

Casos interactivos en línea para el desarrollo de habilidades financieras

Eje 4. Otros tópicos de TIC en educación

María del Carmen Veleros Valverde
Mónica García Hernández
Universidad Pedagógica Nacional
Universidad Nacional Autónoma de México

Resumen

El presente trabajo describe la metodología de trabajo y las características de materiales educativos en línea generados con el propósito de desarrollar competencias profesionales para el manejo de las finanzas personales.

La dinámica de trabajo implicó la conformación de un equipo interdisciplinario que creó los contenidos, el diseño instruccional, web y gráfico para construir secuencias didácticas basadas en el método de casos sustentados en aplicaciones interactivas y situadas, en las que el estudiante asume un papel activo al tomar decisiones frente a problemas reales o realistas específicos del campo de conocimiento. Se desarrollaron libros digitales para diversos dispositivos, así como videos y actividades en línea para generar aprendizajes significativos.

El resultado es la asignatura *Finanzas personales* que se imparte en línea a lo largo del quinto ciclo de la carrera Negocios Financieros y Bancarios. Se publicó en una plataforma de enseñanza aprendizaje y se validó con usuarios tipo. Actualmente se desarrolla el grupo piloto de estudiantes en el ciclo enero-abril 2015 en un campus universitario dentro de la Ciudad de México y a cuyo término se llevará a cabo el proceso de mejora.

Palabras clave: finanzas personales, diseño tecnopedagógico, recursos interactivos, e-books

Introducción

En el marco de la dinámica económica actual y las condiciones de la educación superior, se demandan cada vez más, programas enfocados a temas que conforman en mayor o menor medida las competencias transversales y para la vida de los estudiantes universitarios. Es necesaria además la incorporación de tecnologías que sean no solamente repositorios de contenidos o medios de envío, sino simuladores y ejercitadores situados de realidades cotidianas del ejercicio profesional.

En este contexto se desarrollan diversas propuestas formativas que a través del trabajo de equipos interdisciplinarios generan recursos de aprendizaje que facilitan la transferencia de nuevos conocimientos.

En este documento se expone la propuesta de la Universidad del Valle de México para formar profesionales capacitados en el campo de las finanzas personales a través del desarrollo de una asignatura en línea que con el apoyo de recursos digitales e interactivos pretende alcanzar los propósitos de un aprendizaje significativo y situado.

En primera instancia se describe la situación de los servicios financieros y de bancarización, así como la definición de educación financiera, sus implicaciones y la participación de entidades públicas y privadas en la generación de una cultura en la materia. Posteriormente se precisa la metodología de trabajo para la generación de secuencias situadas en línea, el diseño instruccional y características de los materiales y recursos desarrollados. Finalmente se plantean conclusiones y prospectiva de aplicación.

1. El contexto de los servicios financieros y bancarización

En México el acceso a los servicios financieros es limitado, una gran parte de la población habita en poblaciones de menos de 50 mil habitantes en los que los servicios bancarios son escasos pues solo el 45% de los municipios cuenta con ellos (CNBV, 2013). Por otro lado, la mayoría de los grupos financieros atiende a la población de ingresos medios y superiores dejando de lado a la población mencionada.

El porcentaje de población usuaria de los servicios de la banca (o población bancarizada) alcanzó en 2013 al 45.2%, que es 1.8% menos que en 2012 y 2.3% menos que en 2011, según cifras proporcionadas en el *Informe sobre tendencias en medios de pago 2012 en México y Latinoamérica* elaborado año con año por TecnoCom, es decir, se ha dado una caída consistente en el porcentaje de población con acceso a los servicios de la banca.

Según el mismo estudio, las actividades bancarias en México han venido ligeramente a la baja por una percepción negativa del entorno económico (Ver tabla 1), hay pocos cambios en el uso de medios de pago y la confianza hacia medios electrónicos y solo 1 de cada 10 personas planea adquirir una tarjeta de crédito. En general de entre los servicios financieros se demandan sobre todo los bancarios enfocados al ahorro, envíos de dinero o remesas y seguros.

