



Narrativas académicas en entornos hipermediales: el caso UNLVirtual

Autores: Prof. María Alejandra Ambrosino. Lic. Mauro Alcaraz

Institución: Centro Multimedial de Educación a Distancia. Universidad Nacional del Litoral.

Eje 3: ¿Cómo seleccionar, diseñar y desarrollar un ambiente educativo con tecnologías digitales? Aspectos comunicacionales, pedagógicos, tecnológicos, sociopolíticos, económicos, culturales y de accesibilidad

Tipo de trabajo: ensayo

Palabras claves: innovación, entornos hipermediales, campus virtual, narrativas

Objetivos de la comunicación:

- Presentar las estrategias de desarrollo del Campus Virtual de la UNL.
- Reconocer los contextos de diseño y desarrollo que dan cuenta de las decisiones institucionales desde decisiones de gestión institucional
- Presentar el dispositivo construido bajo el Sistema UNLVirtual

Desarrollo

Educación Superior y entornos virtuales

Los escenarios educativos, académicos y especialmente el universitario se encuentran atravesados por transformaciones y nuevos desafíos anclados en la inclusión de tecnologías de la información, comunicación y producción (atributo que marca la web 2.0 en Cobo Romani, C.; Moravec, J., 2011) como modo de mediación en los procesos institucionales, académicos y comunicacionales. Este contexto nos convoca a investigar, reconsiderar y potenciar las estrategias de inclusión de tecnologías en términos de diseñar e implementar acciones educativas y académicas que ofrezcan a la comunidad, fuertemente vinculada al ámbito de la educación superior, condiciones para el desarrollo de la innovación con TIC orientadas al fortalecimiento de las funciones sustantivas de las universidades.

En este sentido, de alta disponibilidad de dispositivos tecnológicos y accesibilidad a aplicaciones y contenidos de base digital prácticamente con incidencia en todos los niveles que conforman los sistemas educativos, se genera un impacto de una magnitud a considerar especialmente en términos de las capacidades y trayectorias que los actores sociales adquieren en estos escenarios universitarios, educativos y culturales en los que desarrollan



sus actividades e interacciones sociales y educativas mediante el uso de diferentes tecnologías.

El modo de implementar proyectos institucionales mediados con tecnologías ha sido tradicionalmente el desarrollo de la Educación a Distancia. Esta es una modalidad que de hecho supone la mediación tecnológica: actores, saberes y actividades relacionados en un espacio y tiempo diferente. En este devenir las instituciones de educación superior, desde el año 2000 aproximadamente, han impulsado fuertemente estrategias de incorporación de entornos virtuales y recursos digitales como soporte al desarrollo de una de sus funciones sustantivas como es la enseñanza en cualquiera de sus modalidades.

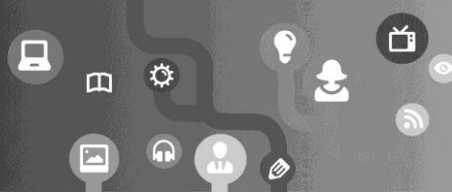
En términos de transferencia al medio uno de los objetos centrales de la universidad, tuvo y tiene que ver con la socialización y comunicación del conocimiento producido por las comunidades académicas. Y este objetivo de socialización se potencia por la mediación de TIC de base digital otorgando, a la producción de este tipo recursos, una entidad de circulación que adquiere una escala de apertura inconmensurable en el ámbito de difusión y acceso mediante redes e internet. En colaboración a esta incorporación de plataformas tecnológicas se han desarrollado proyectos que promueven el acceso a la educación creando y recreando dispositivos institucionales en este sentido.

Estas iniciativas están dando cuenta, a la luz de las investigaciones educativas, de una idea de colaboración abierta altamente promovida por las amplias posibilidades que ofrecen las TIC a las comunidades académicas y particularmente a las universitarias.

Este es un tiempo en el que el desafío para las Instituciones de educación superior tiene que ver con dotar de sentido educativo a la estrategia de incorporación de TIC, y esto por medio de proyectos institucionales, académicos y pedagógicos, que den un encuadre a esta alta disponibilidad y accesibilidad a tecnologías. La creación de Campus Virtuales, Bibliotecas Digitales, plataformas repositorios de contenidos digitales, creación de Redes de Intercambio, desarrollo de recursos hipermedia, constitución de comunidades académicas por medio de las redes sociales configuración de entornos digitales son muestras de que las universidades transitan diferentes y particulares procesos de virtualización de su hacer académico.

