

Difusión de la Innovación Didáctica. Evaluación de la Plataforma WebUNLP entre Estudiantes Universitarios de Diseño.

Marincoff, Gustavo. nexogam@gmail.com

Abstract:

Una innovación es una idea, práctica u objeto que se percibe como nuevo por los adoptantes actuales o potenciales, con independencia de que haya sido introducida por primera vez, tiempo antes de que éstos lo advirtieran. Este trabajo resume observaciones sistemáticas, realizadas durante la introducción experimental de la Plataforma Educativa WebUNLP entre estudiantes de Diseño Industrial y Diseño en Comunicación Visual de la Facultad de Bellas Artes UNLP, como recurso para la ampliación de la tradicional didáctica presencial áulica, con una dinámica semipresencial mediatizada por la red. Por definición es una innovación para dicho grupo humano específico; cuya novedad excede el contexto de la asignatura en que se aplica, ya que en los tres años de su ejecución desde su inicio en 2008, ningún participante tenía experiencia previa con el recurso tecnológico, y muy pocos la tenían con sus homólogos. La transformación debe ser monitoreada para detectar y, de ser posible, mitigar los efectos no deseados que puedan presentarse. Este estudio es un abordaje parcial de dichos requisitos de evaluación sistémica. Su propósito es evaluar los determinantes de la aceptación de una innovación didáctica basada en recursos telemáticos, entre estudiantes universitarios orientados al desarrollo de competencias innovativas individuales y colectivas.

1. Introducción

Toda actividad humana implica algún nivel de participación en la innovación, ya sea debido a que las personas se involucren, individual o colectivamente, en su generación; o porque se vean condicionadas por ella ya sea aceptándola o inhibiéndola. En sentido estricto:

"Una innovación es una idea, práctica u objeto que se percibe como nuevo por un individuo o unidad de adopción. Poco importa, hasta donde concierne al comportamiento humano, si una idea es o no es 'objetivamente' nueva medida por el lapso de tiempo desde su primer uso o su descubrimiento. La novedad de la idea percibida por el individuo determina su reacción hacia ella. Si la idea parece nueva para el individuo, es una innovación." (Rogers, E. 1983: 11).

WebUNLP es una plataforma educativa en línea desarrollada y ofrecida por la U.N.L.P. a su comunidad educativa. Conceptualmente, la Plataforma Educativa es mucho más que simplemente un espacio en Internet. Permite realizar ofertas educativas separadas y distintas para alumnos en diversos niveles, con acceso restringido mediante nombres de usuario y claves específicas, que permiten el monitoreo de los alumnos y facilitan su evaluación. Amplía, además, los recursos didácticos potencialmente aplicables al mejoramiento de la interacción docente - alumno; reuniendo en un sólo espacio controlable canales privados de mensajería, foros de discusión, sectores para el

intercambio de archivos digitales, direcciones web pertinentes a las temáticas abordadas, bibliografía digital y materiales didácticos diseñados con propósitos específicos.

Este trabajo resume observaciones sistemáticas, realizadas durante la introducción experimental de la Plataforma WebUNLP entre estudiantes de Diseño Industrial y Diseño en Comunicación Visual de la Facultad de Bellas Artes UNLP, como recurso para la ampliación de la tradicional didáctica presencial áulica, con una dinámica semipresencial mediatizada por la red telemática. Se trata, en el estricto sentido de su definición, de una innovación para dicho grupo humano específico; cuya novedad excede el contexto de la asignatura en que se aplica, ya que en los tres años de su ejecución desde su instancia inicial en 2008, ningún participante tenía experiencia previa con el recurso tecnológico, y muy pocos la tenían con sus homólogos. Aquí el interés se centra en que, en tanto cambio en las prácticas educativas, no se trata de un fenómeno inmediato sino que se propaga entre los participantes de manera progresiva:

"*Difusión* es el proceso por el cual una innovación se comunica mediante ciertos canales a través del tiempo a los miembros de un sistema social. Es un tipo especial de comunicación, en la que los mensajes se relacionan con nuevas ideas." (Rogers, E. 1983: 5).