		2012	2013
Bancarización *	Población bancarizada	47,1%	46,2%
	Población no bancarizada	52,9%	53,8%
Penetración medios de pago *	Tarjeta de débito	26,6%	26,4%
	Tarjeta de cajero	3,8%	2,7%
	Tarjeta de crédito bancario	24,2%	24,6%
	Cheque o talonario	3,8%	6,4%
	Tarjeta privada de establecimiento / cadena	10,4%	12,3%
	Tarjeta prepago	5,0%	4,7%
	Frecuencia de uso medios de pago (diario +semanal) ^b	Pagos con tarjeta de débito	59,0% (n=106)
Pagos con tarjeta de crédito (liquidación mensual)		34,7% (n=60)	20,8% (n=62)

Tabla 1. Situación de los medios de pago en México. Fuente: TecnoCom

Es en esta situación que la Secretaría de Hacienda y el Banco de México, así como la banca comercial han desarrollado estrategias diversas para divulgar información adecuada y pertinente entre la población con acceso a los servicios bancarios, cuya base pretende ampliarse mediante servicios de la banca popular.

1.1 Educación financiera

Entendemos como educación financiera la habilidad de saber evaluar y tomar las decisiones financieras adecuadas; saber dónde, y cómo buscar y elegir un producto financiero que se ajuste a las necesidades financieras del usuario; la comprensión de los derechos y obligaciones que impone la contratación de un producto o servicio financiero, etc. (CNBV, 2013). La educación financiera pretende promover conductas de gasto informadas, que puedan incidir positivamente en el desarrollo empresarial y fomentar una cultura financiera sana entre los ciudadanos (Urbiola, 2011).

El primer obstáculo en la educación financiera, es convencer a la población de que es necesario mejorar su educación financiera, además de que las diferentes competencias requeridas por los usuarios es muy distinta dependiendo de sus necesidades de uso, lo que complica la generación de una política única dirigida a la población general (Guzman, 2014).

La educación financiera tiene distintas implicaciones para los usuarios y efectos para la industria y la inversión, entre ellas (a) se estimula la competencia entre las instituciones financieras al tener usuarios más informados; (b) una mejor educación permite identificar con facilidad acciones y productos fraudulentos; (c) a mayor información mejores decisiones que favorecen el funcionamiento de los mercados financieros y la actividad económica.

1.2 Organizaciones públicas y privadas en la educación financiera

23 de las 47 entidades financieras que operan en México, tienen programas de educación financiera de acuerdo a datos de la Condusef al 2014. Instituciones bancarias, universidades e instancias oficiales han desarrollado acciones encaminadas a generar una cultura del manejo financiero desde hace más de 10 años, dando con ello inicio a una cultura financiera incipiente. En este sentido el Banco de México ha generado estrategias diferenciadas por segmentos de edad, por ejemplo los niños que cursan la educación básica pueden acceder a explicaciones sencillas mediante animaciones en el sitio MiBanxico, los jóvenes de educación media superior pueden participar en el premio Contacto Banxico sobre temas bancarios y para los universitarios se cuenta con la Cátedra del Banco de México. Enfocados a la población en general se fundó en 2006 el Museo Interactivo de Economía (MIDE) cuya misión es explicar de forma didáctica los temas de la realidad económica y financiera.

Sumadas a las acciones del Banco de México, instituciones financieras privadas han desarrollado plataformas en medios electrónicos para contribuir a la consolidación de la cultura financiera, a continuación se mencionan algunos de ellos:

- Educación financiera BBVA Bancomer cuenta con una plataforma virtual dividida por segmentos de edad y un recurso dedicado a personas sin acceso a tecnologías de información, sector poco atendido por la banca: <http://www.adelantecontufuturo.com.mx/>
- Portal de capacitación en línea de Educación Financiera Banamex desarrolló el programa Saber cuenta cuyo propósito es generar cursos orientados a promover el desarrollo de conocimientos, habilidades y actitudes financieras que permitan a las personas elevar su calidad de vida a través de la toma de decisiones responsables (Banamex, 2015). El curso Saber planear cuenta para mi vida lo desarrolló en alianza con la Universidad Iberoamericana y el curso Cuenta tus finanzas para saber administrarte con el Instituto Tecnológico Autónomo de México: http://www.banamex.com/esp/grupo/saber_cuenta/cursos/