UNLVirtual: El contexto de innovación en la UNL

Para comprender la visión y acciones de la Universidad Nacional del Litoral (UNL), en términos de la innovación educativa con tecnologías de la información y comunicación (TIC),



es necesario reconocer algunos rasgos que configuran su identidad y que, desde este lugar, dejan huellas en las acciones de política académica y tecnológica.

La UNL en términos de generar políticas académicas de innovación con TIC asume plantear una dinámica articulada entre la fortaleza académica, de investigación, de gestión y de docencia promovida a lo su historia (con una fuerte impronta basada en las posibilidades que otorga la presencialidad: sincronismo del espacio y tiempo) y la generación de condiciones para la innovación en las prácticas educativas por medio de la inclusión de las TIC. Como síntesis de diferentes procesos de evaluación institucional: evaluación interna, evaluación externa y evaluación social, la UNL se plantea la Educación a Distancia como política académica prioritaria. La UNL implementó desde 1998, y en el marco de repensar continuamente la universidad y los procesos de innovación, el Plan de Desarrollo Institucional (PDI) , un proyecto colectivo y global puesto en marcha en marzo de 2000, que enmarca su accionar sobre una política del conocimiento en la que su misión principal es el mejoramiento de la calidad. Los ejes rectores son ideas-fuerza que orientan las líneas de acción de la gestión universitaria, articulan el PDI e incluyen programas, proyectos y cursos de acción que se desarrollan en el ámbito de la UNL tendientes a asegurar la evolución integral y el mejoramiento constante de la calidad. Se replantean, continúan y consolidan las acciones en esta línea en el Plan de Desarrollo Institucional 2010-2019.

En el Plan se señala como tema crítico “El abordaje de estrategias educativas novedosas aprovechando las nuevas tecnologías de la información y comunicación”. En este marco la UNL inicia un proceso de revisión de las prácticas de la enseñanza en vista de promover la educación a distancia y en 1999 el Consejo Superior de la UNL crea el “Programa de Educación a Distancia” (PED) dando cuenta de dos propósitos sustantivos: ampliar la cobertura educativa y democratizar el acceso a los conocimientos y a la formación universitaria.

Entonces se plantea la modalidad a distancia con el objeto de: llevar educación de primer nivel a nuevos ámbitos, llegando a más personas en lugares más remotos; ofrecer educación a la población comprometida con el desarrollo de su comunidad, para mejorarla en lo social, en lo económico, en lo cultural y en lo político; generar propuestas relevantes para el desarrollo sustentable del país y la región y extender el acceso a los ciclos iniciales de las carreras de grado, desarrollar tecnicaturas, ciclos de licenciatura, posgrados y programas de educación continua y de extensión destinados a los distintos sectores sociales, de la producción y el trabajo.



En este marco, como estrategia de implementación de este programa y concreción de esta modalidad curricular, crea el Centro Multimedial de Educación a Distancia (CEMED) como unidad de gestión transversal que articula el trabajo y desarrolló del Sistema UNLVirtual con todas las unidades académicas de la UNL.

Se asume la educación a distancia “como una modalidad de enseñanza y aprendizaje, con sentido político, pedagógico y didáctico” y se plantean proyectos educativos desde el doble sentido de democratizar acceso al conocimiento e innovar en educación estando atentos a revisar, en búsqueda de la excelencia académica, los procesos formativos de los equipos docentes, de gestión, técnicos y administrativos que puedan asumir el desafío de abordar una modalidad que conceptualmente reconoce a las tecnologías como parte de ella.

Hacer posible la consecución de los propósitos de ampliación de la cobertura educativa y garantizar el acceso a los conocimientos y a la formación universitaria, como así también implantar la modalidad a distancia, implicó el diseño de propuestas a partir del desarrollo de nuevos modos de enseñanza y de la incorporación de tecnologías de avanzada que diluyan las distancias y que promuevan la construcción de los conocimientos.

Entornos virtuales y narrativas académicas

El Programa de Educación a Distancia es una de las estrategias institucionales que dan cuenta del posicionamiento de la institución ante las transformaciones que se han venido produciendo desde hace un par de décadas y a las que se suelen referir desde la idea de la Sociedad del Conocimiento.

El impacto de las TIC es de tal magnitud, que obliga a redefinir el concepto de ciudadano y reconsiderar la idea de alfabetización, extendiéndola al manejo de competencias que permitan hacer uso de estas tecnologías, las cuales se incorporan a diario a mayores ámbitos de la vida cotidiana y en especial, al educativo. En el marco de estos cambios, es posible reconocer ciertas cuestiones que convergen en las comunidades actuales y que no pueden soslayarse cuando el objetivo es consolidar el rol transformador de la universidad en su relación con la sociedad, a través de estrategias concretas con las cuales abordar los desafíos de esta época histórica.

