

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

Dans, Marta Isabel, Gomez Ana Maria, Gonzalez Maria Ester (Universidad Politécnica de Madrid) / Departamento Administración / Facultad de Ciencias Económicas / UNPSJB

CONTEXTO

La mayoría de los miembros que integran la unidad ejecutora del proyecto “Definición de los principales actores y sus roles para los cursos de EaD en la Facultad de Ciencias Económicas de la UNPSJB”, tienen más de diez años desarrollando investigación en la línea de la incorporación de TIC en educación superior. Por ser la unidad ejecutora en su mayoría de la Facultad de Ciencias Económicas de la UNPSJB, se han realizado aplicaciones en este ámbito. Recientemente se han incorporado docentes de la Facultad de Ingeniería, por lo que se espera comenzar a desarrollar aplicaciones en nuevas áreas.

RESUMEN

Actualmente se está estudiando a los principales actores que desempeñan un papel preponderante en los cursos de EaD en relación a las habilidades que deben desarrollar para interactuar a través de la plataforma MOODLE (Modular Object Oriented Distance Learning Environment, Plataforma modular para aprendizaje a distancia orientada a objetos), que fue adoptada por la Facultad de Ciencias Económicas como resultado del proyecto que antecede a este.

Los actores considerados en educación a distancia son: el profesor redactor de contenidos, el tutor, el diseñador gráfico, el docente especialista en didáctica y el alumno (MENA 1996).

Estos actores están presentes en los cursos sobre la plataforma adoptada por la Facultad. Tiene roles específicos y es necesario que reciban capacitación para lograr desempeñarse en sus funciones y aprovechar todas las ventajas que ofrece la plataforma.

Palabras clave: e-learning, plataforma virtual, roles en MOODLE.

1. INTRODUCCION

El proyecto que antecede a la presente proposición, “Plataforma virtual educativa para cursos de Educación a distancia”, nos permitió definir una nueva plataforma para los cursos de EaD, dictados en la Facultad de Ciencias Económicas de la UNPSJB.

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.

En los anteriores proyectos se han desarrollado: un modelo de diseño para desarrollo de software multimedial, se implementó el sitio Web de la Facultad de Ciencias Económicas de la UNP, se incorporaron los servicios de Internet de WWW y foros de discusión para materias con profesores viajeros y profesores locales. Oportunamente se comprobó que tales innovaciones mejoraron la calidad en cuanto a la comunicación docente - alumno durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

Es el cuarto proyecto que continuamos en la línea de investigación en informática educativa. Diseñamos e implementamos la plataforma virtual para los cursos de educación a distancia, diseñamos el método MeCoVED (DANS 2003) para la construcción de videos didácticos digitales y seleccionamos la plataforma virtual para cursos de educación a distancia.

Además de mantener el crecimiento en las áreas ya experimentadas, aquí se propone investigar a fondo los roles necesarios para potenciar el entorno virtual de los cursos de educación a distancia, al servicio del aprendizaje de los alumnos.

En los años 2003 – 2004 la Facultad de Ciencias Económicas inició un proyecto de Educación a Distancia. Durante ese proyecto se definieron los actores: Profesores redactores de contenido, Tutores, coordinador de tutores y alumnos. Un actor fundamental fue el profesional

informático que administraba el medio maestro (la Web) y habilitaba los recursos de comunicación que requería cada curso editaba y subía las páginas Web. Se desarrollaron seis cursos y de realizaron dos pruebas piloto. En la primera experiencia fue un cuello de botella la dependencia que había con la carga de trabajo del especialista en informática.

De la primera experiencia surgió la necesidad de buscar una plataforma virtual para crear cursos que satisficiera las necesidades de la Facultad. Se realizaron estudios minuciosos y se seleccionó a MOODLE.

Los docentes redactores de contenidos

En nuestra primera experiencia, los redactores de contenido tuvieron la principal preocupación en producir, en medio digital, los materiales que soportaban el desarrollo de los contenidos. En nuestro caso se convino que además del material propiamente dicho, se produjeran ejercicios de autoevaluación, lecturas y actividades complementarias.