- Banco Azteca cuenta con programas de educación financiera dirigidos a las familias mediante guías referidas a presupuestos, aprovechamiento de productos y recursos financieros e inversiones y para profesores de primaria de los distintos grados con guías sobre el gasto, la compra, el origen del dinero y el ahorro entre otros: https://www.bancoazteca.com.hn/PortalHonWeb/publica/educacion/transparencia_financiera/educacion_financiera_primaria.htm
- HSBC tiene un programa de educación financiera que aborda temas como presupuesto, finanzas familiares y productos financieros, además de las acciones que en apoyo al desarrollo, educación y sustentabilidad de las comunidades que lleva a cabo a través de diversas fundaciones y proyectos con el soporte de la Dirección de Sustentabilidad Corporativa HSBC: <https://www.hsbc.com.mx/1/2/grupo/sustentabilidad>
- Scotiabank desarrolló el programa de educación financiera en alianza con el Proyecto Aflatoun y la Fundación EDUCA México enfocado a padres y madres de familia: <http://www.scotiabank.com.mx/es-mx/acerca-de-scotiabank/quienes-somos/perfil-corporativo/responsabilidad-social/iluminando-el-manana.aspx>

1.3 Marco del plan de estudios

La situación económica y financiera descrita en los apartados previos subraya la necesidad de profesionistas en materia de negocios financieros especializados en áreas como finanzas empresariales, administración de la riqueza, negocios bancarios, promoción de los productos financieros, finanzas personales y patrimoniales. Estos profesionistas deben ayudar a la toma de decisiones y contar con conocimientos específicos en los diversos productos financieros ofrecidos por la industria bancaria.

La División Negocios de la Universidad del Valle de México, que cuenta con siete carreras y agrupa alrededor del 26% de la matrícula de licenciatura en la institución, propuso la conformación de un perfil de egreso que atendiera a las necesidades mencionadas dentro de la carrera de *Negocios Financieros y Bancarios*. Los profesionales egresados de esta carrera son especialistas en el análisis e interpretación del comportamiento financiero y el riesgo operativo además de desarrollar su capacidad emprendedora con fuertes bases y conocimientos financieros que le permiten reconocer las necesidades de los inversionistas y contribuye así a mejorar la calidad de vida de la población usuaria de servicios financieros y bancarios.

Dentro del plan de estudios se incluyó la asignatura *Finanzas personales* que se cursa en el quinto ciclo y cuya naturaleza permitió desarrollar materiales y recursos para trabajar en línea. El Banco HSBC dentro de su programa de sustentabilidad proporcionó recursos para financiar la producción de la materia y con ello facilitar el acceso de un mayor número de estudiantes en los diversos campus de la universidad. La asignatura se compone de seis unidades que pueden apreciarse en la ilustración 1.



Ilustración 1. Mapa de contenido

Por lo que se refiere a las estrategias de enseñanza-aprendizaje, en primera instancia se planteó trabajar con la metodología de casos, en el entendido de que estudiar las finanzas en el plano de la realidad con situaciones cercanas al estudiante y su entorno económico facilitaría la asimilación de contenidos. La propuesta se fundamentó en las concepciones de Wasserman (2006) quien considera que los casos son narrativas que incluyen información, datos y material técnico que plantean problemas complejos generalmente de final abierto y que propician que el estudiante tome una postura o se adscriba a una visión particular de la situación planteada.

Los casos al ser instrumentos de aprendizaje situado contribuyen a desarrollar habilidades de argumentación y juicio crítico, así como a la movilización de saberes previos e integración de nuevos conocimientos.

Con los casos como estrategias clave se desarrolló el diseño instruccional de la asignatura con miras a generar aprendizajes significativos e interesantes que integraran en su desarrollo el uso de tecnologías que permitieran por un lado que los alumnos encarnaran digitalmente al personaje de un asesor financiero quien está en proceso de formación en el puesto y en su trabajo cotidiano se enfrenta a problemas y personas involucradas en situaciones financieras complicadas.

2. Metodología de desarrollo

La asignatura se desarrolló de forma colaborativa por un grupo conformado por expertos de contenido, de diseño instruccional, gráfico y web que trabajó durante varias semanas en la elaboración de la asignatura en línea de acuerdo al proceso que se describe a continuación.

