

# Proyecto BENVIC, una metodología y criterios de calidad para evaluar entornos y plataformas virtuales de aprendizaje

**Claudio Dondi**

Centro di Ricerche e Servizi Avanzati per la Formazione- Bologna

**Albert Sangrà y Lourdes Guàrdia**

Universitat Oberta de Catalunya

Finalidad del proyecto

¿Por qué este interés creciente en las instituciones educativas por diseñar entornos virtuales de aprendizajes?

Bibliografía

## Finalidad del proyecto

Si partimos del paradigma que el objetivo del proyecto europeo BENVIC es el de crear una metodología y unos criterios de calidad que permitan evaluar diferentes modelos de entornos virtuales de aprendizaje creados para ofrecer formación no presencial, nos encontramos ante la oportunidad de desarrollar un sistema de evaluación que sirva como referente a otras muchas instituciones que deseen implementar un sistema de formación virtual y quieran disponer de un entorno de calidad que se sitúe a la altura de los demás.

Dado el creciente interés que están teniendo los sistemas de formación no presencial en línea, tres universidades europeas (University College of London, Abo Akademi University, Universitat Oberta de Catalunya), tres institutos de investigación europeos (Tavistock Institute, Scier de Bologna, FIM), Eurospace 2000 y el Consejo de Rectores Europeos (CRE) decidimos a presentar el proyecto BENVIC dentro del programa SOCRATES que convoca la Comunidad Europea. La Universitat Oberta de Catalunya además de liderar este proyecto ha sido tomada como el referente de campus virtual en Europa a pleno rendimiento y de ahí han partido los estudios y los análisis de cinco casos que o bien están utilizando un campus virtual o bien lo están desarrollando por primera vez.

Con el estudio de estos cinco casos se determinaron algunos principios a partir de los cuales se plantearon los diferentes criterios de evaluación. Algunos de estos principios que marcaron el sistema de Benchmarking a usar se basaron en el contexto, la

estructura y los servicios a los estudiantes, otros se basaron en el escenario institucional, en el pedagógico y en el técnico, otros se enfocaron a promover la colaboración más que la competencia entre las instituciones y así transferir la innovación, los aspectos culturales también fueron tenidos en cuenta así como indicadores cualitativos y cuantitativos.

A partir de esos principios, se clasificaron cuatro categorías que presentaban diferentes tipologías o situaciones; desde el estado actual de desarrollo del campus virtual, al nivel de explotación de este —desde el punto de vista local, regional, nacional o internacional— a los diferentes escenarios institucional, pedagógico y tecnológico. Esto nos permitió diseñar un mapa de competencias con todos los criterios básicos a tener en cuenta en cualquier evaluación de entornos virtuales de aprendizaje.

Esto ha permitido que en aquellos casos que el entorno todavía no estaba definido, a partir de ese análisis, el diseño y la puesta en marcha ha sido mucho más efectiva y adecuada y en aquellos que ya estaba implementado, la oportunidad de ver las mejoras que pueden llevarse a cabo también ha resultado muy fructífera.

Además de definir un sistema de evaluación para campus virtuales, otro de los objetivos que se ha propuesto el proyecto es el de llegar a un consenso en lo que a la definición del concepto *campus virtual* se refiere, así como el de traducir el sistema de evaluación en una herramienta automatizada que permita evaluar el entorno de forma ágil.

Los **campus virtuales** son la plasmación concreta del intento de situar en el marco de la virtualidad un espacio real que todos conocemos: un campus universitario. Bajo la premisa de poder hacer lo mismo en un espacio virtual que en uno físico los campus virtuales intentan dar a los alumnos el máximo de facilidades para acceder a la docencia, a la organización de la misma —aulas, matrícula, etc.— y a los demás espacios complementarios como la biblioteca, los servicios universitarios, etc. Pero es importante hacer notar que cuando hablamos de virtualidad no podemos cometer el error de intentar reproducir miméticamente lo mismo que hacemos en la presencialidad. A medio distinto corresponden sistemas de organización, de relación y de dinamización distintos. Creemos que la educación necesita de un espacio compartido de referencia y que éste es posible en la virtualidad; en un campus virtual.

Cada vez más, los espacios virtuales —el marco en el que las personas se comunican, aprenden o se informan sin necesidad de coincidir ni en el espacio ni en el tiempo— van ganando terreno, ya sea como complemento a los espacios físicos de relación o incluso como sustituto en casos de necesidad. Los grupos de

trabajo asíncrono en empresas multinacionales, los centros de documentación accesibles las 24 horas del día todos los días del año, así como la comunicación directa entre personas en cualquier momento y desde cualquier lugar donde podamos acceder a una línea telefónica, es una realidad presente en nuestra vida cotidiana.