Al tratarse de materiales digitalizados se convino que debían tener cierta navegación. Por ejemplo, se debía poder saltar de un lugar del texto a otro que estuviera relacionado, cliqueando en un vínculo. En algunos casos se presentó la necesidad de bifurcar a un documento diferente.

Esto requiere que el autor adquiera la habilidad de construirlo. Por ello se dieron charlas de capacitación a quienes lo solicitaron.

También se convino que los materiales disponibles en la Web debían estar en formato “pdf” (Portable Document Format) de manera que solo puedan ser visualizados o impresos con facilidad y no permitir otros fines.

Se acordó que como introducción a cada unidad, sería conveniente que hubiera un mapa conceptual con la relación entre los conceptos de la misma. Respecto a la construcción del mismo, no fue necesario capacitación alguna, ya que los redactores de contenidos contaban con la habilidad de construirlo por sí mismos. En este caso nos estamos refiriendo a los profesores de primer año que construyeron los materiales (matemática, filosofía, contabilidad y procesamiento de datos), no se extiende a todos los profesores en condiciones de construir los materiales de las distintas materias de los planes de estudios vigentes en la Facultad. Conocemos, que en algunos casos sería necesaria capacitación para adquirir esta habilidad.

La capacitación que recibieron estos actores fue acotada en temas y duración. En la mayoría de los casos requirieron de muy poco apoyo.

En nuestra segunda experiencia, sobre la plataforma Moodle, la diferencia radica en que la plataforma brinda una serie de recursos adicionales, y para utilizarlos es necesario conocer la interfaz que permite el acceso a los mismos. El uso de los recursos didácticos requiere de capacitación dado

que existe, como en todo software, una secuencia de pasos para lograr cada acción: colgar materiales, colocar etiquetas, utilizar el calendario, y muchas otras facilidades.

Los contenidos pueden presentarse en forma de página Web o enlazarse como archivos o construir lecciones, en las cuales el alumno puede ir avanzando después de contestar correctamente preguntas al finalizar la misma (este módulo presenta varias formas de configuración). El docente puede crear una estructura de directorios para organizar los distintos archivos que pone a disposición de sus alumnos.

Moodle soporta distintos tipos de autoevaluación pudiendo hacerse interactivos, on line, brinda la facilidad del análisis estadístico de los resultados de estas evaluaciones.

El docente puede cambiarlos, en el momento que desee, con absoluta independencia desde su computadora conectándose al sitio.

Se requiere del docente redactor de contenidos más habilidades aún que en la plataforma anterior, respecto del manejo de las herramientas informáticas. Por ejemplo sería conveniente que aprendiera a diseñar un documento tipo html para poder colocarlo en el curso como una página Web.

Es necesario que reciba capacitación para poder usar todas las facilidades de la plataforma Moodle.

Respecto a los docentes y la plataforma virtual es importante analizar dos aspectos la funcionalidad y la usabilidad. Para que los actores incorporen la funcionalidad es necesario diseñar cuidadosamente programas de formación continua los cursos de capacitación. Para aprender la usabilidad pensamos que deben implementarse espacios de socialización en los cuales los actores intercambien experiencias de uso y de esta forma continuar creciendo en esta nueva modalidad.

Mencionamos anteriormente que MOODLE permite incorporar diversas actividades entre las que cabe mencionar los objetos SCORM, los mismos subyacen bajo una filosofía muy específica de Objetos de Aprendizaje que en sí encierra un campo muy amplio de investigación. Para acercarnos a ellos, la unidad ejecutora del Proyecto de Investigación, inició trabajos conjuntos con otra unidad ejecutora de esta misma Universidad que se dedica al estudio de los mismos, cuya directora la Ing. Beatriz Rosanigo de la Facultad de Ingeniería, se convino en la pertinencia de realizar experiencias conjuntas en objetos SCORM y plataformas educativas.

