

# El proceso de virtualización en programas académicos de la Universidad Nacional del Litoral

María Alejandra Ambrosino<sup>(1)</sup>

**Palabras clave.** innovación educativa con TIC · dispositivos virtuales · educación virtual

**Resumen.** Para comprender el proceso de virtualización de la Universidad Nacional del Litoral (UNL), con relación a 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 genera políticas académicas de innovación con TIC asumiendo una dinámica articulada entre la fortaleza académica, de investigación, de gestión y de docencia promovida a lo largo de 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.

En este marco, la UNL desarrolla sus acciones potenciando las fortalezas de la institución y asumiendo los desafíos que instala la innovación. El foco está puesto en la generación de acciones para potenciar las prácticas educativas mediante la inclusión de TIC fortaleciendo el quehacer de los docentes universitarios y creando entornos potentes desde lo educativo para los estudiantes que optan por la propuesta de la UNL.

**Keywords.** educational innovation with ICT · virtual tools · online education

**Abstract.** There is a need to identify specific institutional features of the Universidad Nacional del Litoral that impact its academic and technological policies and actions. In turn, these features have consequences in the processes of institutional virtualization of UNL using Information and Communicational Technologies (ICT) for educational innovation.

The UNL proposes the articulation of its academic, research, leadership, administration, teaching and learning strengths to develop dynamical academic policies, intertwined with ICT. All its strengths have been promoted throughout the university history by its teaching and learning face to face with synchronicity in space and time. In this context, the use of ICT could create conditions for innovative educational practices. UNL has developed specific actions through its academic strengths and by responding to the challenges that the implementation of educational innovation entails. The UNL focuses in an overarching inclusion of ICT to promote stronger educational practices both through university teaching and by providing strong educational online platforms for students learning.

(1) Facultad de Humanidades y Ciencias, Centro Multimedial de Educación a Distancia, Secretaría

Académica, Universidad Nacional del Litoral.  
E-mail:

## **1. Sociedad del conocimiento y escenarios educativos**

Sociedad de la información, sociedad red, sociedad del aprendizaje, sociedad del conocimiento son denominaciones que aluden a las formas constitutivas de las relaciones sociales y entre las organizaciones en la contemporaneidad, cuya característica distintiva es la mediación de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en los procesos sociales y culturales. Manuel Castells, principal expositor de los estudios sobre sociedad red, recupera la dimensión cultural como uno de los rasgos que adquiere la sociedad del conocimiento con relación a la influencia de las tecnologías:

La tecnología no determina la sociedad: la plasma. Pero tampoco la sociedad determina la innovación tecnológica: la utiliza. El surgimiento de la sociedad red (...) no puede entenderse sin la interacción de estas dos tendencias relativamente autónomas: el desarrollo de las nuevas tecnologías de la información y el intento de la antigua sociedad de reequiparse mediante el uso del poder de la tecnología para servir a la tecnología del poder. Sin embargo, el resultado histórico de esa estrategia consciente a medias es en buena medida indeterminado, ya que la interacción entre tecnología y sociedad depende de la relación estocástica existente entre un número excesivo de variables casi independientes (Castells, 1999).

En el apartado «La sociedad red global» en su publicación, «Comunicación y Poder» (2009:79), enfatiza «la sociedad red evoluciona en múltiples entornos culturales, producidos por la historia diferencial de cada contexto».

Esta perspectiva relacional entre cultura, comunicación y tecnologías nos propone repensar las cuestiones vinculadas a la educación. En este sentido, los efectos y relaciones de las tecnologías deberían interpretarse más allá de una mera selección «para» y sus posibles usos educativos. La inclusión de tecnologías en proyectos institucionales, pedagógicos y/o didácticos implica ciertos cambios y transformaciones que abarcan «lo que se elige y lo que no se elige; lo que se prevé y no puede preverse; lo que se desea y lo que no se desea» (Burbules y Callister, 2001). Estos cambios no operan únicamente a nivel del uso de información o como un mero medio de transporte de esa información. Una mirada posttecnocrática debería fundar las decisiones y elecciones educativas, que se toman en cada proyecto con tecnología en cuanto a: las condiciones de contexto, las idiosincrasias e identidades de las comuni-

dades académicas, a las relaciones entre los sujetos en ámbitos relacionales situados y en línea con las misiones y/ visiones que se promuevan en las instituciones.

