

Este documento ha sido descargado de:
This document was downloaded from:



**Portal *de* Promoción y Difusión
Pública *del* Conocimiento
Académico y Científico**

<http://nulan.mdp.edu.ar> :: @NulanFCEyS

“REEMBOLSO DE PRÉSTAMOS EN UN ENTORNO VIRTUAL”

ARTOLA, María Antonia

BUSETTO, Adrián

GARCIA, Mónica Viviana

Facultad de Ciencias Económicas y Sociales
Universidad Nacional de Mar del Plata

martola@mdp.edu.ar

adrianbusetto@hotmail.com

mvgfinanzas@hotmail.com

“Enseñando aprendemos”, Lucio Anneo Séneca

RESUMEN

El objetivo del presente trabajo es presentar una de las herramientas que la Web 2.0 pone al alcance de todos, un objeto de aprendizaje, con el propósito de contribuir con los profesionales docentes que compartan la misma opción epistemológica, la misma metodología de trasposición del conocimiento.

Para ello, se comenzará realizando una breve fundamentación epistemológica que justifica el uso de herramientas tecnológicas en la práctica docente, posteriormente se proseguirá con una breve descripción del objeto de aprendizaje y por último se realizará su presentación marcando las diferencias con un objeto de enseñanza, el power point.

Palabras clave:

Web 2.0, objeto digital educativo, enseñanza en entornos virtuales, aula virtual, autoaprendizaje, complejidad.

INTRODUCCIÓN

“Los desafíos de la enseñanza universitaria en los escenarios de la contemporaneidad son múltiples y complejos. La articulación entre lo político y lo institucional, en el marco de la sociedad global, sostiene prácticas de la enseñanza que oscilan entre la tradición y la búsqueda de transformación. Las tecnologías de la información y la comunicación generan oportunidades para una enseñanza universitaria enriquecida” (Maggio, 2013).¹

Según Violeta Guyot (2011)² la opción epistemológica elegida determina la interpretación de las teorías e influye sobre las prácticas docentes; y el paradigma de la complejidad permite transformarlas.

Hacia fines del siglo XX nace esta nueva corriente epistemológica, que toma a la ciencia no ya como un resultado, la teoría, sino como un proceso de construcción de conocimiento. Se introduce al sujeto en el análisis como creador de su propio conocimiento, por lo tanto se debe considerar el contexto espacio-temporal en donde se desarrollan las prácticas docentes como condición de posibilidad.

Para Paulo Freire (1994)³ “educar no es transferir conocimiento sino crear las posibilidades para su propia producción o construcción”. Un docente que se posicione desde esta teoría debe generar los dispositivos necesarios para que el alumno construya su propio conocimiento, favoreciendo su desarrollo. Se intenta transmitir conocimientos de un modo no dogmático y promover el desarrollo y la creatividad de los sujetos que intervienen en la

práctica docente. El docente favorece el aprender a aprender, el pensamiento crítico y autónomo.

Esta construcción de conocimiento está formulada en tiempo presente y reconoce los avatares del contexto, del escenario de la práctica educativa. Los rasgos característicos en la actualidad son la globalización, la velocidad del cambio, la multiculturalidad, la revolución tecnológica, la incertidumbre, el individualismo, el debilitamiento de la autoridad. Educar hoy exige adaptarse al ritmo del cambio y su velocidad lo que implica que la institución educativa deja de ser el único canal educativo, la palabra del docente y el libro dejan de ser la única opción de comunicación del conocimiento.

Los programas gubernamentales masivos de acceso a computadoras personales y los esfuerzos de las instituciones por poner a disposición de la enseñanza entornos tecnológicos de vanguardia, ofrecen una oportunidad enorme a la necesidad epistemológica y al reconocimiento de las tendencias sociales y culturales.

Según Mariana Maggio¹ en la sociedad contemporánea, los docentes no solo tienen, sino que deben aprovechar estas oportunidades para incluirlas en sus prácticas docentes con el propósito de acercarse a una enseñanza más relevante y perdurable para sus alumnos.

Desde una perspectiva didáctica, se propone hacer uso de los medios tecnológicos para lograr la ampliación del aula presencial, permitiendo que el estudiante organice la construcción del conocimiento, orientando y estimulándolo a formular propuestas que resuelvan o mejoren la problemática de su realidad, intentando promover el autoaprendizaje.

Hay innumerables maneras de extender los alcances de las propuestas del aula presencial, tal como se la conoce tradicionalmente, mediante las tecnologías. Extender el Aula significa desafiar los límites espacio-temporales, propios de las propuestas presenciales. Es una oportunidad para integrar en la enseñanza las tecnologías digitales que se constituyen en medios potentes, incorporados por los jóvenes en otros ámbitos.

OBJETO DE APRENDIZAJE

Entre los recursos que se pueden utilizar, para apoyar las exposiciones en conferencias y en las prácticas educativas, los elementos audiovisuales son los que producen mejores resultados. Desde el pizarrón con tizas de colores y los mapas, pasando por el retroproyector, hasta los últimos y más modernos cañones para proyectar secuencias de imágenes, llamadas slideshow o proyección de diapositivas, conforman la gran variedad de recursos que complementan el discurso verbal.

