

Campus virtual e-UNSJ: El potencial de la apertura hacia la comunicación

*Verónica Díaz Reinoso
María I. Balmaceda
Alicia Pringles
Carlos Azeoglio*

MARÍA ISABEL BALMACEDA: *Arquitecta (Universidad Nacional de San Juan), Magíster en Educación Psicoinformática (Universidad Nacional de Lomas de Zamora), Doctora en Educación (Universidad Nacional de Cuyo). Profesora Titular de las asignaturas Computación Gráfica I y Computación Gráfica II de la carrera de Diseño Gráfico de la FAUD UNSJ. Coordinadora del Área Tecnología de la Carrera de Diseño Gráfico de la FAUD UNSJ. Investigadora categorizada III en el Programa de Incentivos. Ha dirigido diversos proyectos de investigación acreditados relacionados con multimedia y educación.*

VERÓNICA CECILIA DÍAZ REINOSO: *Arquitecta (Universidad Nacional de San Juan), maestranda en Maestría En Tecnología Informática Aplicada En Educación (Universidad Nacional de La Plata). Profesora Jefa de Trabajos Prácticos en las asignaturas Computación Gráfica I y Computación Gráfica II de la Carrera Diseño Gráfico de la FAUD UNSJ. Investigadora categorizada IV en el Programa de Incentivos. Ha participado en diversos proyectos de investigación acreditados relacionados con multimedia y educación.*

ALICIA V. PRINGLES BELVIDERI: *Doctora en Arquitectura (Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la Universidad de Mendoza). Arquitecta (Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la Universidad Nacional de San Juan). Actualmente, es Secretaria Académica de la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la Universidad Nacional de San Juan. Es docente (en la misma casa de altos estudios) e investigadora del Instituto Regional de Planeamiento y Hábitat –IRPHA-FAUD-UNSJ. Directora y Co-Directora de Proyectos de Investigación, Extensión y de Becas en la Investigación de la UNSJ. Acredita numerosas presentaciones en Congresos y Publicaciones nacionales e internacionales.*

CARLOS ALBERTO AZEGLIO: *Arquitecto (Universidad Nacional de San Juan), JTP de Cátedras Computación Gráfica I, Computación Gráfica II y Computación Gráfica III de la carrera de Diseño Gráfico de la FAUD UNSJ. Se ha capacitado en lo personal en 3D, web y multimedia.*

Resumen

Los aportes de las herramientas tecnológicas en educación deben ser analizados en función de los cambios que generan o de los procesos en los que inciden. Los entornos virtuales inciden en la enseñanza y el aprendizaje posibilitando ciertos grados de flexibilidad en las diferentes formas que la comunicación adopta. En este sentido, un campus virtual puede ser estudiado desde la significación social que va adquiriendo a partir de su capacidad de permitir o restringir posibilidades al destinatario en su proceso de comunicación durante la formación universitaria. Este trabajo expone un posible camino para evaluar un campus virtual universitario que combina metodologías cuantitativas y cualitativas. Recurriendo a heurísticas de *Usabilidad*, se elaboraron indicadores para estimar qué potencial tiene el campus virtual e-UNSJ para incluir la modalidad de b-learning en las prácticas de 1º año de la carrera de Diseño Gráfico (DG). El objetivo del análisis fue hacer una indagación sobre la flexibilidad del entorno virtual estudiado, sobre su potencial para la comunicación y sobre las estrategias metodológicas que posibilitan las prácticas de *b-learning*.

PALABRAS CLAVE: Campus Virtual, proceso de comunicación, b-learning.

Abstract

The possible contributions of technological tools to education, must be analyzed taking in account not only the changes they generate, but also the processes they influence. Virtual environments, affect teaching and learning and allow some degree of flexibility in the different forms that communication can take. A university virtual campus can be studied from the social significance that acquires, as it allows or restricts communication processes.

This paper presents a possible way to evaluate a virtual university campus that combines quantitative and qualitative methodologies. Some indicators were developed to estimate the potential of the “e-UNSJ campus” to include b-learning practices related to students in first year of Graphic Design. The objective of the analysis was to research into the flexibility degree of the virtual environment, its potential for communication and the approaches it allows for b-learning practices.

KEYWORDS: Virtual Campus, communication process, B learning.

