

CAMPUS VIRTUAL: UNA EXPERIENCIA EN SU SEGUNDO AÑO

Antonio Fernández García

antferna@art.ucm.es

Coordinador del Campus Virtual Facultad de Bellas Artes - UCM

Antonio Hernando Valdeita

hvantoni@pas.ucm.es

Aula de Informática Facultad de Bellas Artes - UCM

Palabras clave: Actitud; Docencia; Planificación; Aprendizaje; Creación; Motivación; Recursos; Experimentación

La proximidad de la implantación de un Espacio Común Europeo de Educación Superior, la incorporación de supuestos utilitarios a la enseñanza universitaria y la adopción progresiva de nuevos recursos en los centros motivaron el inicio de una experiencia académica que tiene como objetivo experimentar con el uso de una plataforma de enseñanza a distancia en un contexto de mejora de la docencia presencial, abriéndola a nuevas posibilidades. En la Universidad Complutense de Madrid un elevado número de alumnos y profesores de todas sus facultades, escuelas y centros, participan en el ensayo; y son las particulares condiciones en que se produce lo que hace singular y, probablemente ejemplar —por diversa—, esa iniciativa.

En esta comunicación se ofrece el punto de vista de quien participa en ella desde su comienzo —compartiendo ideario y objetivos— con una intencionalidad que se pretende práctica y desmitificadora del uso de la plataforma y lo que conlleva, circunscribiéndolo a un segundo año de experiencia en la Facultad de Bellas Artes.

El objetivo principal es el de acercar el uso de estos medios a compañeros profesores y alumnos, en unas circunstancias en que, por el carácter voluntario de la participación en la experiencia se puede muy bien optar por no hacerlo, retrasando la incorporación de unos nuevos recursos que se consideran de inevitable necesidad en los años venideros, no sólo en lo que se relaciona con la gestión administrativa de las clases.

Se intuye como necesaria una, posiblemente, nueva actitud a adoptar en la que tenga cabida la aceptación sincera de un pensamiento (¿virtual?) en tamaños, pesos, medidas, velocidades de descarga, etc., compatible —y no violentadora— con una formación adquirida en aras de la creación de objetos visibles y físicos (pinturas, dibujos, grabados, esculturas, escenografías, fotografías, vídeos, objetos, proyectos, restauraciones, etc.) como vía de conocimiento del mundo y de su integración social en él.

La colaboración solicitada, incluida aquí en su integridad (no sólo en lo que implica conocimientos técnicos específicos) pretende ser reflejo de la planificación de una parte de la docencia que integra el apoyo de personas no pertenecientes al estamento docente e investigador pero que, en su diario contacto con los alumnos en las Aulas de Informática desempeñan algo más que una función exclusiva de gestión de medios, con una motivación e ilusión deseable en los componentes de cualquier equipo que se forme para la consecución de importantes objetivos, como deja traslucir claramente en su escrito.

Las referencias generales que se hacen se remiten al uso del sistema operativo Windows, al igual que los programas que se le asocian, creados por sus respectivos autores para trabajar en armonía funcional con él. Las consideraciones técnicas y de configuración se estiman necesarias para evitar una experiencia frustrante en el uso de una plataforma de docencia virtual que es muchas más cosas a la vez.

1. WebCT COMO PLATAFORMA DE ENSEÑANZA A DISTANCIA

Comenzada a desarrollar en 1995 por Murray W. Goldberg y Sasan Salari en el Departamento de Informática de la *University of British Columbia-Vancouver*, Canadá, gracias a una beca de la misma universidad, WebCT es una plataforma virtual creada para facilitar el aprendizaje basado en tecnologías de información y comunicación. Incorpora una serie de herramientas —de uso opcional según el carácter que se desea tenga el curso a impartir— que comprenden lo que viene a ser determinante en una labor docente: los *contenidos* que facilitan el aprendizaje, la necesaria *comunicación* entre alumnos y profesores y la inevitable *gestión* del diverso material que se genera en ese proceso. Los primeros deben ser creados por el profesor y preparados en formatos estándar para ser cargados en el *servidor web* en que se aloja el curso; en general, serán documentos con extensiones de archivo pertenecientes a *textos* (*.txt, *.doc, *.html, *.rtf, etc.), *imágenes* (*.jpg, *.bmp, *.gif, *.png, etc.), *sonido* (*.wave, *.mp3, *.ogg, etc.), *presentaciones* (*.ppt, *.swf, etc.) y *vídeo* (*.avi, *.mpg, *.wmv, *.mov, etc.).

En sí, la interfaz que tiene es la de un *navegador*, y como tal se comporta, pudiéndose interactuar con un ordenador local y un servidor en una labor de *explorador de archivos*, pero necesitando el concurso inevitable de un *navegador web* y una ágil conexión a internet. Las sesiones requieren el pertenecer como profesor o alumno a uno o más cursos y el estar registrado en ellos, poseyendo por tanto un *identificador* y una *clave de acceso*.