En esta línea el actual sistema UNLVirtual parte de reconocer las potencialidades que ofrecen las tecnologías de la información y la comunicación para implementar una alternativa de educación superior que se hace posible y se enriquece con el desarrollo y mejoramiento continuo de un espacio en Internet: el Campus Virtual UNL. Se define el



Campus Virtual como el espacio de representación y actividad académica de la comunidad universitaria. Este entorno virtual ha sido diseñado y desarrollado como síntesis de un proceso llevado a cabo a partir del análisis e intercambio vinculados al desarrollo de la educación a distancia. Se ha conformado como un entorno propicio para el desarrollo de proyectos curriculares que incluyan tecnologías en todas las modalidades del curriculum.

En este entorno tiene lugar la vida de la comunidad universitaria relacionada con el Programa de Educación a Distancia, formada por los estudiantes, docentes, tutores, directores y coordinadores, equipos de trabajo, colaboradores y administradores. A través del Campus, alumnos y docentes tienen acceso a las aulas virtuales en tanto espacio para la enseñanza y aprendizaje, a las aplicaciones para la comunicación y tratamiento de la información que hacen posible las gestiones universitarias, propias de una comunidad de educación superior.

El espacio de concreción de las prácticas de la enseñanza, en el marco de la mediación en base a TIC web, son las aulas virtuales (integradas al Campus Virtual UNL) espacio que privilegia el desarrollo de la docencia. El docente entonces requiere de capacidades y modos de pensamiento didáctico tecnológico que le permitan apropiarse y hacer un uso flexible de las TIC en sus actividades formativas tanto en su diseño como en su concreción.

Es posible considerar un Campus Virtual, más allá de una definición tecnológica informática, como un modo posible de organizar institucionalmente interacciones educativas que se llevan a cabo a través de redes digitales. En este contexto, la tecnología recrea y entrama un ambiente académico en el que los actores y el desarrollo de sus actividades conforman uno de los modos constitutivos de ese espacio. El Campus Virtual se diseña y desarrolla como un entorno de posibilidad y de expresión de relatos y prácticas a través de interfases digitales que posibilitan una expansión narrativa que da sentido tanto a las prácticas académicas como a los ambientes que las contienen.

La UNL, a través del trabajo cooperativo y sostenido, en articulación entre los responsables de las unidades académicas, Secretarías de Rectorado, responsables de Programas Institucionales, los alumnos, los actores externos (Organizaciones Locales y Coordinaciones de la Red de Centros de Apoyo), y los equipos del Centro Multimedial de Educación a Distancia (CEMED), define el Campus Virtual como el espacio de representación y actividad académica de la comunidad universitaria.



Este entorno ha sido diseñado, desarrollado y proyectado como síntesis de un proceso llevado a cabo a partir del análisis e intercambio vinculados al desarrollo de la educación a distancia, pero que en vista del proyecto, se conformó como un entorno propicio para el desarrollo de proyectos curriculares que incluyan tecnología en todas las dimensiones. Se ofrece de este modo un servicio educativo basado en soporte web, en permanente búsqueda de la calidad y estabilidad, que aporta valor a las actividades docentes y de gestión de la UNL de modo sostenible y consistente, en términos de las innovaciones en gestión académica, docente y administrativa.

Desarrollar el Campus Virtual es una tarea compleja, que pone en relación y combinación algunas variables de características diversas: el análisis del contexto de uso, un proyecto de innovación que lo considere como eje, la definición de políticas de innovación académica, comunicacional e informática legitimadas y consensuadas en la comunidad universitaria, la cultura de la gestión administrativa tradicional e institucionalizada, el tratamiento didáctico de las acciones formativas y las estrategias de autoevaluación que se desarrollan en un entorno de este tipo, son algunas de las variables centrales que constituyen una plataforma informática-telemática en un entorno de representación y actividad académica de la comunidad universitaria.

En este sentido, es posible proyectar el Campus Virtual como el programa marco con la dinámica propia de la comunidad universitaria, que encuadra la integración de las TIC en educación (especial y potencialmente las basadas en web), enmarcando las actividades académicas, docentes y administrativas y promoviendo una genuina y potente integración institucional y pedagógica de las TIC en el sistema de educación superior universitario.