2.1. Trabajo colaborativo de expertos instruccionales

El proceso de construcción del diseño instruccional comprendió las siguientes tres etapas llevadas a cabo de manera dinámica:

Etapas de preparación. Se seleccionaron profesores expertos de contenidos coordinados por una pedagoga quien dio seguimiento y corrigió el texto base de la asignatura. Posteriormente se contrató a dos expertas para desarrollar el diseño instruccional del curso virtual, una comunicóloga y una pedagoga especializadas en el diseño didáctico de programas en línea. La coordinadora del proyecto les precisó los objetivos y demanda del curso y les otorgó los apoyos pertinentes para que ellas estudiaran de manera intensiva el campo de las finanzas personales, tales como el acceso a la biblioteca virtual de la universidad, el préstamo de materiales impresos y el envío de otros en línea.

Así mismo tales expertas investigaron una diversidad de fuentes de consulta, tanto para el conocimiento sobre el campo como para el desarrollo de actividades y recursos de la materia. En este sentido la revisión e investigación de fuentes se llevó a cabo a lo largo del todo proceso de construcción del diseño instruccional y no sólo en la etapa de preparación.

Se logró constituir un acervo importante de referencias en español sobre las finanzas personales susceptibles de usarse con fines educativos dada su corta extensión, facilidad de lenguaje y contenido de divulgación. Entre las limitaciones destaca que sólo eran pertinentes, de acuerdo a los usuarios a los que iba dirigido el curso, materiales en habla hispana quedando excluidos los elaborados en otros idiomas.

Etapa de diseño. El equipo de expertas realizó reuniones semanales para la definición de la estructura general y la planeación específica de cada tema del curso. Se acordaron y escribieron de manera colaborativa en sesiones presenciales, el foco de problema de cada uno de los casos del curso, su narrativa, el objetivo general y producto de aprendizaje de las actividades para solucionarlos. Hubo una división de trabajo para la elaboración concreta de instrucciones, selección de materiales de consulta y de apoyo de las diferentes actividades, los cuales se enviaban al correo electrónico de cada experta para recibir retroalimentación y hacer las mejoras necesarias.

El diseño de cada semana de trabajo del curso (caso, actividades, materiales de lectura y apoyo como autoevaluación) recibía tres tipos de retroalimentación continua: una por parte de cada experta, otra del personal especializado en diseño curricular de la UVM y una final de la coordinadora del proyecto. En los casos que ameritó hubo reuniones con el personal especializado y la coordinadora para la atención de dudas. Todo ello permitió la validación del diseño en términos de pertinencia, viabilidad y calidad.

El equipo se conformó además por un experto en programación de aplicaciones interactivas, una diseñadora gráfica y un diseñador web que materializaron las propuestas de contenido y didácticas generadas sobre la materia. A lo largo del desarrollo resultó complicado conjuntar a todo el equipo en un mismo espacio-tiempo dada la dispersión geográfica del mismo, los horarios de trabajo, tiempos y ritmos distintos de cada uno.

Etapa de cierre. Consistió principalmente en el pulimiento para la entrega final de cada unidad solicitada, así como en el desarrollo de las autoevaluaciones y recursos de consulta complementaria. En este sentido se puede afirmar que hubo cierres parciales según se revisaba y autorizaba cada parte del curso.

Una vez finalizada la producción de contenidos, se desarrolló el diseño gráfico, web e interactivo y se procedió a publicarlo en la plataforma de enseñanza aprendizaje en línea *Blackboard*®.

3. Propuesta didáctica

Con base en una perspectiva socioconstructivista y situada tanto del proceso de aprendizaje como del enfoque pedagógico sobre el uso de las tecnologías digitales, el diseño tecnopedagógico de la asignatura está organizado en dos grandes secciones: una propedéutica y otra sobre unidades de trabajo.

Propósito del curso. Asesorar o dar seguimiento a proyectos de finanzas personales con actitud de servicio y buen uso del lenguaje oral como del escrito para (a) la evaluación y planeación de diferentes portafolios de inversión considerando las necesidades y características de cada persona,

(b) la identificación de las opciones de inversión más adecuada que permitan la atención de las emergencias, alcance metas patrimoniales o de inversión; (c) la determinación de un plan de retiro o minimización de gastos, administración y manejo un buen presupuesto personal, evitando deudas innecesarias que aseguren el mantenimiento de un estado de solvencia y seguridad patrimonial.

