

La evaluación en EVEA. Un análisis sobre la usabilidad de la plataforma educativa Blackboard

Fecha de recepción: junio 2021

Fecha de aceptación: agosto 2021

Versión final: octubre 2021

Rocío Romero Goldar (*)

Resumen: Debido a la pandemia, el sistema educativo se vio obligado a migrar por completo a modalidades en línea en muy poco tiempo. Este nuevo emplazamiento con lógicas propias y distintas a las clases presenciales, trae aparejado nuevos desafíos pedagógicos. Dentro de la temática de entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje, en adelante EVEA, se propone analizar la usabilidad de la plataforma educativa utilizada en la Universidad de Palermo (Blackboard) en el ámbito de la enseñanza del diseño. Se busca indagar sobre las posibilidades que brinda la plataforma para incorporar la evaluación formativa dentro de la estrategia didáctica de las materias de dictado remoto, entendiéndose como parte fundamental del proceso de aprendizaje.

Palabras clave: Entornos virtuales - Evaluación formativa – usabilidad – retroalimentación – comunicación

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 269]

Los debates y conceptualizaciones que se venían dando en torno a la educación en línea en los últimos años, fueron catapultados a la práctica debido a la urgencia de llevar las clases presenciales de todos los niveles educativos a espacios virtuales en tiempo récord a causa de la pandemia del Covid-19. Según Ferreira Szpiniak y Sanz, “los entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje (EVEA) son aplicaciones informáticas desarrolladas con fines pedagógicos, es decir, persiguen un fin educativo. Fueron diseñados con el propósito de facilitar la comunicación pedagógica entre los participantes en un proceso educativo” (2009, p.2). En otras palabras, el principal objetivo de estos espacios es favorecer el intercambio entre docentes y estudiantes durante el proceso de aprendizaje. Este ensayo, propone una mirada analítico-descriptiva sobre la plataforma Blackboard, soporte oficial utilizado por la comunidad educativa de la Universidad de Palermo, para migrar de las clases presenciales a las clases de dictado remoto durante la pandemia. El modelo que se toma para realizar dicha evaluación es el propuesto por Ferreira Szpiniak y Sanz, el cual pone en el centro la usabilidad de los EVEA. Al mismo tiempo, se busca indagar sobre las posibilidades de incorporar la retroalimentación y la evaluación formativa dentro de este espacio. Tomando como referencia el modelo de análisis propuesto por los autores, se evalúan características funcionales y de interfaz de la plataforma observando atributos generales. Además, se realiza un recorrido cognitivo de la misma y se analizan funcionalidades teniendo en cuenta objetivos específicos de la enseñanza y la evaluación en asignaturas proyectuales, puntalmente en la materia Diseño de Productos. Cabe destacar, que esta es una propuesta de análisis basada en un marco teórico específico y que la misma no agota, ni coarta futuras instancias de profundización u observaciones.

Retroalimentación y evaluación formativa en EVEA

Si se entiende a la evaluación como la búsqueda de información que nos permite tomar decisiones fundadas, por definición, se aleja de lo que le propone el enfoque

evaluativo tradicional. Pero el sólo hecho de emplazar las clases en entornos virtuales, no garantiza que no se repitan características propias de la evaluación tradicional, como pueden ser establecer un sistema de jerarquías, utilizar la calificación como única fuente de corrección, y principalmente, que el sujeto que aprende sea el único responsable del éxito o el fracaso académico. Por el contrario, la evaluación formativa puede aportar información valiosa en diversos ámbitos para los y las docentes. En las clases presenciales, la evaluación formativa y la pedagogía diferenciada, se enfrentan a numerosos obstáculos materiales e institucionales como pueden ser el número de alumnos, la sobrecarga de los programas, entre otros (Perrenoud, 2008). En la evaluación en EVEA, a los obstáculos descriptos se le suman dificultades propias del canal por el cual sucede la comunicación, como pueden ser la conexión a Internet, el funcionamiento de micrófonos y cámaras, la posibilidad de acceder a computadoras en los horarios de clase, etc.