Introducción

Esta ponencia explica la metodología y los resultados de un proyecto de investigación llevado adelante en la Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño de la Universidad Nacional de San Juan (FAUD, UNSJ) durante el año 2010, aprobado y financiado por esta institución.

Su propósito fue reflexionar acerca de los condicionantes, obstáculos y potencialidades que presenta el campus virtual e-UNSJ (link: www.e-unsj.edu.ar) a los equipos docentes de las asignaturas de primer año de la carrera de Diseño Gráfico de la FAUD UNSJ para el desarrollo de prácticas de *b-learning*.

Se partió de considerar que la modalidad *b-learning* es una alternativa adecuada para brindar aportes al proceso de formación de los estudiantes en cuanto al potencial que presenta para la mediación de contenidos y formulación de estrategias de intervención a fin de brindar apoyo a la docencia presencial. Se intentó buscar respuestas a los siguientes interrogantes respecto del uso del campus virtual e-UNSJ:

- ¿Qué aspectos de la Plataforma Virtual serían aprovechables para el trabajo en primer año de la carrera de Diseño Gráfico?
- ¿Qué le aportaría su uso a la formación de los alumnos de primer año?
- ¿Para quiénes está pensada esta plataforma?
- ¿Cuál es la composición de la población de alumnos de primer año y cuál es el tipo de desempeño en relación con una Plataforma de Enseñanza?
- ¿Qué tipo de prácticas docentes se llevan a cabo en la FAUD y cuáles podrían verse beneficiadas por la modalidad de *b-learning*?

Migrar contenidos a un Entorno Virtual requiere partir de las respuestas a los interrogantes planteados, ya que el concepto de *b-learning*, como combinación de la educación presencial con actividades a distancia, no significa nada por sí mismo. La tecnología es solo una herramienta que no garantiza un modelo eficiente. Por esta razón, es necesario hacer un análisis para establecer las pautas que orienten el diseño de propuestas didácticas con inclusión de contenidos y actividades virtuales. Esto es, poder plantear adecuadamente las experiencias dentro de un entorno de enseñanza, ya que el proceso de construcción de conocimientos que se lleva a cabo en colaboración con las nuevas tecnologías es entendido, ante todo, como un proceso de comunicación.

Objetivos

Los objetivos de la investigación se relacionaron con la identificación de aspectos clave -técnicos, comunicativos y de gestión- que condicionan el aprovechamiento integral del Campus Virtual e-UNSJ en el primer año de la carrera de Diseño Gráfico de la FAUD.

Algunos conceptos de referencia

Educación a distancia y b-Learning

Se partió de considerar la Educación a Distancia como la modalidad educativa donde la propuesta pedagógica es mediada a través de tecnología para establecer otras formas de presencia que permiten superar las brechas espacio-temporales entre docentes y alumnos. No obstante, esta modalidad no es excluyente con respecto a la presencialidad, ya que se complementa con ella dando origen a diferentes variantes de educación distancia. Una de las características de la Educación a Distancia es el potencial para establecer procesos de comunicación mediada entre quienes aprenden y quienes enseñan posibilitando una ruptura de fronteras.¹ El significado que adquiere el término “distancia” en relación con la Educación ha sido considerado por algunos autores como algo que varía y se relativiza en función de tres aspectos fundamentales: la estructura de la propuesta (planteo pedagógico), el diálogo entre el docente y el alumno (comunicación) y la autonomía de quien aprende. Este concepto es conocido como “Distancia Transaccional” (Moore, 1988). Es decir que, en sus diversas modalidades, la Educación a Distancia posibilita distintas aperturas -tanto respecto del espacio como del tiempo- en cuanto a la población destinataria, al uso de los medios, etc. Un entorno virtual será más o menos flexible si posibilita operar según estas aperturas. Si estas son mayores, la brecha entre docentes y estudiantes se reduce; y, de manera opuesta, si las aperturas disminuyen, la brecha entre ellos aumenta. Según este planteo, a mayor diálogo (comunicación) entre docente y alumno, mayor claridad en el planteo y adaptación de la propuesta al medio, y mayor autonomía de un alumno para hacer

1 MENA, MARTA (1996). *La Educación a Distancia en el Sector Público. Manual para la elaboración de proyectos*. Dirección Nacional de Capacitación. Instituto Nacional de la Administración Pública. Buenos Aires.

su camino en la construcción del conocimiento, pues la “distancia” es algo que va disminuyendo.²

Entendiendo que el hecho educativo es básicamente un hecho comunicacional, se consideran de fundamental importancia las condiciones que el entorno virtual presenta en cuanto puede favorecer u obstaculizar este proceso de comunicación mediada; en este último caso, se deben incorporar aspectos técnicos, visuales y de navegación que sean canales facilitadores de la comunicación. Es decir, el entorno virtual debe estar formulado para ser *Usable* desde el punto de vista educativo.