WebCT, como otros programas de software y sistemas operativos, ha conocido desde su creación diversas versiones y formatos, siendo la 4.1.2 *Campus Edition*, la actualmente contratada por la Universidad Complutense de Madrid.

Esta versión, y las anteriores, está basada en el uso de HTML, lenguaje de programación utilizado en la *World Wide Web* para crear páginas web con información en formato hipertexto. Tal condición, que permite acceder a otras páginas y contenidos diversos propios de

un curso —además de poder hacerlo a cualquier otro de la web en la misma sesión— es, justamente, lo que la hace un tanto premiosa en la función si no se dispone de una buena conexión privada a internet (y hay que pensar que ni alumnos ni profesores, en este momento, tienen por qué disponer de ella). Es de suponer que la anunciada versión 6 de WebCT *Campus Edition* mejore estos aspectos, pues una de las objeciones que se le hace también es el modo en que se gestionan los *objetos* (archivos) del curso, sin una clara organización de base de datos, deseable en una plataforma como la que se comenta.

Aspectos relacionados con esto último son brevemente apuntados por Antonio Hernando Valdeita, uno de los responsables del Aula de Informática de la Facultad de Bellas Artes; experto en redes y bases de datos, es a su vez usuario de la plataforma WebCT en otra universidad madrileña. Su visión de las cosas, y el modo en que lo expresa en su colaboración, se considera de interés por lo que implica en un trabajo en equipo que tiene como fin principal la mejora de la formación de los alumnos y la optimización del uso de los medios.

1.1. ESTRUCTURA. HERRAMIENTAS

El inicio de sesión en WebCT para el profesor, llamado también diseñador, en cuanto que al ser la plataforma un programa de diseño de interfaz de usuario —con opciones limitadas, pero que permiten una cierta variedad de elección en el modo en que se muestran los contenidos y funciones del curso— se hace siempre con la pestaña «Opciones del profesor» activada por defecto, y es en el proceso de su trabajo en el que, de vez en cuando, pulsa la pestaña «Ver» para obtener una impresión sobre el modo en que se presenta al alumno. Sin embargo, la más veraz comprobación de las novedades o cambios que está introduciendo la obtiene al pulsar el botón «Salida» de la barra de menús que cierra la sesión como profesor/diseñador y le remite a la entrada, en la que deberá introducir su identificación *como alumno* (Alumno Genérico) de su mismo curso y la *clave* corres-

pondiente. Ahí comprobará si ha activado adecuadamente los plazos en que se podrán remitir determinados trabajos, si los contenidos y enlaces que ha incluido se muestran adecuadamente, si ha actualizado la *vista del alumno*, etc. Estas comprobaciones son absolutamente necesarias si se quiere tener la seguridad de que los cambios o novedades que se hayan producido se comportan como desea el profesor.

La visión del «Panel de control avanzado» (elección opcional que se aconseja para cualquier profesor que comience su andadura en el uso de la plataforma) en el que se ofrece la estructura organizativa de todo aquello que influye en el carácter que le quiere dar a su curso, contempla cinco columnas que, de izquierda a derecha son: 1. *Añadir página/herramienta*, 2. *Editar página/herramienta*, 3. *Administrador de archivos*, 4. *Administración del curso* y 5. *Configuración del curso*.

- En 1. se relacionan un total de veintiséis herramientas, de las cuales tres son otras tantas categorías de *página* (organización, única y URL); nueve lo son de *contenidos* y de *contenidos del curso*; seis son *herramientas de comunicación*; cinco lo son de *evaluación* y de *actividades* y tres son *herramientas del alumno*.
- En 2. se pueden ver todas las que se han utilizado para configurar un curso, y que se muestran en el «Panel de control» para ser editadas, pudiendo accederse a la totalidad de elementos con los que se relacionan al pulsar el botón «Editar página/herramienta».
- En 3. se muestra por defecto un directorio o carpeta que contiene otros dos denominados «Mis archivos» y «Archivos de WebCT». Este directorio es el verdadero y único espacio del que dispone el profesor/diseñador para cargar los archivos que corresponden a la planificación del curso que imparte, y en el que, en la ruta de uno de los archivos allí contenidos —«*articulos y refs. htm*»—, y todos los datos, se mostraría como sigue <https://campusvirtual.ucm.es/04->

DO111-006/07D_art_refs/01_varios/articulos y refs.htm.

La carpeta «Mis archivos» es, en realidad, un directorio del servidor que se llama «04-DO111-006», que corresponde al nombre asignado a una materia del Programa de Doctorado que se imparte en el Departamento de Dibujo I; «07D_art_refs» es el nombre de otra creada dentro de la anterior que a su vez contiene a otra denominada «01_varios», en la que está situado el archivo de hipertexto en cuestión.

Las operaciones más comunes que podemos realizar con archivos dentro de «Mis archivos», como en cualquier otro directorio de nuestro ordenador local, son: Crear, Editar, Borrar, Copiar, Mover, Cambiar nombre, Comprimir, Descomprimir, Cargar, Descargar. Y en cuanto a carpetas o directorios, las operaciones posibles son: Crear carpeta, Borrar, Cambiar nombre, Comprimir.