Desde hace tiempo se han popularizado los programas orientados a producir documentos digitales constituidos por pantallas sucesivas, destinadas a la proyección. Cada una de esas pantallas se denomina diapositiva o slide. El más popular es, Power Point de Microsoft. El desarrollo de Internet y el uso creciente de la red para actividades educativas virtuales o mixtas, ha generado la producción de herramientas que permiten colocar en línea este tipo de documentos, para que funcionen con autonomía, y no ya como apoyo de exposiciones orales.

Se distinguen, entonces, dos tipos de presentaciones, las destinadas a dar soporte o apoyo a una exposición oral, las que deben ser coherentes y completas por sí mismas, ya que el usuario las observará frente al monitor de su computadora.

Una presentación de apoyo debe ayudar, contribuir a la comprensión de lo que se dice en el discurso oral. En cambio, en las destinadas a ser consumidas en línea, el usuario final (el alumno) es el que tiene el control de la navegación, decide el tiempo que se detiene en cada pantalla. Esto permite incorporar mayor cantidad de información que en las presentaciones de apoyo, pero al mismo tiempo debe ser breve, no debe requerir más de quince minutos y lo mejor es que no supere los cinco. En este tipo de presentaciones no hay retroalimentación inmediata que indique al autor cómo funciona su comunicación a través del objeto.

La navegación puede ser lineal, en la que ofrecer información adicional sobre un punto puede convertirse en un distractor que haga perder el hilo argumental y en donde el usuario está obligado a seguir el recorrido que decidió el autor, sin posibilidad de adelantar, parar o retroceder. Otro tipo de discurso es el no lineal que permite ofrecer una secuencia principal, con información subordinada que el usuario elige acceder o no y el momento en que lo hace, además de avanzar o retroceder por la presentación decidiendo tiempos de permanencia en cada información.

Así, para realizar un objeto digital educativo o de aprendizaje se debe elegir una de las herramientas informáticas que permitan su armado. Deberá posibilitar estructurar la navegación no lineal, ser fácil de usar y ser gratuito.

Tres son los programas que cumplen estas exigencias, el Prezi, que se destaca por el uso intensivo de zoom y movimientos de cámara, el Wink, que contiene facilidades para colocar carteles con explicaciones y el Power Bullet que permite agregar botones roll-over para producir efectos de información complementaria que surge al pasar con el mouse por la zona activa. Esta última herramienta posee una gran cantidad de animaciones de transición y otros efectos que permite hacer objetos muy dinámicos en su diseño



Este programa permite crear presentaciones Flash que se pueden publicar como una página web (HTML) o bien exportarlo como un fichero EXE, que se puede ejecutar en cualquier computadora con sistema Windows. La utilización es sencilla y el proceso de aprendizaje es rápido, el programa incorpora un tutorial con el procedimiento para crear una animación sencilla en el menú de ayuda.

CASO DE APLICACIÓN – REEMBOLSO DE PRÉSTAMOS

Frente a este nuevo desafío como docentes, se propone crear objetos educativos con la finalidad que sean una herramienta de autoaprendizaje para el alumno, que lo tengan a disposición organizando su consulta, en tiempo y contenido.

Con el objetivo de señalar las diferencias entre un objeto de enseñanza, utilizado para complementar la exposición del docente y uno de aprendizaje, para que el estudiante construya su propio conocimiento, se utilizan, para el tema de reembolso de préstamos, una presentación en Power Point y una en Power Bullet.

Así, partiendo de la presentación del docente, se crea el objeto de aprendizaje. Teniendo en cuenta esto, la presentación en Power Point se organizó en tres partes que resumen el tema, desde las características generales, las particulares para los diferentes tipos de sistemas que se analizan: pago único sin abono periódico de intereses, con abono periódico, de cuota de amortización constante, creciente y el del fondo amortizante, hasta sus cálculos más específicos como cambio de tasa, valuación de saldos, etc.

La carátula de presentación de la herramienta de enseñanza junto con el link que redirige a la misma, que fue confeccionada por el CP-LA Adrián Busetto en oportunidad de su concurso al cargo de adjunto de la cátedra, se muestra en la figura 1. Su funcionamiento es ampliamente conocido, la navegación es de tipo lineal y secuencial, En general el docente la utiliza como organizador de su clase, de su exposición y explicación de los temas a desarrollar.



Figura 1: Carátula de presentación del Power Point (elaboración propia)
<http://eco.mdp.edu.ar/cv/mod/folder/view.php?id=17308>

El objeto de aprendizaje construido a partir de esta presentación, se caracteriza por una navegación aleatoria y a demanda del usuario, el alumno, partiendo desde un menú que lo llevará a consultar aquellos temas que desee, de manera directa y por el camino que le resulte más adecuado a sus necesidades.

Teniendo presente que el alumno se encuentra solo al momento de aprender, resulta significativo incorporar visualmente el concepto de equilibrio, que, en su exposición con el power point, el docente lo hará en forma verbal. La carátula se muestra en la figura 2.