El Modelo de Difusión de la Innovación (Rogers, E. 1983), de aplicación genérica no limitada a las innovaciones educativas, considera la Adopción de la Innovación como variable independiente, generalmente expresada en forma de Tasa de Adopción o cantidad de adoptantes en un período determinado. En este contexto se considera la Aceptación de la Innovación, como una expresión más descriptiva de la misma variable dentro del alcance del presente estudio; ya que se trata de una situación educativa en la que la innovación complementa pero no desplaza la modalidad operativa antecedente. El interés de este estudio se limita al aprovechamiento que cada cohorte hace del recurso telemático, y es en ese sentido que se utiliza aquí el término Aceptación; reservando la noción de Adopción para la instancia de confirmación final, representada por situaciones perdurables más allá del ciclo lectivo, susceptibles de estudio ulterior pero explícitamente excluidas aquí. En concordancia, la noción de Adoptante tiene aquí el significado de adoptante potencial; no obstante su sentido general y la taxonomía asociada conservan la validez original otorgada por el modelo.

2. Materiales y Métodos:

La experiencia piloto subyacente al presente estudio, centrada en la aplicación de la Plataforma Educativa WebUNLP, es una respuesta didáctica al diagnóstico de situación elaborado inicialmente para el caso de las asignaturas Integración Cultural 1 y 2; integradas a las currículas de Diseño Industrial y Diseño en Comunicación Visual, ambas carreras dictadas en la Facultad de Bellas Artes de la UNLP. La experiencia inicial se llevó a cabo en el año 2008, cuando ambas asignaturas correlativas eran impartidas por el mismo equipo docente. A partir del año 2009, la reestructuración de la cátedra reasignó las responsabilidades entre dos equipos independientes, y la experiencia semipresencial continuó desde entonces asociada exclusivamente con Integración Cultural 1 (Uno),

en el área de Trabajos Prácticos. En este marco, los subgrupos implicados hasta el presente se integraron con segmentos de cada cohorte constituidos aleatoriamente como dos comisiones de trabajos prácticos, cada año.

El mencionado diagnóstico, basado en datos obtenidos en instancias preliminares, y verificado continuamente mediante observaciones en la práctica docente cotidiana (Marincoff, G. A. 2006); establece un rol central en la problemática de esta situación educativa específica, a la característica masividad de las clases, los extremos requerimientos de infraestructura física concomitantes, y la desventajosa proporción numérica docente-alumno. Para resolver este problemático escenario, pueden desarrollarse respuestas progresivas mediante la optimización del uso de los recursos ya disponibles; en particular, de los recursos telemáticos. Naturalmente, brindar dichas respuestas implica necesariamente la introducción de cambios, que deben ser monitoreados para detectar y, de ser posible, mitigar los efectos no deseados, que típicamente suelen presentarse en situaciones de transformación socio-técnica. Este estudio es un abordaje parcial de dichos requisitos de evaluación sistémica. Su propósito, formulado de manera precisa es:

Objetivo: Evaluar los determinantes de la aceptación de una innovación didáctica basada en recursos telemáticos, entre estudiantes universitarios orientados al desarrollo de competencias innovativas individuales y colectivas.

En función de este objetivo, el núcleo de este trabajo se delimitó en cierto conjunto de variables, que el modelo de Difusión de la Innovación ha identificado como características determinantes en la innovación misma. Por definición (Rogers, E. 1983: 11), el grado en que una innovación se considera adoptable por un determinado colectivo, depende de la percepción que los integrantes de este presenten respecto al cambio. La Teoría de la Difusión de la Innovación representa esa percepción con el siguiente espacio descriptor: "(1) relative advantage, (2) compatibility, (3) complexity, (4) trialability, and (5) observability" (Rogers, E. 1983: 211). Una transducción en términos de proporcionalidad directa, implica que, desde la perspectiva del colectivo adoptante actual o potencial, la innovación debe ser: (a) Ventaja Relativa, (b) Compatible, (c) Simple (vs. Compleja), (d) Ensayable, y (e) Observable.

