



**EDUCACIÓN UNIVERSITARIA MEDIADA POR LAS TIC DE LA
UNIVERSIDAD POLITÉCNICA TERRITORIAL DE MÉRIDA “KLÉBER
RAMÍREZ” (EduTIC-UPTMKR)**

AGENTES PARTICIPANTES

Módulo 4

Prof. María del Carmen Pérez

Marzo, 2016

Agentes participantes.

Los actores que intervienen en el proceso de enseñanza y aprendizaje docentes y participantes, así como también las personas que intervienen en el proceso de diseño, transformación y producción de los contenidos para adaptarlos al medio, conforman el equipo interdisciplinar que atiende las necesidades educativas y tecnológicas y decide sobre las posibilidades que brinda el entorno, plataforma o campus virtual en el aprovechamiento y disposición de situaciones didácticas y metodológicas múltiples para la acción educativa pensando en las características de los participantes y en el acompañamiento del docente.

Acercarnos a una pedagogía del acompañamiento implica usar el método interrogativo para que el estudiante construya su camino a las respuestas y al conocimiento; además considerar al participante, a lo que dice, lo que manifiesta incluso a lo que silencia, el acompañamiento consiste en ser sensible a los intereses del participante, a atender sus dudas y a guiarlos hacia la resolución de sus problemas o los interrogantes. Pensando que el perfil de los participantes está cambiando y cada vez estará más próximo a un perfil de persona saturada de información de naturaleza digital o electrónica, aunque pueden estar adaptados poco a poco a la interacción telemática y a guiar su propio proceso de aprendizaje de forma más autónoma.

Es necesario propiciar la colaboración (*aprender contigo y aprender de ti*) que cada uno de los actores se complementen según su formación y las necesidades que se derivan de esta forma de abordar lo educativo, para así poder intervenir en esta dinámica con algo más que una declaración de intenciones o una sistematización de la secuencia de acciones a desarrollar, debe ser algo más que la mera selección y desarrollo de unos recursos didácticos para el desarrollo de contenidos. El rol de los agentes participantes debe convertirse en un compromiso y en análisis reflexivo de la tarea a desarrollar con la formación integral y énfasis en el proceso de aprendizaje.

Veamos en el siguiente cuadro, las consideraciones que resaltan estos autores con respecto al rol del estudiante, el rol del profesor y el diseño y planificación del proceso de enseñanza y aprendizaje en un Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA) visionando en esta triada los componentes que definen el tema de los agentes participantes.

Cuadro No. 1
Agentes Participantes

Autores	Rol del estudiante	Rol del profesor	Diseño y planificación del proceso de E-A en un AVA
Bautista, G. y Borges F. Forés, A. (2008)	Requiere ser proactivo, tomar iniciativa en muchos momentos de su aprendizaje. Autonomía como estudiante, ha de sentirse protagonista de su aprendizaje, reconociendo, representándose y compartiendo las finalidades y los contenidos que le proponen. La gestión del tiempo es un elemento esencial, armonizar su dedicación como estudiante y el tiempo dedicado a la familia y el trabajo. Tolerar cierto grado de ambigüedad e incertidumbre, gestionar conocimiento e información. Que actúe de forma honesta y muestre respeto que pueda aportar y recibir crítica constructiva y dispuesto a participar en actividades de aprendizaje colaborativo.	Ser acompañante del aprendizaje, explicar contenidos para implicar a los estudiantes en su propio aprendizaje, sensible a los intereses de los estudiantes, atender sus dudas y guiarlos hacia la resolución de sus problemas o interrogantes. Despertar el deseo de aprender. Acción tutorial para facilitar los contenidos curriculares, conocer métodos de aprendizaje, gestión social del aula, del conocimiento, del tiempo y de las actividades.	Establecer los objetivos y las competencias a desarrollar en los estudiantes. La agrupación de estudiantes y la secuenciación temporal de la formación en línea, dimensiones del diseño de la acción formativa sobre la plataforma y el entorno virtual, organización de la acción docente, cronograma del curso, documentos para el acompañamiento del aprendizaje, programa de la asignatura, guías de orientación del aprendizaje y materiales y recursos didácticos para la formación en línea
Salinas (2002)	Implicación activa del estudiante, atención a destrezas emocionales e intelectuales a distintos niveles, preparación para asumir responsabilidades en un mundo en rápido y constante cambio y la flexibilidad para entrar en un mundo que demandará formación a lo largo de toda la vida	Gestión en entornos virtuales, actuar como guías y facilitadores del aprendizaje, uso de recursos y herramientas para explorar y elaborar nuevo conocimiento y destrezas para acentuar su papel de orientador. Guiar a los estudiantes en el desarrollo de experiencias colaborativas, monitorizar el progreso del estudiante, brindar apoyo al trabajo del estudiante.	Diseño y producción de materiales que hagan hincapié en los aspectos de interacción y cooperación del proceso de enseñanza y aprendizaje e integra como esenciales la indagación y la exploración. Sistemas de información y distribución que hagan posible la flexibilidad en la organización espacial y temporal de los cursos y programas. Es necesario para la interacción sincrónica como para la asincrónica que el sistema ofrezca acceso fácil, presente propósitos claros y que se fomente la interacción. Apoyo a los usuarios del sistema información a profesores y estudiantes de los recursos educativos disponibles elaborados para cada necesidad específica, sus modos, la monitorización y tutoría de los alumnos y la facilitación del acceso y uso de los instrumentos y materiales básicos requeridos para los diseñadores y productores.
Barberá E. y Badia A. (2004)	Los estudiantes deben programarse por sí mismos sus propios ritmos y periodos temporales dentro de los cuales aprender en función de las consignas y orientaciones que reciban de los profesores. Incrementar de forma notable el uso de tecnologías con funciones educativas. Autoregular su propio proceso de aprendizaje tomando las	El profesor debe introducir una nueva manera de planificar y organizar el proceso de enseñanza y aprendizaje integrando vías de comunicación y dialogo. Atender elementos relacionados con la temporización del curso. Poner énfasis en la ayuda hacia una búsqueda autónoma de información por parte del alumno. Establecer claramente los periodos máximos de respuestas, un tiempo mínimo de	Intenciones educativas generales. Recursos y tecnología inicial, planes de estudio tipo de materiales, tipo de comunicación, recursos disponibles. Secuencia de contenidos, metodología virtual, temporización, actividades y evaluación. Objetivos lo que se quiere que los alumnos aprendan. Contenidos: selección de los saberes culturales prioritarios. Metodología la forma como se desarrollaran los objetivos. Temporización: el ritmo y secuencia de