WebCT, al menos en la versión actual, comprime y descomprime archivos y carpetas creando nuevos archivos con extensión *.zip, pero no gestiona otros; conviene por tanto estar «avisado» y procurar, cuando se prepara material comprimido para cargar en el servidor, hacerlo con el programa —no gratuito en realidad— WinZip.

La carpeta «Archivos de WebCT» sólo tenemos ocasión de utilizarla cuando elegimos un icono al crear una nueva página o herramienta dentro de la opción «Administrador de archivos». No es visible cuando se lanza la opción «Guardar», o al cargar o descomprimir un archivo, sin embargo, sí la podemos comprimir y luego descargarla en nuestro ordenador a fin de disponer de todos los iconos y diversos elementos gráficos que en ella y en sus subdirectorios se almacena. Si por ese procedimiento modificamos alguno de sus contenidos, no será posible reintegrarlos a su ubicación original, pero sí a

una carpeta nueva que hubiésemos creado con tal fin en «Mis archivos», carpeta por defecto del usuario profesor/diseñador.

En un curso en marcha, en «Mis archivos», podemos ver carpetas que no hemos creado nosotros, con los siguientes nombres: Chat, Fotografías y Whiteboard. Son creadas por el sistema si se han incorporado al curso las herramientas de comunicación «Charla» y «Pizarra compartida», pues en ellas se guardan registros de entrada en habitaciones de charla e imágenes utilizados en sesiones de pizarra. «Fotografías» en cambio almacena las fotos de los alumnos del curso en archivos de imagen con extensión *.jpg, y nombre que corresponde al de usuario en el curso. No son accesibles más que para el profesor/diseñador y para los gestores del servidor.

- En 4. se muestran las herramientas que tiene como función gestionar los diversos aspectos relacionados con los alumnos y su seguimiento (visión, fichas, registros, etc.); de los posibles ayudantes del profesor, y del seguimiento de páginas de aquellos (progreso en el curso), y también, lo referente a crear y cargar copias de seguridad del curso, su reinicio, e importación y exportación de contenidos didácticos por medio de *paquetes de contenido IMS (Instructional Management System)*.
- En 5., por último, se accede a la página o herramienta que incluye todos los medios que permiten editar varios elementos (menú, página de bienvenida), la modificación de estilos de iconos y de colores del curso, el idioma por defecto, los formatos de datos, y varios más relativos a matices de configuración que personalizan la identidad visual del curso.

Hay herramientas sobre las que el profesor no tiene control más que como gestor, en ellas no puede cargar ni trasladar contenidos, salvo en los casos de la inclusión de datos que se ve

obligado a hacer la primera vez para crear una Base de datos de imágenes, un Glosario, Calendario, Consejos, Trabajos y cuestionarios, etc., debiendo comenzar (una vez preparado su Índice y Programa) por el Módulo de contenidos, base importante de una posterior buena configuración de su curso, al poder incluir en la Tabla de contenidos que se genera, los posibles enlaces a las herramientas de comunicación Correo, Charla, y Pizarra compartida, si así lo desea. Por ello deberá tener el programa y las correspondientes unidades perfectamente redactados y organizados para su carga e inclusión en la Tabla de contenidos. Creando Programa e Índice, facilitará los enlaces y relaciones de unas páginas con otras de un modo más dinámico, a pesar de utilizar un sistema —HTML— que en sí no lo es en demasía.

2. LAS CONDICIONES DE LA «NAVEGACIÓN»

Los requerimientos de configuración del navegador en el ordenador local no son excesivos ni entran en conflicto con las restricciones que se puedan haber adoptado al protegerse contra los riesgos más comunes del uso de internet en todas sus posibilidades.

Hoy, un usuario precavido —registrado— de alguno de los más populares programas antivirus, está cubierto contra amenazas conocidas (virus, *spyware*, troyanos, etc.), contra estafas (*fishing*), contra el correo electrónico no deseado (*spam*), y dispone de una protección *firewall* que le protege contra intrusiones en los datos que almacena en su equipo. En general, esos programas antivirus incluyen también una defensa contra amenazas desconocidas basadas en el análisis heurístico de los elementos que pueden constituir riesgo pero que, por nuevos, pueden no constar aun en las «bibliotecas de virus», completo registro que utilizan para identificarlos y desactivarlos, y que se actualiza diariamente. Se añade a todo lo anterior un control de la seguridad al acceder a internet, propio de algunos de estos programas.

Tales condiciones, deseables en cualquier usuario, y presentes, en general, en los equipos

de redes institucionales, pueden no darse en los ordenadores privados —de alumnos y de profesores—, con lo que la inclusión de recomendaciones en tal sentido podría considerarse conveniente a la hora de afrontar la participación en una experiencia académica virtual.

No es raro que al iniciar sesión en el Campus Virtual, segura¹ en el sitio y confidencial en la asignatura, se haga necesario lanzar una búsqueda externa causada por algún enlace incluido en algún trabajo o página de organización; en ese caso, la advertencia de que se va a abandonar una conexión segura a internet no evita el riesgo de toparse con algo no previsto que puede dar al traste con la sesión y, quizá, el plazo de entrega de algún trabajo.