La selección de este espacio de atributos específico, entre todos los aspectos contemplados por el paradigma de la Difusión, obedece a que la Unidad de Análisis (UA) en este estudio, es el sistema socio-técnico (Mate, J. L. y Silva, A. 2005: VIII) que se conforma cada año por el subgrupo de estudiantes afectado a la experiencia, y la plataforma WebUNLP configurada con los contenidos y prácticas requeridos por la asignatura. Dado que la modalidad semipresencial es un complemento al dictado de la asignatura, —que originalmente no fue concebida para su mediación telemática—; el núcleo de la novedad está en la plataforma misma y en la interacción telemática concomitante, cuya descripción es pertinente a este subconjunto de variables.

Además de las características propias de la innovación misma, el paradigma contempla factores inherentes a los canales por los que se difunde la innovación, y al proceso que conlleva la decisión de innovar. Estos dos aspectos constituyen subconjuntos de variables en sí mismos. Así por ejemplo, en modo análogo al que ciertos modelos sociológicos sectorizan los sistemas sociales en estratos, el modelo de la Difusión de la Innovación describe el colectivo de adoptantes en categorías "puras", esto es, esquemáticas, de subgrupos humanos; en función del tiempo relativo que les insume adoptar una innovación determinada. La proporción en que cada categoría se halla representada en un colectivo dado, es aproximadamente constante (en tanto categorías abstractas). La decisión de adopción y el momento en que se toma, es sensiblemente dependiente de la categoría considerada. Según la secuencia de aceptación / adopción, estas categorías son: (1) Innovadores (Precursores), (2) Adoptantes Tempranos, (3) Mayoría Temprana, (4) Mayoría Tardía, y (5) Rezagados (Laggards).