Del trabajo de investigación conjunto, realizado durante el último año llegamos a la conclusión de que es necesario capacitar a los docentes en el diseño de páginas Web, para construir objetos de aprendizaje, la catalogación de los mismos para convertirlos en paquetes de contenidos SCORM y subirlos a las aulas virtuales.

En el marco del proyecto en curso hemos diseñado cursos de dos niveles para el uso de MOODLE. En el curso de primer nivel se enseñan los conceptos básicos de la plataforma y en el de segundo nivel la incorporación de la funcionalidad de Web 2.0 en la plataforma.

Los tutores

Los tutores recibirán la misma capacitación que los docentes redactores de contenido en cuanto al manejo de la plataforma, a su formación se agrega la funcionalidad que MOODLE ofrece para el seguimiento y la calificación de los alumnos, durante la realización de las distintas actividades que ofrecen los cursos.

Existe en la Facultad un Proyecto de Educación a Distancia, dirigido por la Profesora Adriana Fantini que considera la capacitación de los tutores en su función específica de tutor. Por lo que en este proyecto no se ocupa de tal formación.

Los alumnos

El mundo moderno y globalizado le exige al alumno de hoy habilidades como autoformación, capacidad de trabajar en grupo, ser crítico en cuanto al análisis de la información que recibe por los distintos medios, utilizar los entornos virtuales de aprendizaje.

La capacitación de los alumnos en el uso de la plataforma no está prevista en el contexto de este proyecto por considerar que las dudas que surjan a los alumnos serán evacuadas por los propios compañeros o los docentes de las cátedras.

Estado actual

En el año en curso es el segundo del proyecto, están creados los cursos de capacitación y se llevarán a cabo los mismos.

Se prevé realizar los ajustes necesarios para volverlos a impartir en años subsiguientes.

Hemos notado que las nuevas versiones de la plataforma ha mejorado mucho la configuración de las actividades y definidos nuevos roles. Lo que implica una adaptación de los cursos a las últimas modificaciones de la plataforma.

2. LINEAS DE INVESTIGACION y DESARROLLO

La línea de investigación es la aplicación de las TIC en educación superior.

Dentro de ella se ha incursionado en distintas aristas: construcción de multimedios, creación de videos didácticos digitales, la Web educativa y actualmente plataformas virtuales para cursos.

En el proyecto actual "Determinación de los actores y. sus roles en los cursos de educación a distancia sobre la plataforma virtual MOODLE". Se ajustan los roles y se define la capacitación necesaria

para que adquieran las habilidades, respecto a la plataforma los distintos actores.

3. RESULTADOS OBTENIDOS/ESPERADOS

En el corriente año por iniciativa propia se crearon más de 20 cursos nuevos. Los profesores responsables de las materias recibieron ayuda por correo electrónico, Skype y el material ya creado para los cursos diseñados.

Es importante destacar que estos profesores tienen un destacado interés por utilizar la herramienta de modo que su predisposición hace las dificultades que se presentan no son obstáculo para seguir utilizándola.

El curso inicial está totalmente armado en cuanto a material, tareas y programa. En estos días se lanzará una invitación para la inscripción.

El curso avanzado está en construcción, se espera lanzar para la segunda parte del año.

La mayoría de la unidad ejecutora compuesta por doce docentes utiliza la plataforma para sus cursos. Lo cual produce un enriquecimiento a la hora de proponer actividades en los cursos de formación de la herramienta.

Roles de la plataforma MOODLE

Los redactores de contenidos – Profesores y los tutores (eventualmente) deben tener la habilidad de:

- Configurar el curso
- Asignar roles
- Editar información
- Definir Grupos
- Realizar Copias de seguridad
- Restaurar cursos
- Importar cursos
- Reiniciar un curso
- Ver informes (seguimiento de los alumnos)
- Crear y editar las distintas actividades que ofrece la plataforma,
- Utilizar y definir escalas para calificar los Foros, Glosario .y Tareas.
- Cambiar la manera en que se calculan, se agregan y se muestran las calificaciones.
- Acceder a los Registros de accesos y participación
- Subir Archivos

Los alumnos

- Entrar y autenticarse
- Actualizar el perfil
- Definir el formato de e-mail
- Definir los modos de suscripción a los foros(autosuscribirse, darse de baja, etc)
- Elegir recibir todos los mensajes de Moodle en un mensaje diario.
- Activar Seguimiento de Foros: los mensajes del foro que no se hayan leído aparecerán resaltados,
- Acceder a los contenidos del curso
- Acceder a sus calificaciones

- Visualizar la lista de participantes.
- Participar en las distintas actividades propuestas.