Sección propedéutica. Su función es la de exponer cómo se trabaja en la plataforma *Blackboard*® y una visión general del programa de la materia. Por lo tanto consta por una parte de una introducción de la información necesaria con apoyos visuales que el participante tiene que saber respecto a los requerimientos técnicos, de navegación, además del manejo de la iconografía, simuladores y cualidades de las actividades que componen el curso. Por otro parte, incluye la presentación del propósito, organización general con mapa de contenido, syllabus y programa sintético.

Sección unidades de trabajo. El curso comprende seis unidades. Cada unidad se desarrolla a lo largo de dos semanas en torno a un caso presentado en dos partes que permite el planteamiento de problemas auténticos, con un grado de complejidad ascendente según la temática del programa oficial (ver cuadro 1). A partir de los casos se estructuran las actividades y productos de aprendizaje (ver cuadro 2) para el logro de los objetivos.

Unidad	Presentación casos
1. Conceptos, características y objetivo de las finanzas personales	Entrevista de trabajo para ser asesor en finanzas personales en que al aspirante se le plantean cuatro retos en que demuestre su desempeño.
2. Tipo de inversiones personales	El asesor financiero recién contratado atiende un posible cliente que solicita un paquete de seguros y sobre la situación de su Afore.
3. Planeación financiera personal: ahorro e inversión	Un matrimonio está interesado en la compra de una casa, por lo cual solicita al asesor financiero una propuesta de crédito inmobiliario para el esposo y una propuesta de tarjeta de crédito para el manejo de sus gastos y pagos.
4. Financiamiento a corto y largo plazo	Un matrimonio pide al asesor un estado de ingresos y gastos mensuales, ya que está interesado en la compra de un terreno y un carro, así como una propuesta de flujo de efectivo y la declaración anual de impuestos.
5. Análisis y evaluación integral de los estados financieros para fines de crédito	Una madre está interesada en que el asesor haga una propuesta de financiamiento a corto plazo para la adquisición de un equipo de cómputo para su hija. Una antigua clienta del asesor está interesada en que se le formule una propuesta de financiamiento a largo plazo sobre un crédito educativo para estudiar un posgrado.
6. Portafolio personal de inversión	Una persona que acaba de recibir una herencia desea que se le haga una propuesta de cómo puede incrementar su capital para lo cual el asesor le explica y ofrece una propuesta sobre portafolio de inversión.

Cuadro 1. Problema que plantea cada caso por unidad del curso en Línea Finanzas personales

Finalmente se termina con una sección de autoevaluación consistente en juegos diseñados de manera interactiva como crucigramas, un memorama, sopa de letras, rompecabezas y rally, algunos ejemplos se muestran en la ilustración 2. Cada unidad tiene una sección de recursos sobre un conjunto de enlaces y videos. Para cada uno de los productos de aprendizaje solicitados en las actividades se elaboraron materiales para su andamiaje como (a) cápsulas sobre qué es un mapa conceptual, cómo hacer un curriculum ejecutivo, cómo hacer un tríptico y cómo participar en un foro en línea, (b) tablas y cuadros guía que permitieran la organización, análisis comparativo y toma de decisiones y (d) lista de cotejo y rúbricas que posibilitaran la autorregulación en el desempeño del estudiante tanto individual como colectivamente (ver ilustración 3).

Unidad 1	Actividad personal	Actividad colectiva
Semana 1	Diseño de un material didáctico que introduzca al campo de las finanzas personales.	Diseño del Curriculum vitae del asesor financiero ideal.
Semana 2	Primera parte de planeación financiera.	Explicación de la importancia de las finanzas personales en México.
Unidad 2	Actividad personal	Actividad colectiva
Semana 1	Cuestionario sobre seguros para hacer una propuesta.	Elaboración de una propuesta de seguros.
Semana 2	Diseño de diagrama de flujo de cómo recuperar un Afore.	Diseño de tríptico sobre oportunidades financieras que aporta un Afore y cálculo mensualidad para jubilación de un cliente concreto.
Unidad 3	Actividad personal	Actividad colectiva
Semana 1	Diseño de un crédito hipotecario previa investigación de condiciones bancarias.	Selección de la mejor propuesta de crédito hipotecario entre varias formuladas.
Semana 2	Diseño de propuesta de mejor tarjeta de crédito conforme investigación.	Selección de la mejor propuesta de tarjeta de crédito entre varias formuladas.
Unidad 4	Actividad personal	Actividad colectiva
Semana 1	Elaboración de un estado de ingresos y gastos de un mes.	Elaboración de un balance patrimonial.
Semana 2	Elaboración de un flujo de efectivo	Elaboración de una declaración anual
Unidad 5	Actividad personal	Actividad colectiva
Semana 1	Diseño de un formulario de datos necesarios para solicitar un crédito a corto plazo.	Plan de opciones de financiamiento a corto plazo.
Semana 2	Presentación electrónica con la definición, características y diferencias entre un crédito educativo y un seguro educativo	Propuesta sobre opciones de crédito educativo.
Unidad 6	Actividad personal	Actividad colectiva
Semana 1	Diseño de video sobre portafolio personal de inversión.	Propuesta de instrumentos para incrementar capital a partir de tres perfiles de inversionista.
Semana 2	Diseño de propuesta de portafolio con base a tres perfiles de inversionista.	Elección del mejor portafolio de inversión entre las propuestas de presentadas con base en un análisis FODA.