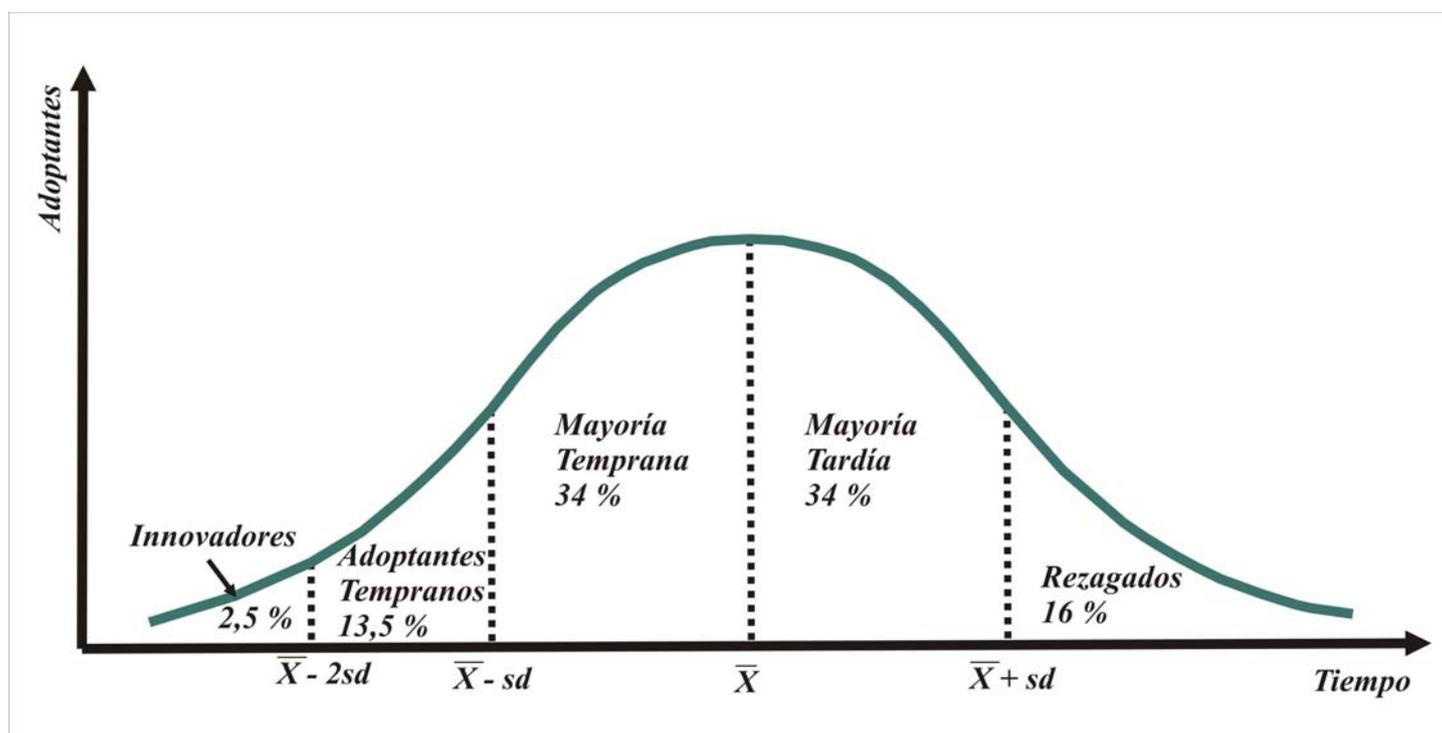


Figura 1: Categorías de Adoptantes de la Innovación, en función del tiempo transcurrido hasta la adopción. Basado en Rogers, E. 1983.

En concordancia con la definición de Difusión, los canales por los que se propagan las nuevas ideas, prácticas y sistemas tecnológicos; también son tenidos en cuenta. Junto con los procesos de decisión, en este contexto se consideran intrínsecos a la Unidad de Análisis. El objeto-modelo de estudio así conformado por la unidad de análisis y sus subsistemas, se completa con la identificación de los factores exógenos al problema abordado; tales como los marcos institucionales en los que se ejecuta la experiencia, y los roles por ellos definidos para el accionar de los agentes de cambio.

En este marco, los adoptantes potenciales son estudiantes que cursan el tercer año, o superiores, de las carreras de Diseño Industrial y Diseño en Comunicación Visual. Como proyectistas en

formación, son estudiantes orientados a la innovación en general, y a la innovación tecnológica en particular (Marincoff, G. et al 2005). Paralelamente, la asignatura misma, —Integración Cultural 1 (Uno)—, particularmente a partir del ciclo 2009, pone énfasis en el análisis de los determinantes sociales y culturales del cambio tecnológico y su expresión proyectual específica en la comunicación visual y los objetos de uso práctico. Por tal motivo, en la formulación del presente objetivo se tuvo en cuenta la posibilidad de que se tratase de un terreno propicio a la introducción de una innovación didáctica; hipótesis tipificada como "pro innovation bias" que posteriormente se constataría exagerada: "El sesgo pro-innovación es la noción, implícita en la mayoría de las investigaciones sobre difusión, de que una innovación debería difundirse y ser adoptada por todos los miembros de un sistema social, que debería difundirse más rápidamente, y que no debería ser reinventada ni rechazada." (Rogers, E. 1983: 92)

Como todo sesgo, naturalmente, se lo define para identificarlo y eludirlo a tiempo. Paralelamente, en cada uno de los ciclos lectivos implicados, —2008, 2009 y 2010—, el relevamiento de indicadores y la construcción de datos básicos se adaptó progresivamente a las circunstancias de cada instancia. En el ciclo 2008, la introducción sorpresiva de la modalidad semipresencial en dos cohortes de tercer y cuarto año de Diseño; permitió el análisis comparativo recabando datos mediante una encuesta. En los dos años siguientes, y ya en el marco de aplicación de una asignatura única, —Integración Cultural 1 (Uno)—, el factor sorpresa se disipó por la difusión par-a-par entre cohortes; y se optó por recabar datos introduciendo actividades en línea que, aunque básicamente ejercitaban las capacidades requeridas por la asignatura; podían también utilizarse para observar la respuesta del alumnado a la innovación telemática propiamente dicha.

