





## **Agradecimientos**

Deseo reconocer mi agradecimiento a mi compañera de estudio y trabajo, Laura Vidal, que durante el desarrollo de la carrera y elaboración de este trabajo, de análisis y discusión siempre constructiva, estuvo y está a mi lado acompañando, escuchando, opinando, colaborando.

También, agradecer a mi directora de tesis, Alejandra Mansilla, por la confianza que depositó en mí, su constante apoyo, sus indicaciones y orientaciones indispensables en el desarrollo de este trabajo.

Quisiera destacar al SIU y en especial a Lujan Gurmendi y Ricardo Williams que me dieron un lugar en la comunidad, permitiendo que creciera tanto profesional como personalmente.

A todos los compañeros y compañeras de trabajo quisiera darles las gracias por la construcción diaria del camino.

Y, en especial, un cariñoso reconocimiento a los que me han demostrado su apoyo y brindado sus ánimos incondicionalmente: mis hijos, Belén, Fermín y Elisa, a mi marido Pedro, que están conmigo siempre dándome la fuerza para continuar.

## **Resumen**

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) están atravesando nuestra vida, cambiando nuestras visiones del mundo y modificando los patrones de acceso al conocimiento y de interacción interpersonal.

Progresivamente, se han ido incorporando en los diseños curriculares de todos los niveles de la enseñanza formal y no formal.

Estos espacios de formación se ven influenciados por dilemas que surgen de pensar a las TIC como objeto de conocimiento y como herramienta didáctica. Además de la necesaria deconstrucción del modelo de enseñanza que resulta imprescindible a la hora de pensar críticamente en la inclusión de estas herramientas.

De igual modo que se han incorporado, las TIC en la educación, se han incorporado a las empresas, públicas y privadas, y el personal de las mismas, debe estar capacitado en la utilización y reelaboración del conocimiento a partir de ellas.

En el presente trabajo se desarrolló un sitio web interactivo, basado en un modelo de comunicación endógeno y con un diseño socio-constructivista, cuya propuesta educativa es el aprendizaje significativo.

# Índice

<b>ÍNDICE</b> .....	<b>1</b>
FIGURAS .....	1
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>3</b>
<b>DISEÑO METODOLÓGICO</b> .....	<b>7</b>
INVESTIGACIÓN SOBRE PROPUESTAS PEDAGÓGICO – DIDÁCTICA EN SIU-GUARANÍ 3 EN EL ÁMBITO UNIVERSITARIO NACIONAL Y EL SIU .....	7
DISEÑO DE UNA PROPUESTA PEDAGÓGICO - DIDÁCTICA SOBRE LA FUNCIONALIDAD DEL SISTEMA INFORMÁTICO SIU-GUARANÍ VERSIÓN 3 PARA EL PERSONAL NO DOCENTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PAMPA. ....	7
ELABORACIÓN DEL SITIO WEB ‘CAPACITACIÓN FUNCIONAL’ DESTINADO AL PERSONAL NO DOCENTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PAMPA.....	9
<b>RESULTADOS Y DISCUSIÓN</b> .....	<b>10</b>
INVESTIGACIÓN SOBRE CAPACITACIONES FUNCIONALES, EN SIU-GUARANÍ 3, EN EL ÁMBITO UNIVERSITARIO NACIONAL Y EL SIU. ....	10
PROPUESTA PEDAGÓGICO - DIDÁCTICA SOBRE LA FUNCIONALIDAD DEL SISTEMA INFORMÁTICO SIU-GUARANÍ VERSIÓN 3 PARA EL PERSONAL NO DOCENTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PAMPA. ....	16
SITIO WEB <i>CAPACITACIÓN FUNCIONAL SOBRE SIU-GUARANÍ 3</i> DESTINADO A NO DOCENTES DEL ÁREA ACADÉMICA DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PAMPA. ....	21
<i>Sitio Web ‘Capacitación Funcional’: <a href="http://ayechud.wix.com/capacitacion">http://ayechud.wix.com/capacitacion</a></i> .....	21
<i>Diseño y Desarrollo del Sitio Web: ‘Capacitación Funcional’</i> .....	23
Storyboard .....	23
Contenidos .....	23
Consideraciones en la construcción del sitio web.....	34
<b>CONCLUSIONES</b> .....	<b>37</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA</b> .....	<b>38</b>
PÁGINAS CONSULTADAS .....	40

## Figuras

FIGURA 1: CAPTURA DE PANTALLA INICIO DEL SITIO WEB <i>SIU COMUNIDAD</i> .....	10
FIGURA 2: CAPTURA DE PANTALLA CAPACITACIONES DEL SITIO WEB <i>SIU.EDUAR</i> .....	11
FIGURA 3: CAPTURA DE PANTALLA DEL SITIO VIDEOS DEL SIU EN YOU TUBE.....	12
FIGURA 4: CAPTURA DE PANTALLA DE LA WIKI DEL SIU .....	13
FIGURA 5: FUENTE PROPIA, <i>STORYBOARD</i> .....	23
FIGURA 6: CAPTURA DE PANTALLA DE LA SECCIÓN ¿PARA QUÉ CAPACITARNOS EN SIU GUARANÍ? DE LA PÁGINA INICIO DEL SITIO WEB <i>CAPACITACIÓN FUNCIONAL</i> .....	24
FIGURA 7: CAPTURA DE PANTALLA ¿PARA QUÉ CAPACITARNOS EN SIU GUARANI? DEL SITIO WEB <i>CAPACITACIÓN FUNCIONAL</i> .....	25
FIGURA 8: CAPTURA DE PANTALLA DE LA ACTIVIDAD OBSERVAMOS Y COMPARTIMOS DEL SITIO WEB <i>CAPACITACIÓN FUNCIONAL</i> .....	25
FIGURA 9: CAPTURA DE PANTALLA DE INICIO DEL SITIO WEB <i>REVISIÓN E INTEGRACIÓN DE PROCESOS</i> .....	26
FIGURA 10: CAPTURA DE PANTALLA DE SECCIÓN CONTAMOS LA HISTORIA, DE LA PANTALLA DE INICIO, DEL SITIO WEB <i>CAPACITACIÓN FUNCIONAL</i> .....	26

FIGURA 11: CAPTURA DE PANTALLA DEL <i>PREZI LA HISTORIA DE LA UNLPAM</i> , DESARROLLO PROPIO.....	27
FIGURA 12: CAPTURA DE PANTALLA VIDEO: 'LA CAJA', DE LA PANTALLA DE INICIO, DEL SITIO WEB <i>CAPACITACIÓN FUNCIONAL</i> .....	27
FIGURA 13: CAPTURA DE PANTALLA DE LA SECCIÓN ¿QUÉ ES SIU GUARANÍ? DE LA PANTALLA DE INICIO DEL SITIO WEB <i>CAPACITACIÓN FUNCIONAL</i> .....	28
FIGURA 14: CAPTURA DE PANTALLA CONCEPTOS DEL SITIO WEB <i>CAPACITACIÓN FUNCIONAL</i> .....	28
FIGURA 15 CAPTURA DE PANTALLA DE LA SECCIÓN MAS INFORMACIÓN DE LA PANTALLA CONCEPTOS DEL SITIO WEB <i>CAPACITACIÓN FUNCIONAL</i> .....	29
FIGURA 16: CAPTURA DE PANTALLA DE LA SECCIÓN ACTIVIDAD DE LA PANTALLA CONCEPTOS DEL SITIO WEB <i>CAPACITACIÓN FUNCIONAL</i> .....	29
FIGURA 17: CAPTURA DE PANTALLA FUNCIONALIDAD DEL SITIO WEB <i>CAPACITACIÓN FUNCIONAL</i> .....	30
FIGURA 18: CAPTURA DE PANTALLA DE LA SECCIÓN CALIDADES TRANSVERSALES DEL SISTEMA DE LA PANTALLA FUNCIONALIDAD DEL SITIO WEB <i>CAPACITACIÓN FUNCIONAL</i> .....	30
FIGURA 19: CAPTURA DE PANTALLA DE LA SECCIÓN PRINCIPALES PRESTACIONES DE LA PANTALLA FUNCIONALIDAD DEL SITIO WEB <i>CAPACITACIÓN</i> .....	31
FIGURA 20: CAPTURA DE PANTALLA DE LA SECCIÓN VIDEOS DE LA PANTALLA FUNCIONALIDAD DEL SITIO WEB <i>CAPACITACIÓN FUNCIONAL</i> .....	31
FIGURA 21: CAPTURA DE PANTALLA DE LA SECCIÓN PARA LEER DE LA PANTALLA FUNCIONALIDAD DEL SITIO WEB <i>CAPACITACIÓN FUNCIONAL</i> .....	31
FIGURA 22: CAPTURA DE PANTALLA DEL GRÁFICO IR A TRABAJAR DE LA PANTALLA FUNCIONALIDAD DEL SITIO WEB <i>CAPACITACIÓN FUNCIONAL</i> .....	32
FIGURA 23: CAPTURA DE PANTALLA DE LA ACTIVIDAD CONSTRUIMOS Y COMPARTIMOS DE LA PANTALLA FUNCIONALIDAD DEL SITIO WEB <i>CAPACITACIÓN FUNCIONAL</i> .....	32
FIGURA 24: CAPTURA DE PANTALLA CONTACTO DEL SITIO WEB <i>CAPACITACIÓN FUNCIONAL</i> .....	33
FIGURA 25: CAPTURA DE PANTALLA DE LA SECCIÓN UBICACIÓN EN GOOGLE MAPS DE LA PANTALLA CONTACTO DEL SITIO WEB <i>CAPACITACIÓN FUNCIONAL</i> .....	33
FIGURA 26: CAPTURA DE PANTALLA MAPA DE NAVEGACIÓN DEL SITIO WEB <i>CAPACITACIÓN FUNCIONAL</i> .....	34
FIGURA 28: CAPTURA DEL PIE DE LAS PAGINAS DEL SITIO WEB <i>CAPACITACIÓN FUNCIONAL</i> .....	35
FIGURA 27: CAPTURA DEL ENCABEZADOS DE LAS PAGINAS DEL SITIO WEB <i>CAPACITACIÓN FUNCIONAL</i> .....	35

## Introducción

La evolución de la tecnología digital abrió un abanico sorprendente de recursos que han permitido a las personas estar permanentemente conectadas, comunicarse y compartir “todos con todos”, desmonopolizando la información y el conocimiento.

Las redes virtuales han cambiado los modos de vincularse, ver, reunirse, hablar y aprender; en este contexto, las personas ya no quieren limitarse a oír, copiar, mirar, memorizar y repetir lo que expresa el docente, por el contrario sus actividades en la web muestran su interés por crear, modificar y construir el conocimiento colectivo a través del diálogo y la cooperación.

Aparici y Silva (2012) en su trabajo ‘Pedagogía de la Interactividad’ concluyen que:

*“En este período de conflicto y de transición que viven los sistemas educativos, se observa que mientras la escuela se basa en la lentitud, la reflexión, el trabajo simultáneo en grupo y promueve la autoría individual de las producciones y las calificaciones, el nuevo ecosistema comunicativo propone la inmediatez, la aceleración, el shock emocional, la intuición, el trabajo colaborativo, la interacción rápida, la pantalla individual y una forma de autoría grupal”.*

Y finalizan, Aparici y Silva (2012) referenciando a Kaplún (1998:51):

*“...solo participando, involucrándose, investigando, haciéndose preguntas y buscando respuestas, problematizando y problematizándose, se llega realmente al conocimiento. Se aprende de verdad lo que se vive, lo que se recrea, lo que se reinventa y no lo que simplemente se lee y se escucha. Solo hay un verdadero aprendizaje cuando hay proceso; cuando hay autogestión de los educandos”.*

La sociedad de la información está demandando una concepción diferente de alfabetización que aplique los principios de la cultura digital a la educación, incorporando otros paradigmas y metodologías basadas en los hipermedios e hipertextos, la interactividad, la participación y la construcción social de los conocimientos, mediados por artefactos tecnológicos.