Cuadro 2. Características de las actividades por unidad del curso en línea Finanzas personales

Al interior de cada semana de trabajo se incluye una agenda, lecturas de consulta en los formatos imprimible, lectura en línea y para iPad, el simulador del caso, la actividad personal, la actividad colectiva, la sección de aula virtual con chat y sala de clases.



Ilustración 2. Ejemplo de actividades de autoevaluación del curso en línea Finanzas personales

Para cada una de las unidades se produjo un libro electrónico (*e-book*) en formato descargable pdf, programado html para descarga en pc, flash para visualización en línea y en Macintosh para descargar en tabletas electrónicas iPad. El acceso a los contenidos mediante distintos formatos ha permitido que los estudiantes puedan consultar la información en una gran variedad de dispositivos y modalidades. El diseño de los *e-books* incluyó animaciones, videos y autoevaluaciones intercaladas de opción múltiple como parte de los mismos (ver ilustración 4), de este modo se hace posible una lectura activa y reflexiva de los textos mientras se refuerzan contenidos previos y se integran nuevos datos.

El elemento clave de la propuesta didáctica está centrado en el uso de un juego de simulación diseñado específicamente para la asignatura. Entendemos los juegos de simulación como herramientas que tienen como objetivo duplicar las características y comportamientos propios de un sistema real (Urquidi y Calabor, 2014:3), así se creó un escenario virtual en el que diversos personajes propios del ámbito bancario y financiero interactúan a partir de situaciones cotidianas.

En cada uno de los seis capítulos se abordan problemas concretos que incluyen en primera instancia obtener el puesto vacante de asesor financiero, para después orientar a los clientes sobre créditos, ahorros, inversiones, hipotecas, seguros, entre otros. El personaje principal es el asesor financiero, quien en realidad se encarna en la persona del estudiante, es decir, es éste quien a través de las teclas o el *mouse* de la computadora, recorre los pasillos del banco, intercambia información con los usuarios que solicitan sus servicios y ofrece alternativas de solución a los retos que le plantean.



Ilustración 3. Ejemplos de video sobre materiales de apoyo del curso en línea Finanzas personales



Ilustración 4. Vistas de los e-books

La aplicación interactiva pretende por un lado motivar al estudiante al ubicarlo en un escenario familiar en el entorno lúdico, pero distante de su ambiente de aprendizaje en general; y por otro generar aprendizajes concretos respecto a los temas de la asignatura.

Por lo anterior, se plantearon casos relevantes que implican situaciones complejas con múltiples aristas que el estudiante debe resolver, mediante la aplicación de la información proporcionada en las unidades de contenido y con ello, mejorar sus habilidades para la toma de decisiones y resolución de problemas de carácter financiero. En este sentido, coincidimos con Gee (2004) citado por Urquidí y Calabor (2014) quien afirma que los juegos en general permiten aprender de forma activa, lo que facilita el aprendizaje crítico y la reflexión.

La aplicación recupera en el diseño visual detalles de color propios de un banco, mientras en los muros virtuales pueden visualizarse los videos que los usuarios reales de la banca pueden observar mientras esperan un servicio (ver ilustración 5).