Un punto importante dentro de la evaluación formativa es la retroalimentación entendida como un acto comunicativo y un intercambio dialógico. Anijovich formula que “la efectividad de una retroalimentación depende del tipo de receptividad de quien la recibe, pero también de cuán eficaz sea el que la comunica” (2010). En este sentido Kaplún (2002) plantea que para que haya una comunicación eficaz, es necesario empezar por conocer y escuchar a los destinatarios, ponerlos en el centro del proceso comunicativo tomando en cuenta sus necesidades e intereses para luego volcarlo en el mensaje. Esa búsqueda inicial en los destinatarios, a la que denomina prealimentación, inspira los mensajes a transmitir, poniendo en jaque al modelo tradicional de la comunicación emisor-receptor. En el acto pedagógico, el destinatario y quien inspira los mensajes como fuente de prealimentación es el estudiante. Esta búsqueda inicial, se puede llevar a cabo mediante una evaluación diagnóstica, la cual le permitirá al sujeto que enseña planificar el desarrollo de la asignatura en función de los saberes previos, necesidades e intereses del grupo. Desde esta perspectiva, el docente (como comunicador) tiene el desafío

y la responsabilidad de interpretar la información y con ella modelar y elaborar los mensajes a transmitir, diseñando el programa tanto de contenidos como de evaluación y el material pedagógico para su clase. Por lo tanto, al cambiar el canal donde sucede la comunicación en el proceso de aprendizaje, es lógico pensar que también deberían cambiar las estrategias didácticas utilizadas. Las clases virtuales requieren otro ritmo, otra duración y la implementación de instrumentos distintos a los de una clase presencial en un aula tradicional.

Análisis de la plataforma Blackboard en la enseñanza del diseño

La evaluación de la plataforma está orientada a valorar la calidad del entorno virtual a través del cual se implementan acciones formativas, teniendo en cuenta las dinámicas propias que suelen utilizarse en la enseñanza del diseño, fundamentalmente la visualización conjunta de los procesos de los trabajos durante las clases. Por otra parte, se analiza la usabilidad de la plataforma, que según Ferreira Szpiniak y Sanz, no puede determinarse evaluando un producto de manera aislada, sino que debe determinarse en función del tipo de producto, el conjunto de usuarios y el contexto de uso (2009). Si bien existen variadas definiciones sobre el concepto de usabilidad, se toma la propuesta por Nielsen (2001), quien entiende que “la usabilidad se refiere a la capacidad de un software o sistema interactivo de ser comprendido, aprendido, usado fácilmente y atractivo para un usuario, en condiciones específicas de uso” (Ferreira Szpiniak y Sanz, 2009). Tiene que ver entonces con que las personas usuarias puedan utilizar la herramienta de manera eficiente, natural e intuitiva, es decir, que la tarea a realizar no implique un gran esfuerzo mental por parte del usuario.

La primera característica se relaciona con la flexibilidad pedagógica del sistema para adaptar sus funcionalidades a diferentes modelos de enseñanza de cada docente (y estudiantes) para el desarrollo del proceso de aprendizaje. En este sentido, la plataforma ofrece varias funcionalidades, es flexible en cuanto a diferentes roles de las personas y los accesos que poseen a cada una de las herramientas. Permite organizar el contenido en carpetas, crear módulos de aprendizaje, documentos, así como también, cargar contenido multimedia o crear enlaces de re direccionamiento. A pesar de esto, existen algunas funcionalidades, como la creación enlaces de LTI o diarios, que requieren un manejo avanzado de la plataforma, ya que su uso no resulta intuitivo. Profundizando en las herramientas de evaluación propiamente dichas existen dos tipos: actividades y exámenes. Esta división le da mayor libertad a cada docente para poder categorizar sus evaluaciones, no obstante, es difícil entender si existen diferencias entre uno y otro, ya que no se distinguen variantes en las consignas o los tipos de preguntas que se pueden realizar, es simplemente un cambio de nomenclatura.