Considerando la modalidad de Educación Presencial y a la Educación a Distancia como conceptos extremos contrapuestos, se podría ubicar una serie de estados intermedios entre los cuales el concepto de *Blended Learning -b-Learning- aprendizaje mezclado o flexible* supone la posibilidad de complementar prácticas presenciales con prácticas a distancia aprovechando las ventajas de ambas metodologías. Estas quedarán definidas por el tipo de mediación de la propuesta educativa y la relación que se establece entre docentes y alumnos en términos de espacio y tiempo.

Entorno Virtual de Enseñanza y Aprendizaje (EVEA)

Los EVEA son aplicaciones informáticas desarrolladas para cumplir fines educativos; por lo tanto, están diseñados para facilitar la comunicación dentro de los procesos pedagógicos. Pueden ser utilizados en diferentes modalidades educativas, ya sea en forma completamente presencial, completamente a distancia o combinando ambas. Una característica de los EVEA es que ponen énfasis en la interactividad como estrategia para favorecer los procesos educativos. Asimismo, existe coincidencia entre expertos en considerar que los EVEA pueden restringir las propuestas pedagógicas posibles. Por ello, es de suma importancia que su diseño provea la versatilidad suficiente para permitir un amplio abanico de posibilidades. Es decir, un EVEA debería permitir la implementación, tanto de modelos de enseñanza aprendizaje centrados en el docente como modelos centrados en el alumno:

...lo importante es que el diseño tecnológico acompañe al modelo pedagógico sin perder de vista que la herramienta tecnológica solamente, aunque sea la mejor, no garantiza el cumplimiento de los procesos educativos (Ferreira Szpiniak, Sanz 2007).

2 MOORE, M. G. (1993) “Theory of Transaccional Distance”, en: D. Keegan (Ed.) *Principles of Distance Education*, Nueva York (NY), Routledge, pp. 22-38. z

Vale decir que los planteos pedagógicos pueden, o no, contemplar la inclusión de un entorno virtual como recurso; pero no es este último el que debe condicionar al primero.

Para abordar los aspectos comunicativos de los entornos virtuales es necesaria una aproximación al concepto de “usabilidad” de estos. Según la Organización Internacional para la Estandarización, se puede definir este concepto relacionado a un software como “la capacidad de un software de ser comprendido, aprendido, usado y ser atractivo para el usuario en condiciones específicas de uso” (ISO). Al hablar de “usabilidad”, se alude al grado de eficiencia, efectividad, grado de satisfacción, facilidad de aprendizaje con la que un determinado producto permite alcanzar objetivos específicos a usuarios también específicos en determinada situación de uso concreto. Es decir que es un concepto que refiere a la efectividad con que un usuario se mueve, se comunica y realiza tareas específicas en el contexto de uso de un software determinado. Dado que los Entornos de Aprendizaje son un tipo específico de software, pueden ser evaluables bajo estos mismos criterios que rigen para las aplicaciones y sitios web. Un autor como J. Nielsen, que define la “usabilidad” como un atributo que habla de la “calidad” de un sitio web o software, establece las siguientes variables de análisis:

- Capacidad del entorno para ser comprendido por el usuario.
- Rapidez con la que un usuario puede realizar sus tareas una vez que conoce la interfaz.
- Facilidad con que los usuarios recuerdan el manejo de la interfaz o recuperan su habilidad para usarla después de un tiempo sin utilizarla.
- Grado de propensión al error. Cantidad de errores potenciales que puede cometer el usuario con origen en el diseño de la interfaz.
- Nivel de satisfacción, como valoración subjetiva que el usuario hace acerca de la facilidad de uso del diseño (Nielsen, 2007).