Los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) generan nuevos contextos o ámbitos de aprendizaje desde una estructura de acción tecnológica, posibilitando nuevos umbrales de representaciones cognitivas que influyen en las oportunidades de aprendizaje de quienes interactúan con ellos.

Esta dinámica nos hace pensar que los **EVA** son elementos de mediación educativa desde una perspectiva pedagógica que ayudan a orientar y maximizar la inserción de la tecnología en el campo educativo.

En el aprendizaje siempre estamos involucrados, porque somos "sujetos" y a la vez "objetos" de conocimiento. Entendemos por sujeto de aprendizaje al que es objeto de la práctica educativa.

Por lo tanto, el aprendizaje implica un vínculo, una estructura dinámica en la que interactúan dos o más sujetos. Por ello, tenemos que entender la dinámica no sólo de todo el proceso de aprendizaje, sino también de cada uno de los sujetos implicados.

Los requerimientos hacia las propuestas de formación asumen un tamiz particular si analizamos la inclusión del adulto en los entornos virtuales. Como nos dice Onrubia (2005):

*“El alumno construye y debe construir en un entorno virtual de enseñanza y aprendizaje incluye, al menos, dos tipos distintos de representaciones.*

*Por un lado, representaciones sobre el significado del contenido a aprender.*

*Y por otro, representaciones sobre el sentido que tiene para él aprender ese contenido, sobre los motivos para hacerlo, las necesidades que ese aprendizaje cubre y las consecuencias que supone para la percepción de uno mismo como aprendiz.*

*Ambos tipos de representaciones se construyen, de acuerdo con lo dicho, de manera dinámica, contextual y situada, a partir de lo que aporta en cada momento el aprendiz: ni el significado ni el sentido que el alumno construye están, meramente, en el material que es objeto de aprendizaje, ni su construcción queda asegurada por el diseño de dicho material.”*

A partir de nuestra experiencia como adultos en procesos de aprendizajes rescatamos el concepto de “la perspectiva de la persona más el entorno” (Pea, 1993), que

nos implica asumir por lo tanto, que el sujeto que aprende es un ser social que está inmerso en una cultura material (herramientas, utensilios, maquinas, equipos, etc.) y simbólica (el lenguaje oral y escrito, las creencias y todas las representaciones con un significado para nuestro grupo de referencia).

En este proceso de aprendizaje somos ayudados en nuestro proceso de comprensión, búsqueda, selección, clasificación, etc. de la información que necesitamos, mediante una estimulación guiada por nuestros compañeros, por el docente a cargo (cognición socialmente distribuida) y por los programas que estructuran y organizan la forma de búsqueda (cognición físicamente distribuida) puesto que interviene un artefacto tecnológico en el cual delegamos una parte de nuestro trabajo y que nos guía cuando ofrece alternativas de búsqueda.

El cambio en el paradigma educativo tradicional requiere por lo tanto no solo de tecnología multimedia, sino, fundamentalmente, de un cambio en la concepción acerca de cómo aprenden las personas del tercer milenio, de un profundo cambio de actitud de los docentes y del desarrollo de competencias en el uso de TIC aplicadas como un medio para optimizar el aprendizaje.

Los procesos de informatización y el uso de tecnologías avanzadas, vinculados con el crecimiento de la productividad, son altamente dependientes del nivel general de la educación y de la cultura del trabajo. La conexión entre las capacidades productivas de la sociedad y el potencial de los recursos humanos de las instituciones es cada vez más estrecha, creciente y exigente.

El SIU, Sistemas de Información Universitarios, desde 1996 desarrolla sistemas informáticos que son utilizados en la gestión de distintas áreas de las instituciones que componen el sistema universitario nacional argentino y otros organismos de gobierno, ofrece diferentes aplicaciones informáticas que colaboran para mejorar la gestión y la calidad de los datos que día a día se producen en su ámbito. Para ello trabaja codo a codo con las instituciones con el objetivo de lograr que los módulos que lo conforman se adapten a sus necesidades y sean capaces de responder a cada uno de sus requerimientos. Una de las soluciones es el **SIU-Guaraní**:

*“El SIU-Guaraní fue desarrollado para registrar las actividades de la gestión académica dentro de la universidad. Al contemplar el nuevo paradigma educativo -en el que los avances tecnológicos cobran cada vez mayor protagonismo al interior de las universidades-, se destaca por su*

*flexibilidad para adaptarse a esta nueva realidad que afecta a todos los miembros de la Comunidad; su diseño responsive le permite ser navegado en cualquier momento y lugar a través de cualquier dispositivo con conexión a Internet.*

*El objetivo de SIU-Guaraní es la administración de las tareas académicas en forma óptima y segura, con la finalidad de obtener información consistente para los niveles operativos y directivos”.*

La Universidad Nacional de La Pampa tiene implementado como sistema único de gestión académica desde el año 2000 el SIU-Guaraní Versión 2. La decisión política de implementar la nueva versión del SIU-Guaraní, motivó la iniciativa de una capacitación funcional en la operatoria de este Sistema Informático, al personal No Docente del área académica.

Considerando esta iniciativa junto a las diferentes y variadas alternativas que ofrecen las TIC, se pretende construir un entorno virtual de aprendizaje, generando nuevos contextos o ámbitos de aprendizaje donde se le permita al usuario:

- Adquirir mayor profesionalización en la gestión administrativa y de servicios en la Universidad.
- Conocer ventajas y funcionalidad de la versión 3 del Sistema SIU-Guaraní.
- Construir objetivos comunes, valores compartidos tendientes a crear un sentido de pertenencia en el proyecto.

El objetivo del presente trabajo es desarrollar una propuesta educativa, mediada por TIC, para la Capacitación Funcional sobre el modelo conceptual y uso del Sistema SIU Guarani Versión 3, a los usuarios No Docentes del área académica, de la Universidad Nacional De La Pampa.

## **Diseño Metodológico**

### **Investigación sobre propuestas pedagógico – didáctica en SIU-Guaraní 3 en el ámbito universitario nacional y el SIU**

Se investigó el plan de capacitación que ofrece el SIU en SIU-Guaraní 3, como así también los Planes de Capacitación que implementan las Universidades Nacionales, analizándolos desde los puntos de vista tecnológicos y pedagógicos y se consideró la factibilidad de usarlos como herramientas en las actividades propuestas.

### **Diseño de una propuesta pedagógico - didáctica sobre la funcionalidad del sistema informático SIU-Guaraní versión 3 para el personal No Docente de la Universidad Nacional de La Pampa.**

El Modelo Constructivista está centrado en la persona, en sus experiencias previas de las que realiza nuevas construcciones mentales. Tomando estas afirmaciones como punto de partida, diremos que la construcción se produce:

- Cuando el sujeto interactúa con el objeto del conocimiento
- Cuando esto lo realiza en interacción con otros
- Cuando es significativo para el sujeto

Ausubel, Novak y Hanesian (1978) dicen:

*“Si tuviera que reducir toda la psicología educativa a un solo principio, enunciaría este: el factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. Averígüese esto y enséñese en consecuencia”.*

Ausubel, Novak y Hanesian (1983), proponen el término aprendizaje significativo para referirse al proceso a través del cual una nueva información o un nuevo conocimiento se relaciona con la estructura cognitiva de la persona que aprende. “Lo que convierte al aprendizaje significativo en el mecanismo humano, para adquirir y almacenar la inmensa cantidad de ideas e información de cualquier campo del conocimiento relacionándola con sus estructuras cognitivas previas” (Moreira, 1999). No obstante, este aprendizaje no es estrictamente individual sino que la intervención educativa es un proceso de interactividad entre profesor-estudiante y estudiante-estudiante. Por lo que se refiere a la

interacción estudiante-estudiante, las actividades que favorezcan trabajos cooperativos son las que han mostrado mejores repercusiones para el proceso de enseñanza y aprendizaje (Ballester Vallori, 2002). Dicha cooperación provoca conflictos socio-cognitivos en los que se confrontan distintos puntos de vista moderadamente discrepantes o se establecen relaciones de tipo tutorial.

El recurso de multimedia que se propone en éste trabajo está centrado en el **'aprendizaje significativo'**. Para lo cual es necesaria la motivación y que el contenido sea relevante para el estudiante. Se tuvo en cuenta en el desarrollo las características que nos dice Dirr (2004) del entorno virtual constructivista:

- *'Los estudiantes construyeran sus aprendizajes utilizando diferentes recursos'*. Los materiales multimedia son aquellos que permiten integrar de forma coherente diferentes códigos de información: texto, imagen, animación y sonido. (Belloch Ortí, S/F)
- *'La participación de los estudiantes sea activa, poniendo el énfasis en proyectos que tratan de imitar la vida real'*. Participar requiere un alto grado de conexión, compromiso, colaboración, solidaridad entre los miembros de una comunidad. (Aparici, 2011)
- *'Los estudiantes trabajaran en grupo, destacando la discusión y la colaboración'*. El aprendizaje en ambientes colaborativos, busca propiciar espacios en los cuales se dé el desarrollo de habilidades individuales y grupales a partir de la discusión entre los estudiantes al momento de explorar nuevos conceptos, siendo cada quien responsable de su propio aprendizaje, propiciando el crecimiento del grupo. Sobre el tema, Crook (1998) expresa que: *"el aprendizaje se genera a partir de la combinación de una serie de principios como: la articulación, el conflicto y la co-construcción"*.
- *'El conocimiento se uniera con la experiencia'*. El punto de partida de todo aprendizaje son los conocimientos y experiencias previas. En palabras del propio Ausubel (1978) *"el factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe"*. El aprendizaje adquiere significado si se relacionan los nuevos conocimientos con el conocimiento previo. Para ello el material nuevo tiene que estar organizado en una secuencia lógica de conceptos, de lo general a lo específico. Novak (1993) desarrolló una herramienta didáctica, el mapa conceptual, que permite establecer si el alumno ha asumido en sus estructuras

cognitivas el nuevo aprendizaje. Es decir, si ha realizado un aprendizaje significativo.

- *'El profesor sea guía y mentor, un recurso más de los muchos disponibles para los estudiantes'*. El rol del personal docente cambia en un ambiente rico en TIC. El profesor deja de ser fuente de todo conocimiento y pasa a actuar como guía de los alumnos, facilitándoles el uso de los recursos y las herramientas que necesitan para explorar y elaborar nuevos conocimientos y destrezas; pasa a actuar como gestor de la pléyade de recursos de aprendizaje y acentuar su papel de orientador y mediador (Salinas, 1996).

### **Elaboración del sitio web '*Capacitación Funcional*' destinado al personal No Docente de la Universidad Nacional de La Pampa.**

Se construyó el sitio web '*Capacitación Funcional*' con recursos de carácter colaborativo, actividades de acciones diversas y herramientas de la web 2.0. Se utilizó para crear este sitio WIX (<http://es.wix.com/>), que es una plataforma para la creación de sitios web gratis y compatibles con los motores de búsqueda. Se publicó con una dirección: <http://ayechud.wix.com/capacitacion>.

La página web se desarrolló en el marco de la implementación del sistema SIU-Guaraní 3 en la Universidad Nacional de La Pampa, dentro del plan de capacitación a los usuarios funcionales del sistema, el personal No docente del Área Académica.

## Resultados y Discusión

### Investigación sobre Capacitaciones Funcionales, en SIU-Guaraní 3, en el ámbito universitario nacional y el SIU.



Figura 1: Captura de pantalla Inicio del sitio web SIU Comunidad

El SIU pone a disposición de las Universidades Nacionales un Portal de Servicios, SIU-Comunidad, como podemos observar en la Figura 1, se encuentran, en el mismo, el acceso al sitio web, redes sociales y demás vías de contacto.

Es a través de todos estos canales de comunicación, Foros, InfoSIU, Wiki, You Tube, Redes Sociales: FaceBook, Twitter, LinkedIn, Google +, donde se comenzó la investigación acerca de capacitar al personal No Docente, del área académica, en la funcionalidad del sistema SIU Guaraní 3.

