

El guión multimedia para la educación a distancia en la carrera de contabilidad y finanzas

The multimedia script for the distance education in the accountancy and finances career

Recibido: 28/9/2017 | Aceptado: 25/11/2017 | Publicado: 19/12/2017

Mayra Luciana Cordovés Macías ^{1*}

^{1*} Sede universitaria municipal Lisa. Facultad de Ciencias Medicas Finlay. ISCM-H. labfinla@infomed.sld.cu

Resumen:

El artículo tiene como objetivo, caracterizar las primeras etapas de un guión educativo y describir las partes esenciales de un tutorial y evaluador para el aprendizaje de la estadística descriptiva para cuando se culmine completamente la multimedia educativa, proporcionar a los estudiantes una material útil para su preparación académica. Se muestra el flujograma pedagógico que es la estrategia dinámica interna del software, la sinopsis que es la esencia del software y además el grafo exhaustivo. Se requiere para su ejecución definitiva de un grupo de especialistas tanto de perfil pedagógico, informático, económico, entre otros.

Palabras clave: guión multimedia, educación a distancia, contabilidad y finanzas

Abstract:

The objective of the article is to characterize the first stages of an educational script and to describe the essential parts in a tutorial and gauger for the learning of descriptive statistics when the educational multimedia is completely culminated, and to provide the students with a useful material for their academic preparation. It shows the pedagogic flowchart, which is the software internal dynamic strategy; the synopsis, which is the software essence, and the exhaustive grapho. A group of specialists from the pedagogic, computing, economist and other areas is needed.

Keywords: multimedia script, remote education, accounting, finances.

INTRODUCCIÓN

Con el desarrollo de la universalización de la enseñanza, en las condiciones del formato de la universidad virtual, se imponen formas de comunicación útiles para introducir las tecnologías de la información en el proceso de enseñanza–aprendizaje como por ejemplo: la televisión, el video, el correo electrónico, foros de discusión, cursos a distancia, bibliotecas virtuales, *software* educativos; entre otros.

De hecho, la educación a distancia es una alternativa para satisfacer las necesidades de aprendizaje de un gran número de educandos que pueden estar diseminados en un entorno geográfico amplio, de manera tal que cuando la misma sea utilizada adecuadamente; se reduzcan las consecuencias de la separación física alumno–profesor.

La multimedia es el resultado del trabajo de un equipo de profesionales de diferentes perfiles o especialidades con un objetivo común: obtener un producto de calidad, donde se combinen adecuadamente los medios: textos, audio, ilustraciones, animaciones, video, etc.(González V., 2007:49–49) y requiere de una serie de principios y documentos que son los que conforman el *guion* que desde el punto de vista integral tiene diseño complejo e

incluye desde la concepción o "idea" a partir de las necesidades del entorno que corresponda, el estudio del ámbito hacia el cual va dirigido, hasta la introducción del resultado en la práctica social.

Los tutoriales son programas que proporcionan información y luego preguntan sobre el material presentado; (Ulloa L. Y Velásquez E., 2005:44-47). de hecho, permiten que los estudiantes realicen y se involucren en el procesamiento, la elaboración y la comunicación de la información, y no sean simples receptores de soluciones dadas por otros.

Actualmente, Cuba está inmerso en el periodo de la universalización de la enseñanza superior en las diferentes especialidades, como por ejemplo las carreras de humanidades, ciencias técnicas, ciencias médicas. En el caso particular de la carrera de Contabilidad y Finanzas con la modalidad de educación a distancia tiene la responsabilidad de formar especialistas diseminados en diferentes escenarios docentes de la ciudad y del país.

La disponibilidad insuficiente de material bibliográfico para satisfacer necesidades de estudio de cientos de estudiantes, sobre todo, en disciplinas tales como la Estadística, la Matemática y la Econometría, justifica la necesidad de disponer de recursos para enseñar, evaluar, entrenar a los estudiantes y profesores en las diferentes asignaturas.

Los documentos que pueden ser contentivos de un guión multimedia son los siguientes:

1. Propuesta y compromiso de obra.
2. Proyecto de guion.
3. Guion interactivo.
4. Contenidos.

En este artículo se describirán más adelante las dos primeras etapas; puesto que las últimas, no se tratarán en el mismo, porque se refieren al diseño esquemático de las escenas, su descripción, tiempo de duración, reparto de "actores" que en este caso son los objetos, y los contenidos que incluyen todo el material autoral del *software* en su estado original.

Los objetivos del presente trabajo son:

- Caracterizar las dos primeras etapas que conforman el guion multimedia con enfoque académico.
- Describir las partes fundamentales de un tutorial para el aprendizaje de la estadística descriptiva.

Según, el consenso de autores cubanos relativos a estos potenciales como (Velásquez E., 2006:46-48).