Cabe destacar que la expresión Campus Virtual está referida a un entorno virtual ideado para contribuir y enriquecer el proyecto pedagógico y comunicacional de una institución educativa a través de diversos recursos digitales:

(...) integra espacios independientes entre sí, denominados cursos, que contienen información y poseen una variada gama de actividades especialmente diseñadas para favorecer el aprendizaje de contenidos a distancia o para complementar las clases presenciales de una materia, seminario, etc. (Neira, 2006).

Es decir, responde a una determinada institución que adopta una determinada herramienta tecnológica (plataforma educativa) adaptándola según los objetivos institucionales y educativos que persiga.

Usabilidad de la interface de un Entorno Virtual

Según la Organización Internacional para la Estandarización (ISO), se define como “*la capacidad de un software de ser comprendido, aprendido, usado y ser atractivo para el usuario en condiciones específicas de uso*”. Al hablar de Usabilidad, se alude al grado de eficiencia, efectividad, grado de satisfacción, facilidad de aprendizaje con la que un determinado producto permite alcanzar objetivos específicos a usuarios, también específicos, en determinada situación de uso concreto. Es decir, se refiere a la efectividad con que un usuario se mueve, se comunica y realiza tareas específicas en el contexto de uso de un software determinado. Dado que los Entornos Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje son un tipo específico de software, pueden ser evaluables bajo estos mismos criterios que rigen para las aplicaciones y sitios web.

Metodología

En el presente trabajo, se articularon metodologías cuali-cuantitativas en tres instancias de análisis independientes. En primer lugar, se realizó el análisis de las características de los alumnos de primer año en relación con el uso de las tecnologías de la información y la comunicación. Los aspectos analizados fueron, a grandes rasgos, su perfil sociodemográfico, su nivel de conocimiento, uso y preferencias de la tecnología computacional para comunicación (e-mail, chat, redes sociales), preferencias y predisposición respecto de la interacción con un entorno virtual.

En segundo lugar, se indagó acerca de la impronta de las TIC en las metodologías de enseñanza empleadas por los docentes de primer año de la carrera de DG, así como en las expectativas de los docentes respecto de la oferta del campus virtual e-UNSJ.

En tercer término y en forma paralela a estos dos análisis, se analizó el Campus e-UNSJ con una evaluación en contexto de los roles de usuario “Docente” y “Alumno”. Para evaluar la *usabilidad* del entorno se construyeron los siguientes indicadores:

Flexibilidad tecnológica: se la definió, para este caso, como el grado de integración con el SIU (Sistema Integrado Universitario) a través del cual los alumnos realizan su inscripción en asignaturas y mesas de examen, y los docentes cargan promociones y certificaciones.

Demanda de Infraestructura Tecnológica: es la ponderación de la exigencia, por parte del EVEA., de Ancho de banda, hardware y software para su funcionamiento eficiente en relación a los estándares que ofrece el mercado local a la fecha de la evaluación.

Oferta de Herramientas de Comunicación (completa o incompleta): incluye la existencia y calidad de funcionamiento de las siguientes herramientas:

-Sincrónicas: chat, videoconferencia.

-Asincrónicas: correo electrónico o mensajería offline, mensajería rápida, cartelera de avisos, foros, blog, pantallas compartidas, repositorio de archivos.

Aspectos Técnicos

Hacen referencia a los recursos, las funcionalidades, utilidades y herramientas derivadas de la plataforma utilizada y que están a disposición de los usuarios y administradores del Campus Virtual e-UNSJ.

Aspectos de Gestión del Entorno:

Hacen referencia al sistema vigente de administración de los recursos, las funcionalidades, utilidades y herramientas.

- **Flexibilidad pedagógica:** hace referencia al rango de propuestas pedagógicas que se aceptan sin condicionar determinadas concepciones antropológicas, teleológicas y metodológicas.

- **Disponibilidad del equipo gestor:** se refiere al grado de dificultad que supone comunicarse con el equipo gestor del EVEA.

- **Eficacia del Sistema de altas y bajas de cursos:** se refiere al tipo de procedimiento y el grado de burocracia que supone el alta o baja de un curso.

- **Eficacia del Sistema de altas y bajas de usuario:** se refiere al tipo de procedimiento y el grado de burocracia que supone el alta o baja de alumno o profesor.