3. Resultados:

El Paradigma de la Difusión de la Innovación contempla cinco macro-conjuntos de variables independientes (Rogers, E. 1983: 232 - 234): Conjunto 1: Los Atributos Percibidos de la Innovación; Conjunto 2: Los Factores de la Decisión de Innovación; Conjunto 3: Los Descriptores de los Canales de Difusión; Conjunto 4: Los Descriptores del Sistema Social; Conjunto 5: La Extensión de los Esfuerzos de los Agentes de Cambio. Cada uno de estos macro-conjuntos es generalmente analizado en subconjuntos de variables, según el comitente y la perspectiva disciplinar que conduzca la investigación sobre la difusión.

En este abordaje en particular, se dispuso de condiciones propicias para establecer la incidencia de algunos de dichos conjuntos; mientras que otros fueron deliberadamente dejados pendientes de estudio en la delimitación del objeto-modelo. Esta delimitación está en función del propósito de la indagación. Con esta base, se limitó su alcance a la difusión del cambio entre alumnos de Diseño y, por tanto, las variables descriptoras del entorno socio-técnico (conjuntos de variables 4 y 5) permanecieron aquí como condiciones de contorno. Así por ejemplo, la plataforma WebUNLP cuenta con una estructura de soporte y difusión institucional compleja, que excede por mucho los límites del

objeto de estudio; pero que subyace al proceso de construcción social de la tecnología, cuya relevancia ha sido confirmada en otras áreas de experticia (Marincoff, G. A. 2008).

El núcleo del abordaje se localizó en los atributos de la innovación (Conjunto 1) que condicionaban su aceptación o rechazo. Se confrontó a los estudiantes con una serie de afirmaciones formuladas por la Dirección de EAD U.N.L.P, —con propósitos más amplios—, a modo de encuesta; y los resultados pertinentes se aprovecharon para las especificidades del presente estudio. Las dos comisiones afectadas reciben en cada cohorte entre 160 y 200 estudiantes. Este rango es típico en más de una década y, por tanto, se asume independiente de la innovación reciente; pero desde 2009, con la autonomía de Integración Cultural 1, tiende a su valor mínimo. En el ciclo 2008, el 20% de la cohorte afectada interactuó en WebUNLP. El porcentaje es nominal ya que refleja la interacción de voceros de grupos con 5 a 7 integrantes, pero en la práctica compartían usuario y clave con todo su grupo. En el ciclo 2009, la DEADUNLP transfirió al docente el registro y alta de alumnos en WebUNLP. El proceso simplificado incrementó las altas al 35%. En el ciclo 2010 los alumnos se registraron en WebUNLP en forma autónoma para luego ser admitidos. Esto coincidió con un incremento en la proporción de usuarios, que superó inicialmente el 50%. En todos los ciclos la proporción disminuye después del primer examen parcial, en correspondencia a las deserciones.

4. Discusión Final: Los Atributos Percibidos de la Innovación.

(a) Ventaja Relativa.

La percepción de una ventaja relativa favorece la difusión de la innovación, porque los cambios que implican una ventaja para la ejecución de una cierta actividad se justifican en la práctica.

Afirmación 1. "La Plataforma WebUNLP ayuda a los estudiantes para que estudien y aprendan más". Al comparar las percepciones de dos cohortes durante la fase inicial 2008; es posible evaluar la apreciación que el alumnado realiza acerca del entorno virtual, como ayuda a su propio proceso de aprendizaje.

Figura 2. Es igual que la enseñanza clásica, sólo con algunas novedades.

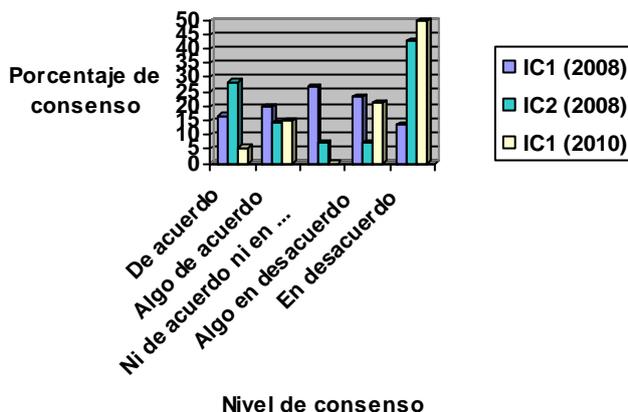


Figura 2: Un ejemplo típico de los indicadores de consenso derivados del instrumento provisto por la DEADUNLP

Aunque buena parte de los estudiantes refleja sus dudas sobre las ventajas que lograron obtener con el uso del recurso en red (el máximo desacuerdo se verifica en IC2, con el 10.7%), el consenso favorable alcanza picos entre el 39.2% y el 46.6% de cada cohorte. En el ciclo 2010, el 55,5% manifestó moderado acuerdo con la afirmación 1.