En lo relativo a las características de interacción, admite diferenciar entre perfiles para estudiantes, docentes o administradores, con accesos distintos para cada uno, además de una visualización distinta del curso. La interfaz es entendible y fácil de usar. Posee una estética minimalista, las indicaciones son claras y en general están acompañadas de pictogramas e instrucciones cortas

que facilitan la lectura y el entendimiento. Sin embargo, un error muy común que se detectó entre la comunidad de profesores tiene que ver con la visibilidad del estado del sistema: por defecto, cuando se sube un archivo a la plataforma éste queda oculto para estudiantes. Al ser íconos e indicaciones muy parecidas entre sí, muchas veces el archivo queda sin visibilidad para alumnos sin que el error sea percibido por el responsable del curso. Ahora bien, ¿qué sucede cuando personas con algún tipo de imposibilidad física o cognitiva necesitan usar la plataforma? La estructura de organización de la página y el uso de contraste en los colores, hacen que la navegación sea accesible para un gran abanico de usuarios. Además, es compatible con diversos sistemas de asistencia para personas con discapacidades visuales o auditivas. También permite la navegación mediante teclado, en el caso de que la persona posea una discapacidad motriz, siguiendo modelos de navegación web que se utilizan habitualmente en otras plataformas para que haya coherencia en la experiencia de uso. Otra característica destacable de Blackboard es la incorporación de una sala de videoconferencias con funcionalidades pensadas para la enseñanza: división por grupos, realización de preguntas y sondeos, grabación de la clase y la posibilidad de compartir archivos y presentaciones. Pero debido al aumento de tráfico de usuarios durante la pandemia, cuando hay un número muy alto de participantes en la sala, suele haber una baja de conexión significativa que entorpece y ralentiza el dictado remoto sincrónico de la clase.

El cursado presencial de materias proyectuales, puntualmente de Diseño de Productos, se caracteriza por aplicar prácticas pedagógicas vinculadas al aula taller, en donde clase a clase se utilizan dinámicas como la llamada enchinchada, en donde los y las estudiantes colocan su trabajo en un espacio común, y cuyo principal objetivo es la visualización conjunta de los proyectos. Dado que el sistema no posee un tablero o pizarra en la que se puedan compartir varios archivos en simultáneo, esta dinámica no se puede realizar en la plataforma, por lo que muchos profesores deben suplir esta falencia utilizando otras herramientas digitales. Por otra parte, si bien durante la clase sincrónica es posible dividir por grupos, las herramientas para el seguimiento del trabajo en equipo, no son intuitivas ni flexibles en su uso, esto resulta en un impedimento para el acompañamiento del trabajo extra curricular de equipos de trabajo. Finalmente, retomando la posibilidad de incorporar la retroalimentación, el modo en el que está diseñada la herramienta para dar devoluciones en una evaluación, si bien existe un espacio para dejar comentarios además de la calificación numérica, está centrado en una visión unilateral de la comunicación pedagógica, siendo que si el docente desea abrir el espacio para intercambiar opiniones tiene que recurrir a otras funcionalidades o hacerlo por fuera de la plataforma.

Conclusiones

En cuanto a la evaluación de la plataforma, se concluye que el sistema es flexible y permite al docente personalizar la mayoría de las actividades a realizar. Sus funcionalidades básicas tienen una curva de aprendizaje rápida y sus herramientas principales son relativamente fáciles

de usar. Sin embargo, es evidente que no está pensado como un espacio para la enseñanza del diseño, para la cual se requiere una suerte de taller virtual donde se puedan compartir trabajos en simultáneo y ver procesos continuos en los proyectos de los y las estudiantes. Es aquí donde se encuentra la principal limitación, por lo que docentes no tienen otra opción que complementar utilizando otras herramientas de trabajo visual y colaborativo. Es decir que, aunque el diseño de la plataforma hace fácil su uso, no tiene todas las funcionalidades que se requieren para el dictado de este tipo de asignaturas. Asimismo, si la posibilidad de integrar la retroalimentación en este espacio es una tarea compleja, la probabilidad de incorporar la evaluación entre pares resulta prácticamente nula. Una vez que cada estudiante sube su trabajo a la plataforma, el o la docente es la única persona que puede visualizar todos los proyectos. Nuevamente, para poder crear espacios dialógicos y de intercambio, la responsabilidad recae en la creatividad e inventiva de la persona a cargo de la asignatura.