- *Eficacia del Sistema de recepción/inclusión de materiales*: se refiere al tipo de procedimiento y el grado de burocracia que supone la carga o descarga de los materiales correspondientes a un curso.
- *Eficacia del Sistema de mediación de materiales*: se refiere al tipo de procedimiento previsto desde la coordinación del campus para el diseño o desarrollo de materiales mediados.
- *Tratamiento de los datos*: los datos obtenidos de la encuesta y el cuestionario se analizaron estadísticamente con auxilio del software SPSS
- *Disponibilidad en línea*: medida en que el EVEA resulta accesible a diferentes horas del día y en distintos periodos del ciclo.

Poblaciones

- Para la unidad de análisis “alumnos”, se trabajó con el total de alumnos de la asignatura Computación Gráfica I ciclo 2010, (N=115).
- Para la unidad de análisis “docentes titulares”, se trabajó con los titulares del total de las asignaturas de primer año que incluye el plan de estudios de la carrera: Dibujo a mano Alzada, Taller de Diseño I, Génesis Formal, Teoría Historia y Crítica del Diseño y el Arte, Matemática y Computación Gráfica I (N=06).

Instrumentos de recolección de datos

Para obtener información sobre los alumnos se realizó una encuesta estructurada. Para datos respecto de otras variables relacionadas con las formas de interacción de los alumnos con los medios digitales, se llevó adelante observación participante en el marco de la asignatura Computación Gráfica I 2010.

Para obtener datos respecto de las prácticas de los docentes llevadas adelante desde las asignaturas, se realizaron entrevistas, con un cuestionario semi-estructurado, a los docentes titulares de cada una de las asignaturas de primer año.

Para obtener los datos respecto del Campus Virtual, se recurrió a entrevistas con los administradores del entorno, a la vez que se realizaron simulaciones de uso de la plataforma en rol de docentes y en rol de alumnos a escala reducida.

Para procesar los datos de los docentes, se llevó adelante un análisis cualitativo que permitió la interpretación de los textos de las entrevistas.

Para los datos de alumnos y docentes se realizó una primera instancia de procesamiento de las encuestas con el software *SPSS*, software específico para procesamiento de información estadística en investigaciones de ciencias sociales.

Para evaluar el campus e-UNSJ desde la perspectiva de su potencial para ser usado por los alumnos con el perfil hallado y para ser incorporado a las prácticas docentes en las condiciones identificadas, se llevó adelante la valoración de cada uno de los indicadores antes propuestos.

Resultados

Entre los aspectos indagados en relación a las habilidades de los alumnos de primer año de la carrera de DG, se detectó que cuentan con conocimientos básicos sobre tecnología computacional que los habilitarían para una interacción fluida a través del campus virtual, siempre y cuando las demandas de los docentes se adapten a este nivel básico. Se pudo identificar que la actitud de los alumnos para interactuar con un EVEA es muy favorable hacia las prácticas que conllevaría la modalidad de *b-learning*. Además, manifestaron buena predisposición para comunicarse con los docentes a través del correo electrónico, para gestionar material bibliográfico y guías a través de Internet. Otra característica identificada en los alumnos que aparece con gran potencial para la organización de prácticas de *b-learning* que impliquen trabajos colaborativos es el hecho de que la comunicación mediada por tecnologías (redes sociales) es la forma habitual y preferida por ellos para la interacción con sus pares.

La actitud de los docentes hacia el uso de las TIC, en general, y la utilización de comunicación asincrónica en particular (correo, repositorios, blogs) es excelente. Las prácticas educativas que los docentes empleaban al momento del estudio denotan un nivel general de manejo de la tecnología computacional que los posiciona en condiciones altamente favorables para la interacción con el Campus Virtual. Esto hace suponer que e-UNSJ podría ser altamente aprovechado en prácticas de *b-learning* más que en prácticas de educación totalmente a distancia.

