanto, al utilizar la tecnología y contar con la asistencia del profesor durante el proceso de aprendizaje, algunos elementos se combinan para contribuir, de esta manera, al propio proceso educativo del estudiante. Las actividades de aprendizaje se llevaron a cabo a través de sesiones presenciales y en línea en la plataforma de aprendizaje institucional, un grupo cerrado en Facebook para la comunicación y comentarios de los estudiantes, estudiantes y estudiantes. Como producto final, en equipos, los estudiantes diseñaron sus propuestas de solución tecnológica y las presentaron a través de sitios web mostrando el modelo de negocios utilizado y entregando la documentación digital como evidencia del proyecto.

Descripción de la innovación educativa

La clave del Aprendizaje Mixto de acuerdo con Cabero (2004), es la integración de la tecnología para diversificar el proceso educativo de manera que cada entorno de aprendizaje esté representado por la dinámica de los procesos cognitivos que surgen de las situaciones de aprendizaje con el estudiante. El uso de experiencias de aprendizaje en línea y cara a cara permite combinar la interacción, la interrelación y la configuración de participación activa entre profesores-estudiantes, estudiantes-profesores.

Se consideró apropiado diseñar un proyecto empresarial siguiendo el proceso sistemático del modelo Canvas, (Pizarro, 2011). De este modo, al aplicar sus ideas originales, buscar sobre las empresas locales y planificar su propuesta, los estudiantes crearon una solución tecnológica.

Medios y recursos para la implementación

El desarrollo del curso se desarrolló de dos maneras: sesiones presenciales y clases en línea, tal como se describe a continuación:

- Plataforma institucional Eminus- Para la coordinación del curso; el almacenamiento de la documentación (una guía de acción de la solución propuesta y las fuentes de información; así como un medio para enviar por correo electrónico las actividades que respaldan el proyecto final; y el trabajo escrito que documenta el proyecto final, Eminus (2019).

- Grupo cerrado y foro de discusión (facebook): para interacciones entre estudiantes y profesores. El foro solía discutir y dar feedback a lo largo del curso, Otero (2018).
- Sitios web: el uso de plataformas gratuitas en *Internet* para diseñar y publicar los proyectos empresariales.

Para llevar a cabo el proyecto final, se siguieron las indicaciones y pautas generales del modelo de negocio Canvas. Según ellos, una empresa debe ser establecida sistemáticamente. Esos pasos fueron adaptados para experiencia educativa descrita anteriormente, para lo cual se organizaron equipos de trabajo de 5 estudiantes o menos cada uno.

A lo largo del curso, se llevaron a cabo actividades complementarias en sesiones presenciales y, posteriormente, se cargaron en la plataforma digital institucional para ser evaluadas. También hubo una constante retroalimentación y discusión en el foro de Facebook. Al final del curso, se llevó a cabo una feria de presentación de los proyectos desarrollados donde se tuvo la participación de profesores invitados y de los clientes a los que se les brindó la solución tecnológica. Los integrantes del equipo presentaron los productos a todos los interesados a través de su stand, donde decoraron de acuerdo a los que se ofreció.

Diseño metodológico

La metodología utilizada en este proyecto fue mixta, de acuerdo con (Hernández, Fernández y Baptista, 2014), se basó en una muestra consistente para ambos enfoques. Cincuenta y dos estudiantes participaron en el estudio; La técnica de la encuesta con un cuestionario estructurado se aplicó en línea. La encuesta se dividió en tres secciones (experiencia en aprendizaje mixto, estrategia didáctica y opinión sobre los entornos tecnológicos desarrollados). La confiabilidad del instrumento se evaluó utilizando el método de las mitades divididas y el resultado fue un porcentaje de 0.89. El contenido, el constructo y la validez de criterio se evaluaron mediante una tabla de operacionalización de variables.

Es importante señalar que el estudio cualitativo se realizó como un proceso de investigación para abordar "el mundo allá afuera" y para comprender, describir y explicar las categorías de análisis del fenómeno social mediante el uso de las

subcategorías correspondientes del procesamiento de datos en el análisis cualitativo. Se obtuvieron los programas de análisis MAXQDA.

Cinco estudiantes participaron como informantes clave. Estos son los criterios utilizados para seleccionar a los informantes clave: (1) haber sido estudiante de la experiencia educativa de Soluciones Tecnológicas Aplicables a las Organizaciones de la Licenciatura en Contaduría en la Facultad de Contaduría y Administración, (2) haber trabajado activamente de forma individual y en equipos en dicha experiencia educativa y (3) estar dispuesto a responder a la encuesta completa.

Resultados

Las experiencias de aprendizaje se llevaron a cabo en entornos presenciales y en línea. En ambos, la participación del estudiante fue notable durante el la experiencia educativa seleccionada. Las ideas innovadoras prevalecieron como evidencia a través de las propuestas de ideas de negocios considerando necesidades reales que enfrentan las nuevas empresas. El estudio se centró en determinar la contribución didáctica del aprendizaje mixto en los estudiantes universitarios.

De esta manera, los estudiantes evaluaron las clases presenciales y el desarrollo de actividades a distancia. Se establecieron las explicaciones, los objetivos del profesor y los comentarios sobre las actividades que los estudiantes realizaron entre sí.

Acerca de la implementación de tecnología, los estudiantes la identificaron como una herramienta de trabajo que permite la facilitación del profesor y su revisión a tiempo, así como la innovación mediante el uso de diferentes configuraciones virtuales para configurar su proyecto final. Los estudiantes mostraron su aprobación sobre el uso de sitios web al publicitar su solución tecnológica propuesta.