De lo expuesto anteriormente, se puede enunciar que la evaluación en EVEA requiere pensar lógicas actuales y distintas para este espacio. Es importante diseñar nuevas estrategias para no trasladar paradigmas de la evaluación tradicional y evitar que las plataformas educativas se transformen en una herramienta de control y disciplinamiento. Por otra parte, debido a las dificultades técnicas que pueden aparecer en el transcurso del dictado de la asignatura, el factor tiempo se ve mucho más condicionado en entornos virtuales. Es por esto que fomentar la retroalimentación en las clases sincrónicas sea tal vez la mejor estrategia para que el sujeto que aprende pueda hacerlo de forma autónoma y reflexiva. Al mismo tiempo, estos espacios de intercambio para el aprendizaje, pueden impactar positivamente en la construcción del conocimiento de los y las estudiantes generando un espacio para que se produzcan procesos metacognitivos.

Referencias Bibliográficas

- Anijovich, R. (2010) La retroalimentación en la evaluación. En Anijovich, R (comp.). *La evaluación significativa* (p.129-149). Buenos Aires: Paidós.
- Ferreira Spiniak, A. y Sanz, C. (2009) Hacia un modelo de evaluación de entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje: La importancia de la usabilidad. En *TE & ET: Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*, ISSN-e 1850-9959, N^o. 4, 2009, págs. 10-21. Disponible en http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/14184/Documento_completo.pdf?sequence=1 Consultado por última vez el 14 de noviembre de 2020.

Kaplún, M. (2002). *Una pedagogía de la comunicación (el comunicador popular)*. La Habana: Caminos.

Perrenoud, P. (2008). *La evaluación de los alumnos. De la producción de la excelencia a la regulación de los aprendizajes. Entre dos lógicas*. Buenos Aires: Ediciones Colihue.

Nota: Este trabajo fue desarrollado en la asignatura Evaluación a cargo del profesor Matías Panaccio en el marco del Programa de Reflexión e Innovación Pedagógica.

Abstract: Due to the pandemic, the education system was forced to fully migrate to online modalities in a very short time. This new location with its own logics that are different from the face-to-face classes, brings new pedagogical challenges. Within the theme of virtual teaching and learning environments, hereinafter EVEA, it is proposed to analyze the usability of the educational platform used at the University of Palermo (Blackboard) in the field of design teaching. It seeks to investigate the possibilities offered by the platform to incorporate formative assessment within the didactic strategy of remote dictation subjects, understood as a fundamental part of the learning process.

Keywords: Virtual environments - Formative assessment - usability - feedback - communication

Resumo: Devido à pandemia, o sistema educacional foi forçado a migrar totalmente para as modalidades online em muito pouco tempo. Este novo local com uma lógica própria diferente das aulas presenciais, traz consigo novos desafios pedagógicos. Dentro da temática de ambientes virtuais de ensino e aprendizagem, doravante denominada EVEA, propõe-se analisar a usabilidade da plataforma educacional da Universidade de Palermo (Blackboard) na área de ensino de design. Busca investigar as possibilidades oferecidas pela plataforma para incorporar a avaliação formativa na estratégia didática de disciplinas de ditado à distância, entendida como parte fundamental do processo de aprendizagem.

Palavras-chave: Ambientes virtuais - Avaliação formativa - usabilidade - feedback - comunicação

(*) Rocío Romero Goldar: Diseñadora Industrial (Universidad Nacional de Cuyo, Mendoza). Profesora de la Universidad de Palermo en el Área de Diseño de Objetos y Productos de la Facultad de Diseño y Comunicación.