Figura 2 – Carátula del objeto de enseñanza (elaboración propia)

El objeto presenta un índice general, figura 3, que le permite navegar por:

- Generalidades de los sistemas de reembolso
- Diferentes sistemas

- Cuotas, saldo de deuda, total amortizado, interés periódico y valor del préstamo, accediendo a los conceptos generales o particulares desde cada sistema.



Figura 3 – Índice del objeto de aprendizaje (elaboración propia)

Por ejemplo, si el estudiante elige “*Generalidades*” del menú principal, entra en un nuevo enlace que le permite navegar por definiciones generales, por las personas que intervienen en el préstamo y sus obligaciones, por la determinación del eje temporal o por el postulado principal de equilibrio financiero, accediendo a cada uno de ellos mediante la interacción con la pantalla que muestra la figura 4.



Figura 4 – Menú de Generalidades (elaboración propia)

En este menú si ingresa en “*Definiciones*”, nuevamente se le va a abrir una opción de consultas que lo lleva a conceptos, características y supuestos de los sistemas racionales en

general, los que podrá consultar eligiendo las posibilidades que le plantea la pantalla que se visualiza en la figura 5.



Figura 5 – Menú de definiciones (elaboración propia)

La otra opción que el estudiante tiene en el menú principal es “*Sistemas de Reembolso*”, en ella se le permite realizar la selección para acceder al sistema que quiera consultar. Figura 6

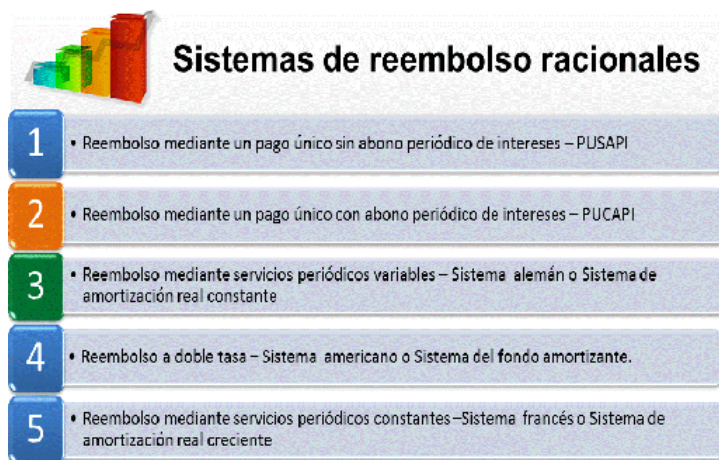


Figura 6 – Índice del objeto de aprendizaje (elaboración propia)

Finalmente, las otras opciones que se le presentan son los diferentes elementos de todo sistema de reembolso, por ejemplo si entra en “*Cuotas*” podrá optar por consultar el concepto en cualquiera de los sistemas planteados como lo muestra la figura 7.



Figura 7 – Menú de consulta de cálculo de cuotas (elaboración propia)

Se observa que las presentaciones realizadas con el Power Bullet posibilitan estructurar la navegación no lineal, permitiendo al estudiante consultar los temas que desee siguiendo el orden que le resulte conveniente a sus necesidades, es fácil de usar y es gratuito, reuniendo las características necesarias para una herramienta digital de aprendizaje. Este objeto de aprendizaje, se puede visualizar en Yuo Tube. Una vez en red, puede direccionarse desde otros sitios de contacto con el docente como por ejemplo un Campus Virtual, con un enlace similar al utilizado para la presentación en Power Pointⁱ

CONCLUSIÓN:

Analizar la práctica docente permite hacer un diagnóstico crítico de la realidad para realizar una transformación de esa praxis que mejore las condiciones de enseñanza y los resultados, modificando las prácticas de la vida cotidiana del aula.

Se ha justificado, siguiendo la corriente epistemológica de la complejidad, que el uso de herramientas de la Web 2.0 acerca las prácticas docentes a una enseñanza más relevante y perdurable para los alumnos, lo que Mariana Maggio¹ llama enseñanza poderosa.

Para concluir, se ha realizado una propuesta de trasposición didáctica, siguiendo el nuevo paradigma. Tomando en consideración el escenario histórico, social, económico, tecnológico y cultural, en donde se desarrolla la praxis, en cuanto a posibilidad, se han implementado los dispositivos para que el alumno construya su propio conocimiento, generando situaciones que despierten el interés del estudiante.

BIBLIOGRAFIA:

- 1 Mariana Maggio, “Enriquecer la enseñanza superior: búsquedas, construcciones y proyecciones”. Revistas Inter-cambios. Dilemas y transiciones de la educación superior. Vol 1 N°1. 2013
- 2 Violeta Guyot, “Las prácticas del conocimiento. Un abordaje epistemológico”. Ed. Lugar. 2011
- 3 Paulo Freire, “Pedagogía del oprimido”. Ed. Siglo XXI. 1994
- 4 Juan Carlos Asinsten, Objetos Digitales Educativos. Virual Educa. 2012

ⁱ Al término del presente trabajo el objeto todavía no ha sido terminado, encontrándose pendiente su publicación en You Tube. El enlace al mismo será informado en el desarrollo de las XXXV Jornadas.