Creadores de Cursos

- Crear un curso sin necesidad que intervenga el administrador del sitio Moodle
- Asignar profesores y actuar como profesor con privilegios de edición
- Ser el profesor principal, el jefe de departamento o el coordinador del programa

Administrador

- Gestionar el sitio Moodle
- Hacer cualquier cosa en cualquier parte del sitio.

Invitados

- Acceder a través de dos formas: con clave de acceso o sin ella
- Acceder siempre para “solo lectura”
- No pueden:
 - Enviar mensajes a discusiones
 - Editar páginas Wiki
 - Contestar cuestionarios
 - Enviar tareas
 - Contribuir al contenido o comentario de los glosarios
 - Ver el contenido de los paquetes SCORM

Correspondencia de los roles

Analizando las actividades que pueden realizar los distintos actores que implementa la plataforma, vemos que se adaptan a los roles existentes en el contexto de la Facultad de Ciencias Económicas.

Por otro lado cabe destacar que es posible redefinir los permisos de los roles de la plataforma, los mencionados aquí son los permisos por defecto que ya están asignados. Consideramos que los mismos son adecuados a cada función.

4. FORMACION DE RECURSOS HUMANOS

La unidad ejecutora se ha formado en el uso de la plataforma y en otras herramientas que complementan el uso de la misma como lo son los simuladores. La construcción de videos educativos, multimedios, etc.

Hasta el momento se han formado docentes de más de 20 cátedras.

La directora del presente proyecto es tutora de pasantes de la Facultad de Ingeniería de la carrera de Licenciado en Informática. Los alumnos se capacitan en el diseño Web, instalación, mantenimiento de distintas herramientas como son MOODLE y JOOMLA.

Se mantiene estrecha relación con otros grupos de la Universidad Nacional de la Patagonia, con docentes de otras universidades nacionales y con docentes de España.

Actualmente se está desarrollando un proyecto de aplicación de TIC en comunidades rurales patagónicas, la unidad ejecutora está formada por docentes investigadores de la Facultad de Ingeniería, de Humanidades y de Ciencias Económicas, con la UNED (Universidad Nacional de Educación a Distancia) de Madrid, financiado por la AECID (Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo).

5. BIBLIOGRAFIA

- MENA Marta (1996) “La educación a distancia en el sector público, manual para la elaboración de Proyectos”, INAP – DNC.
- DANS, Marta (2003) “El medio maestro virtual de EaD” en la Facultad de Ciencias Económicas de la UNPSJB Anuario.
- DANS, Marta (2003) “El método MeCoVED para la construcción de videos didácticos digitales”.
- MENA Marta (1996) “La educación a distancia en el sector público, manual para la elaboración de Proyectos”, INAP – DNC.
- MUÑOZ, Miguel Ángel “Nuevos entornos y posibilidades telemáticas en educación”
- VALZACCHI Jorge Rey (1996) “Internet y Educación” Ediciones Horizonte.
- GARCÍA ARETIO, L. (2001). La educación a distancia. De la teoría a la práctica. Barcelona-España: Editorial Ariel.
- ALONSO, C. M., GALLEGO GIL, D.J. (2000) “Aprendizaje y Ordenador”. Madrid: Dykinson.
- APROA (2005) “Aprendiendo con Repositorio de Objetos de Aprendizaje.” El proyecto Aproa es liderado por la Universidad de Chile, con el apoyo de Instituciones Ejecutoras y Contrapartes. Disponible en: <http://www.aproa.cl/1116/propertyvalue-5538.html> [consultado: 14-09-2007]
- MOODLE DOC: <http://docs.moodle.org/es>