Actualmente, los requerimientos necesarios del navegador para una efectiva participación en el Campus Virtual-UCM, permitiendo que todas sus herramientas y posibles contenidos se muestren con efectividad se concretan en cuatro aspectos²:

- Establecer la caché del navegador. Configurar el navegador para que actualice periódicamente las páginas almacenadas.
- Activar Java. Para asegurarse de que todas las áreas de WebCT funcionan correctamente, debe activar Java en el navegador.
- Activar *cookies*. Los usuarios que estén utilizando WebCT Campus Edition con autenticación basada en *tickets* deben tener las cookies activadas para iniciar sesión en WebCT.
- Habilitar la utilización de hojas CSS (*Cascading Style Sheets*), para visualizar páginas.

- Y no se vería completo el aspecto tratado en este epígrafe si no se mencionase la

¹ Una dirección es segura porque comienza con «https», y al hacer doble clic en el icono (candado cerrado amarillo) de la barra de estado del navegador se muestra —garantizado mediante certificado de autenticidad— la identificación del equipo remoto: en este caso «campus-virtual1.ucm.es».

² Tal y como se recogen en la información al respecto de la página de entrada al Campus Virtual-UCM.

necesidad de tener instalados, como *plugins* o pequeños programas asociados al navegador web Macromedia Shockwave Player, y Macromedia Flash Player; con ambos será visible toda animación de la web —programas interactivos, juegos, etc.— que tengan como extensión *.swf. La preparación de vídeos del curso que se hagan en este formato se verán en el propio navegador sin necesidad de que se lance ningún reproductor local. Menos necesario de modo general es el *plugin* Cortona, que permite visualizar e interactuar con ciertos contenidos animados, no tan frecuentes de hallar.

- La presencia en el ordenador de Windows Media Player nos garantiza la apertura y visión de vídeos en diversos formatos; su integración con el navegador Internet Explorer convierte en una ventaja su presencia.
- Especialmente importante se considera QuickTime, programa de Apple que también funciona en Windows, no sólo porque en su instalación crea *plugins* que se asocian a los del navegador, mostrando de modo inmediato las animaciones que se encuentran en formato *.mov, si no porque en su versión profesional —\$ 29,99 *only*—, ofrece muchos medios para la creación de material gráfico del curso; de cualquier modo la descarga del reproductor gratuito resuelve lo más inmediato.
- Menos necesario se considera el reproductor Real Player, con todo abrir uno de los tres más comunes y archivos de vídeo que se pueden encontrar en la web, que son: *.mpg, *.mov y *.rm.
- Si se tiene el navegador con las opciones de Java activadas, no es necesario descargar Java-Sun Microsystems, pero sí es imprescindible el disponer, al menos en versión gratuita, del lector de documentos *.pdf. Puede ser Adobe Reader u Adobe Acrobat, pero es este último el que permite la creación de documentos originales, mientras que con el otro, en líneas generales, sólo podemos abrir documentos y guardarlos.

Por último, debe tener el equipo en condiciones óptimas de funcionamiento: sistema operativo, y programas imprescindibles debidamente actualizados Y estar abierto a la incorporación de todos aquellos *codecs* y *drivers* que actualizan y potencian las prestaciones de su ordenador, sin que ello deba convertirse en asunto obsesivo.

2.1. RECURSOS. EN EL CENTRO Y EN EL ÁMBITO PRIVADO

Para incorporarse a la experiencia de la docencia virtual debe tenerse en cuenta que gran parte del trabajo que se realice se hará en el ámbito privado, fuera de las horas lectivas y de presencia en el centro. Será por tanto necesario disponer en el propio domicilio de un equipo adecuado para todo lo que implica el trabajo de profesor/diseñador de cursos virtuales, aunque sea, como es el caso de fondo, como apoyo o complemento a la docencia presencial.

Si en el acceso a los ordenadores de uso común en el centro, dando por hecha su adecuación a los fines y necesidades del tema que tratamos, su aprovechamiento se ve limitado por los horarios y por el consiguiente empleo por parte de otros compañeros profesores, se hace necesaria la adopción de un método que permita trasladar archivos y ficheros en discos externos de conexión rápida —generalmente USB 2.0 en la actualidad—, intentando evitar los procesos que implican la grabación de CD, con todo no ser desdeñable esa opción. Eso resuelve en gran medida lo relativo a disponibilidad y transporte de materiales del curso.

Pero la creación y modificación de éstos sólo puede hacerse con software adecuado. Por eso, si se decía al principio que WebCT, en su naturaleza, y como materiales diversos, puede gestionar gran parte de todos los tipos de archivo que circulan por la web, no es menos cierto que para crearlos como material del curso un profesor/diseñador necesita disponer de los programas que los crean y editan. Se consideran de imprescindible disponibilidad los que editan texto, facilitan la creación y apertura de presentaciones animadas, y otros complementos que manejen datos numéricos, estadísticos, etc. En

ese sentido se estima como muy útil la Suite Office si, como estamos haciendo, nos remitimos a un entorno operativo creado por Windows.