Estudios sobre la relación educación y tecnologías (Burbules y Callister, 2001) muestran que deben darse ciertas condiciones para que, bajo usos de tecnologías web, un grupo de actores conformen una comunidad académica: a) Condiciones mediadoras, en tanto canales y formas de comunicación académica, prácticas sociales y definiciones tecnológicas que den cuenta de la identidad institucional; b) Condiciones políticas e históricas propias de las personas que interactúan en un marco institucional, en este caso el universitario, y que configuran las posibilidades de esa comunidad; c) Condiciones de espacio y lugar, en tanto las prácticas educativas on-line construyen nuestras ideas de lo universitario, por ende, el diseño de este entorno con soporte virtual contribuye a que esa comunidad pueda percibir el entorno virtual como un lugar en el que los actores se reconocen miembros e interactúan y organizan sus actividades universitarias.



Estos espacios para la docencia, en tanto entornos virtuales, se constituyen en términos de “una trama de procesos de intercambio, producción y consumo simbólico que engloba una gran cantidad de sujetos, medios y lenguajes interconectados tecnológicamente de manera reticular” (Scolari, 2008) y se caracterizan por contener diversas y heterogéneas aplicaciones y conexiones con otras plataformas virtuales y ambientes en línea que le son externas pero que es posible integrarlas a través del diseño comunicacional de estos entornos.

Estas condiciones fueron centrales para proyectar el entorno web a largo plazo y definir la estrategia de diseño y desarrollo a cargo de los equipos de trabajo. A su vez, ofrecen una perspectiva del Campus como proceso, más que como mero resultado de un proyecto, y son las que además han dado lugar al desarrollo de las políticas académicas, pedagógico-didácticas, comunicacionales e informáticas que dan sentido al Campus Virtual de la UNL.

Para conformar el Campus Virtual 2.0 se relevaron y analizaron acciones y actividades propias de la implementación de políticas académicas en relación a docentes y alumnos, procesos de enseñanza aprendizaje, interacción académica, representación del contenido (por medio de los materiales educativos) y condiciones institucionales (de gestión administrativa) que dan cuenta y validan el proceso educativo propio de la institución.

En términos de políticas comunicacionales se realizaron análisis de usabilidad, se configuraron criterios para la definición y diseño de interfases de operación y delimitación de funcionalidades del Campus Virtual. Y centralmente se relevaron las actividades propias de gestionar las propuestas educativas en la modalidad de proyectos para contar con un análisis de las relaciones, y sus modos de representación, entre los actores del Programa de Educación a Distancia.

En relación a la política informática se buscó asegurar la coherencia de la arquitectura del Sistema Integral UNLVirtual y la de los módulos componentes, diseñando las aplicaciones requeridas por micro-proyectos, de los que necesita la modalidad con soporte web para tener entidad. Esta arquitectura, a su vez debe ser apta para contener grandes volúmenes de información, dar cuenta de evoluciones integradas y continuas, flexible en relación a los proyectos educativos que pueda administrar y fundamentalmente, que propicie la autonomía para la administración de contenidos y procesamiento de la información para los perfiles participantes.

Como parte del desarrollo del Sistema Integral UNLVirtual, se empleó una metodología de trabajo cooperativo entre un grupo conformado por los Responsables de la Dirección del PED y las Áreas de CEMED a cargo de Comunicación e Informática, tomando como fuente central para el diseño y desarrollo las actividades de CEMED, en el ámbito de las áreas de Producción de Materiales, Operativa y Alumnado; y mediante vinculaciones con los actores responsables en las Unidades Académicas que han participado en intercambios efectuados en Talleres, análisis de uso de los espacios virtuales y relevamiento de los problemas, en búsqueda de posibles soluciones con alcances para toda la comunidad de referencia.

El Campus Virtual en su actual configuración, da cuenta de este "nuevo entorno" en una fase o estado de desarrollo y consolidación, desde una perspectiva que recupera la experiencia transitada, los aciertos y desaciertos, las decisiones y revisiones de las mismas y los emergentes sociales, culturales y cognitivos propios de la consolidación de Internet como medio social y masivo. Estas dimensiones, en su conjunto, han permitido construir conocimiento y know how a partir del seguimiento y evaluación permanente de las implementaciones, desde el punto de vista de la gestión de la tecnología en la estructura institucional, de las experiencias de uso y apropiación por parte de los usuarios, y de la mejora de la plataforma tecnológica.

A nivel de interfases se plantea una narrativa académica en capas que expande las posibilidades de interconexión con otras plataformas o sistemas emergentes en las prácticas universitarias



Respecto de la anterior, en la versión 2.0 los actores de la comunidad universitaria encuentran:

- nuevo diseño visual institucional,



- interfaces de navegación apoyadas en sistemas de íconos,
- mayor referencia institucional,
- reconfiguración en el acceso a los espacios y contenidos,
- redefinición de perfiles de usuario,
- información específica sobre las actividades de los usuarios en el Campus Virtual,
- nuevas funcionalidades disponibles y con diferentes permisos de acceso y uso en función de los perfiles de usuarios asociados,
- proporciona mayor estabilidad en el servicio educativo con soporte web,
- propicia la accesibilidad y la interoperabilidad modular a nivel de plataforma informática,
- un sistema de información consolidado para relevar informes gerenciales académicos que potencien las decisiones y evaluaciones de las unidades académicas involucradas.
- posibilidad, para los equipos docentes, de uso y selección de diferentes plataformas y sistemas en función de las necesidades pedagógicas y curriculares.