Afirmación 2. "La educación en línea es igual que la enseñanza clásica, sólo con algunas novedades menores". Aquí se evidencia que, habiendo cursado en 2007 la correlativa previa, Integración Cultural 1, bajo la modalidad tradicional, los alumnos de Integración Cultural 2 tienden a percibir de manera más acentuada (42,8%) las ventajas de la didáctica semipresencial. Entre los neófitos cursantes de Integración Cultural 1 / 2008, quienes tomaban contacto por primera vez con estas asignaturas, predomina una cautelosa actitud neutra (26,6%). En el ciclo 2010, el 50% manifestó su total desacuerdo con esta afirmación; y un 15% la consideró parcialmente válida. Para estos grupos esta era, en su mayoría, la primera experiencia educativa semipresencial de su carrera universitaria.

(b) Compatibilidad.

La percepción de una acentuada compatibilidad con las modalidades educativas antecedentes, promueve la difusión de la innovación. Asimismo, la homología con otras prácticas de la cultura tecnológica, como la experiencia en redes sociales, favorece la aceptación del cambio; mientras que la percepción de su incompatibilidad la inhibe. Algunos resultados son significativos.

Afirmación 3. "Con las formas antiguas se aprendía mejor". La cohorte 2008 de IC1 (Uno), aún mantiene una actitud de expectativa y neutralidad (36.6%), ante la nueva modalidad de aprendizaje, en forma similar a lo que refleja la respuesta a la Afirmación 1. La cohorte de IC2 (Dos) / 2008, por su parte, presenta un notable 50% de actitud favorable: sostienen que NO se aprendía mejor antes de usar este recurso, ya que están en posición de comparar. En el ciclo 2010, la misma cautela de la cohorte IC1 (Uno) 2008 vuelve a manifestarse (35%); pero muy cerca de esta cifra, el 26,5% está parcial o totalmente en desacuerdo con esta postura.

Afirmación 4. "En el futuro se usarán cada vez más las tecnologías de comunicaciones e informática para la enseñanza universitaria de Diseño". Este resultado es taxativamente revelador de la visión que el estudiante de Diseño, —que se forma como proyectista orientado a la innovación—, tiene sobre el rol futuro de la tecnología telemática para la educación en general, y para la formación en su disciplina en particular. El consenso favorable alcanza picos entre el 82.1% y el 90%. La respuesta a esta proposición pone en contexto las objeciones de diversa índole que, como era de esperarse, se manifiestan acerca de la implementación de la experiencia piloto. En el ciclo 2010, esta afirmación tuvo el 71% de consenso, y le sigue el 12% con expectativas más moderadas. En cohortes como estas, donde la orientación prospectiva es parte integral de su formación, predomina la conciencia del carácter experimental de esta primera fase; ya que se trata de una situación bien conocida dentro de la actividad proyectual en la que se están adiestrando. De ello se deriva una orientación actitudinal sostenida, paciente y exploradora hacia lo que los indicadores de este ítem muestran como parte del futuro escenario de la enseñanza del Diseño, en la perspectiva de los participantes.

(c) Simplicidad (vs. Complejidad).

Es un principio general que la solución más simple tiende a ser la más acertada. En tales circunstancias las personas no perciben necesidad de cambios, o aceptan la novedad más simple. El instrumento aplicado a la cohorte 2008 se diseñó para recabar datos pertinentes a la DEADUNLP, por lo que los términos curso, asignatura y plataforma se aplican como referencias a una entidad imbricada, y su delimitación se desdibuja en las respuestas de los consultados. Pero al indagar sobre lo que requiere mejorarse en esta experiencia, ese no es el caso.