1. *Propuesta y compromiso de obra*. Este paso concierne los datos generales (autoría, título, objetivos, avales, nemotécnico, personal a quien va dirigido, fundamentación etc.).
2. *Proyecto de guion*. Contiene los objetivos que se pretenden alcanzar con el *software*, fundamentación del proyecto, temas que se tratan, tipos de clase que se deben impartir, prerequisites, flujo gramatical pedagógico, grafos.
3. *Guion interactivo*. Es un prediseño esquemático de las escenas y demás componentes de la obra.
4. *Contenidos*: Aquí se incluye todo el material autoral del *software* en su estado original como por ejemplo textos, videos, fotos.

A continuación se relacionan el contenido metodológico de los dos primeros aspectos.

1-) Propuesta y compromiso de obra.

Título: Tutorial para el aprendizaje de la estadística descriptiva.

Nemotécnico: EDES (estadística descriptiva)

Objetivo general del tutorial: proporcionar una herramienta donde los estudiantes puedan obtener los conceptos básicos de la estadística descriptiva y le permita desarrollar habilidades en la solución de problemas en el campo profesional.

Personal a quien va dirigido: estudiantes de segundo año de las carreras de perfil económico.

Fundamentación. La relativa dispersión de los escenarios docentes, los estudiantes deben encontrar alternativas de solución a esta problemática, de manera tal que se formen hábitos de estudio individual, así como habilidades en la solución de problemas de la especialidad y vincularlo con la investigación científica. Se requiere de los tutoriales para guiar al estudiante, también los libros electrónicos para presentar información, los entrenadores y simuladores para el desarrollo de habilidades prácticas y además los evaluadores.

Modalidad: tutorial y evaluador

Autoría e institución:

MSc. Mayra L. Cordovés Macías. Sede Universitaria Municipio La Lisa.

2-) Proyecto de guion:

Objetivos a alcanzar con el *software*:

- Demostrar los conceptos básicos de la estadística descriptiva.
- Entrenar al estudiante en la solución de problemas de la asignatura.
- Evaluar el logro de las habilidades que se pretendan alcanzar.

Fundamentación del proyecto de guion: existe una necesidad por parte de los estudiantes de conocer los contenidos, de formación de valores tales como independencia, creatividad, la autoevaluación, que contribuye al desarrollo del espíritu autocritico.

Temas que se tratan: método estadístico, recopilación de datos, resumen de la información, presentación de la información, uso de programas para el procesamiento de la información.

Tipos de clase: teórico-prácticas.

Prerrequisitos: tener conocimientos básicos de matemática y estadística de nivel medio superior.

Conocimientos que se pretenden cultivar: poder desarrollar habilidades de aplicación de los conocimientos básicos en la solución de problemas. Poder memorizar, analizar, deducir, generalizar.

Flujograma pedagógico. Es la estrategia didáctica del tratamiento del contenido, es la *dinámica interna* del *software* educativo, la representación grafica de las fases del proceso instructivo, sus relaciones e interacciones. Los triángulos que simbolizan el punto de control determinan el avance de un bloque de información y los círculos con cruces son los puntos de redirección que se emplean para determinar el destino de un resultado negativo (Anexo 1).

Sinopsis. Se plantea la esencia del software de forma resumida, su funcionamiento y se representa gráficamente por el *grafo de navegación* (Anexo 2).

En el grafo se detallan los contenidos que se van a trabajar en el orden y la secuencia requerida (Anexo 3).

1. Se caracterizaron los rasgos esenciales de las dos primeras etapas de un guion para multimedia con enfoque académico; es decir la propuesta con el compromiso de obra y el proyecto de guion.
2. El compromiso de obra incluye las generalidades fundamentales de un tutorial y evaluador para el aprendizaje de la estadística descriptiva.
3. El flujograma pedagógico y el grafo exhaustivo brindan los detalles y la secuencia para el logro de las habilidades en los estudiantes.