En su libro, “Desarrollo Informático colaborativo en el sistema universitario: La experiencia SIU-Guaraní”, Gurmendi y Williams (2006), realizando una mirada histórica y analizando las características del contexto del sistema universitario argentino, consideran que una de éstas características es:

*“10-Escasa capacitación. Existía una escasa capacitación de los usuarios en el uso de sistemas informáticos. En general, no había una visión integral de los procesos. Por otra parte, el personal técnico asignado a las áreas administrativas no estaba capacitado en nuevas herramientas. Esta realidad presentaba una fuerte dicotomía con las carreras de la propia universidad, ya que había carreras de informática con excelente*

*formación académica, y a su vez, dentro de la misma institución, existían áreas administrativas con personal técnico que no estaba capacitado para el uso de las nuevas tecnologías.”*

Desde los comienzos de la institución uno de los pilares, fue la capacitación a los miembros de la comunidad, aunque en su mayoría destinada a los **técnicos**, para lograr que cada universidad pudiera adaptar, customizar, hacer crecer y hacerse responsable de la implementación del SIU Guaraní, esto lo lograron a través de capacitaciones masivas en cantidad de cursos y de personas. (Gurmendi y Willimas, 2006).

Estos cursos, destinados a personal técnico de las universidades, comenzaron a dictarse en la modalidad presencial con un docente impartiendo los saberes. A mediados de 2010, el SIU comenzó a dictar la capacitación “Introducción a herramientas de Data Warehousing utilizando O3 Portal”. Por primera vez se utilizó la modalidad de educación a distancia para esta temática en el SIU.

La plataforma elegida para llevar adelante el curso fue Moodle y tuvo una respuesta muy satisfactoria por parte de los usuarios. A raíz de su éxito la capacitación comenzó a dictarse de manera regular hasta estos días. La alta demanda y el tiempo que requiere por parte del docente hicieron que se limitaran las vacantes a una por institución.

Sin dudas la integración de las TIC en la enseñanza tiende a generar nuevas presiones y actividades no previstas en la definición y en las tareas habituales de un profesor. Por la propia lógica de estructura hipertextual y de red de los mensajes y medios electrónicos, trabajar con las tecnologías exige tener que adquirir nuevos saberes o trascender la gramática de la disciplina que se está enseñando.

Todos estos cursos siempre fueron orientados al Personal Técnico de la Universidades, Informix, Power Builder, PostgreSQL, etc. , como podemos observar en la



Figura 2.

Figura 2: Captura de pantalla Capacitaciones del sitio web *SIU.edu.ar*



En el canal de comunicación You Tube, sitio web en el cual los usuarios pueden subir y compartir vídeos, encontramos una serie de videos, del SIU, donde se explican pequeños fragmentos de funcionalidad del sistema informático SIU-Guaraní versión 3, entre otros, (Figura3).

Figura 3: Captura de pantalla del sitio Videos del SIU en You Tube

*“El video es un medio tecnológico que, por sus posibilidades expresivas, puede resultar una herramienta de aprendizaje valiosa para el alumno. Su empleo puede ser enfocado desde distintos contextos: como complemento curricular, aprendizaje autónomo, capacitación laboral, educación a distancia y de divulgación en general. Dentro de estas situaciones de aprendizaje, la posibilidad de interactuar sobre el medio se convierte en una estrategia de uso más, que proporciona al alumno o al profesor la posibilidad de detener la imagen, de retroceder y, en definitiva, adecuar el ritmo de visualización a las dificultades de comprensión o retención que tenga y a la tipología propia del audiovisual. De esta manera, se abre un gran abanico de posibilidades de estrategias didácticas que se puedan ofrecer en la clase”. (Wikipedia, 2015)*

En su página como docente la Universidad de Valencia, Consuelo Belloch Ortí (S/F), se refiere a los videos como materiales multimedia transmisivos y referencia a Pozú, (S/F), indicando las características principales de los videos:

- *“Cumplen una función empática (el espectador se reconoce en las situaciones y se involucra en ellas), de allí que el recurso puede propiciar el desarrollo de la autocrítica.*

- *Problematiza los contenidos (deja un espacio abierto a la reflexión).*
- *Fortalece los conocimientos previos y favorece los aprendizajes significativos (es un recurso para el aprendizaje en tanto permite introducir, profundizar o ampliar en una temática específica)."*

Como nos dice Belloch Ortí (S/F): *"La calidad pedagógica del video educativo viene determinada fundamentalmente por su adecuación a la finalidad del mismo dentro del proceso instructivo"*, por ello, se tuvo presente las características de los estudiantes y la capacidad de atención de los mismos y la transmisión del mensaje deseado, decidiendo incorporar al recurso de multimedia 'Capacitación Funcional' alguno de estos videos.

En la Wiki, que dispone el SIU al servicio de la comunidad, ver Figura 4, se encuentra documentación sobre los nuevos conceptos que se incorporaron al SIU-Guaraní 3, ayuda sobre circuitos

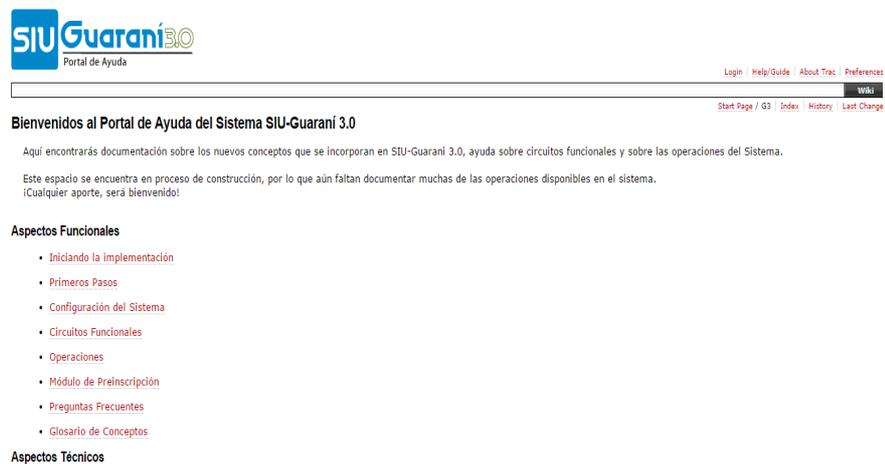


Figura 4: Captura de pantalla de la Wiki del SIU

funcionales y sobre las operaciones del sistema, aunque, el espacio se encuentra en proceso de construcción y falta documentación.

La gran wiki '**Wikipedia**' define a la wiki como:

*"el sitio web cuyas páginas pueden ser editadas directamente desde el navegador, donde los usuarios crean, modifican o eliminan contenidos que, generalmente, comparten. Es cualquier sitio web que puede ser editado por cualquier persona en una plataforma web".*

El segundo paso en la investigación fue ver si las Universidades Nacionales presentan planes de capacitación al personal No Docente, como lo indica la Universidad Nacional de Moreno en su 'Plan de Capacitación 2015', para brindarles las herramientas

necesarias en el fortalecimiento de sus aptitudes aplicándolas a las labores cotidianas, así como también, mejorar la comunicación intra-institucional y con la comunidad universitaria, contribuyendo a la motivación personal, tomando en cuenta su repercusión en el trabajo individual y como organización, la actualización de conocimientos y búsqueda de la resolución de conflictos y desafíos cotidianos. Donde se anuncian los siguientes cursos, talleres y jornadas:

*“ACTIVIDADES DE CAPACITACION:*

*a) INTERNAS:*

- *Jornada: “ESTATUTO DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE MORENO”*
- *Jornada: “INDUCCIÓN LABORAL A LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE MORENO”*
- *Taller: “REDACCIÓN DE INFORMES Y TEXTOS ADMINISTRATIVOS”*
- *Curso: “PROCESADORES DE TEXTOS: NIVEL I”*
- *Curso: “PLANILLAS DE CÁLCULOS: NIVEL I”*
- *Curso: “PROCESADORES DE TEXTOS: NIVEL II”*
- *Curso: “PLANILLAS DE CÁLCULOS: NIVEL II”*
- *Jornada: “MECANISMOS DE COMPRAS Y CONTRATACIONES”*
- *Curso: “SEGURIDAD E HIGIENE EN EL TRABAJO”*
- *Taller: “PRIMEROS AUXILIOS”*
- *Jornada: “TRABAJO EN EQUIPO”*
- *Taller: “COMUNICACIÓN EFECTIVA Y RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS”*
- *Jornada: “ATENCIÓN AL USUARIO”*

*b) EXTERNAS:*

- *Asuntos editoriales.*
- *Radio y Televisión.*
- *Tecnicaturas, diplomaturas y capacitaciones de toda índole en materia de gestión universitaria, dictadas por UNIVERSIDADES NACIONALES y/o los organismos y entidades integrados por las mismas y el Estado Nacional.*
- *Obra Pública.”*

La Universidad Nacional de La Plata, en su página web, habilita la inscripción a los cursos de capacitación para trabajadores de la UNLP:

*“La dirección de Organización Institucional de la Universidad Nacional de La Plata (UNLP) informa que se encuentra abierta hasta el 31 de marzo la inscripción para los Cursos de Capacitación No docente que dicta la casa de estudios desde 1999 para el personal de todas sus dependencias.*

*La UNLP es la primera casa de estudios del país que cuenta con un Plan Sistemático de Capacitación Continua para el personal no docente y en la última década capacitó a más de 6500 trabajadores.*

*Los cursos se dictan gratuitamente para el personal de las distintas unidades académicas y dependencias de esta casa de estudios y están destinados a mejorar el funcionamiento institucional de esta Universidad. La capacitación está abierta también a todos los contratados y becarios de experiencia laboral de la UNLP.*

*La oferta de cursos para el personal incluye, entre otros, Informática, Conformación de equipos de trabajo en áreas operativas, Excel para el área contable, Calidad de servicio en las áreas de atención, La Biblioteca 2.0 en la Universidad Liderazgo y trabajo en grupo, Procesos de mejoramiento continuo aplicados a la administración universitaria, Seguridad en las áreas de trabajo, Reanimación cardiopulmonar básica, Redacción administrativa, La importancia de la comunicación en el trabajo cotidiano, Protocolo y ceremonial.”*

Las Universidades Nacionales entienden la importancia de la realización de actividades de capacitación permanente para el personal universitario, en virtud al importante rol que cumple la Universidad en materia de formación de nuevos profesionales que se incorporan al mundo del trabajo en nuestra sociedad y para ello hay diferentes Programas que intentan contribuir brindando posibilidades de transformación social a sus propios agentes, a través de distintas herramientas que redundan en beneficio de la comunidad universitaria en su conjunto.

Del análisis del sitio del SIU y de las Universidades Nacionales es claro que no existe un plan o programa de capacitación institucional para capacitar a los usuarios del sistema informático SIU-Guaraní versión 3, en su funcionalidad y en los nuevos conceptos que

incorpora. Destacamos el valioso aporte que hace el SIU en la plataforma You Tube ingresando videos explicativos sobre funcionalidad de módulos o circuitos que utiliza el sistema, como así también el material incorporado en la Wiki.

### **Propuesta pedagógico - didáctica sobre la funcionalidad del sistema informático SIU-Guaraní versión 3 para el personal NO Docente de la Universidad Nacional de La Pampa.**

Los cambios permanentes en las prácticas laborales, sumados a la necesidad de mayor profesionalización de la gestión administrativa y de servicios, en las Universidades Nacionales, junto a la decisión de implementar la nueva versión del SIU-Guaraní, sistema de gestión académica, en la Universidad Nacional de La Pampa, motivó la iniciativa de una capacitación funcional en la operatoria de este *Sistema Informático*, al personal No Docente, del área correspondiente.