Los proyectos con tecnologías deberían ser la síntesis de una trama que entrelace condiciones institucionales, pedagógicas y tecnológicas. Y que reponen en el escenario de las decisiones la noción de que un entorno educativo, mediado por tecnologías, es aquel en el cual pueden materializarse y desarrollarse las interacciones humanas.

La perspectiva de Barbero (2003) acerca de la sociedad del conocimiento permite identificar ciertos aspectos vinculados a la relación educación y tecnologías:

La escuela y la familia parecen ser las dos instituciones más afectadas por las transformaciones habidas en los modos de circular el saber, que constituyen una de las más profundas mutaciones que sufre la sociedad contemporánea. Esta mutación se manifiesta en la circulación de los saberes por fuera de la escuela y de los libros (descentramiento), y por la difuminación de las fronteras que separaban los conocimientos académicos del saber común (diseminación). La nueva realidad propone una re-definición del sujeto de la educación. Así, el sujeto cartesiano del conocimiento, base de la acción educativa de la escuela actual, deja paso a un individuo que sufre de una constante inestabilidad en su identidad, ya que no le aporta ninguna de las instituciones sociales modernas, como ocurría con la Iglesia o el Estado. Este sujeto educativo se expresa en idiomas no verbales, basados en su sensibilidad y en su corporeidad, y habita los mundos de los códigos tribales, de la pandilla y de las sectas, desde donde plantea su rechazo a la sociedad. La configuración social, originada en los cambios en la circulación de los saberes, está re-creando un tipo de competencias culturales y cognitivas que no parecen apuntar en el sentido de las competencias para la generación de rentabilidad y competitividad, predominante en el campo educativo, ahondando la brecha entre los intereses institucionales y la de los sujetos aprendices. La superación de esta situación pasa, entre otras cuestiones, por la incorporación de una transversalidad que rompa con el prejuicio que separa a las ciencias de las humanidades y por rescatar aquel tipo de saberes que, no siendo directamente funcionalizables son, sin embargo, socialmente útiles, los saberes lógico-simbólicos, históricos y estéticos. Los saberes indispensables.

La institución educativa como «tecnología de la educación» ha sido la metáfora de organización de un entorno que provoca la experiencia educativa. Ese

lugar del hacer docente, del aprender de los estudiantes, de la producción de conocimiento, de la socialización y circulación de los saberes, de las relaciones pedagógicas; actualmente incluyen en su agenda temáticas relacionadas con la conectividad, la interacción, las tecnologías de la información y comunicación (TIC), la hipertextualidad, el hipermedia, rasgos que modifican la idea de los espacios físicos de las interacciones educativas y de las prácticas educativas que se desarrollan en las instituciones.

Entendiendo las «mediaciones» como la conjunción de relaciones comunicacionales que se desarrolla al interior de una comunidad, como así también los modos en que estas se establecen, podríamos preguntarnos: ¿cómo incluir las TIC en el marco de procesos institucionales de innovación académica? Esta inclusión requiere de ciertas decisiones. La conjunción entre: las decisiones institucionales (políticas, académicas y pedagógicas) en relación a un contexto y sus actores y también en relación a las posibilidades que ofrecen esas tecnologías configuran los programas o dispositivos de inclusión de TIC en el ámbito educativo. Las TIC generan ambientes educativos de alta disponibilidad de recursos, de relaciones, de comunicaciones. La relación docentes, alumnos, contenidos puestas en relación a los ambientes de alta disponibilidad tecnológica requieren de un visionado pedagógico que complemente aquellas cuestiones propias de la enseñanza, de los aprendizajes y de la representación del contenido.