Cuando se habla de un editor de imágenes, se piensa en nombres muy populares, como por ejemplo Adobe Photoshop. Aunque es un programa profesional de gran alcance, el hecho de incluirse en su instalación la disponibilidad de otro de animación —Imagen Ready—, el que facilite guardar proyectos de imágenes en formato *.pdf, y el no menos importante de haber integrado en su grupo —Adobe Systems Incorporated— a un relevante creador de *software* como Macromedia, la apuesta por ese editor será probablemente muy práctica y provechosa. La gestión de las licencias educacionales por parte de la universidad hará no excesivamente gravoso su uso legal por parte de los profesores.

Y en cuanto al sonido (matiz tan poco considerado que hace que, por lo general, y por lo incómodo que puede llegar a resultar en salas de ordenadores, el audio esté deshabilitado), la estrategia de muchos proveedores de *hardware* de incluir en sus ventas software como Roxio Easy CD Creator o Nero Burning Rom —por hablar sólo de los más populares—, resolvería la creación de archivos de audio con explicaciones del profesor, mensajes, etc., ya que subprogramas que incluyen, como Nero Wave Editor, ofrecen una amplísima gama de posibilidades en cuanto a grabación, cambio de formato, compresión, etc.

El problema de la «amputación» del sonido para los alumnos de nuestras aulas de uso común debiera resolverse con la adopción de un sistema que proveyese de auriculares desechables o que permitiese el uso de los que trajese el alumno o usuario de turno. No parece ser complicado, y resolvería uno de los problemas que se consideran más graves en un entorno creativo: el no disfrute de una obra —la que sea— en toda su plenitud, en el contexto referido.

3. EL PROFESOR-DISEÑADOR

La aceptación por parte de éste de incluirse en un programa que requiera el uso de estos medios que hemos ido comentando su-

pone la adopción de una actitud que separe lo necesario de lo esencial, sin producir ningún tipo de conflicto o rechazo.

Es presumible que el primer contacto con el uso y las posibilidades de la plataforma haga creer que se requiere mucho conocimiento especializado, y no es así. Justamente es, con el inicio, y con la utilización de las herramientas, cuando se pone la base de una entrega posterior que puede llegar a ser apasionada. Sin embargo, es cierto que, una vez dado el paso de comprometerse a poner en marcha un curso virtual, debe iniciarse con las explicaciones y apoyo de quienes conocen bien su comportamiento y funciones. Por eso se considera determinante para su asentamiento y evolución el tener bien definido y estructurado el proceso de formación.

Sin entrar aquí en consideraciones de aspectos ya resueltos en parte, o en vías de definirse para poder encajar en una relevante y trascendente transformación que se dará en la enseñanza universitaria, el papel del profesor/diseñador que adopta, siquiera como prueba, el uso de una plataforma virtual como apoyo a sus clases presenciales en la universidad viene a ser el del pionero. Toda la inevitable carga de trabajo que asume hay que achacarla, en un principio, a un espíritu de innovación y deseo de conocimiento permanente que le lleva a «arriesgar» posiciones seguras con el uso y la adopción de nuevos métodos y medios, tanto en sus clases presenciales como en lo que supone la experiencia virtual. No parece coherente que en sus clases mantenga una actitud y un discurso determinado, y en su labor virtual no sea la misma, aunque el medio modifique la percepción inmediata.

Por ello se cree que el posible buen resultado de esa incorporación dependa del uso y «programación» que se dé a los contenidos mostrados, a la seriedad en mantener foros y mensajes sin descuido de lo que es su principal razón de ser, intentando equilibrar la libertad con un sentido de rigor y seriedad donde quepa, si se quiere, el juego.

Las herramientas de comunicación que puede incorporar a su curso, por sus enormes posibilidades, y porque algunas se complementan pudiendo estar abiertas a la vez, pueden facilitar sesiones de trabajo o comunica-

ción que no necesariamente —en todo momento— tiene que «fiscalizar».

4. LAS CONDICIONES DE LA EXPERIENCIA. GENERAL

El planteamiento inicial del carácter voluntario de la participación de profesores y alumnos en la puesta en marcha del Campus Virtual de la Universidad Complutense de Madrid no ha condicionado la respuesta de la comunidad universitaria, que se puede considerar de excelente en las cifras de conjunto. Éstas se pueden consultar con detalle en <https://campusvirtual1.ucm.es/cv/>.

Y sólo como referencia en este trabajo, a 8 de mayo de 2005, las cifras que se han podido consultar reflejan lo que sigue:

- Profesores inscritos en el Campus Virtual-UCM (1.083).
- Alumnos inscritos en el Campus Virtual-UCM (18.085).
- Asignaturas de Primer y Segundo Ciclo virtualizadas (1.523).
- Asignaturas de Tercer Ciclo virtualizadas (98).