Afirmación 5. "[Los siguientes son] Elementos que se podrían mejorar para futuras implementaciones". La mayoría de los indicadores enlistados en la Afirmación 5, como el cronograma y los materiales de estudio, constituyen invariantes inherentes a la asignatura presencial, que no podían ser alteradas por la introducción de la innovación didáctica. Tradicionalmente, dichos elementos han sido factores centrales en la percepción de la complejidad, porque el estudiante los identifica como el origen de un esfuerzo atípico a su carrera (por ejemplo, leer más que en otras asignaturas, y con mayor frecuencia); y centraba allí sus demandas de cambio. Pero el instrumento revela que la mayor incidencia en la complejidad percibida se trasladó al ítem "Acceso a la plataforma tecnológica" (43,3% y 42,8% en cada cohorte 2008). Datos de 2010 sugieren que las respuestas se basaban más en una actitud crítica hacia la usabilidad de la plataforma, —incumbencia del área de Diseño—, que en dudas sobre su utilidad; ya que el 71% contempla la telemática como parte del futuro de su actividad. La percepción de la dicotomía simplicidad - complejidad es uno de los indicadores más sensibles de la difusión de la innovación en este sistema socio-técnico. La métrica previene así, el mencionado sesgo pro innovación.

(d) Ensayabilidad.

Los escenarios que permiten ensayar la aplicación de una innovación, economizando así esfuerzo y recursos materiales; propician la aceptación del cambio porque reducen la incertidumbre sin consecuencias indeseables. La introducción de WebUNLP en una asignatura presencial tiene ciertas restricciones, porque su utilización no puede imponerse al alumnado y los recursos tradicionales, como los impresos, deben estar disponibles en paralelo; convirtiéndose en la opción prevalente para aquellos estudiantes que ven la innovación con un nivel de incertidumbre que deben compensar con esfuerzo. Aunque en promedio el 70% manifiesta que volvería a cursar de manera telemática, un 18.3% no tiene certeza al respecto. Inicialmente, la incidencia de este factor no fue debidamente ponderada; debido al mencionado sesgo pro-innovación (cf. 2. Materiales y Métodos) que asumía a los estudiantes de Diseño como grupo proclive a la interacción telemática, en sentido amplio. Y aunque esto puede ser válido para situaciones de esparcimiento, como ciertos usos popularizados de las redes sociales; no siempre lo es para el uso académico de entornos educativos. Múltiples mensajes revelan en los alumnos, preocupación e incertidumbre sobre el uso correcto de la

plataforma; al punto que, ante la menor duda, algunos optan por enviar e-mails en lugar de utilizar la mensajería del recurso.

Aplicando el paradigma de la Difusión, se optó por enfatizar la ensayabilidad como ventaja: a) La formación continua es un requisito esencial de todo campo profesional. b) En el futuro, dicha continuidad se sostendrá cada vez más a distancia, con medios telemáticos. c) Esta asignatura ofrece, con WebUNLP, una valiosa oportunidad para habituarse al aprendizaje en red; sin penalizar el error y virtualmente sin costo. Este punto se articula con el Conjunto 2, los Factores de la Decisión de Innovación: si bien el cambio no es impuesto como una norma institucional (no hay tal cosa como "esta materia se dictará por la red"), la opción individual de adopción está condicionada por el colectivo; ya que aquellos que participan ven las ventajas de la interacción telemática y las difunden entre los compañeros. Esto, a su vez, se vincula a la Observabilidad.

(e) Observabilidad.