Algunos autores plantean una perspectiva interesante como «faro» que nos permita ubicar las tecnologías desde una perspectiva amplia. Débora Kozak, en su libro *Escuelas y TIC: los caminos de la innovación*, dice que mientras la *incorporación* (de tecnologías) alude a una situación en la que las «tecnologías se adosan» artificialmente, la *inclusión* se piensa surgida desde las necesidades específicas de cada contexto, instalando la innovación en los «quebres» entre la tradición institucional y su tendencia a la innovación.

De este modo, la inclusión se visualiza como una forma que recupera las lógicas institucionales y a su vez la interpela en muchos aspectos. Hablaremos de programas y dispositivos de inclusión de TIC en tanto y en cuanto se puede escindir del mero plano del equipamiento. Los dispositivos deberían pensarse de acuerdo a lógicas institucionales teniendo en cuenta que la inclusión de éstos representa un cambio en la cultura institucional.

## **2. 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 Romaní, Moravec, 2011) como modo de mediación en los procesos institucionales y académicos. Este contexto 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.

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 a la luz 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 mediante el uso de diferentes tecnologías.

En educación superior, 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 comunicacional y 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 tanto estrategia 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 actualmente 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 para el desarrollo de entornos para la enseñanza y el aprendizaje virtual se han constituido proyectos que promueven el acceso a la educación creando y recreando dispositivos institucionales en este sentido. Casos como: 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 y la configuración de entornos digitales son muestras de que las universidades transitan diferentes y particulares procesos de virtualización de su hacer académico.

### **3. Virtualización de programas académicos: el caso UNLVirtual**

En este marco de análisis e interpretaciones proponemos reconocer los modos de hacer de la Universidad recorriendo ciertos atributos de UNLVirtual, que es el programa de desarrollo de una estrategia de innovación con TIC sostenida por esta casa de estudios desde 1998.

### **4. El contexto de innovación en la UNL**

Para comprender la visión y acciones de la UNL en términos de la innovación educativa con 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 pos de generar políticas académicas de innovación con TIC, asume una dinámica articulada entre la fortaleza académica, de investigación, de gestión y de docencia promovida a lo largo de 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.

En este marco, la UNL desarrolla sus acciones potenciando las fortalezas de la institución y asumiendo los desafíos que instala la innovación. El foco está puesto en la generación de acciones para potenciar las prácticas educativas

mediante la inclusión de TIC, fortalecer el quehacer de los docentes universitarios y crear entornos potentes desde lo educativo para los estudiantes que optan por la propuesta de la universidad.

La UNL sostiene los principios reformistas que le dieron origen, proyecta su labor de enseñanza, investigación y promoción científica y cultural desde la provincia de Santa Fe hacia toda la región Litoral de Argentina. Fue creada en 1919, es hija del movimiento reformista que en 1918 proclamó al país y a toda América Latina sus ideas de comunidad universitaria libre y abierta, políticamente autónoma y aseguradora del carácter estatal de la enseñanza universitaria. La Reforma Universitaria de 1918 influyó decisivamente en la adopción de formas de gobierno democráticas, participativas, colegiadas y pluralistas en las instituciones superiores, y la UNL hizo suyas las nuevas formas organizativas derivadas de ello. La capacidad de gobernarse a sí misma y de elegir sus propias autoridades —a través de cuerpos colegiados integrados por docentes, estudiantes, graduados y no docentes— con autonomía de los poderes de turno es, desde entonces, un sello distintivo de la UNL y de las universidades del sistema público, donde las máximas autoridades son electas en una Asamblea Universitaria interclaustró con representación de todas las Facultades. El Consejo Superior y los directivos —que son los organismos deliberativos, resolutivos y normativos de la Universidad y las Facultades, respectivamente— tienen una conformación similar, ya que en dichos ámbitos participan todos los claustros.