No estando arbitrada una norma general de reconocimiento y compensación del trabajo extraordinario que se realiza, cabe deducir un espíritu ejemplar en el profesorado de la UCM, que no se empaña por la necesidad que pueda haber de obtener acreditaciones de las agencias que proliferan, ni tampoco por la obligada justificación de actividades extraordinarias a las puramente académicas y contractuales para obtener algún complemento retributivo. Más bien responde, a nuestro parecer, a un espíritu más generoso —¿por docentes?— que las condiciones de medios, reconocimiento y aprecio en las que trabaja.

4.1. LAS CONDICIONES DE LA EXPERIENCIA. BELLAS ARTES

De las mismas fuentes citadas antes, y a 8 de mayo de 2005, las cifras relativas a la

participación de la Facultad de Bellas Artes en el Campus Virtual reflejan lo que sigue:

- Profesores inscritos por departamento: Dibujo I (2), Dibujo II (4), Didáctica de la Expresión Plástica (4), Escultura (3).
- Asignaturas de 1.º y 2.º Ciclo (6).
- Asignaturas de 3.º Ciclo (2).
- Alumnos en el Campus Virtual-UCM (69).

La participación efectiva, con profesores y alumnos dedicados activa y voluntariamente a algún curso dado de alta en el Campus Virtual, se ha reducido a una asignatura del Programa de Doctorado del Departamento de Dibujo I, y a una asignatura de Segundo Ciclo, troncal, del mismo departamento citado.

La muy reciente incorporación de profesores de la Facultad de Bellas Artes al CV-UCM, algunos dando de alta sus grupos de asignaturas en el mismo (pero aún no puestas en marcha por estar elaborándose el curso virtual correspondiente), hace que las referencias efectivas sólo puedan ser aportadas por el que el que escribe, profesor del centro y coordinador.

Si el curso pasado dos profesores y quince alumnos de dos asignaturas participaron activamente en el Campus Virtual, la participación en éste ha sido de un profesor, dos asignaturas, y cuarenta alumnos.

4.1.2. Asignaturas impartidas.

Profesor: Antonio Fernández García

Las dos asignaturas se presentan en la página de Inicio de los cursos correspondientes con los siguientes textos:

- **Proyectos II. Grupo D-2 / Área de Dibujo (5.º Curso. Segundo Ciclo)**
La asignatura está orientada hacia una aplicación de los conceptos, métodos y técnicas, tratados durante el curso anterior, en trabajos creativos que tienen como base el dibujo, y en proyectos personales efectuados bajo el compromiso de un tiempo de realización. Con libertad expresiva y enfoque profesional decidido

por el alumno, las propuestas realizadas —enmarcables en un contexto general de «proyecto artístico»—, se pretende que sean creíbles en la vida real y excelentes en el ámbito académico.

- **El ordenador personal y el proyecto creativo. Instrumento y medio (Tercer Ciclo)**

Hoy, no cabe hablar ya del ordenador personal como de una curiosidad en el ámbito del artista actual; mucho menos en el diario acontecer formativo de quienes se preparan para serlo. Siquiera como «gestor» de documentos o de las imágenes de sus obras —digitalizadas por medio de un escáner o de una cámara fotográfica digital, que impone su inmediatez inexorablemente—, el ordenador personal es en la actualidad un instrumento presente en el estudio de cualquier creador plástico. Lo es aún más, si ello es posible, en aquellos círculos en los que la experimentación, la animación, y el proyecto creativo libre, recurre a las inabarcables capacidades que ofrece el ordenador, implementadas por los programas de software especializado.

En esas declaraciones se contiene, quizá, lo que es un método y un modo de entender la docencia que tiene el Arte como objeto de fondo, en los cursos finales de los estudios universitarios. La experiencia y la aventura se comparte sin hacer dejación del papel que uno representa, aportando apoyo y opinión fundamentada.

De ahí que todo lo escrito en este trabajo corresponda a un modo de afrontar el conocimiento de las cosas, de manera que los alumnos que han querido participar han encontrado en el espacio virtual a la misma persona que ven y tratan en sus clases. Por ello, sin entrar a enumerar resultados, y convencido de que se trata de una actitud que llega de modo no forzado, no creo en la urgencia de lograr incorporaciones a la experiencia que vivimos si no vienen acompañadas de cierto deseo espontáneo. Y, desde luego, de una planificación y medios que faciliten el aprendizaje de los que deseen incorporarse.

5. CONSIDERACIONES FINALES

A modo de conclusiones, y sin la pretensión de ser exhaustivo, con la conciencia de haber dejado muchas cosas sin decir, se enuncian a continuación una serie de pensamientos para que, si se quiere, sean tenidos en cuenta por quienes lo deseen. Son «notas» derivadas de la práctica realizada hasta el momento.