En relación con el campus e-UNSJ, se pudo establecer que, según los parámetros analizados, su interfaz gráfica resulta agradable, limpia y legible, y la metáfora, comprensible, aunque en algunos casos presenta falta de síntesis. La lógica con la que presenta la información permite que el usuario sepa dónde se encuentra, dónde estuvo y pueda volver atrás o a otro lugar del entorno sin mayor problema. Ya que presenta algunas similitudes con la forma de organización y lógica de manejo que usan muchas utilidades de comunicación, herramientas de correo y redes sociales, e-UNSJ resulta un entorno “amigable” por ser intuitivo y con una

adecuada relación aprendizaje-tiempo; presenta, asimismo, suficiente información al usuario en relación con los mensajes que recibe, actualización de contenidos y recursos, calendario, nuevos aportes en los foros e informa quiénes están en línea en el momento. Es decir, el sistema permite al usuario tener control sobre la gestión de la comunicación y estado actual de su perfil. Las herramientas y recursos para la comunicación sincrónica y a-sincrónica son suficientes. La posibilidad de contar con la personalización del perfil favorece que el usuario pueda agregar o sacar recursos visuales (paneles) que le ofrecen un mayor control. La posibilidad de gestionar estadísticas y conocer actividades de los integrantes del grupo de alumnos constituye una ventaja potencial para un docente.

Sobre aspectos técnicos de e-UNSJ

En relación a las variables analizadas, salvo algunos indicadores, la mayoría de los aspectos evaluados resultaron calificados como “usables completamente o en gran medida”. Aspectos como la demanda de conocimientos previos que requiere y la exigencia de habilidades para poder navegarlo constituyen los principales indicadores favorablemente calificados.

Flexibilidad tecnológica

Sobre cuatro indicadores y con un valor máximo posible de 100, se obtuvo como resultado que el entorno es altamente flexible en lo tecnológico. Los requerimientos técnicos para su funcionamiento son poco demandantes en cuanto al hardware y condiciones de acceso y tipo de conexión a Internet que exige.

Oferta de herramientas de Comunicación

En este aspecto, el mayor potencial de comunicación vía e-UNSJ se encuentra distribuido entre herramientas de comunicación uni y multi – direccionales, de comunicación sincrónica, como la sala de chat, y asincrónicas, como correo y mensajería rápida, cartelera de avisos, blog y foros diferenciados y configurables por tema. Resulta amplia la oferta de recursos que, aparte de comunicación entre personas, ofrecen la posibilidad de intercambio de archivos como “repositorio de archivos”.

Sobre aspectos de gestión de e-UNSJ

El modelo que se exige para el planteo de los cursos o propuestas a subir restringe las metodologías posibles, lo que vuelve poco flexible. Asimismo, el modelo de planificación exigido desde la UVA para cada curso difiere ampliamente con lo que cada docente debe presentar como planificación formal ante el Departamento Diseño de la FAUD. Esto plantea dificultades cuando se pretende trabajar con *b-learning*.

Desde la unidad de coordinación se da preferencia a insumos de texto y/o imágenes que pueden ser adaptados con mayor facilidad a los estándares técnicos requeridos. La adaptación es muy eficiente desde el punto vista computacional y se vería enriquecida si se trabajara en los aspectos comunicacionales y estéticos.

El campus e-UNSJ ofrece un enorme potencial para llevar adelante prácticas educativas de educación a distancia y de *b-learning*, ya que acorta brechas no solo geográficas, sino culturales. En la actualidad, presenta algunos problemas, en su mayoría relacionados con la gestión, que dificultan su uso masivo para prácticas docentes mixtas (prácticas presenciales complementadas con prácticas a distancia). No obstante, es importante reconocer que constituye una base concreta que, aunque perfectible, permitiría ampliar las posibilidades de oferta de cursos y carreras de todo tipo.

La Universidad debería continuar apoyando el crecimiento del campus, y ocuparse de:

- Propiciar la conformación de un equipo de gestión interdisciplinar y transdisciplinar.
- Aumentar la disponibilidad de recursos materiales.
- Llevar adelante políticas que impliquen incrementos de dedicaciones y cargos docentes para desarrollar todas las tareas que demanda una gestión eficiente de un EVEA.

De tomarse en cuenta estas consideraciones, no sería difícil resolver los problemas de gestión que hoy obstaculizan el aprovechamiento completo del programa Campus Virtual.

En relación con los estudiantes, ha quedado comprobado que un elevadísimo porcentaje de ellos prefieren formas de comunicación mediadas por la tecnología para estudiar. Las instituciones deberían prever las estrategias institucionales que favorezcan la capitalización de los saberes previos de los estudiantes, siempre en relación de interacción con la información que ofrece Internet. Y ocuparse, a la

vez, de superar algunos de los problemas que acarrea la masividad de los primeros años de cursado (escaso contacto personal de los docentes con los alumnos, dificultades de comunicación, entre otros). En este sentido, el nivel de formación para interactuar con la tecnologías y la predisposición de los equipos docentes en el caso estudiado (Primer año de la Carrera de Diseño Gráfico) para integrarlas en sus prácticas aparece como excelente.