El Modelo Constructivista está centrado en la persona, en sus experiencias previas, a partir de las cuales procesa otras construcciones mentales o cognitivas. La educación con fundamento constructivista puede sustentar un aprendizaje basado en el uso y empleo de las TIC, como instrumentos didácticos viables para promover aprendizajes significativos.

La capacitación funcional trasciende el adiestramiento o transmisión de conocimientos en el uso operativo del sistema de gestión administrativo y todos sus módulos. Se pretende la adquisición de conocimientos técnicos, teóricos y prácticos que van a contribuir al desarrollo de capacidades del usuario en el desempeño de su actividad para prever y atender problemas potenciales dentro de su ámbito laboral, buscando producir resultados de calidad y lograr la valoración adecuada del personal y su integración a la institución creándole un sentido importante de pertenencia.

Entendemos, por tanto, a la sensibilización como un proceso de concientización de las personas para que recapaciten y perciban el valor o la importancia de alguna situación o innovación. En este caso proponemos que los destinatarios descubran y reflexionen críticamente acerca de las ventajas de incorporar nuevas tecnologías a su trabajo diario.

Se diseñó una herramienta didáctica, para lograr un aprendizaje significativo, utilizando tecnología de la información y de la comunicación. En este caso el diseño de una página web, que se denominó '*Capacitación Funcional en SIU Guaraní 3*'. En la misma se

concreta la sensibilización y capacitación práctica para el personal No Docente de las oficinas de alumnos de ésta Universidad, basándonos en:

- La experiencia que poseen los usuarios en la versión 2 del Sistema Guaraní, el cual es utilizado hace más de 10 años, como sistema único de la gestión administrativa académica en todo el ámbito de la Universidad.
- El trabajo colaborativo e interactivo en red que promueve el SIU desde su metodología de trabajo.
- En la construcción del conocimiento a partir de imágenes o videos motivadores, disparadores de reflexiones personales acerca del desempeño del usuario en la gestión, uso del sistema y realidad cotidiana.
- En la importancia del rol que cumple el usuario administrativo en la implementación exitosa de un sistema de información.
- En la utilización de un canal de comunicación habitual en los usuarios para propiciar de discusiones virtuales y la construcción compartida del conocimiento.

Osuna Acedo (S/F) nos dice:

*“Las características principales de los multimedia son que permiten la integración de medios y lenguajes, la navegación e interactividad con el usuario y el procesamiento de datos”.*

Teniendo como premisa éstas características, se consideró la incorporación de videos, composición de imágenes, textos y links a otros sitios donde pueden ampliar la información.

Barberá, Mauri y Onrubia (2008) en su artículo “Cómo valorar la calidad de la enseñanza basada en las TIC”, menciona que los contenidos conceptuales se presentan ordenados en subtemas manteniendo una organización interna del material de aprendizaje, se introducen con poco texto, se utiliza principalmente el lenguaje visual con la incorporación de gráficos, fotografías y videos.

Y también Onrubia (2005) menciona que el lenguaje visual busca la motivación del estudiante para que logre percibir visualmente las diferencias del nuevo sistema y comprender, a partir de la reelaboración de la información que recibe mediada por su propia estructura cognitiva.

La representación de los contenidos con imágenes estáticas y móviles y la utilización de palabras con enlaces aportan dinámica al sitio web e invitan al estudiante a explorar el sitio. El estudiante elige el recorrido de su navegación según su necesidad de aprendizaje y

selecciona y administra su tiempo, lo cual promueve la autogestión del aprendizaje (Salinas, 1996).

Las actividades se diseñaron atendiendo los principios de un aprendizaje significativo y cooperativo siguiendo estas acciones: Conocer, Analizar y Organizar la información presentada. Interpretar, Comprender y Sintetizar los nuevos conocimientos e integrarlos con los saberes previos, para lograr su apropiación e integración en los esquemas de conocimiento de los estudiantes y poder valorarlos.

Con la actividad llamada '**OBSERVAMOS y COMPARTIMOS**' se pretende utilizar como punto de partida la versión 2, actual y vigente, del sistema SIU Guaraní y desafiando la implementación de la nueva versión, la consigna es observar el video y compartir con el resto de la comunidad sus reflexiones.

El video dispara las reflexiones con las siguientes frases:

*"Nada es permanente, excepto el cambio" (Heraclito 540 -480 AC).*

*"No nos Escuchamos, No hay Coordinación, No hay objetivos en común, Hacemos siempre lo mismo, Tenemos que cambiar".*

*"Hay que desprenderse del poder y romper paradigmas, potencializar los talentos".*

*"El 99% de ÉXITO es la preparación, la innovación y la capacidad de adaptarse a los cambios".*

*"Cuando innovamos logramos resultados inimaginables. ¿Qué estas esperando?".*

Se pretende que los estudiantes, con esta actividad, descubran que, históricamente, se le ha dado mayor importancia a los recursos, procesos y medición del éxito, que son fáciles de analizar en términos cuantitativos. Y por el contrario, aquellos factores más difíciles de evaluar, como los valores, comportamientos o clima, han quedado en un segundo plano. Estos valores vinculados a los aspectos humanos, por ser intangibles suelen ser los más difíciles de medir, evaluar y gestionar. Sin embargo, son los aspectos fundamentales para construir una cultura organizacional de innovación, como se pretende que sea una Universidad Nacional.

Una organización académica, como la nuestra, que tiende a ser innovadora es la que decide invertir tiempo y dinero en emprender nuevos proyectos y promover la creatividad y el aprendizaje continuo. Los comportamientos describen la conducta de los miembros de la organización en función de la innovación. Los empleados deben demostrar persistencia para resolver las dificultades técnicas. Un clima innovador promueve el compromiso, el aprendizaje, el pensamiento independiente, el entusiasmo y anima a aceptar los retos.

Con la actividad llamada '**INVESTIGAMOS y COMPARTIMOS**', se pretende que el estudiante realice un estudio exploratorio en su ámbito laboral, sobre los procesos o funciones no sustentados por la versión 2 del SIU-Guaraní y pueden ser resueltos por la versión 3. Luego de la investigación el estudiante podrá ser capaz de ejemplificar, compartir y comparar con sus compañeros sus propios procesos.

El estudiante, luego de haber leído los conceptos generales expuestos en el recurso multimedia, haber visto un video explicativo de los mismos y ayudarse con más información disponible en internet, pueden, a partir de sus conocimientos anteriores (con los que establecen conexiones sustanciales), sus intereses (que dan sentido para ellos a este proceso) y sus habilidades cognitivas, completar las acciones del principio de aprendizaje significativo logrando sus propios conocimientos.

Con la actividad llamada '**CONSTRUIAMOS Y COMPARTIMOS**', se pretende que construya un mapa conceptual para reflejar si han comprendido los circuitos digitales del sistema, tomando como ejemplo, la figura '¿Cómo Saber tus notas?'. Luego de la elaboración del mapa, el estudiante, lo compartirá con sus compañeros.

El aprendizaje siempre implica transferencia del conocimiento a nuevas situaciones para resolver con su concurso las preguntas y problemas que se planteen, permitiendo que los nuevos contenidos le sean útiles en la construcción de sus propios conocimientos, siguiendo el ejemplo de ¿Cómo saber tus notas? el estudiante construirá un nuevo circuito administrativo.

La actividad de '**COMPARTIR**', está presente como complemento en todas las actividades permitiendo el intercambio entre los estudiantes y siguiendo los lineamientos de la filosofía de trabajo que propone el SIU.

En su libro, Gurmendi y Williams (2006), enuncian:

*“Cuando una institución se caracteriza por tener sectores atomizados, sin comunicación entre sí, la incorporación de una sistema integrado implica un cambio profundo. La información compartida obliga a una reconcepción del lugar de la información a la tarea cotidiana. Aquellos sectores que trabajaban desconectados entre sí, de pronto deben pasar a un paradigma de cooperación. Este es uno de los pilares de la filosofía de trabajo del SIU: promover el trabajo colaborativo, lograr que los actores se apropien de proyecto, se sientan parte de él y comiencen a comprender ya respetar el valor del trabajo del otro, entendiendo que cada uno cumple un rol dentro de un sistema más amplio.”*

Gros (2011) al respecto, argumenta que los “problemas auténticos”, es decir, aquellos que se encuentran en el mundo real y lejos de los entornos pedagogizados y que no fueron deliberadamente diseñados para aplicar conocimientos de forma secuencial, como lo proponen las actividades tradicionales, demandan muchas veces la ayuda de colegas y consultas con expertos. En nuestra comunidad de usuarios es frecuente el intercambio de saberes de colegas de otras unidades académicas de esta universidad y de otras universidades, para resolver problemas cotidianos de la Gestión Académica.

Para concluir éste apartado parafraseando a Osuna Acedo (S/F) que nos dice:

*“El sentido educativo es distinto, es el propio alumnado quien va construyendo su propio aprendizaje ayudado por el profesorado como mediador y por las nuevas tecnologías como instrumentos de información, expresión y creatividad. Podemos decir que las nuevas tecnologías por sus características facilita a los docentes la tarea de atender a la diversidad del alumnado”.*

La construcción del recurso de multimedia **‘Capacitación Funcional en SIU Guaraní 3’** es el resultado de un aprendizaje significativo , donde se diseñaron actividades didácticas, múltiples contenidos y recursos digitales 2.0 tendientes a despertar el interés del estudiante, la iniciativa y el auto aprendizaje.

## **Sitio web *Capacitación Funcional sobre SIU-Guaraní 3* destinado a no docentes del área académica de la Universidad Nacional de La Pampa.**

**Sitio Web '*Capacitación Funcional*': <http://ayechud.wix.com/capacitacion>**

Se creó en el marco del proyecto de implementación del Sistema SIU-Guaraní versión 3 en la Universidad Nacional de La Pampa y atendiendo a las recomendaciones que sugiere en el SIU en la Matriz de Análisis de Proyecto (<http://portalguarani.siu.edu.ar/Portal/wiki/DocInicial/Matriz>), la cual fue diseñada a partir de diferentes comités de implementación del SIU-Guaraní, recopilación de datos en el transcurrir de los años en implementaciones de los Sistemas SIU y reuniones internas del equipo SIU-Guaraní, sintetizando las principales dificultades de este proceso.

La matriz se divide en seis dimensiones: Aspectos Políticos, Planificación y Gestión, Recursos Humanos, Recursos Económicos, Aspectos Funcionales y Aspectos Técnicos. Algunas de las dificultades dentro de la dimensión Recursos Humanos que encontramos son:

- ✓ Resistencia al cambio en el personal de la institución.
- ✓ Personal de Alumnado tiene poca participación en el Proyecto.
- ✓ Falta de capacitación técnica al personal de la institución en relación a las herramientas utilizadas en el proyecto.

Y las posibles soluciones propuestas a estas Dificultades son:

- ✓ Conformar un equipo de trabajo interdisciplinario (Autoridades, Técnicos, Personal de Oficinas de alumnos).
- ✓ Incluir a Personas que trabajan con el Sistema actualmente en uso.
- ✓ Determinar el Plan de Capacitación (Quién, Cuándo y Cómo). Replicar lo aprendido.
- ✓ Involucrar al área de Alumnos desde el inicio del Proyecto.
- ✓ Motivar al Equipo de trabajo.

Atendiendo a las dificultades anteriormente mencionadas, se elaboró un sitio web que integrará herramientas de la Web 2.0 para facilitar la comprensión, promover el estudio reflexivo y motivar la participación interactiva de los estudiantes. Generar un clima propicio para el cambio, sensibilizar al contexto para fomentar la participación horizontal, el compromiso, el entusiasmo la visión integral del problema y el entendimiento del proceso. La cooperación se logra en esta atmósfera de trabajo.