Con respecto al aprendizaje apropiado, los estudiantes dijeron que el uso de la tecnología era bueno porque les ayudó a hacer su producto final; y hubo una comunicación continua profesor-alumno y alumno-alumno. Los estudiantes descubrieron que el aprendizaje era mucho más significativo.

En cuanto al proyecto integrador, la conexión de las actividades educativas con situaciones reales de la vida generó una experiencia lingüística en la que el trabajo en equipo fue significativo.

Aquí hay algunas opiniones de los estudiantes que apoyan esa situación: "bueno, creo que fue muy interesante, nunca había trabajado en un proyecto similar en el que aprendí cosas para aplicar en la vida real" (estudiante 3). "Aprendí a tomar decisiones en grupo; y considerar las capacidades y actitudes de mis compañeros para hacer un buen proyecto "(estudiante 1); "Aprendí que comenzar un negocio no es fácil, pero cuando terminas, te sientes realmente satisfecho" (estudiante 5).

Se puede afirmar la contribución del aprendizaje mixto al señalar que el diseño, la recreación y la organización de un ambiente de aprendizaje requieren una mediación integral del profesor respaldada por criterios pedagógicos para que los estudiantes puedan lograr experiencias de aprendizaje significativas, es importante señalar que el desempeño del profesor como mediador de aprendizaje en entornos en línea, cara a cara o de modo mixto, representa un agente de humanización en la transmisión cultural, considerando el serio cambio en la cultura, la información y los medios de comunicación.

En resumen, la mediación del profesor les permite a los estudiantes comprender mejor porque los alienta a estar dispuestos y les da una retroalimentación educativa constante.

Conclusiones

Los entornos de aprendizaje definen la interrelación, la colaboración, el trabajo conjunto y el desarrollo de procesos cognitivos entre profesores y estudiantes para generar aprendizaje. En este contexto, la experiencia educativa Soluciones tecnológicas aplicables a las Organizaciones se unió a los entornos de participación e interrelación profesor-alumno y destacó la competencia para desarrollar en los estudiantes, que era la evaluación del rendimiento de la tecnología de la información utilizada por las organizaciones para medir su eficiencia y eficacia.

Se destaca el uso de la tecnología, a opinión de los estudiantes participantes, les favorece la comprensión de los temas estudiados y del desarrollo de los proyectos finales propuestos.

Se puede afirmar que las actividades de aprendizaje permitieron combinar entornos de aprendizaje y estrategias de enseñanza, así como la gestión del aprendizaje con estudiantes de la Licenciatura en Contaduría, concluyendo sobre la importancia del

profesor para coordinar, organizar y planificar el entorno educativo, las estrategias de enseñanza y los recursos tecnológicos adecuados. El papel del profesor como organizador de los procesos de aprendizaje fue notable; También se reconoció el uso de la tecnología como elemento de gran valor para las propuestas finales.

Propuesta de mejora

Se considera importante contar con mayor diversidad de herramientas tecnológicas para poder aprovecharse en las propuestas de soluciones que los estudiantes hacen, por otro lado, se podría intentar con otras redes sociales para fomentar la comunicación con los estudiantes, aunque el Facebook resultó muy acertado, ahora los chicos hacen uso de otras nuevas redes para interactuar.

Fuentes de información

Cabero J. (2004). Communication tools in 'blended learning'. J Med Edu. 23:27-41.

Contreras R. (2006). Trends in education: Combined learning. Theoria. 15(1):111-117.

Eminus (2019). Sistema de Educación Distribuida. Copyright Universidad Veracruzana. Todos los derechos reservados. Reg. No. 03-2004-100112235900-01. Recuperado de <https://eminus.uv.mx/eminus/>

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación (6a ed.). México: Editorial Mc Graw-Hill.

Márquez J. (2010). Innovation in business models: Osterwalder's methodology in practice. EAFIT MBA Magazine. 1:30-47.

Osorio L and Duart J. (2011). Interaction analysis in hybrid learning environment. Communicate. 37:65-72.

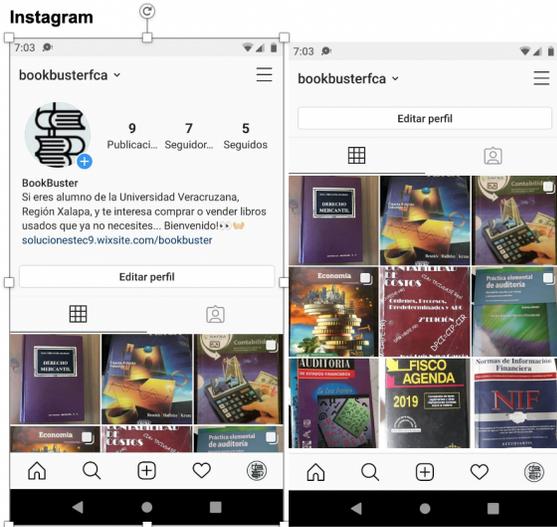
Otero, A. (2018). Facebook. Recuperado de <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=2853856771306595&set=gm.737825843257313&type=3&theater&ifg=1>

Pizarro, M.(2011). Business Model Canvas. Recuperado de <http://www.marcelopizarro.com/2011/12/business-model-canvas/>

Anexos

A continuación se presentan algunas imágenes de proyectos que se realizaron por los estudiantes como producto final del curso, así como un ejemplo del modelo de negocios aplicado a través de canvas y finalmente, se presenta la foto grupal de la feria donde los estudiantes presentaron sus productos a clientes y profesores.

Páginas web y perfiles en redes sociales



1. Redes sociales