Conclusiones

El abordaje de la modalidad a partir de la incorporación de la virtualidad implicó contemplar las dimensiones que la constituyen, que debieron problematizarse para la elaboración de un adecuado diagnóstico que guíe las acciones a emprender en distintas y convergentes direcciones.

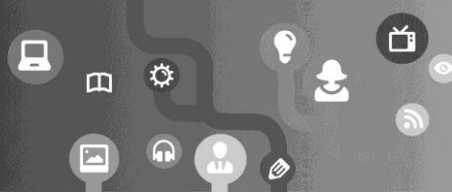
En este punto el énfasis no fue puesto únicamente en la disponibilidad y potencialidades de las tecnologías sino en su articulación simultánea con la capacitación docente, los cambios de estrategias didácticas, la investigación, la constitución de estructuras interdisciplinarias de virtualización de propuestas educativas y de producción de material didáctico multimedial, la integración con la gestión, administración y logística, difusión y comunicación, y los modos de relación con entidades educativas, empresas y organismos del ámbito nacional e internacional.



El Portal y el Campus Virtual se constituyen en el modo de representación de la comunidad universitaria relacionada con la modalidad a distancia (con actores y destinatarios identificados tanto al interior como al exterior de la Universidad). Entendiendo el Sistema Integral de gestión, comunicación, información y formación como la plataforma informática que recupera y da forma a los objetivos de gestión y enseñanza con tecnologías del Programa de Educación a Distancia se realizaron en forma sistemática producciones e intervenciones pensadas en función de optimizar las actividades universitarias a distancia.

UNLVirtual representa: un modo de potenciar las fortalezas de la universidad, su política académica en tanto proyecto educativo innovador que integra las TIC, una respuesta en vinculación con el contexto social de referencia, un sistema que recupera una mirada colaborativa y transversal en la gestión académica, comunicacional, tecnológica y administrativa de la modalidad a distancia de la UNL.

“UNLVirtual: la misma universidad, una nueva dimensión” es la línea sobre la que continuamente estamos trabajando, que tiene que ver con generar buenos proyectos institucionales, educativos, pedagógicos y tecnológicos, a partir de la convivencia de dos dimensiones la innovación y la tradición en términos de la excelencia académica.



Referencias Bibliográficas

- Barbero, J. M. (2003), "Saberes hoy: diseminaciones, competencias y transversalidades" en Revista Iberoamericana de Educación. N.º 32.
- Bruner, J. (1986): "Realidad mental y mundos posibles". Editorial Gedisa.
- Buckingham, D. (2008) "Mas allá de la Tecnología: Aprendizaje Infantil en la era de la cultura digital". Editorial Manantial.
- Burbules N. y Callister, T. (2001) Educación: riesgos y promesas de las nuevas tecnologías. Barcelona: Granica.
- Cobo Romani, C.; Moravec, J. (2011): "Aprendizaje Invisible. Hacia una nueva ecología de la educación". Edición de la Universidad de Barcelona.
- Coll, C. y Monereo, C. (2008): "Psicología de la Educación Virtual". Editorial Morata.
- Lion, C. (2006): "Imaginar con tecnologías". Editorial la Crujía.
- Litwin, E. (2005): "Tecnología educativa en tiempos de internet". Editorial Amorrortu.
- Maggio, Mariana (2012): "Enriquecer la enseñanza. Los ambientes de alta disposición tecnológica como oportunidad", Editorial Paidós
- Onrubia, J. (2005). "Aprender y enseñar en entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento". RED: Revista de Educación a Distancia.
- Wolton, D. (2008) "Salvar a la comunicación y cuestionar el concepto de Sociedad de la Información" disponible en www.portalcomunicacion.com/ESP/aab_ent_wolton1.html
- Salomon, G (2000): "It's not just the tool, but the educational rationale that counts " en <http://www.aace.org/conf/edmedia/00/salomonkeynote.htm>
- Salomón, G; Perkins, D. y Globerson (2001): En "Cogniciones distribuidas". Editorial Amorrortu.
- Scolari, C. (2008): "Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva". Editorial Gedisa.