- Utilizar las experiencias recogidas como modo de optimizar o encauzar una formación en WebCT/CV-UCM, acortando los pasos iniciales, informando de los medios, facilitando dedicación, recursos, posibilidades y enfoques; motivando su uso.
- Condicionantes. Incentivos. El centro, los medios, los horarios, las aulas, las asignaturas, la dedicación docente, etc.
- Los archivos más comunes: texto, imagen, animación (vídeo y sonido).
- Los «productos» más frecuentes en Bellas Artes y su disponibilidad digital: imágenes, vídeos, proyectos, presentaciones, documentos diversos, etc.
- *Software*. Institucional, adquirido y actualizado desde la UCM con licencias «móviles» y temporales. Para profesores. Para alumnos. Para Aulas Informáticas. Acuerdos con fabricantes y creadores.
- Facultades. Departamentos. Grupos. Becarios. Criterios deseables de relación. Coordinación, material de uso común, miras elevadas, sentido de equipo, etc.
- Profesor, diseñador, gestor, creador de contenidos, técnico, mantenedor, etc. Un trabajo con ubicación y reconocimiento y remuneración a decidir.

• Objetivos de la experiencia:

- a) Probar todas las opciones que ofrece WebCT, experimentándolas en propuestas reales (contexto de asignatura), clase, conferencia, seminario, cursos de formación.
- b) Agilizar el buen uso de las herramientas de comunicación, en especial aquellas que contabilizan intervenciones o

entradas, intentando que éstas se den siempre en un contexto de utilidad común y que respondan a una organización estructurada en cadenas de temas donde se eviten los asuntos que no les sean propios.

- c) Experimentar con todo tipo de archivo —del contexto académico—, en las propuestas de trabajo y su corrección. Empleo de calificaciones, bibliografía, programa, convocatorias, fechas importantes, ejemplos de proyectos o trabajos, enlaces de interés, etc., como motivación para los alumnos.
- d) Definir contrastadamente las posibilidades de mejorar las condiciones que ofrece WebCT sin alterar lo preestablecido.
- e) Obtención de un patrón de inicio para profesores que se incorporen con las dudas de no estar lo suficientemente preparados. Apoyo de técnicos del centro, en especial de los que comenzarán a ser contratados en nuevos puestos con nuevas funciones, como técnicos informáticos destinados en los departamentos³ (si llega a hacerse). Coordinación, información, formación organizada y programada con apoyo institucional.
- f) Similares condiciones a las expuestas para todo lo que afecte a los alumnos.
- g) Los buenos tutoriales que se pueden consultar en el CV-UCM, aún siendo una ayuda inestimable para iniciarse en el uso de WebCT como herramienta de creación de contenidos y de gestión y comunicación de una asignatura, vienen a revelarse como prácticamente inoperantes ante actitudes temerosas basadas en la duda sobre las pocas capacidades que se creen que tienen algunos profesores, y también, quizá, en una insufi-

³ El personal técnico que reclaman los departamentos puede —debe— estar formado en los criterios del Campus Virtual-UCM, dentro de una labor de coordinación que amplíe su campo al apoyo necesario ante problemas que puedan darse y que no permitan demora, por inmediatos. De ahí el interés en que conozcan el modo en que se comporta la plataforma virtual.

ciente práctica o soltura con los medios (ordenador, programas, objetivos de uso y motivación o necesidad para ello, etc.). Apoyo directo en formación.

COLABORACIÓN

Adivinar el futuro es difícil pero siempre necesitamos disponer de una visión o prospectiva para planificar nuestros proyectos educativos. En la Facultad de Bellas Artes realizamos una prospectiva sobre las TIC en la educación y el mundo del arte, indicando las competencias que necesitará dominar el alumno, el docente y los centros para responder a los cambios tecnológicos.

El futuro social y tecnológico es imprevisible e incierto como la vida misma. Realizar una prospectiva a medio o largo plazo es difícil en el mundo tecnológico, en cualquier caso, siempre dependerán nuestras acciones de la respuesta a cuestiones como ¿hacia dónde debemos, queremos y necesitamos marchar?

Para este análisis, podemos ayudarnos mirando el pasado reciente y ver los pronósticos que se hicieron, después analizar el presente si se cumplieron, saber qué ha funcionado y qué no, y reflexionar entonces para el futuro.

La sociedad de la información a los centros, profesores y técnicos, las nuevas tecnologías nos exigen nuevos retos que encubren viejas aspiraciones o planteamientos pedagógicos, como, «la escuela sin barreras» o la apertura del aula a la sociedad, la utopía del profesor compañero que aprende con sus alumnos, etc.

Lo interesante sería encontrar un equilibrio entre ciertos dilemas, que vistos en el tiempo después pueden resultar falsos como la velocidad o la flexibilidad. Por un lado, no podemos ir al ritmo de los cambios tecnológicos y tampoco podemos estar de espaldas a éstos. Sin duda, la velocidad del cambio tecnológico no va al ritmo del cambio de mentalidad. Por otro lado, la flexibilidad tecnológica se enfrenta de hecho a la rigidez académica e institucional que escapa a veces a los propios profesores y centros.