La UNL está compuesta por Facultades, institutos, centros universitarios, escuelas de nivel medio y escuela de nivel inicial y primaria. En cada una de estas unidades académicas se dictan carreras que pertenecen a diferentes áreas del saber científico, humanístico, técnico y cultural, y todas ellas están consubstanciadas con las problemáticas de la región donde la Universidad está inserta.

Cuenta con una propuesta educativa amplia y diversa que incluye carreras de grado y pregrado, estudios de nivel medio y primario, ciclos de licenciatura para graduados de institutos terciarios, y una oferta de posgrado de carreras de especialización, maestrías y doctorados. La población de estudiantes opta por propuestas tanto en la modalidad a distancia como presencial.

UNLVirtual se propone dar respuesta a las necesidades de formación flexible y continua de la sociedad en un contexto de creciente valoración del conocimiento y de demandas de acceso a formación y especialización universitaria. Esto permite ampliar las posibilidades de acceso al conocimiento y a la educación sin ningún tipo de limitación geográfica, constituyendo una oportunidad para quienes desean comenzar o completar estudios en diferentes áreas del saber.

### **5. Educación virtual como política académica prioritaria de la UNL**

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. Implementó en 1998, y respecto de repensar continuamente la universidad y los procesos de innovación, el Plan de Desarrollo Institucional (PDI), un proyecto 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 orientaron las líneas de acción de la gestión universitaria tendientes a asegurar la evolución integral y el mejoramiento constante de la calidad.

En el Plan se señaló 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) que da 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.

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.

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 el Sistema UNLVirtual con todas las unidades académicas de la UNL. Con el objeto de ampliar las condiciones para el desarrollo de la educación virtual en la UNL se replantean, continúan y consolidan las acciones en esta línea en el Plan de Desarrollo Institucional 2010–2019. Redefiniendo como dimensiones estratégicas:

- Promoción de acciones de formación docente: formar y capacitar para la gestión educativa y enseñanza con TIC de toda la comunidad educativa propiciando aperturas y transferencias de la educación virtual.
- Desarrollar el Campus Virtual UNL como modo de representación de la comunidad universitaria en un Ambiente Virtual Educativo.
- Promover la innovación pedagógica con TIC: generar un espacio de experimentación con estas tecnologías para la innovación con sentido educativo y pedagógico.

## **6. Modo de gestión transversal con los actores de las unidades académicas**

El CEMED gestiona en forma transversal con las unidades académicas y bajo la modalidad de proyecto. Aborda proyectos curriculares en ambientes virtuales educativos, como así también acciones o producciones cuyo énfasis está puesto en la apropiación educativa de las tecnologías.

La metodología de gestión por proyecto requiere, para su mejor tratamiento, de una coordinación o responsabilidad académica en cada caso. Dada la complejidad de los procesos de diseño y producción de proyectos con tecnologías, se requiere de interlocutores que den cuenta de los sustentos epistemológicos (en relación a las disciplinas, campos de estudio o temática sobre la que se basan los proyectos) que subyacen en las producciones educativas (recursos audiovisuales y tratamientos virtuales).

Cada unidad académica de la UNL designa un responsable de gestión de la modalidad y los directores y coordinadores de cada una de las propuestas (proyectos, carreras o cursos). Estos equipos coordinan y participan en el diseño curricular de la propuesta educativa e instrumentan el seguimiento de la misma a los efectos de garantizar su continuo mejoramiento y actualización; también disponen de los mecanismos y las instancias que permitan una adecuada orientación a los alumnos acerca de los trayectos curriculares posibles y más convenientes, así como acerca de cualquier problemática relacionada con el tránsito por la carrera; asisten a los equipos docentes en la gestión de los proyectos de cátedra; intervienen en todas aquellas cuestiones relativas a la relación profesor/alumno; coordinan el sistema de evaluación; e informan a la Unidad Académica sobre la marcha de la carrera respectiva.

