

## Definición de los principales actores y sus roles para los cursos de EaD en la Facultad de Ciencias Económicas de la UNPSJB

**Mg. Lic Marta Isabel Dans** [mdans@cpsarg.com](mailto:mdans@cpsarg.com)  
**Prof. Esp. Ana María Gómez** [anagomez@arnet.com.ar](mailto:anagomez@arnet.com.ar)  
*Facultad de Ciencias Económicas. UNPSJB (Sede Trelew)*  
*San Martín 420 – Trelew (CH) – CP 9100*

### Resumen

Las herramientas informáticas aportan una apreciable ayuda en el almacenamiento, racionalización y comprensión de la información. Estas herramientas están instaladas en el campo de la educación.

Este es el séptimo proyecto que continúa en la línea de proyecto de investigación en el campo de informática educativa. Además de continuar con el crecimiento en las áreas ya experimentadas, aquí se propone extender el proyecto anterior, que definió la plataforma para cursos de educación a distancia, incluyendo en el análisis la redefinición de los actores involucrados y sus roles de manera tal de sumar elementos fundamentales en el sistema en estudio “cursos en modalidad a distancia”.

En el presente proyecto se acordarán los actores y sus roles conforme a las necesidades que deban satisfacerse en los cursos y a las prestaciones de la actual plataforma virtual y se vigilará la aplicación de los modelos de diseño existentes que permiten la aplicación de las TIC en educación superior, para la incorporación de las herramientas informáticas, de comunicación y otras tecnologías que fueran necesarias tanto en los cursos de EaD (Educación a Distancia) como en los cursos de modalidad presencial con el propósito de realizar una mejora continua de dichos modelos de diseño.

### Introducción

Los aspectos importantes que debemos tener en cuenta para iniciar cualquier proyecto basado en sistemas no presenciales es el papel que habrán de desempeñar los actores del proceso educativo.

En estos entornos se favorece el desarrollo de un estudiante autónomo, con gran énfasis en el aprendizaje activo con habilidades de comunicación y participación, con manejo básico de las nuevas tecnologías de la información, con capacidad de autoaprendizaje compromiso y dedicación.

Tanto el docente como el alumno, como los demás actores que trabajan en estas modalidades tienen que asumir roles muy diferentes a los que tenían en la educación a distancia con medios maestros tradicionales como el papel, de ahí que sea importante definir con claridad el perfil.

Un sistema de e-Learning, incluye una serie de roles que básicamente se dan en los diferentes tipos de instalación de servicios que se pueden ofrecer estos sistemas. Los roles de los actores son los siguientes:

- Promotor y/o Gestor de la formación
- Profesor y dinamizador
- Proveedor y/o Creador de contenidos
- Alumno

Cada rol representa una serie de actividades. Hay que indicar que en algunos casos, estas actividades se mezclan obteniendo roles mixtos (p. Ej. En muchas ocasiones el profesor desarrolla los contenidos, por tanto, se constituye como proveedor de contenidos ó actúa como animador / dinamizador de una comunidad virtual). Los roles y sus correspondientes actividades son:

- Promotor y/o Gestor de la formación.- Este es el responsable de realizar la oferta formativa y/o educativa. Es decir, es la institución que ofrece los cursos o acciones formativas incluyendo sus criterios de calidad educativa (p. Ej. Desarrollando caminos curriculares determinados, diseñando programas formativos, etc).  
Muy relacionado con este rol estarán las funciones de secretaría y de relación económica entre la institución y los alumnos participantes.
- Profesor y dinamizador.- Es el responsable del aprendizaje de los alumnos. Para ello, debe de realizar tareas tales como: orientar a los alumnos a usar los materiales y/o servicios disponibles, dinamizar las sesiones de intercomunicación entre alumnos y entre el profesor, realizar un seguimiento del aprendizaje y de la participación de los alumnos.  
Dentro de estos entornos de aprendizaje a distancia, en sus diferentes modalidades, el papel del profesor como dinamizador de los espacios formativos es crucial para los resultados de los alumnos.
- Proveedor y/o Creador de contenidos.- Entendiendo que en estos sistemas de aprendizaje interactivo y de colaboración precisan de unos contenidos disponibles en soporte electrónico, se identifica al Creador de contenidos como la persona, o grupo de personas, que desarrollan contenidos multimedia con un fin educativo / formativo. Estos contenidos se alejan del mero traspaso a soporte electrónico de unos contenidos determinados (normalmente en papel con estructura lineal). Esto es, un buen multimedia educativo debe de cumplir una serie de condiciones que aseguren su interactividad, su usabilidad y que alcancen los objetivos formativos marcados.  
Normalmente esta creación de contenidos viene indicada por el diseño curricular y de programas formativos que desarrolla el Promotor, tal y como se ha indicado. Por tanto, él encargará a los diferentes creadores los contenidos que precisen los programas y/o cursos de su oferta.
- Alumno.- Este es el que sigue los programas ofertados por el Promotor, creados por el Proveedor y dinamizados y gestionados por el Profesor. El alumno podrá seguir los cursos interactivos y participar en las actividades de colaboración que se soporten en el sistema y que estén programados en las diferentes acciones formativas.