El aumento de la información, su acceso y su almacenamiento. En el último siglo el aumento de la información es exponencial, no

es difícil que escribamos un libro y quede obsoleto cuando se publique,... la información depende también de las áreas de conocimiento, en el campo como la ingeniería informática la cantidad de información disponible se duplica cada cinco años. En este aspecto entendemos que la plataforma WebCT tiene una tecnología y unos planteamientos a nivel de almacenamiento y mantenimiento de la información bastante obsoletos. No existe un repositorio de objetos LMS reutilizables par cualquier otro curso/asignatura, sino más bien una estructura jerárquica de almacenamiento formada por directorios y archivos, que en la medida que aumentan estos archivos hacen que el mantenimiento de los objetos sea más difícil elevando el coste de mantenimiento. En nuestra opinión todos estos objetos deben estar catalogados, o al menos disponer de un libro blanco donde organicemos la información. El ideal y la evolución de almacenamiento de la información, cada día más, dependen de una base de datos documental, donde sea sencillo y accesible acceder a cualquier objeto y aplicarle las consiguientes políticas de seguridad y por tanto de accesibilidad. Para ello disponemos del sistema de archivos de internet iFS (*Internet File System*), combina la potencia del motor de la base de datos relacional con la simplicidad y familiaridad del sistema de archivos tradicional. Se puede trasladar a una base de datos prácticamente cualquier formato de archivo y guardarlo con su formato nativo. Una vez allí, se pueden realizar actividades de búsqueda y consulta, con las que ya están familiarizados los usuarios de soluciones de base de datos, sobre ese contenido, así se puede acceder a los documentos iFS como si fueran archivos, aunque residan en un repositorio de una base de datos. El usuario final utiliza iFS como cualquier otro volumen de la red corporativa. Además se puede emplear el protocolo SMB (*Server Message Block*), muy utilizado en sistemas operativos Windows; este mecanismo es compatible con la funcionalidad de «arrastrar y colocar» y permite editar documentos directamente en un dispositivo iFS por medio de un explorador. Otra de las funciones a poder utilizar basando la plataforma en un sistema de base de datos es el poder emplear

la tecnología iConnect, que permite a los desarrolladores la característica de duplicación en sus aplicaciones, gracias a la cual los usuarios de dispositivos portátiles pueden recibir y enviar información a los servidores de bases de datos. Admite la duplicación sin cable, con funciones diseñadas para compensar la poca fiabilidad de las redes inalámbricas. Este tipo de duplicación se realiza en combinación con agentes móviles (*mobile agents*) admitiendo la duplicación a través de acceso telefónico a redes, o la basada en Lan, accediendo a la base de datos a través de un conector de base de datos como mecanismo de transporte.

Las nuevas formas de comunicación, interacción y experiencias de vivir el conocimiento. Hoy el acceso a la información no se entiende sin un carácter lúdico o divertido, espectáculo dirían unos y *edutainment*, otros; donde el acento a la interacción y la colaboración es importante, donde la construcción del conocimiento se comparte y se interactúa. Otro aspecto, pues importante, serán los medios y espacios de comunicación generados para comunicar experiencias y crear conocimiento. En este caso la plataforma WebCT si está dotada de elementos (foro, chat, etc.) que permiten esta relación fluida entre el docente y el alumno, e incluso entre el alumno y el alumno. Las tutorías a través de los foros consiguen eliminar las barreras de tiempo y espacio al ser una herramienta asíncrona. La experiencia de estos años con esta modalidad nos revela que el carácter de estos cursos, más bien experimentales, disminuye la interacción y participación, al no ser de carácter obligatorio y no tener compensación en créditos. Tampoco debemos olvidarnos de los criterios de convergencia europeos que nos exigen una serie de horas

de tutorías a distancia reemplazando el aprendizaje estrictamente presencial y sustituyéndolo por un modelo de aprendizaje híbrido también denominado *blended learning* donde quedan combinadas la formación presencial y a distancia.

El acceso, la capacidad de tratamiento de la información y representación, y no sólo textual, sino de otros sistemas de símbolos, hoy muy arraigados en la vida del ciudadano como son los lenguajes audiovisuales, multimedia, hipermedia, etc., por su importancia para el desarrollo de la inteligencia en general, y por los nuevos interrogantes que plantea, requiere una atención especial en nuestro Campus Virtual. Rotas las barreras establecidas en otros tiempos por el ancho de banda es importante disponer de objetos multimedia (audio, video, imagen, etc.), que dinamicen el aprendizaje dotándolo de las ventajas que tiene el apoyo visual de estos ítems. Tampoco debemos olvidar que los avances tecnológicos en comunicaciones y dispositivos deben abrir los medios formativos intentando crear el sistema de acceso universal a la información (PC, móviles, PDA, dispositivos de acceso inalámbrico con Wi-Fi...), el recientemente llamado *m-learning*.

En resumen, por un lado es deseable ser capaz (saber buscar) de elegir una información relevante, de gestionarla y estructurarla y de hacerla significativa, es decir, de experimentar un proceso de conocimiento (comprensión, estructuración, memoria, etc.). Y por otro, de comunicar su experiencia, de persuadir y ser sensible a las influencias, utilizando una diversidad de lenguajes (audiovisuales, icónicos, etc.).

Madrid, 9 de mayo de 2005