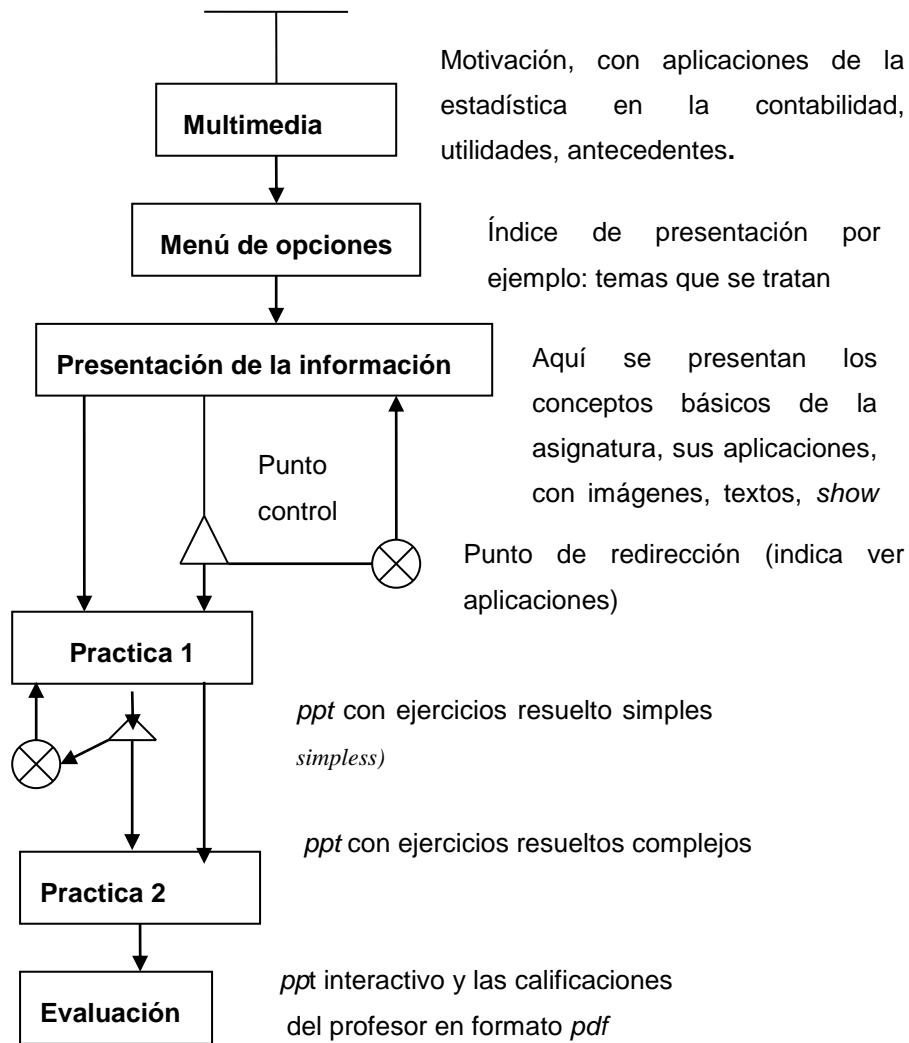
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- González, V (2007). *Otra cara de la multimedia*. GIGA.
- Ulloa L, Velázquez E (2005). *Juegos y configuraciones*. Multimedia. GIGA.
- Velásquez, E (2005). *Enseñar utilizando la multimedia*. GIGA.

BIBLIOGRAFÍA:

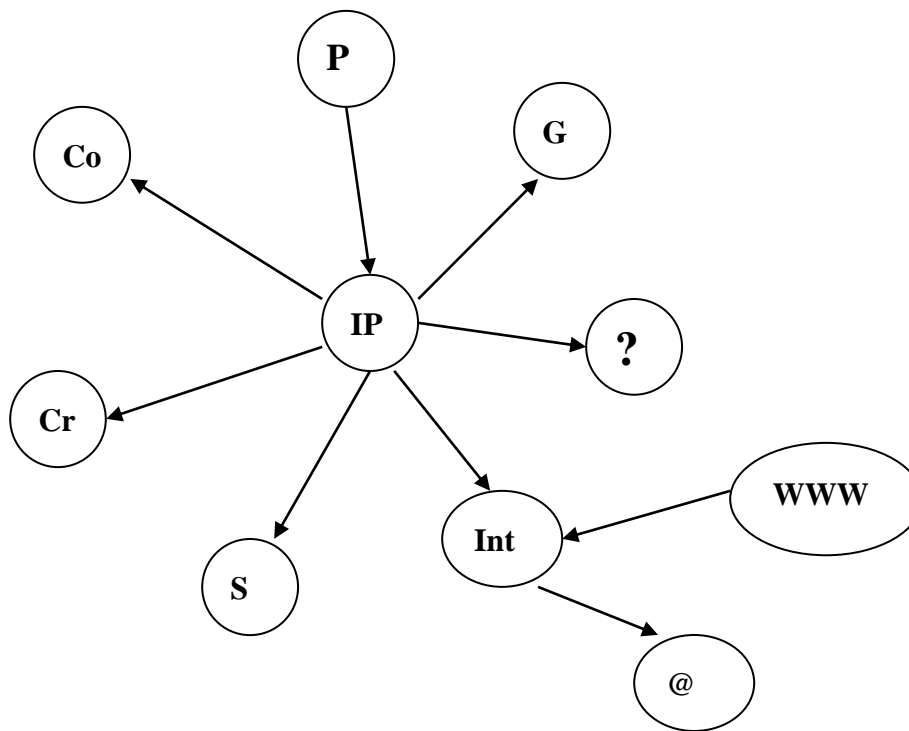
- Davis R y Hill Q. (2007). *Tutoriales maestros*. <http://www.ideocentrios.com/main/if-examples.shtml>. Consultada el 4-Abril-07.
- González A. *Entrenador de Anatomía*. Multimedia. GIGA. 1999.
- Lee C. & Antuong P. (2007). *Ingeniería concurrente*. sercobe.es/espejo/tutorial/ingcongru.htm. Consultada el 17- Marzo-07
- Márquez N. (1999). *Multimedia Educativa*. GIGA.
- O' Farril E. (2007). *Desarrollo de un software educativo y de sistemas para la gestión universitaria CECAM 1985-1995*. Rev. Inform. Med. [seriada en línea]; disponible en : [http:// www. cecarn.sld.cu/pages/rcim/index.htm](http://www.cecarn.sld.cu/pages/rcim/index.htm). Consultada 5-Sep-08.
- Sotolongo M. (2003). *El guión multimedia*. GIGA.
- Vidal L. (2006). *Alfabetización digital e informatización de la sociedad. Un reto para el presente*. Rev. Inform. Med. [seriada en línea]; disponible en: [http:// www. cecarn.sld.cu/pages/rcim/index.htm](http://www.cecarn.sld.cu/pages/rcim/index.htm). Consultada 12-mar-08.