Como nos dicen los autores: Hassan, Martín Fernández e Iazza (2004):

*“El Diseño Web Centrado en el Usuario se caracteriza por asumir que todo el proceso de diseño y desarrollo del sitio web debe estar conducido por el usuario, sus necesidades, características y objetivos. Centrar el diseño en sus usuarios (en oposición a centrarlo en las posibilidades tecnológicas o en nosotros mismos como diseñadores) implica involucrar desde el comienzo a los usuarios en el proceso de desarrollo del sitio; conocer cómo son, qué necesitan, para qué usan el sitio; testar el sitio con los propios usuarios; investigar cómo reaccionan ante el diseño, cómo es su experiencia de uso; e innovar siempre con el objetivo claro de mejorar la experiencia del usuario”.*

Por esto, es importante mencionar la metodología que se empleó en la construcción de la página Web, al poner en consideración, las sucesivas publicaciones, a los usuarios o actores destinatarios a fin de tener una devolución sobre cuestiones en el diseño estético, selección de videos, incluso detalles menores como la tipología y tamaños de letra, fotos y figuras; incluso propiciando la búsqueda en la web de diferentes videos e imágenes vinculados con los contenidos a desarrollar.

Si bien la participación de los usuarios surgió espontáneamente para luego convertirse en una buena estrategia que tuvo como propósito involucrarlos tempranamente, persuadir, fomentar la participación, convirtiéndolos en productores de su propio recurso didáctico-pedagógico al construir y significar conocimientos a partir de sus experiencias y atenuar de esta manera el impacto de la resistencia a cualquier tipo de cambio por parte de los actores, convirtiéndolos en agentes de cambio.

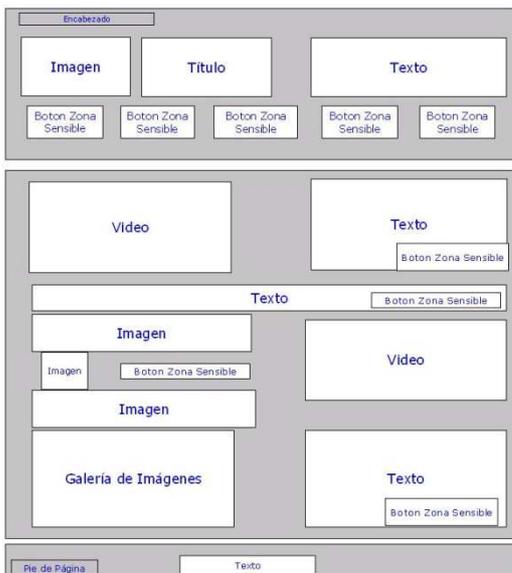
Atendiendo las características principales de los multimedia, se consideraron los siguientes valores a la hora de diseñar el sitio web:

- Autoría: Un sitio educativo debe ser confiable y para ellos queda especificada la autora, con los datos de contacto, tanto por mail, como por diferentes redes sociales.
- Propósito: se expresa claramente el objetivo del sitio ‘Capacitación Funcional’ en el título.
- Navegabilidad: facilidad que el usuario experimenta en el momento de ingresar al portal. Se trató de cumplir con las características que hacen a un sitio fácilmente navegable:

- Es un sitio de rápido acceso.
- Todos sus contenidos se muestran correctamente
- Los títulos denotan sus contenidos
- Los enlaces funcionan correctamente
- Se puede regresar rápidamente al inicio y al resto de las solapas.
  - Diseño: El diseño del sitio incluye distintos aspectos de planificación, organización y presentación visual del espacio de trabajo.
  - Contenidos: El Portal presenta variedad de recursos cuyo propósito mantiene total coherencia con el objetivo del mismo. Algunos de ellos son: videos, imágenes, galerías de fotos, links a otros sitios y particularmente a ‘Revisión e Integración de Procesos en la gestión administrativa académica’ de Laura Vidal, ya que ambas aplicaciones forman parte de un mismo proyecto ‘Implementación del SIU Guaraní versión 3 en la Universidad Nacional de La Pampa’.
  - Título: representa una referencia explícita al objetivo del proyecto

## Diseño y Desarrollo del Sitio Web: ‘Capacitación *Funcional*’

### Storyboard



El **Storyboard** es una serie de diagramas que resumen la secuencia y disposición del contenido (información y funcionalidad), es este caso de la página de Inicio del sitio web (Figura 5).

Figura 5: Fuente Propia, *Storyboard*

### Contenidos

El sitio web se compone de 7 páginas, que se agrupan por temas a abordar:

- a) Contenidos motivadores:
  - ¿Para qué capacitarnos en SIU Guaraní 3?
  - Contamos la Historia
  - Repensar Procesos
  - Que es el SIU Guaraní
  
- b) Conceptos generales del sistema SIU Guaraní Versión 3:
  - Propuestas Formativas
  
- c) Funcionalidad específica del sistema SIU Guaraní Versión 3:
  - Cualidades Transversales del Sistema
  - Principales Prestaciones Funcionales
  - Estado del Arte

❖ **Contenidos motivadores**

Página de **Inicio**, se pretende que el estudiante se sensibilice con el proceso de capacitarse en un ambiente mediado por TIC y con la posibilidad de desarrollar nuevas capacidades para el desempeño de su actividad, produciendo resultados de calidad y lograr la valoración adecuada del personal y su integración a la institución creándole un sentido importante de pertenencia.

➤ **¿Para qué Capacitarse en el SIU Guaraní?**



Se incorporó un video motivador que le permite reflexionar acerca de que **“Cuando alguien evoluciona, también evoluciona todo a su alrededor”**, se acompañó con un texto corto donde se indica, con viñetas, porque hay que capacitarse en la nueva versión del sistema SIU-Guaraní.

Figura 6: Captura de pantalla de la sección ¿Para qué Capacitarnos en SIU Guaraní? de la página Inicio del sitio web *Capacitación Funcional*.

El botón 'Más Información', lleva incrustado el link a una nueva página. En esta nueva página (Figura 7) se mantiene el título de link del cual provino. Se enuncia un texto con palabras resaltadas para llamar la atención del estudiante, de igual modo se dispone de 2 círculos conteniendo información relevante.

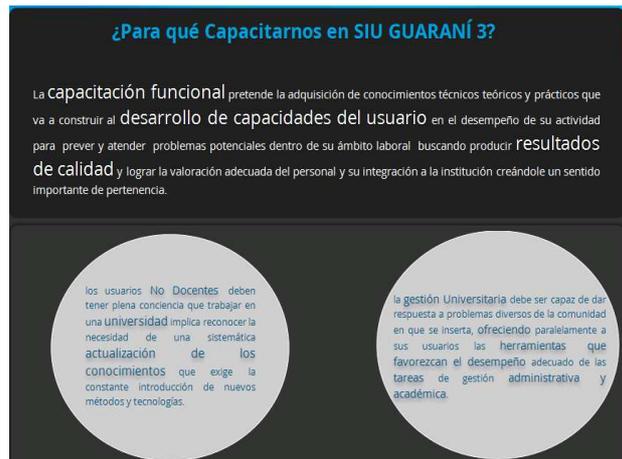


Figura 7: Captura de pantalla ¿Para qué Capacitarnos en SIU Guarani? del sitio web *Capacitación Funcional*.



Finalmente se agrega una **actividad**, (Figura 8) se enuncia con un título, el mismo está formado por dos verbos que identifican las acciones a seguir: '**Observar y Compartir**', se acompaña con otro video motivador: "Nada es permanente excepto el cambio".

Figura 8: Captura de pantalla de la Actividad Observamos y Compartimos del sitio web *Capacitación Funcional*.

Salinas (1996) nos habla acerca de buscar mayor participación del alumnado a través de la implicación de la imaginación y los sentimientos. Con este video se pretende dar al estudiante la oportunidad de usar su propia imaginación e improvisación, de estimularlos a expresar sus propios sentimientos y opiniones.

Se deja un espacio de comunicación, donde se pueden ir vertiendo los comentarios, utilizando un grupo cerrado de la red social Facebook.

Unas de las recomendaciones de Salinas (1996), en el diseño de sistemas multimedia, es proporcionar feed-back con segmentos de recuperación, a lo largo de todas las actividades se buscó que exista este espacio donde los estudiantes vuelquen sus opiniones y el docente tutor pueda seguir la línea de pensamiento y realizar la devoluciones correspondientes.

➤ **Contamos la Historia** del SIU Guaraní en la UNLPam. Esta sección de la página de Inicio consta de 3 partes:

- La primer parte enuncia una frase que contiene un link al sitio 'Repensar Procesos': [lauraisabelvidal.wix.com/revisionprocesos](http://lauraisabelvidal.wix.com/revisionprocesos), (Figura 9) identificado por el cambio de color al pasar el mouse sobre la frase. Esta propuesta formativa se complementa con la Capacitación Funcional sobre el mismo sistema informático.



Figura 9: Captura de pantalla de Inicio del sitio web *Revisión e Integración de Procesos*

Hay muchas instituciones que reciben la tecnología y los sistemas como el puntapié inicial para mejorar los procesos y circuitos administrativos, ya que hay un vacío entre la tecnología y los grupos de administración de los datos, los procesos y la gestión, esto es una de las razones de fracasos de la incorporación de nuevas tecnologías.

Es por esto que se pensó en una propuesta formativa orientada a Repensar los Procesos a partir de la incorporación de la nueva versión del SIU Guaraní 3 donde usuarios y autoridades puedan conocer los nuevos paradigmas, nuevas tecnologías y su aplicación a los circuitos administrativos, permitiendo a la Universidad que su personal sea más productivo, moderno y mejorar el proceso de toma de decisiones. Chan Núñez (2005) nos menciona la necesidad de formar sujetos que sean “*constructores, actores y no sólo navegantes, observadores o lectores*” del entorno digital.

- La segunda parte (Figura 10) muestra dos imágenes con una flecha que la une. Estas imágenes estáticas hacen referencia a los logos que identifican la versión 2 y 3 del SIU-Guaraní. Los usuarios del sistema reconocen rápidamente, estas imágenes, ya que las



Figura 10: Captura de pantalla de sección Contamos la Historia, de la pantalla de Inicio, del sitio web *Capacitación Funcional*.

visualizan, a diario, en su labor cotidiana al utilizar el sistema.

La flecha quiere representar el cambio de versión. Se incorporó un botón, zona sensible, que cambia de color, y lleva a una presentación (Figura 11) realizada con Prezi donde se cuenta la historia del Sistema SIU Guaraní en la UNLPam, se incorporan imágenes, fotografías, música, textos.



Figura 11: Captura de pantalla del Prezi *La Historia de la UNLPam*, desarrollo propio.

- La tercer parte es un video motivador: “La Caja”. Es una animación donde dos hombres en una caja discuten sobre la posible existencia, o no, de un mundo mejor. Con este video se pretende que los estudiantes puedan reflexionar acerca de que a pesar de estar contenidos por el sistema SIU-Guaraní versión 2, muchas veces les queda chicos y que puede haber un nuevo sistema mejor y no hay que temerle hacer el cambio.



Figura 12: Captura de pantalla video: ‘La Caja’, de la pantalla de Inicio, del sitio web *Capacitación Funcional*.

### ➤ ¿Qué es el SIU Guaraní?

Presenta el tema con una composición de fotos realizada con PhotoScape, suite para manipular imágenes, permitiendo editarlas, crear fotomontajes o la maquetación como conversión entre varios formatos de imágenes.

Las imágenes fueron seleccionadas, muy cuidadosamente, algunas referenciando los textos incluidos en la web y otras con fotos de personas que han intervenido en lo cotidiano o en momentos especiales durante la historia del SIU-Guaraní en la Universidad Nacional de La Pampa. Acompaña a las imágenes una descripción breve de que es el SIU-Guaraní y un link en un icono con movimiento a la página [www.siu.edu.ar](http://www.siu.edu.ar). Se incorporó esta sección, por si algún estudiante es nuevo en la institución o en el área académica.



Figura 13: Captura de pantalla de la sección ¿Qué es SIU Guaraní? De la pantalla de Inicio del sitio web *Capacitación Funcional*

### ❖ Conceptos generales del sistema SIU Guaraní Versión 3



La opción del menú **Conceptos** (Figura 14), presenta un texto corto con los principales conceptos generales del sistema donde se resaltan palabras para captar la atención del usuario.