Ilustración 5. Vistas de la aplicación interactiva en plataforma

Validación de la propuesta didáctica

Una vez finalizado el desarrollo didáctico y diseño de los materiales y recursos, se publicaron en la plataforma de enseñanza *Blackboard*® y se validó con 13 usuarios tipo quienes mediante una escala de valoración en línea opinaron sobre: el diseño instruccional y visual, la usabilidad, las herramientas de comunicación, recursos digitales y audiovisuales. La mayoría de las respuestas se ubicó en Totalmente de acuerdo y De acuerdo, como a continuación se observa en el gráfico 1.

A partir de los resultados presentados se observa que los recursos didácticos de soporte digital fue el elemento mejor valorado con 10 opiniones totalmente de acuerdo con su pertinencia y 3 de acuerdo. A este punto siguió la relación de las actividades con el contenido y los recursos audiovisuales con 9 totalmente de acuerdo y 4 y 3 de acuerdo respectivamente.

Los recursos que facilitan la reflexión tuvieron 8 totalmente de acuerdo y 5 de acuerdo, en tanto las herramientas de comunicación tuvieron 8 totalmente de acuerdo y 5 de acuerdo.

Los aspectos que tuvieron menor puntuación no son propiamente características de la materia sino de la plataforma en la que se publicó. Los usuarios validadores en general están de acuerdo en que el ingreso y navegación es amigable, mientras que solo 2 están totalmente de acuerdo, 2 lo consideran normal y 1 está en desacuerdo. Esto es consistente con la opinión sobre la organización de los paneles y pestañas de navegación de lo cual opinaron 6 totalmente de acuerdo y 7 de acuerdo, en cuanto con la presentación visual de la plataforma 8 estuvieron totalmente de acuerdo, 3 de acuerdo, 1 normal y 1 en desacuerdo.