## **7. La tecnología en el Programa de Educación a Distancia (PED)**

En el marco del desarrollo de un proyecto educativo, como lo es el PED de la UNL, la inclusión (o explícita exclusión) de alguna tecnología favorece la conformación de una comunidad académica, que a partir de los usos que haga de esas tecnologías, construirá su identidad universitaria. La calidad académica y la pertinencia, en relación a los perfiles de los actores involucrados, se

(1) Para ampliar sobre el contexto de referencia: <http://www.unlvirtual.edu.ar/conociendo-unlvirtual/1999-2010-linea-de-tiempo/>

encuentran en el proyecto educativo institucional y curricular que enmarca la inclusión de las tecnologías.

La UNL ha recorrido un camino de más de diez años, en los que prevalecieron las políticas de educación superior promoviendo la innovación con el eje puesto en la calidad de esta modalidad de enseñanza y la gestión con tecnologías<sup>(1)</sup>. Estas políticas dieron forma a las definiciones relacionadas a los sustentos tecnológicos en general e informáticos–telemáticos en particular.

En una primera etapa de desarrollo se adoptó el soporte tecnológico satelital como herramienta favorecedora de la modalidad de enseñanza y de aprendizaje a distancia, con el fin de dar respuesta a las necesidades educativas de la región centro–este de nuestro país. Este soporte circunscribió la cobertura a fronteras espaciales determinadas por la instalación de la señal satelital, restringiendo de esa manera la llegada a lugares más remotos y poniéndole límites a la capacidad de ampliar la cobertura educativa; pero de hecho superaba las limitaciones de acceso que por entonces tenían otras tecnologías como Internet.

La interacción entre los alumnos y el docente se realizaba en forma sincrónica utilizando la comunicación telefónica o el envío de correo electrónico. De este modo, la clase incorporaba cierta cuota de interactividad, permitiendo que los alumnos participaran activamente, aún cuando el profesor no se encontrara presencialmente en el aula. El recorrido por los contenidos se realizaba exclusivamente en base al material impreso especialmente diseñado para esta modalidad.

La necesidad de ampliar los espacios de interacción de los actores involucrados (alumnos, docentes, tutores, asesores y coordinadores) en el PED, sostenido sobre la base de un sistema de aulas satelitales, llevó a la UNL, en el año 2002, a centrar su propuesta educativa en un sistema que incorporase la tecnología Web.

Para el logro de este resultado fue necesario contar con un sistema integral basado en la tecnología web, con el fin de proveer servicios y recursos educativos a los estudiantes que accedían al sistema en forma remota, y a su vez, dar respuesta al complejo sistema administrativo que exigen las

numerosas propuestas educativas a distancia, en consonancia con las normas vigentes de la Universidad.

El proyecto Iniciativa e–Learning aborda la temática de una manera compleja, incorporando todos los aspectos y dimensiones que componen la toma de decisiones, el diseño y la implementación de las propuestas educativas a distancia. Se incorporó una plataforma como único ambiente virtual de aprendizaje a distancia de la UNL, a partir de un licenciamiento del ambiente virtual e–ducativa y posterior inclusión de la plataforma Moodle.

Este proyecto puso el énfasis, no 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.