ANEXO 1: Flujograma pedagógico



En la multimedia se combinan tanto los *show* de *power point*, las paginas *web*, textos, fotos esquemas, ejercicios resueltos con diferente nivel de complejidad.

ANEXO 2: Grafo de navegación.



Leyenda:

P: presentación. Ej.: una imagen, un histograma, una función.

IP: índice de presentación. Ej.: método estadístico, recopilación de datos, estadísticas descriptivas.

?: Ayuda

Int: *internet*

www: sitio *web*

@: Correo electrónico

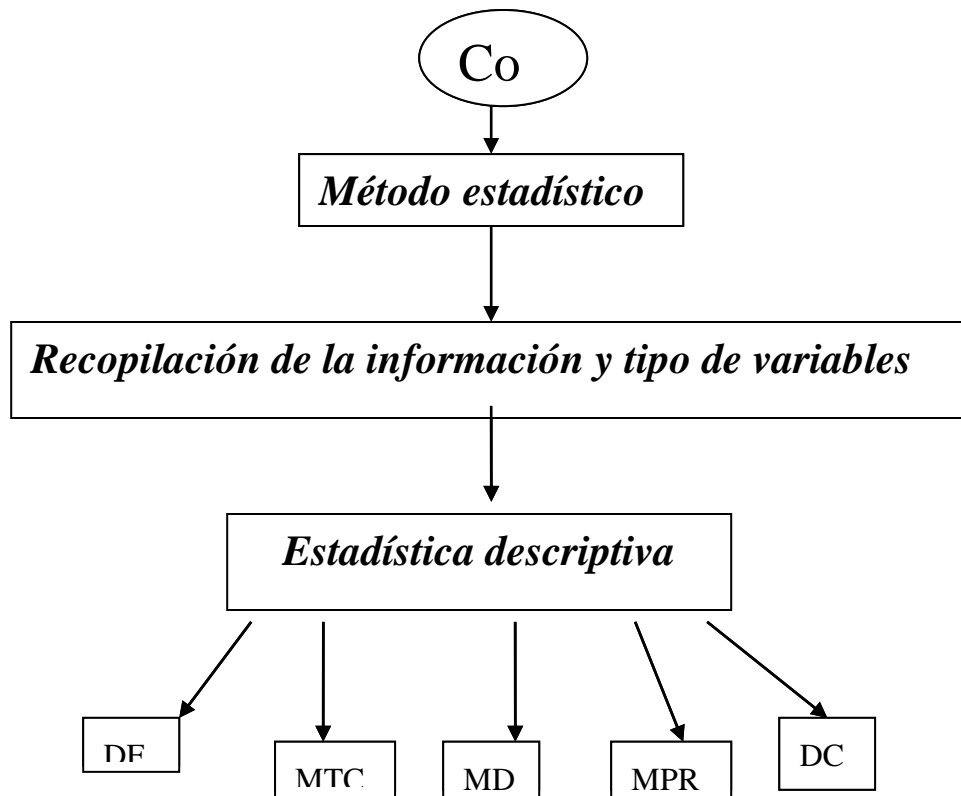
Cr: créditos

S: salida

Co: contenidos

G: galerías (videos, imágenes)

ANEXO 3: Grafo



Leyenda:

DF: distribución de frecuencias MPR: medidas de posición relativa

MTC: medidas de la tendencia central DC: datos cualitativos

MD: medidas de dispersión Co: contenidos