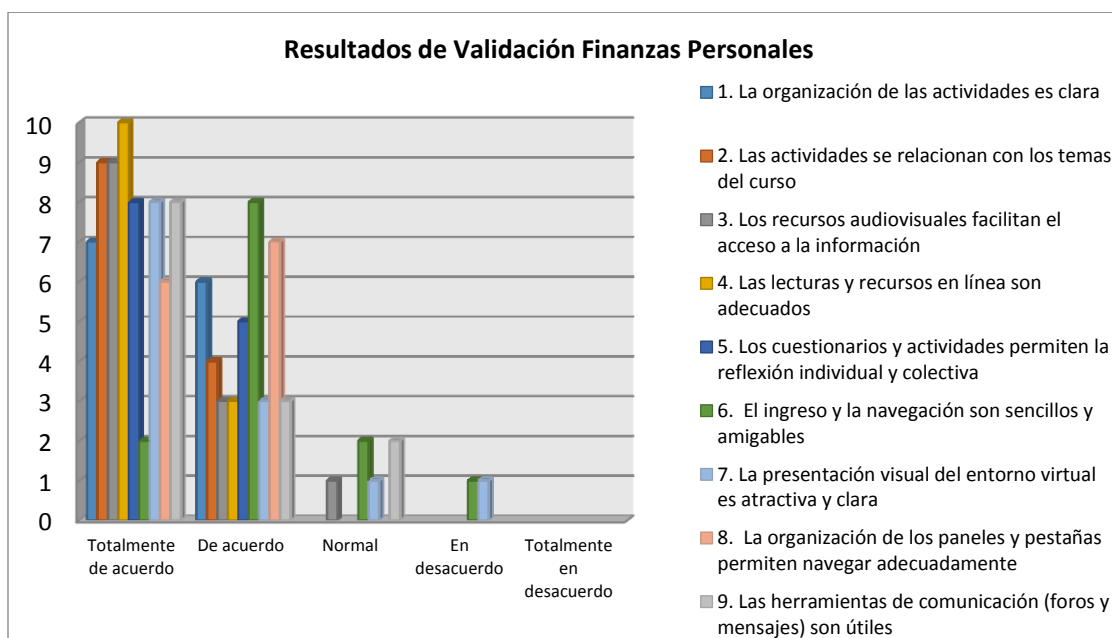


Gráfico 1. Resultados de Validación Finanzas Personales

Conclusiones

- La dinámica económica actual hace necesaria la educación financiera como parte de la formación ciudadana y del desarrollo de competencias para la vida, por lo que se demandan acciones encaminadas a la generación de perfiles profesionales especializados en la materia.
- El diseño centrado en el aprendizaje por casos apoyado en recursos interactivos, demostró su pertinencia y viabilidad para el alcance del propósito del curso en cuestión, ya que moviliza al estudiante para la formación de competencias en situaciones auténticas del ejercicio profesional.
- La mediación de tecnologías digitales permitió el carácter situado, significativo y compartido que las actividades, al favorecer la personalización del aprendizaje en ausencia de un entorno presencial y dadas las características de los participantes. Se requiere que propuestas como éstas se vinculen para ser potenciadas con otras asignaturas de semejantes características en carreras relacionadas a temáticas como la expuesta.
- La incidencia de recursos interactivos en los procesos de educación universitaria en relación a contenidos relevantes en la realidad social y laboral es cada vez más necesaria dadas las características de dominio digital de los estudiantes de la educación superior.

- Los simuladores y aplicaciones tecnológicas en las que el estudiante toma un papel activo en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje, pueden contribuir a generar conocimiento práctico y desarrollar habilidades en su aplicación.
- El trabajo de colaboración del equipo de expertas en el diseño instruccional acompañado de la retroalimentación continua, es un elemento esencial e imprescindible para la identificación de certezas, ausencias y limitaciones en el diseño. Dicho trabajo se puede potenciar con una comunicación más estrecha con el equipo de diseño gráfico, web e interactivo.
- La conformación de equipos multidisciplinarios genera una riqueza de contenido, de interacción y visual que incrementa la usabilidad de los recursos digitales para los usuarios finales.

Prospectiva

- La primera emisión de la asignatura se lleva a cabo actualmente en el periodo enero-abril 2015. El grupo se compone de 20 estudiantes de 5° cuatrimestre de la Licenciatura en Negocios Financieros y Bancarios en el Campus Tlalpan de la UVM.
- El desarrollo de los estudiantes en el ambiente virtual se monitorea mediante las aplicaciones propias de la plataforma como son: participaciones en el foro, envío oportuno de actividades y visitas al sitio de la aplicación interactiva.
- Se espera la finalización de la primer generación para recabar información valiosa mediante la aplicación con estudiantes del cuestionario de satisfacción utilizado en la validación de la materia, así como de entrevistar al docente en línea responsable de dar seguimiento a los estudiantes y de la recolección de las evidencias de aprendizaje de los estudiantes.
- A partir de los datos obtenidos en la evaluación se procederá eventualmente a su mejora y transferencia hacia otras áreas de conocimiento en la universidad.
- Los resultados serán materia de posteriores publicaciones.

Bibliografía

CNBV (2013). *Libro blanco de inclusión financiera*. México: Comisión Nacional Bancaria y de Valores. Recuperado de:

<http://www.cnbv.gob.mx/Transparencia/Documents/Libro%20Blanco%20Inclusi%C3%B3n%20Financiera%202012%20FINAL.pdf>

Guzmán Calafell, J. (2014). *Discurso del Subgobernador del Banco de México durante la Semana Nacional de Educación Financiera 2014*. Guadalajara, Jalisco, 22 de octubre de 2014. Recuperado de <http://www.banxico.org.mx/publicaciones-y-discursos/discursos-y-presentaciones/discursos/%7B618B5515-D9DE-1F9B-C9F7-FB1FBE8F15D3%7D.pdf>

Notimex. Pocos bancos tienen programas de educación financiera. *El Economista* 28 julio 2014. Recuperado de: <http://eleconomista.com.mx/sistema-financiero/2014/07/28/pocos-bancos-tienen-programas-educacion-financiera>

Tecnocom (2013). *Informe Tecnocom sobre tendencias en medios de pago 2013*. Recuperado de: http://www.tecnocom.es/documents/10181/27549/Informe_Tecnocom13_WEB.pdf

Urbiola, A. (2011). Educación financiera en México. Participación de las entidades del sector ahorro y crédito popular. *Estudios sociales* 8. Recuperado de:
<http://148.202.18.157/sitios/publicacionesite/ppperiod/estusoc/8/avance1.pdf>

Urquidi, A.C. & , Calabor, M.S. (2014). Aprendizaje a través de juegos de simulación: un estudio de los factores que determinan su eficacia pedagógica. *EDUTEC, Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 47. Recuperado de http://edutec.rediris.es/Revelec2/Revelec47/n47_Urquidi-Calabor.html

Wasserman, S. (2006). *El estudio de casos como método de enseñanza*. Buenos Aires: Amorrortu