Se creó un proyecto de investigación y desarrollo que se propone «Diseñar y desarrollar un entorno educativo virtual empleando tecnología web» (en el marco del Proyecto Educativo Virtual, Resolución HCS N° 213/02). Se tuvo especialmente en cuenta en el desarrollo del proyecto, la decisión de la UNL de migrar sus sistemas hacia plataformas abiertas (software libre), por lo que se emplearon herramientas de desarrollo consistentes con dicha política de uso y adquisición de software. El proyecto propuso el desarrollo de un Sistema Integral. Para ello se requirió una interacción previa de grupos interdisciplinarios que aportaron desde los campos de la pedagogía, la tecnología educativa, la comunicación, el diseño gráfico para entornos interactivos y la informática. Este sistema es una aplicación que integra y sincroniza otros módulos disponibles: Módulo Guaraní y la plataforma e–learning e–ducativa constituyendo de esta manera la base del Campus Virtual 1.0. En el marco de este proyecto, en el año 2005 el CEMED implementó el entorno Campus Virtual en su primera versión, que hoy identificamos —a la luz de la nueva actualización— como 1.0. En el mismo podemos reconocer como característica distintiva la condición de ser: virtual, distal, asincrónico y universitario.

De este modo, el entorno Campus Virtual 1.0 se estructuró sobre una arquitect-

(2) Ref.: <http://www.unlvirtual.edu.ar/wp-content/uploads/2010/11/Documento-institucional-CAMPUS-VIRTUAL-UNL.pdf>

tura que permitió integrar módulos de distintas plataformas informáticas, configuradas e implementadas en función de necesidades y prioridades identificadas en el período 2001–2004. A este sistema se lo denominó Sistema Integral para la educación a distancia.

En lo referido estrictamente a la enseñanza, se trabajó en la selección de una plataforma e-learning para el desarrollo de las actividades formativas que promovieran la construcción y socialización de conocimientos en los diferentes campos y disciplinas que conforman las propuestas universitarias, en un proceso que involucra a docentes y estudiantes con diferentes perfiles culturales.

Para conformar el Campus Virtual UNL 2.0<sup>(2)</sup> 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.

Las *políticas comunicacionales son estructurantes y por ende se realizaron* análisis de usabilidad, se configuraron criterios para la definición y diseño de interfaces 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.

## **8. El Campus Virtual UNL**

El Campus Virtual UNL 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.

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 Ambiente Virtual Educativo 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 que incluyan tecnologías en todas las modalidades del curriculum (independientemente de que la implementación curricular sea presencial o a distancia).

En este entorno tiene lugar la vida de la comunidad universitaria 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.

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.

El Campus Virtual, más allá de una definición tecnológica informática, es 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 interfaces digitales que posibilitan una expansión narrativa que da sentido tanto a las prácticas académicas como a los ambientes que las contienen.

## **9. La docencia virtual**

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 online 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 ambientes virtuales educativos, se constituyen en «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 (recursos educativos abiertos, redes sociales, blogs, repositorios de objetos de aprendizaje, *mooc's*, entre otras tendencias).

El diseño pedagógico, está centrado en generar buenas prácticas de enseñanza que incorporen los desafíos que nos instalan las tecnologías considerando el aprendizaje como una consecuencia del pensamiento. Desde los aportes de la *Pedagogía de la comprensión* (Perkins, 1997), que entiende que las tres metas indiscutibles de la educación son la retención, la comprensión y el uso activo del conocimiento, se pretende que los docentes diseñen entornos para la enseñanza y el aprendizaje... diseñen «entornos para la comprensión» que integren combinen actividades de indagación, comunicación, construcción y expresión<sup>(3)</sup>.

Estas son las actividades que entendemos deben tomar cuerpo en los ambientes virtuales educativos que componen las propuestas de enseñanza en el sistema UNLVirtual.

Encontrar el mejor modo de usar cada tecnología probablemente requiera revisar el programa del curso, reconocer la identidad de cada tema o problema y tomar decisiones con respeto a cuál va a ser el mejor modo de recorrerlo, de forma tal que favorezca en los alumnos el mejor modo de aprenderlo, esto es, el que lo ayude a entenderlo en sentido profundo, a reconocerlo en sus dificultades y controversias y a expandirlo en otros contextos de uso y significación que trascienden los de la situación formal de enseñanza.