Del análisis de los datos surge que se puede calificar al e-UNSJ como “muy usable”, según los patrones de comparación considerados, absolutamente flexible desde lo tecnológico; una de sus mayores ventajas la constituyen las facilidades que ofrecen las diferentes opciones para la comunicación, ya que permiten una amplia variedad de elecciones y preferencias de uso.

Conclusiones

Se puede concluir, a partir del presente trabajo, que la evaluación de un campus virtual resulta poco útil si se realiza en abstracto y sin ponerla en relación con la población a la que sirve o debería servir. Es de vital importancia, al momento de realizar una evaluación de una plataforma o campus virtual, la consideración de las condiciones de contexto en las que se trabaja en una determinada institución que emplea un campus virtual o plataforma educativa. En este caso, a partir de la incorporación de docentes y alumnos de 1° año de Diseño Gráfico en la evaluación de e-UNSJ, se pudo concluir que la forma en que se emplea la plataforma educativa resulta muy apropiada para prácticas inherentes a la modalidad totalmente “a distancia”, pero *regular* en cuanto a las actividades que combinan actividades presenciales, en muchos casos imprescindibles por las características de las disciplinas proyectuales, con otras propias de la modalidad a distancia. Es decir, para la modalidad *b-learning*, que podría darse para este grupo de docentes, alumnos y carrera de Diseño Gráfico en la FAUD UNSJ.

La evaluación que se ha llevado adelante se considera positiva porque ha permitido la elaboración de pautas concretas que pueden ser remitidas a los administradores del campus para su mejora. Es decir, este tipo de evaluación permite retroalimentar un proceso y contribuye no solo a poner en valor los logros, sino a marcar un camino a seguir para la mejora continua.

Bibliografía

- AREA MOREIRA, M. (1998). Una Nueva Educación para un Nuevo Siglo, *Revista NETDIDACTIC@*. Nº 1 Web de Tecnología Educativa.
- FERREIRA SZPINIAK, A. y C. SANZ (2007). Hacia un Modelo de Evaluación de Entornos Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje. La importancia de la Usabilidad, *XIII Congreso Argentino de Ciencias de la Computación*, CACIC 2007, Entre Ríos, Universidad Nacional del Nordeste.
- GARCÍA ARETIO, L. (1999). “Fundamento y Componentes de la Educación a Distancia”, *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia* 2, (2) 43-62.
- NERI, C. (2002). *Pensando la noción de Usabilidad*, Facultad de Psicología, UBA.
- MENA, M. (1996). *La Educación a Distancia en el Sector Público. Manual para la elaboración de proyectos*. Buenos Aires. Dirección Nacional de Capacitación. Instituto Nacional de la Administración Pública.
- MOORE, M. (1988). Una Nueva Visión de los Principios de la Educación a Distancia, *Informe de Investigaciones Educativas*, Vol II. Nº 2. Caracas. Venezuela: presentado en Conferencia Universidad Nacional Abierta.
- NEIRA, G. (2006). *Guía de Uso del CAMPUS VIRTUAL*. Dirección de Informática. Facultad de Filosofía y Letras. Universidad Nacional de Buenos Aires. Buenos Aires, Argentina.
- NIELSEN, J. (2007). “*Introduction to Usability*”. Recuperado en junio de 2010, de <http://www.useit.com>
- NIELSEN, J. (2001). *Usabilidad, Diseño de Sitios Web*. Prentice Hall, primera edición, NORMA ISO/ IEC 9126.
- TOGNAZZINI, B. (2002). *First Principles of Interaction Design*. Disponible en <http://www.asktog.com/basics/firstPrinciples.html>. Traducción en <http://www.galinus.com/es/articulos/principios-diseno-de-interaccion.html>
- ZANGARA, A. (2007). *Conceptos Generales sobre Educación a Distancia*. Material de Seminario Educación a Distancia. Maestría en Tecnología Informática aplicada en Educación. Recuperado el junio de 2009 de www.webunlp.edu.ar.