Esta propuesta permite completar el proyecto anterior. Dado que percibimos la necesidad de precisar los actores y sus roles. Puesto que dicha plataforma brinda una

variada gama de posibilidades que hasta el momento no habíamos experimentado, en cuanto a recursos a disposición de los cursos y actividades a implementar durante el desarrollo de los mismos. Consideramos que los actuales actores nos permitirán determinar las habilidades que deberán adquirir, si es que aún no las poseen, necesarias para la interacción con la nueva plataforma virtual aprovechando al máximo sus posibilidades.

La adaptación de los roles a las necesidades de nuestro entorno será especialmente enriquecedor para los cursos de Educación a Distancia.

La trayectoria en investigación en el área de tecnologías informáticas y de comunicación nos permitió corroborar lo expresado en los párrafos anteriores y nos exige continuar mejorando las distintas estrategias tecnológicas ya incorporadas en nuestro ambiente.

### **Antecedentes**

La incorporación de tecnología informática y de comunicación en el ámbito de la Facultad de Ciencias Económicas de la UNPSJB es la línea de investigación que seguimos desde 1994. En ese tiempo abarcamos distintas temáticas como: construcción de Hipertextos, construcción y uso de la Web y demás servicios de Internet, también construcción de videos didácticos digitales. En todas las temáticas definimos modelos para guiar al docente en la construcción de aplicaciones para uso en el ámbito educativo. Hemos experimentado en distintas disciplinas como matemática, filosofía, estadística, administración, historia y geografía.

En el proyecto anterior seleccionamos la plataforma Moodle (Modular Object Oriented Distance Learning Environment – Plataforma modular para aprendizaje a distancia orientada a objetos), para alojar aulas virtuales tanto para cursos presenciales como para cursos a distancia.

En el proyecto actual nos proponemos definir los principales roles necesarios de implementar para llevar a cabo los cursos de e-learn y b-learn.

La plataforma MOODLE, posee recursos y actividades que se pueden aprovechar para enriquecer la participación y colaboración de los alumnos durante el aprendizaje.

### **Objetivos Generales**

- ✓ Definir los roles de los actores para los cursos de educación a distancia que se ajusten a las necesidades de la Facultad de Ciencias Económicas (FCE) de la UNPSJB sobre la plataforma recientemente adoptada.
- ✓ Continuar con la aplicación de las distintas metodologías generadas en proyectos anteriores para la creación de materiales didácticos a ser usados en los cursos presenciales y a distancia.

### **Objetivos específicos y Metodología**

Se comenzará identificando a los distintos actores que intervienen en los cursos de EaD en la FCE. Se realizarán entrevistas con los mismos, para determinar las actividades que realizan y expectativas que se están cumpliendo y las que aún faltan alcanzar.

Para cumplir con dichos objetivos se establecieron las siguientes metas:

- ✓ Identificar y caracterizar los roles de cada uno de los actores en los cursos de EaD para desempeñarse en la plataforma virtual seleccionada por la FCE.
- ✓ Adecuar los roles que desempeñaron los actores en los últimos cursos dictados con anterioridad a la selección de la plataforma actual.
- ✓ Establecer las necesidades de capacitación para que los actores alcancen las habilidades requeridas por la nueva plataforma.
- ✓ Desarrollar los cursos e impartirlos
- ✓ Aplicar el manejo de la plataforma en cátedras de la FCE
- ✓ Ajustar en base a la experiencia inmediata anterior los roles definidos para los actores.
- ✓ Difundir. Analizar y sacar conclusiones

Se comenzará con una amplia indagación y búsqueda bibliográfica sobre los roles de los actores de los cursos de EaD.