En relación a los roles de los sujetos UNLVirtual recupera en este Programa una de las fortalezas de la Universidad, esto es los equipos docentes de cada una de las Unidades Académicas, que producen, investigan, contrastan sus experiencias en relación al conocimiento y desde aquí diseñan y conciben sus prácticas de la enseñanza en la virtualidad. Los docentes, que acceden al sistema universitario por concurso ordinario, son los responsables de

(1) John Dewey sostiene que: indagación, comunicación, construcción y expresión son las cuatro inclinaciones humanas que motivan todas las actividades que hacen posible el aprendizaje. Bruce y Levin retoman estas categorías en «Educational Technology: Media for inquiry, communication, construction and expression» en *Journal of Educational Computing Research* (1997).

dictar las asignaturas o módulos que conforman la propuesta educativa. Los equipos docentes que conforman las cátedras de cada una de las unidades académicas de la UNL:

- (1) Diseñan las aulas virtuales para el desarrollo de la enseñanza, elaboran y seleccionan los recursos didácticos que constituyen la fuente primaria que complementa el hipertexto didáctico y el plantea las actividades para el aprendizaje;
- (2) Realizan tutorías académicas para el desarrollo de la propuesta;
- (3) Formulan y realizan las evaluaciones
- (4) Desarrollan los ambientes virtuales educativos en colaboración con equipos técnicos tanto de las unidades académicas como del Centro Multimedia de Educación a Distancia (tecnólogos educativos, diseñadores de la comunicación visual, comunicadores, gestores de TIC y colegas, entre otros).

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. Esta es una de las claves de la formación docente para la docencia virtual: propiciar modos de comprensión sobre las condiciones simbólicas y materiales que aportan las TIC a los ambientes virtuales educativos.

## **10. Conclusiones**

El abordaje 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 capa-

citación docente, los cambios de estrategias didácticas, la investigación, la constitución de estructuras interdisciplinarias de virtualización de propuestas educativas y de producción de recursos multimediales y digitales.

El Campus Virtual se constituye en el modo de representación de la comunidad universitaria entendiendo que recupera y da forma a los objetivos de gestión y enseñanza con tecnologías del Programa UNLVirtual. Programa académico que 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.

#### Referencias bibliográficas

**Barbero, J. M. (2003)**, «Saberes hoy: disseminaciones, competencias y transversalidades» en *Revista Iberoamericana de Educación*. N.º 32, página 17.

**Bruner, J. (1986)**: *Realidad mental y mundos posibles*. Barcelona. 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. Editorial Granica.

**Castells, M. (1997)** *La era de la información. Sociedad Red*. Madrid Editorial Alianza.

**Castells, M. (2009)** *Comunicación y poder*. Madrid Editorial Alianza.

**Cobo Romaní, C.; Moravec, J. (2011)**: *Aprendizaje Invisible. Hacia una nueva ecología de la educación*. Barcelona. Edición de la Universidad de Barcelona.

**Coll, C. y Monereo, C. (2008)**: *Psicología de la Educación Virtual*. Madrid Editorial Morata.

**Lion, C. (2006)**: *Imaginar con tecnologías*. Argentina. Editorial la Crujía.

**Maggio, Mariana (2012)**: *Enriquecer la enseñanza. Los ambientes de alta disposición tecnológica como oportunidad*, Argentina 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. Revista on-line ISSN 1578-7680. Disponible en: [http://www.um.es/ead/red/M2/conferencia\\_onrubia.pdf](http://www.um.es/ead/red/M2/conferencia_onrubia.pdf)

**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](http://www.portalcomunicacion.com/ESP/aab_ent_wolton1.html)

**Scolari, C. (2008)**: *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Barcelona Editorial Gedisa.

## Entrevista

comunicación expresar  
formación lenguaje individuo  
interactuar sociedad  
integración educación  
cultura compartir  
desarrollo tecnologías  
símbolos palabra espacio  
escuela intercambio

comunicación  
formación lenguaje  
interactuar  
integración educación  
cultura  
conocimiento palabra  
símbolos escuela