Figura 14: Captura de pantalla Conceptos del sitio web *Capacitación Funcional*

Consuelo Belloch Ortí (S/F) en el documento *Aplicaciones Multimedia Interactivas: Clasificación*, nos explica la función que cumple el texto en un recurso de multimedia:

*“La inclusión de texto en las aplicaciones multimedia permite desarrollar la comprensión lectora, discriminación visual, fluidez verbal, vocabulario, etc. El texto tiene como función principal favorecer la reflexión y profundización en los temas, potenciando el pensamiento de más alto nivel. En las aplicaciones multimedia, además permite aclarar la*

*información gráfica o icónica. Atendiendo al objetivo y usuarios a los que va destinada la aplicación multimedia podemos reforzar el componente visual del texto mediante modificaciones en su formato, resaltando la información más relevante y añadiendo claridad al mensaje escrito.”*

Luego, hay un video, (Figura 15) donde se explican las propuestas formativas y un link a un archivo del tipo PDF donde se amplían estos conceptos, disponibles en Internet.



Figura 15 Captura de pantalla de la sección Mas Información de la pantalla Conceptos del sitio web *Capacitación Funcional*

De igual que manera que el texto, Belloch Ortí (S/F), en el mismo documento, nos explica la importancia del uso de imágenes en movimiento como el video, son un gran recurso transmitiendo de forma visual secuencias completas de contenido e ilustrando un apartado de contenido con sentido propio.



Para finalizar, la Actividad del tema **‘Investigamos y Compartimos’**, (Figura 16), acompaña al enunciado una imagen estática realizada con Tagxedo.

Figura 16: Captura de pantalla de la sección Actividad de la pantalla Conceptos del sitio web *Capacitación Funcional*

Tagxedo es una de las herramientas de la Web 2.0 para crear nubes de palabras interactivas, permitiendo, una vez más, llamar la atención del Estudiante, resaltando los vocablos propios del sistema. Nuevamente se deja el espacio de comunicación, manteniendo la uniformidad en todas las actividades.

Siguiendo el pensamiento de Salinas (1996) se trató a través de esta actividad la Implicación de la inteligencia y el razonamiento lógico, contribuyendo los estudiantes con sus propias ideas y pensamiento, motivados por la búsqueda de soluciones.

### ❖ **Funcionalidad específica del sistema SIU Guaraní Versión 3**



La opción del menú **Funcionalidad**, (Figura 17), al igual que la opción de menú **Conceptos**, muestra un texto corto con palabras resaltadas.

Figura 17: Captura de pantalla Funcionalidad del sitio web *Capacitación Funcional*

El botón con movimiento, 'Videos y lecturas', invita a ir a la siguiente página donde, el estudiante, encontrará videos y lecturas complementarias del tema, (Figuras 18, 19, 20 y 21).



Figura 18: Captura de pantalla de la sección Cualidades Transversales del Sistema de la pantalla Funcionalidad del sitio web *Capacitación Funcional*

Figura 19: Captura de pantalla de la sección Principales Prestaciones de la pantalla Funcionalidad del sitio web *Capacitación*



Figura 20: Captura de pantalla de la sección Videos de la pantalla Funcionalidad del sitio web *Capacitación Funcional*

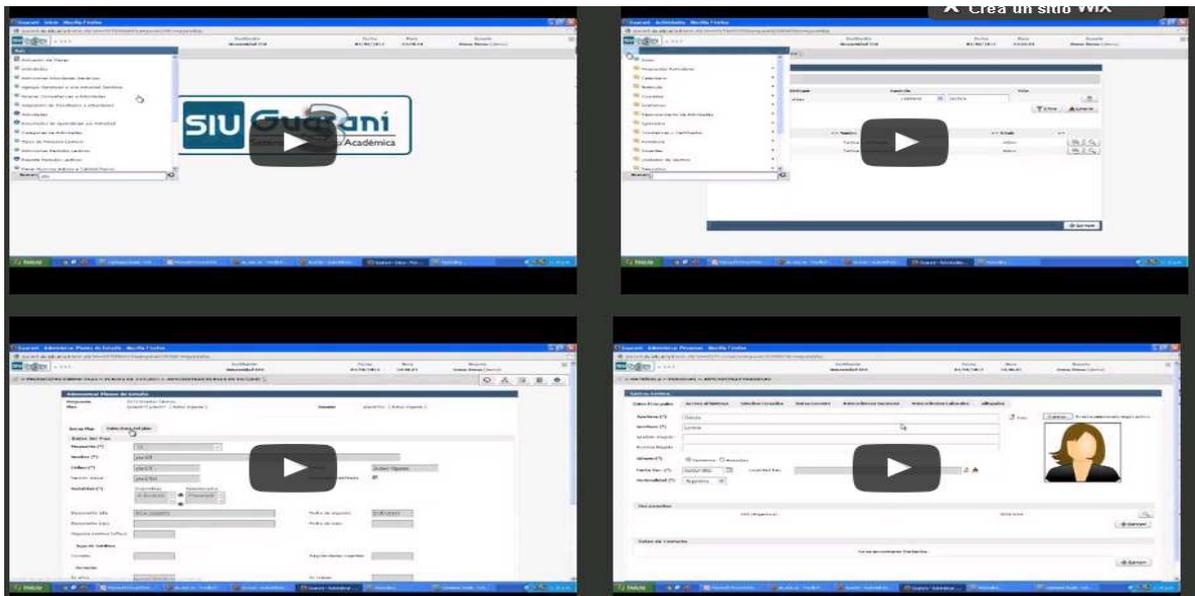


Figura 21: Captura de pantalla de la sección Para leer de la pantalla Funcionalidad del sitio web *Capacitación Funcional*

Esta sección, cargada de contenido, permite que el estudiante a través de textos e imágenes conozca las principales prestaciones que ofrece el sistema y las cualidades transversales del mismo.

Una vez más se utiliza el recurso de textos cortos e imágenes estáticas, cuya finalidad es ilustrar y facilitar la comprensión de la información que se desea transmitir, como así también, la incorporación de zonas sensibles que reaccionan al clic del mouse permitiendo la interactividad de la aplicación, la sorpresa y la frescura del discurso narrativo.

Al final de la página se puso un ícono, gráfico, invitando a los estudiantes a ir a trabajar en una actividad. Belloch Ortí (S/F), nos recomienda el uso de elementos iconográficos en el diseño de los recursos multimedia ya que permiten la representación de palabras, conceptos, ideas mediante dibujos o imágenes, tendiendo a la representación de lo esencial del concepto o idea a transmitir. Su carácter visual le da un carácter universal, no sólo particular, son por ello adecuadas para la comunicación de ideas o conceptos en aplicaciones que pueden ser utilizadas por personas que hablan diferentes idiomas o con distintos niveles en el desarrollo del lenguaje.



Figura 22: Captura de pantalla del gráfico Ir a trabajar de la pantalla Funcionalidad del sitio web *Capacitación Funcional*

Éste ícono nos devuelve a la página anterior donde se encuentra la actividad ‘**Construimos y compartimos**’, (Figura 23).



Figura 23: Captura de pantalla de la Actividad **Construimos y Compartimos** de la pantalla Funcionalidad del sitio web *Capacitación Funcional*

En la actividad, se dispuso, manteniendo la uniformidad con el resto de actividades, el texto a la izquierda y en este caso una imagen estática con el ejemplo de la tarea que deben desarrollar. De igual modo se intercambio de ideas, dudas, etc.

## ❖ Contacto

Figura 24: Captura de pantalla Contacto del sitio web *Capacitación Funcional*

La opción del menú **Contacto**, además de indicar el nombre del Referente del Proyecto, se establece como una vía de comunicación entre los estudiantes y el docente responsable, permite a los visitantes dejar mensajes con las dudas o propuestas de mejoras que posteriormente el responsable podrá contestar vía e-mail.

También figuran en la página los datos de contacto en la universidad: dirección, teléfono, e-mail y contacto por las redes sociales Facebook, Twitter, Google +.

Para facilitar la ubicación de la Universidad se incorporo un mapa del programa Google Maps.

Figura 25: Captura de pantalla de la sección Ubicación en Google Maps de la pantalla Contacto del sitio web *Capacitación Funcional*.



Mostrar esta información sobre el autor es una buena manera de dar credibilidad y personalidad a la página web y de fomentar la participación.

## ❖ Mapa de Navegación

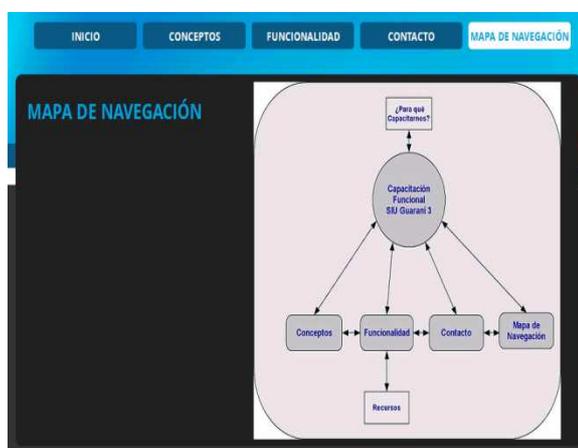


Figura 26: Captura de pantalla mapa de Navegación del sitio web *Capacitación Funcional*

La última opción del menú, **Mapa de Navegación**, (Figura 26), se muestra un gráfico con el mapa de navegación del sitio.

El mapa de Navegación es una representación completa del sitio web para orientar al estudiante durante el recorrido o para facilitarle un acceso directo al lugar que le interese. Refleja la estructura por medio de enlaces a los nodos principales y subnodos.

### ***Consideraciones en la construcción del sitio web***

Durante la construcción del sitio web se tuvo en cuenta las reglas relacionadas a la apariencia física que establecen en el libro "Multimedia en la Web" Domingo Gallego y Catalina Alonso (1999), como son:

- **Regla de la familiaridad:** Se utilizaron estructuras, iconos y acciones reconocidas por los estudiantes que han utilizado con anterioridad.
- **Regla de la Consistencia:** Se diseñaron páginas homogéneas, para que el estudiante se habitúe a la página y pueda ir instintivamente al lugar que desea sin pensar donde se encuentra un determinado enlace.
- **Regla de la Sencillez:** Se incluyeron mensajes sencillos sin lugar a equívocos que transmitan información con un solo golpe de vista.
- **Regla de la Claridad:** Se seleccionaron iconos, gráficos y otras ayudas a la navegación que muestren claramente significado sin necesidad de explicaciones añadidas.

- **La ineludible comprobación:** Se consultó permanentemente a los usuarios para la elaboración del diseño de la página siendo su opinión de gran importancia en la definición del mismo.

Existen otros elementos que Domingo Gallego y Catalina Alonso (1999), marcan en su libro, y que se tuvieron en cuenta para la creación de la página web, como son:

- **Creación de un sitio web de fácil navegación:** Se dispuso grupos principales y subgrupos, como un mapa conceptual.
- **No más de tres clic:** se procuró que el estudiante no pase más de páginas para un tema ya que de lo contrario se cansaría y abandonaría la web.
- **Vuelta a casa.** Desde todas las páginas se puede volver a la página principal.

- **Tiempo de orientación.** Cuando alguien visite nuestra página debe de saber de qué trata, que opciones tiene y como puede acceder a ella rápidamente. Se mantuvo el mismo encabezado y pie en todas las páginas. (Figura 27 y 28).



Figura 28: Captura del Encabezados de las Páginas del sitio web *Capacitación Funcional*



Figura 27: Captura del Pie de las Páginas del sitio web *Capacitación Funcional*

- **Combinar estética y rapidez.** Se equilibró la estética con la rapidez, para ello se utilizaron una serie de recursos, tales como:

- **Fondo.** Se utilizaron fondos con poco peso.
- **Texto contrastado.** Se estableció un contraste adecuado entre fondo y texto - imagen.
- **Reutilizar gráficos.** Se reutilizaron gráfico para que su descarga sea mucho más rápida.