Se realizarán entrevistas a los actores que intervinieron en los cursos de EaD de la FCE, para determinar las actividades que desarrollaron y en base a ello identificar los roles que cumplieron respecto al uso de la plataforma anterior.

Realizar talleres con los distintos actores sobre el uso de la nueva plataforma, para detectar necesidades de capacitación.

Se elaborarán los cursos de capacitación dirigido a los actores para el uso del ambiente.

Se implementarán los cursos, recogiendo información a través de encuestas y entrevistas a docentes redactores de contenidos, docentes tutores y alumnos participantes. Finalmente se evaluarán los resultados obtenidos, utilizando software estadístico para obtener conclusiones y realizar recomendaciones.

## **Conclusiones**

Se prevé realizar transferencia tecnológica hacia la unidad ejecutora y a todos aquellos actores que interactúen con la tecnología descrita en el presente proyecto. Está programada la realización de cursos de capacitación e indagación bibliográfica, para consolidar los conocimientos en usos didácticos y diseño de aplicaciones multimediales didácticas, uso didáctico de la plataforma para crear los cursos.

Cabe destacar que en forma continua docentes de la Facultad de Ciencias Económicas se acercan a la directora del proyecto solicitando capacitación para la incorporación de los servicios de Internet y diseño de material didáctico para sus prácticas docentes.

En este momento están activos una veintena de cursos en la plataforma virtual. Destinado a alumnos de todas las ciudades en que la Facultad de Ciencias Económicas tiene sede y delegaciones. Además está habilitada un aula virtual para la Escuela Nueva de Trelew con la cual se realiza una actividad de extensión y está prevista la incorporación de aulas para otras materias de dicha escuela, en ese caso no se realizará en el sitio Web de la Facultad, sino en un sitio destinados a las Escuelas provisto por la UTN de Buenos Aires, con la cual se estableció contacto para dicho efecto.

Se prevé realizar transferencia tecnológica hacia la comunidad educativa de los distintos niveles educativos de la zona que lo requieran. Cómo también realizar transferencia tecnológica hacia el personal no docente de la Facultad, relacionado con la implementación del presente proyecto.

## **Bibliografía**

- Alonso, A. & Gallego, D. Editores (1997) Multimedia UNED Madrid
- Bethoney, H. (1999) Anytime /Anyplace learning. Shoot-Out puts Web-based learning management systems to the test (PC Week Labs 15 Nov 1999)
- Bonk, C.J. & Dennen, V. (1999) Learner issues with WWW-based systems
- Candy, P.C. & Crebert, R.G. (1990), Teaching now for learning later: The transfer of learning skills from the academy to the workplace
- Eggleston, C. (1997) Collaborative Technologies – Overview of the State of the Art
- “Tecnología y educación” Jorge Grau, Fundec, 1995
- “Multimedios y educación” María I. Marabotto, Jorge Grau, Fundec, 1995
- “Tecnología y Educación” Domingo J. Gallego Gil, Catalina M. Alonso García, UNED 2000
- “Metodología del Ordenador como recurso didáctico”, Domingo J. Gallego Gil, Catalina M. Alonso García, UNED 2000
- “Fundamentos del Aprendizaje” Domingo J. Gallego Gil, Catalina M. Alonso García, y otros, UNED 2000
- “Medios Audiovisuales y recursos Didácticos en el nuevo enfoque de la Educación” Catalina M. Alonso García y Domingo J. Gallego Gil, CECE 1993
- “Multimedia en la Web”, Domingo J. Gallego Gil, Catalina M. Alonso García, Dykinson 1999
- “Multimedia”, Domingo J. Gallego Gil, Catalina M. Alonso García, y otros, UNED 2000
- “Redes Globales: Internet”, Eduardo García, UNED 2000
- “Animación y Video, El movimiento en la comunicación multimedia”, Juan Carlos Asinsten, Horizonte Educativa 2000
- “Comunicación Visual y tecnología de gráficos en proyectos multimedia”, Juan Carlos Asinsten, Horizonte Educativa 1999
- “El texto en la comunicación multimedia”, Juan Carlos Asinsten, Horizonte Educativa 1999
- “Proyectos Multimedia de la idea inicial al guión final”, Juan Carlos Asinsten, Horizonte Educativa 2000
- “Multimedia diseño avanzado”, Juan Carlos Asinsten, Horizonte Educativa 2000
- “El sonido en la publicación multimedia”, Juan Carlos Asinsten, Horizonte Educativa 1999
- <http://docs.moodle.org/es/Portada> Documentos en español sobre la plataforma MOODLE.