### **¿Por qué este interés creciente en las instituciones educativas por diseñar entornos virtuales de aprendizajes?**

A lo largo de los últimos años, los que nos hemos dedicado a la formación no presencial, hemos experimentado como con la tecnología al servicio de los objetivos pedagógicos las condiciones de aprendizaje mejoran en muchos casos. Estos medios integrados en una plataforma hacen posible una interacción y un ritmo de aprendizaje individuales, a la vez que permiten generar de forma casi real las situaciones apropiadas sobre las que el estudiante puede actuar. Las simulaciones permiten acelerar o ralentizar los procesos importantes, haciéndolos más explícitos, permitiendo su mejor comprensión y actuación sobre ellos. De la misma manera, las tecnologías de la comunicación y de la información facilitan el acceso inmediato a bases de datos, materiales de referencia y recursos diversos ajustándose a los intereses del que aprende. Muchos de estos recursos, a través de los enlaces que ofrecen, favorecen las relaciones múltiples y un pensamiento mucho más elaborado y específico.

Muchas universidades han empezado a comprender las ventajas de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), y cómo las instituciones de formación superior a distancia están sacando provecho de ellas.

Esta tendencia, sin embargo, se está generalizando con rapidez, y un salto cualitativo ha sido el intento de desarrollar el concepto de entorno virtual de aprendizaje, concretamente a partir de las posibilidades que los entornos web ofrecen al establecimiento de relaciones de enseñanza-aprendizaje.

Las instituciones que están aplicando estas nuevas tecnologías lo están haciendo de maneras muy distintas, pero si analizamos las tres variables necesarias más importantes para describir cualquier modelo, observaremos que aparecen tres grandes modelos, basados cada uno de ellos en el protagonismo de alguna de estas variables: el estudiante, el profesorado y los medios tecnológicos.

Así pues, una de las características más destacables y que más diferencian un modelo u otro de formación virtual es la importancia que se le da al entorno de aprendizaje. Algunas metodologías sitúan los materiales didácticos totalmente desligados de la acción docente y de las relaciones que puedan establecerse entre los mismos estudiantes y los profesores.

Nosotros recomendamos enmarcar los procesos de aprendizaje en el seno de un entorno, con la intención de crear una comunidad educativa virtual, un grupo de personas con intereses similares que pueden relacionarse y colaborar entre sí.

Una de las características más destacables de los entornos virtuales de aprendizaje es la de crear espacios en los que no sólo es posible la formación sino que también es posible informarse, relacionarse, comunicarse y gestionar datos y procesos administrativos. Se trata de un entorno institucional donde conviven diferentes perfiles de usuarios.

Otra aportación fundamental de un modelo de formación no presencial que usa entornos virtuales de aprendizaje es el de la interacción social, crucial para el aprendizaje comprensivo, tanto entre estudiantes, como entre docentes, como entre profesionales expertos; evitando así las barreras de espacio, tiempo y entre lo académico y lo profesional. La participación del estudiante es mucho más activa cuando la potencialidad de crear conocimiento supera el espacio aula y se le invita a recurrir y a utilizar información y recursos para el aprendizaje que van más allá de los conocimientos, de los intereses y de la visión personal del docente.

Dado pues el creciente interés por las comunidades educativas virtuales, dejemos, pues, que el **proyecto BENVIC** nos ofrezca como resultado una visión más concreta sobre el concepto de campus virtual y nos dé los criterios que van a permitir distinguir aquellos casos en que realmente se presente un cambio de paradigma en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en la comunicación y en la prestación de servicios.

## **Bibliografía**

CURRAN, Chris y FOX, Seamus. *Telematics and open and distance learning*, Bruselas, 1999.

DUART, Josep M. , SANGRÀ, Albert. (Ed.): *Aprenentatge i virtualitat*. Barcelona, Eduuoc-Proa, Barcelona, 1999.

FERRATÉ, Gabriel. «Universidad y nuevas tecnologías. El camino hacia la Hiperuniversidad», en: PORTA, Jaume; Lladonosa, M. (Coord). *La universidad en el cambio de siglo*. Madrid, Alianza Editorial, 1998.

RHEINGOLD, Howard. *La comunidad virtual. Una sociedad sin fronteras*. Barcelona, Gedisa, 1996.

STONE, Marta (Ed.). *La enseñanza para la comprensión*. Paidós, Buenos Aires, 1999.