Si los resultados valiosos de la innovación son visibles para los integrantes del sistema socio-técnico, se propicia la difusión del cambio en dicho entorno. En esta experiencia, WebUNLP permite que todos los alumnos tengan acceso a los trabajos prácticos generados por sus compañeros; lo que puede aprovecharse para promover el estándar del ejemplo óptimo a alcanzar. En el ciclo 2008 se pautaron trabajos asignando un contenido específico de la asignatura a cada grupo de alumnos; se seleccionaban los más representativos de las metas, y se los publicaba por WebUNLP. Cada grupo generaba documentos digitales de uso generalizado y se estimulaba la utilización de recursos multimedia como imágenes, animaciones, audio y video hipervinculados. En el ciclo 2009 todos los grupos de alumnos elaboraban los mismos temas en forma simultánea. No se realizó preselección, sino que todos los grupos publicaban sus trabajos en sucesivos foros temáticos; aprovechando ese recurso de la plataforma. En el ciclo 2010 se planteó un trabajo integrador anual con metas parciales concretadas en documentos digitales. En instancias parciales, la totalidad de los trabajos entregados se publicaron en WebUNLP y cada grupo abordó un tema a discreción.

La primera modalidad "premiaba" los contenidos válidos y la adopción de recursos digitales. La observabilidad promovía la adopción de la innovación; pero no se exponían los casos de calidad inferior. La modalidad implementada en 2009 uniformó los resultados al cumplimiento de las pautas mínimas de cada actividad indicada; pero su ventaja fue que toda la producción del curso era accesible a la cohorte completa, directa o indirectamente. Por su parte, la modalidad 2010 sintetizó las ventajas de sus predecesoras; maximizando el acceso a las producciones de todos y revelando las diferencias de calidad para promover un resultado final óptimo. Esta condición de observabilidad, promovió el uso de la plataforma durante las instancias de evaluación previas a la entrega final; porque cada grupo observaba lo mejor de la producción de sus homólogos para alcanzar las condiciones de aprobación. Esta variable se articula con el Conjunto 3, Los Descriptores de los

Canales de Difusión; ya que es la propia plataforma el principal canal para difundir las prácticas didácticas innovadoras a las que sirve de soporte. Antes de su introducción, la masividad de las clases presenciales dificultaba la exposición de las producciones, aún de las selectas; particularmente hasta el año 2008 cuando aún no se contaba con proyección digital en las clases presenciales.

Los cinco atributos intrínsecos de la innovación adquieren, para el caso de WebUNLP entre estudiantes universitarios de Diseño; valores que revelan una tendencia a favor de la aceptación del recurso. Esto se expresa cuantitativamente en la Compatibilidad con la modalidad antecedente, y en la percepción de su Ventaja Relativa. En términos cualitativos, la Observabilidad de la innovación es, en el presente caso; un valor agregado con un rol central entre los determinantes de la difusión. No obstante, tanto la Simplicidad (en déficit) como la Ensayabilidad del recurso, constituyen claramente atributos suboptimizados cuya incidencia dilatoria sobre la aceptación no debe minimizarse. El monitoreo continuo de las variables descriptoras de la difusión, para el caso de una innovación didáctica con recursos telemáticos; se presenta aquí como un instrumento valioso para el control del proceso, con el propósito final de propagar los efectos constructivos del cambio tecnológico aplicado a la educación, a la vez que se mitigan sus derivaciones indeseadas.

Referencias:

Rogers, E. (1983). Diffusion of Innovations. New York. Free Press. ISBN 0-02-926650-5

Marincoff, G. A. – Cortés, K. – Valesini, S. (2005). Arte – Diseño – Comunicación: una aproximación interdisciplinaria al perfil del estudiante. Actas del Primer Congreso Iberoamericano de Investigación Artística y Proyectual.

Marincoff, G. A. (2006). Desarrollo de Competencias Innovativas para Proyectos Educativos: Una Experiencia Tutorial. Question. Revista on line. Volumen 9 / Sección Informes de Investigación.

<http://www.perio.unlp.edu.ar/question/> ISSN 1669-6581

Marincoff, G. A. (2008). La Innovación Tecnológica como Construcción Colectiva. Experticia Distribuida y Comunicación Interdisciplinaria tras el Desarrollo del Mouse. Question. Revista on line. Volumen 17 / Sección Informes de Investigación. <http://www.perio.unlp.edu.ar/question/> ISSN 1669-6581

Mate, J. L. y Silva, A. (2005). Requirements engineering for sociotechnical systems. Londres. Information Science Publishing. ISBN 1-59140-508-4