- **Arriba sólo texto.** Para dar sensación de rapidez en nuestra página, Se puso texto arriba e imágenes abajo, para que el estudiante lea en qué consiste nuestra web mientras ésta se va cargando completamente el resto de la misma.
- **Equilibrio.** Se mantuvo equilibrio entre el texto y las imágenes utilizadas.
- **Dinamismo en la web.** Se incorporaron imágenes animadas, para centrar la atención de los usuarios en información relevante.

## Conclusiones

Se presentaron algunas reflexiones desde el marco teórico de la tecnología educativa en relación con la formación de estudiantes del tercer milenio y se puede concluir que el uso de las tecnologías no es, en sí mismo, una finalidad sino un medio para el desarrollo cognitivo, y la educación debe formar para observar, clasificar, ordenar, comparar.

Las tecnologías nos brindan e incrementan el acceso a la información, pero la construcción del conocimiento es trabajo de personas que promuevan el deseo de saber.

La modernización del estado exige a las instituciones públicas que estén acorde al uso de las nuevas Tecnologías de Información y Comunicaciones (TIC) con la finalidad de que los procesos y servicios que los usuarios (internos y externos) requieran sean más ágiles y seguros.

Las empresas, privadas e instituciones públicas, se están preocupando por capacitar a su personal valiéndose para ello de las TIC, con contenidos actualizados y personalizados, dirigidos a solucionar las necesidades específicas de capacitación del personal en un tiempo corto y con menor inversión económica (pérdida de tiempo en transporte, tiempo muerto por ausencias, así como infraestructura física).

Acompañando esta tendencia, el SIU, colabora con programas de capacitación, mediada por TIC, a miembros de su comunidad, fortaleciendo el trabajo colaborativo, transparencia, integración y conocimiento compartido.

Además, el SIU, sostiene que para la introducción de sistemas en ámbitos complejos y heterogéneos como las Universidades, es necesario generar un clima propicio para ese cambio. Es clave la sensibilización del contexto para fomentar la participación horizontal, el compromiso, el entusiasmo, la visión integral del problema y la comprensión del proceso.

Sobre esta base filosófica, sustentada en un nivel social y cultural, atendiendo el aprendizaje significativo de Ausubel (1978), se desarrolló un recurso multimedia, el sitio Web 'Capacitación Funcional', que constituye una herramienta innovadora para integrarse al Plan de Capacitación del personal No Docente del Área Académica de la Universidad Nacional de La Pampa.

## Bibliografía

- Aparici y Silva (2012). *Pedagogía de la interactividad*. Consultado el 12 de Octubre de 2015. Disponible en: <http://www.revistacomunicar.com/pdf/preprint/38/05-PRE-12698.pdf>
- Aparici, R. (2011). *Principios pedagógicos y comunicacionales de la web 2.0* disponible en revista digital La educ@ción N° 145. Portal Educativo de las Américas – Departamento de Desarrollo Humano, Educación y Cultura. OEA. Consultado el 10 de Junio de 2015. Disponible en: [https://www.educoas.org/portal/La\\_Educacion\\_Digital/laeducacion\\_145/articles/Roberto\\_Aparici.pdf](https://www.educoas.org/portal/La_Educacion_Digital/laeducacion_145/articles/Roberto_Aparici.pdf)
- Ausubel, D.P., Novak J.D. y Hanesian, H. (1978). *Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo*. Editorial Trilla, primera edición, México.
- Ausubel, D.P., Novak J.D. y Hanesian, H. (1983). *Psicología Educativa: Un punto de vista Cognoscitivo*. Editorial Trilla, segunda edición, México.
- Ballester Vallori, A. (2002). *El Aprendizaje significativo en la práctica. Cómo hacer el Aprendizaje significativo en el aula*. Seminario de aprendizaje significativo. España. Consultado el 10 de Junio de 2015. Disponible en: <http://www.gobiernodecanarias.org/educacion/3/Usrn/decurfp/intro/constructivismo.htm>
- Barberá, E., Mauri, T. y Onrubia, J. (2008). *Cómo valorar la calidad de la enseñanza basada en las TIC. Pautas e instrumentos de análisis*. Barcelona: Graó.
- Belloch Ortí, C. (S/F). *Aplicaciones Multimedia Interactivas: clasificación*. Consultado el 15 de Septiembre de 2015. Disponible en: <http://www.uv.es/bellohc/pdf/pwtic3.pdf>
- Chan Núñez, M.E. (2005). *Competencias mediacionales para la educación en línea*. Revista Electrónica de Investigación Educativa, 7 (2). Consultado el 19 de Abril de 2015. Disponible en: <http://redie.uabc.mx/vol7no2/contenido-chan.html>
- Crook, C. (1998). *Ordenadores y aprendizaje colaborativo*. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia y Ediciones Morata.

- Dirr, J. M. (2004). *Desarrollo social y educativo con las nuevas tecnología*”, en Martínez, F., y Prendes, M. (coord.): *Nuevas tecnologías y educación*, Madrid, Pearson, pp. 69-84.
- Gallego, D.J. y Alonso, C. (1999). *Multimedia en la web*. Dykinson. Madrid
- Gros, B. (2011). *Evolución y retos de la Educación virtual*, Editorial UOC, Barcelona.
- Gurmendi, L. y Williams, R. (2006). *Desarrollo informático colaborativo en el sistema universitario: La experiencia SIU-Guaraní*. Consultado el 01 de Octubre de 2015. Disponible en: <http://www.siu.edu.ar/documentos-de-interes/>
- Hassan, Y., Martín Fernández, F. e Iazza, G. (2004). *Diseño Web Centrado en el Usuario: Usabilidad y Arquitectura de la Información*. Consultado el 10 de Octubre de 2015. Disponible en [https://www.upf.edu/hipertextnet/numero-2/disenio\\_web.html](https://www.upf.edu/hipertextnet/numero-2/disenio_web.html)
- Moreira, M. A. (1999). *La Teoría del Aprendizaje Significativo (The meaningful learning theory)*. Universidade Federal do Rio Grande do Sul Instituto de Física. 91501-970 Porto Alegre, RS, Brasil. En: Texto de Apoyo nº6. Universidad de Burgos. Departamento de Didácticas Específicas. Burgos, España. Programa Internacional de Doctorado en Enseñanza de las Ciencias.
- Novak, J. D. (1993). *How do we learn our lesson?: Taking students through the process*. [\*The Science Teacher\*](#), 60(3), 50-55 (ISSN 0036-8555).
- Onrubia, J. (2005). *Aprender en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento*. *RED: Revista de Educación a Distancia* [artículo en línea]. N.º monográfico II. Consultado el 15 de Octubre de 2015. Disponible en <http://www.um.es/ead/red/M2/>
- Osuna Acedo, S. (S/F). *Educación multimedia. La clave para el paso del milenio*. Consultado el 10 de Octubre de 2015. Disponible en <http://www.uned.es/ntedu/espanol/master/primer/modulos/multimedia/milenio.htm>
- Pea, R. (1993). *Prácticas de inteligencia distribuida y diseños para la educación*, en: G. Saloman (comp.), *Cogniciones distribuidas. Consideraciones psicológicas y educativas*, Buenos Aires, Amorrónu.
- Salinas, J. (1996). *Multimedia en los procesos de enseñanza - aprendizaje: Elementos de discusión*. Ponencia en el encuentro de Computación Educativa. Santiago de Chile.

Consultado el 10 de Octubre de 2015. Disponible en:  
<http://edutec.rediris.es/documentos/1996/multimedia.html>

Universidad Nacional de Moreno (2015). *Plan de Capacitación No Docente 2015*.  
Consultado el 10 de Septiembre de 2015. Disponible en  
<http://www.unm.edu.ar/documentos/capacitacionnodoc.pdf>

## **Páginas consultadas**

SIU: Documentos de Interés. Consultado el 1 de Octubre de 2015. Disponible en  
<http://www.siu.edu.ar/documentos-de-interes/>

SIU: Portal SIU-Guaraní 3.0: Matriz de Análisis de Proyecto. Consultado el 5 de Octubre de 2015. Disponible <http://portalguarani.siu.edu.ar/Portal/wiki/DocInicial/Matriz>

SIU: Portal SIU-Guaraní 3.0. Consultado el 10 de Octubre de 2015. Disponible en  
<http://portalguarani.siu.edu.ar/Portal>

SIU: SIU-Comunidad. Consultado el 1 de Septiembre de 2015. Disponible en  
<http://comunidad.siu.edu.ar/>

SIU: SIU-Comunidad – Foros. Consultado el 1 de Septiembre de 2015. Disponible en  
<http://comunidad.siu.edu.ar/foro/index.php>

SIU: SIU-Guaraní. Consultado el 10 de Septiembre de 2015. Disponible en  
<http://www.siu.edu.ar/siu-guarani/>

Universidad Nacional de La Plata. Capacitación No Docentes: Consultado el 30 de Septiembre de 2015. Disponible en <http://www.unlp.edu.ar/capacitacionnodocente>

Wikipedia, Videos Educativos. Consultado el 10 de Octubre de 2015. Disponible en  
[https://es.wikipedia.org/wiki/Video\\_educativo](https://es.wikipedia.org/wiki/Video_educativo)

Wikipedia, Wiki. Consultado el 10 de Octubre de 2015. Disponible en  
<https://es.wikipedia.org/wiki/Wiki>

**SIU GUARANI**

# Capacitación Funcional

en SIU Guarani versión 3, para el personal NO DOCENTE, del área académica, de la Universidad Nacional de La Pampa.

*"Ahora más que nunca la clave del éxito y excelencia organizacional se centra en las personas y su gestión. Las Instituciones de Educación Superior deberán darse cuenta de que más allá de las tecnologías y de los procesos, son los conocimientos y el saber de su personal, cada vez más preparados, los que aportan el valor agregado a la organización educacional"* (Doméxico y de Bona, 2005, p. 85).

INICIO CONCEPTOS FUNCIONALIDAD CONTACTO MAPA DE NAVEGACIÓN

## ¿Para qué Capacitarnos en SIU GUARANI 3?

- Adquirir mayor profesionalización en la gestión administrativa y de servicios en la Universidad
- Conocer ventajas y funcionalidad de la versión 3 del Sistema Guarani
- Construir objetivos comunes, valores compartidos tendientes a crear un *sentido de pertenencia* en el proyecto

desprendimiento y, a veces,

### SIU Guarani 3 incorpora Innovadora Tecnología y Nuevas Prestaciones y su implementación permite Repensar Procesos

SIU-GUARANI

Contamos la Historia

**SIU Guarani 3**  
Sistema de Gestión Académica

## ¿Qué es el SIU GUARANÍ?

El SIU-Guaraní es un sistema de gestión académica desarrollado por el SIU para las Universidades Nacionales Argentinas. Este sistema fue concebido con el propósito de brindar a las universidades una herramienta que les permita administrar la gestión de alumnos en forma segura, con la finalidad de obtener información consistente para los niveles operativos y directivos.



2015 - Capacitación Funcional en SIU Guarani 3 - UNLPam  
María Daniela Ayechu - [ayechud@ing.unlpam.edu.ar](mailto:ayechud@ing.unlpam.edu.ar)

## ¿Para qué Capacitarnos en SIU GUARANÍ 3?

La **capacitación funcional** pretende la adquisición de conocimientos técnicos teóricos y prácticos que va a construir al **desarrollo de capacidades del usuario** en el desempeño de su actividad para prever y atender problemas potenciales dentro de su ámbito laboral buscando producir **resultados de calidad** y lograr la valoración adecuada del personal y su integración a la institución creándole un sentido importante de pertenencia.

los usuarios No Docentes deben tener plena conciencia que trabajar en una **universidad** implica reconocer la necesidad de una sistemática **actualización de los conocimientos** que exige la constante introducción de nuevos métodos y tecnologías.

la **gestión Universitaria** debe ser capaz de dar respuesta a problemas diversos de la comunidad en que se inserta, ofreciendo paralelamente a sus usuarios las **herramientas** que favorezcan el **desempeño adecuado** de las tareas de **gestión administrativa y académica**.