	decisiones para conseguir de forma adecuada los objetivos propuestos de aprendizaje.	respuestas indica dinamismo y produce al estudiante la sensación de estar acompañado y atendido en su proceso de aprendizaje.	aprendizaje marcada pro el profesor. Actividades de aprendizaje. Las tareas educativas que materializan y articulan las intenciones educativas. Recursos tecnológicos: dotaciones estructurales que enmarcan la enseñanza y el aprendizaje. Material de estudio: formato de los contenidos de aprendizaje. Evaluación El modo de conocer la calidad y el grado de alcance de desarrollo personal de los objetivos iniciales.
Coll y Monereo (2008)	Creación de metáforas, nuevas formas de interpretar los fenómenos, creación de nuevas categorías cognitivas,, potenciación en la actividad intelectual, amplificación de ciertas funciones o habilidades psicológicas, internalización de modos y herramientas simbólicas. Formas de conocer y gestionar el conocimiento. Construcción identitaria en la red.	Gestionar, almacenar y presentar información. Diseñar propuestas de contenidos de aprendizaje y tareas que promuevan una actividad constructiva. Diseñar procesos de asesoramiento y consulta, centrados en peticiones de apoyo del alumno. Facilitar al alumno el acceso, el uso, la exploración y la comprensión de formatos hipertextos, hipermedia. Proveer el uso de herramientas de consulta y asesoramiento. Comunicar de manera eficaz para promover el aprendizaje estratégico y autoregulado. Establecer pautas de comunicación que anime a los implicados a darse a conocer y a realizar contribuciones, características de una comunidad de aprendizaje.	Estructurar el acceso temporal a los contenidos es decir las formas y límites para acceder a la información. Reutilizar recursos digitales, así como recomponerlos en unidades de distintos tamaños. Los contenidos son replicables, servidos proactivamente en el soporte que se requieran. Interfaz comunicativa basada en ventanas, que muestra la simplificación máxima, manteniendo contenidos multimediales. Confluyen principios psicológicos, instructivos, didácticos, en ocasiones separados y en otras en interacción, de manera que el diseño se intenta realizar en varios niveles.
Cabero J. y Roman P. (2008)	Poseer una serie de características personales como automotivación para el estudio, independencia, autosuficiencia, habilidad y dominio de ciertas técnicas de trabajo intelectual, referidas al estudio independiente y a la realización de acciones apoyadas en el trabajo colaborativo.	Diseñador de situaciones mediadas de aprendizaje, tutor y orientador virtual. Diseñador del currículum: diseño general del curso, planificación de actividades, selección de contenidos. Elaboración de materiales en diferentes formatos. Facilitador del aprendizaje. Establecer relaciones entre todos los participantes del curso. Resolver dudas, fomentar la participación en los foros de discusión. Motivar a los alumnos. Organizar, diseñar, acompañar y poner en funcionamiento la acción formativa.	Énfasis en la interactividad que se pone en funcionamiento para que el proceso de enseñanza y aprendizaje se convierta en una acción activa y constructiva. Preparación de actividades para que los estudiantes trabajen cognitivamente y profundicen en la misma. Especificar con claridad el contexto y el entorno donde se desarrollara el curso. Establecer los límites temporales, señalar la forma de envío al profesor. Indicar los diferentes recursos que podrá movilizar el estudiante, número de participantes que pueden realizar la actividad y la modalidad de participación y los criterios que se utilizarán para valorar la ejecución de la actividad.

Fuente propia. (2015)

Bibliografía.

BAUTISTA, G., BORGES F., FORES A. (2008). Didáctica universitaria en Entornos Virtuales de enseñanza-aprendizaje. Madrid: Ediciones Narcea. 2da. Edición.

BARBERÁ, E. Y BADIA A. (2004). Educar con aulas virtuales. Orientaciones para la innovación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. España: A. Machado Libros S.A.

CABERO, J, y ROMÁN P. (2008). Presentación de las E-actividades. En: E-actividades. Un referente básico para la formación en Internet. España: Editorial MAD.

COLL, C. y MONEREO C. (2008). Psicología de la educación virtual: Aprender y enseñar con las tecnologías de la Información y la comunicación. Madrid: Ediciones Morata.

SALINAS, J. (2002). ¿Qué aportan las tecnologías de la información y la comunicación a las universidades convencionales? Algunas consideraciones y reflexiones. Revista Educación y pedagogía. Universidad de Antioquia. Facultad de educación. Volumen XIV. Medellín.