### ACTIVIDAD

#### Observamos y compartimos

Utilizando como punto de partida la versión 2, actual y vigente, del sistema Guaraní y desafiando la implementación de la nueva versión te propongo: Observar este video y compartir, con el resto de la comunidad, tus reflexiones aquí abajo.



2 comentarios | [Herramienta de moderación](#)

Ordenar por **Los más antiguos** ▼



Añade un comentario...



**María Ayechu**

Escuela Normal Mixta Provincia de San Luis

INICIO    **CONCEPTOS**    FUNCIONALIDAD    CONTACTO    MAPA DE NAVEGACIÓN

## CONCEPTOS

El desafío consiste en la incorporación de **nuevos conceptos** que excede la cuestión meramente técnica, requiriendo modelar una realidad incipiente en la educación superior de nuestro país y Latinoamérica.

Vislumbramos **cambios en los planes de estudios**, donde las estructuras más rígidas se flexibilizan permitiendo que el camino que hace cada alumno pueda ser diferente al del otro; donde las materias dejan de ser las únicas componentes de un plan de estudios y se suman a ellas **actividades culturales y sociales**.

En las certificaciones, donde las titulaciones formales se complementan con la **certificación de competencias, habilidades y conocimientos adquiridos** durante la permanencia del alumno en la Institución.

En la administración de los alumnos, donde las carreras son ofrecidas por **convenios entre instituciones**, requiriendo una administración conjunta y generando la necesidad de la definición de estándares mínimos.



SIU

Propuesta Formativa

Propuesta Formativa

- Materias
- Curso
- Seminario
- Passantia
- Actividad Cultural o Social

- Ciclo
- Orientación
- Área de Conocimiento
- Competencias
- Materias Genéricas

Seguimos leyendo



G3\_principales\_conceptos.pdf



## ACTIVIDAD

### Investigamos y compartimos

- Investigue en su ámbito laboral que procesos o funciones no son sustentados por la versión 2 del Guaraní y pueden ser resueltos por la versión 3
- Ejemplifique, comparta y compare con sus compañeros



4 comentarios | Herramienta de moderación Ordenar por: **Los más antiguos** ▼



Añade un comentario...



**María Ayechu** · Escuela Normal Mixta Provincia de San Luis

INICIO    CONCEPTOS    **FUNCIONALIDAD**    CONTACTO    MAPA DE NAVEGACIÓN

## FUNCIONALIDAD

Las prestaciones del sistema pueden describirse desde tres núcleos principales:

- El sistema se apoya en una buena definición de los planes de estudios, adaptándose a su dinamismo.
- Sobre esta base, se registra y acompaña la vida académica del alumno, desde que ingresa a la universidad, hasta que egresa, pasando por un proceso de matriculación, el registro de cursado de materias y de resultados académicos, pedidos de equivalencias y la gestión del egresado.
- Y por último, el sistema posibilita la gestión de aulas, la gestión de actividades extracurriculares, la planificación del calendario académico y las consultas gerenciales.

Videos y lecturas

✕ Crea un sitio WIX

### ACTIVIDAD

#### Construimos y compartimos

Construya una secuencia de pasos, tomando como ejemplo, la figura '¿Cómo Saber tus notas?', sobre un módulo o circuito que seleccione y compártalo con sus compañeros.

La infografía muestra un proceso de 8 pasos:

1. Te inscribes a cursar
2. Aprobás la cursada (parcial, TPs)
3. El docente te asienta la aprobación de la cursada en SIU Guaraní
4. Te inscribes para rendir la Evaluación Integradora
5. Aprobás la Evaluación integradora
6. El docente asienta la nota en SIU Guaraní
7. El Departamento Docente cierra el Acta en SIU Guaraní
8. Ves la materia aprobada en SIU Guaraní

0 comentarios | Herramienta de moderación    Ordenar por    **Los más antiguos** ▼

Añade un comentario...

INICIO    CONCEPTOS    FUNCIONALIDAD    CONTACTO    MAPA DE NAVEGACIÓN

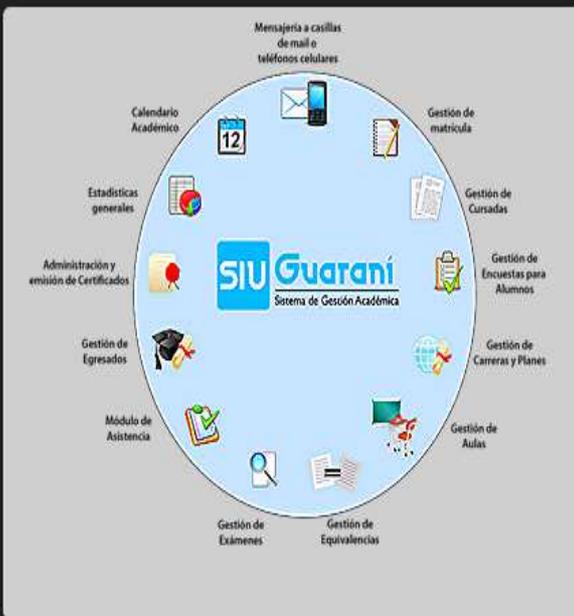
## Cualidades Transversales del Sistema

Este sistema ha sido concebido desde su inicio de manera tal de que presente ciertas cualidades transversales:

- A asegurar la privacidad de los usuarios.
- Permitir la auditabilidad de los datos.
- Contar con un sistema informático flexible y con capacidad de evolución.

 <b>Privacidad</b>	 <b>Auditoría</b>
 <b>Flexibilidad</b>	 <b>Confiabilidad</b>

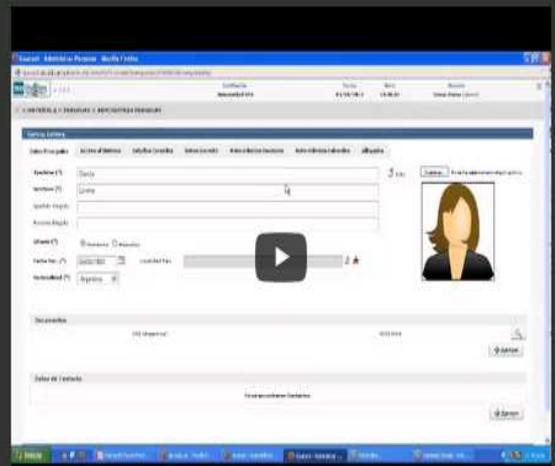
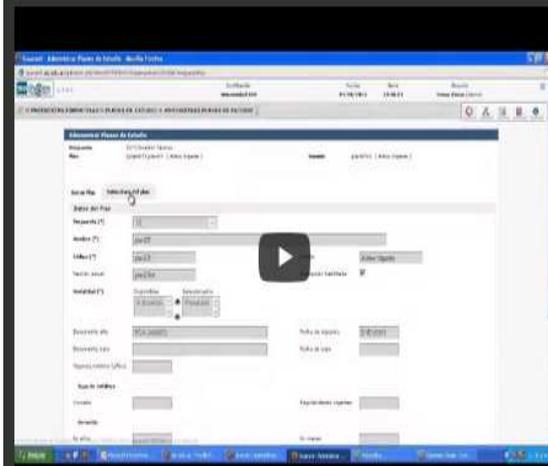
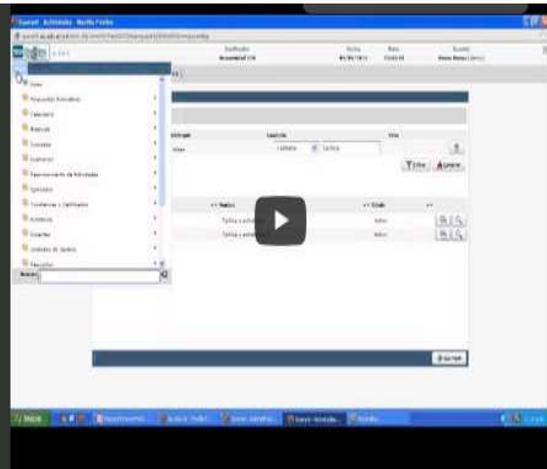
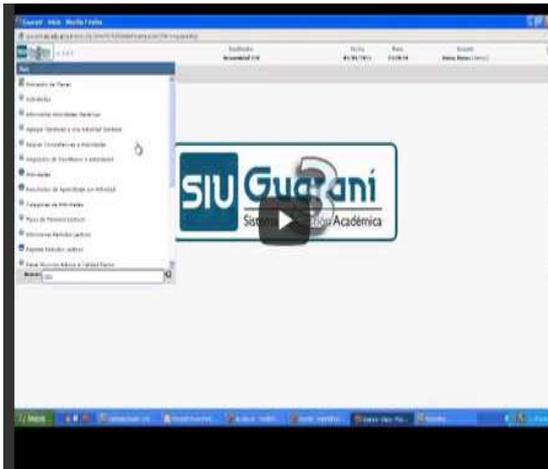
## Principales prestaciones funcionales :



- Gestión de Carreras y Planes
- Planificación
- Gestión de Matrícula
- Gestión de Cursado
- Gestión de Aulas
- Gestión de Exámenes
- Gestión de Equivalencias
- Gestión de Encuestas para Alumnos
- Gestión de Carreras y Planes
- Gestión de Aulas
- Gestión de Egresados
- Emisión de certificados
- Administración del sistema
- Estadísticas Generales
- Información Gerencial
- Interfase WEB y puestos de Autogestión

Para leer   3.2\_ SIU-Guaraní\_Estado\_del\_Arte.pdf

Sitio web: 'Capacitación Funcional': <http://ayechud.wix.com/capacitacion>



2015 - Capacitación Funcional en SIU Guaraní 3 - UNLPam  
María Daniela Ayechu - [ayechud@ing.unlpam.edu.ar](mailto:ayechud@ing.unlpam.edu.ar)

**SIU GUARANI**

# Funcional

en SIU Guarani versión 3, para el personal NO DOCENTE, del área académica, de la Universidad Nacional de La Pampa.

*Educación Superior deberán darse cuenta de que más allá de las tecnologías y de los procesos, son los conocimientos y el saber de su personal, cada vez más preparados, los que aportan el valor agregado a la organización educacional" (Doménico y de Bona, 2005, p. 85).*

**INICIO** **CONCEPTOS** **FUNCIONALIDAD** **CONTACTO** **MAPA DE NAVEGACIÓN**

## CONTACTO

**María Daniela Ayechu**  
Referente Funcional y del Proyecto SIU Guarani

Calle 110 esq. 9  
02302 422780 - Int. 6202  
General Pico - La Pampa

ayechud@ing.unlpam.edu.ar

Nombre  
Email  
Asunto  
Mensaje

Enviar

f t g+

ayechud@ing.unlpam.edu.ar

Enviar

f t g+

Map Satellite

General Pico  
Cine Teatro Pico

Facultad de Ingeniería, Universidad Nacional de La Pampa

Map data ©2016 Google 500 m

INICIO    CONCEPTOS    FUNCIONALIDAD    CONTACTO    **MAPA DE NAVEGACIÓN**

## MAPA DE NAVEGACIÓN

```
graph TD; A((Capacitación Funcional SIU Guaraní 3)) --> B[¿Para qué Capacitarnos?]; A --> C[Conceptos]; A --> D[Funcionalidad]; A --> E[Contacto]; A --> F[Mapa de Navegación]; C <--> D; D <--> E; D --> G[Recursos]; F --> A;
```

2015 - Capacitación Funcional en SIU Guaraní 3 - UNLPam  
María Daniela Ayechu - [ayechud@ing.unlpam.edu.ar](mailto:ayechud@ing.unlpam.edu.ar)