



PRESENTACIÓN

Sin duda vivimos a un ritmo muy acelerado. Nada más aparece una cámara, ordenador, impresora 3D, teléfono móvil o tableta, ya se anuncia el siguiente, o el de la competencia, o un nuevo reloj o pulsera con datos biométricos conectados a cualquier aparato que soporte Wifi o Bluetooth. Al final, la ciencia ficción de Dick Tracy, o del *Knowledge Navigator*, pronto será parte de nuestro paisaje cotidiano. Junto a este ritmo de cambios tecnológicos acelerados está también el de las aplicaciones, el que nos permite utilizar esas tecnologías "físicas": realidad virtual, aumentada, alternativa, Web 2.0, redes sociales, mensajerías instantáneas,... y en relación con todo ello surgen conceptos como el aprendizaje móvil, OER, Learning Objects, Analytics, PLEs, MOOCs, Badges, Gamificación, ARG, LARP, códigos QR, y un largo listado que parece no terminarse nunca.

Algunos de estos conceptos nos sirven para describir y analizar realidades en las que se pone de manifiesto la estrecha relación entre el mundo educativo y las aplicaciones tecnológicas, lo cual justifica el interés de este monográfico por los "nuevos escenarios de aprendizaje". Y es importante remarcar este concepto en plural, pues las innovaciones tecnológicas nos van abriendo caminos y posibilidades hacia realidades a veces interrelacionadas y en otras ocasiones bien dispares.

En algunos casos observamos cómo la tecnología se acerca a un enfoque "formal" o de *Learning Design* (como los Learning Objects, Analytics o incluso MOOCs), mientras que otras parecen centrarse en contenidos, aplicaciones y formas en que son utilizadas por los usuarios, sean profesores o estudiantes; y en tercer lugar, otras que están más cerca de las nuevas narrativas digitales —incluyendo aquí hasta el límite de los juegos, serios o no-. A esta multiplicación de escenarios educativos se une también la diversidad de metodologías didácticas y de diseños que podemos encontrar.

De hecho, si miramos el análisis bibliométrico hecho por Martin et al. (2011)¹ sobre los informes *Horizon* y su impacto educativo, medido como formas de publicación, podemos observar claramente cómo muchos de los cambios mencionados, temas y tendencias se han consolidado, y sin embargo otros apenas aparecen. En unos casos por utilizar categorías demasiado generales, como la web social; en otros, por ser categorías sólo de investigación con escaso impacto real en escenarios educativos; y en otros quizá porque algunas innovaciones y miradas pedagógicas simplemente no aparecen (p.e. los PLEs, los campus virtuales, los portafolios electrónicos) o están

¹ Martin, S., Diaz, G., Sancristobal, E., Gil, R., Castro, M., & Peire, J. (2011). New Technology Trends in Education: Seven Years of Forecasts and Convergence. *Computers & Education*, 57(3), 1893–1906. doi:10.1016/j.compedu.2011.04.003

subsumidas en otras más amplias. En fin, no creemos que sea posible todavía trazar un mapa de tanta diversidad, a menos que nos conformemos con un *plot* disperso de puntos y tampoco es el objetivo de este monográfico de *Educec-E*.

Entre esos listados de novedades interminables y esos análisis bibliométricos bastante desligados de las necesidades del sistema educativo, hay muchos espacios configurados para diseñar y mejorar los procesos de aprendizaje. Es lo que podríamos denominar como estos “nuevos” escenarios de aprendizaje cuyo interés centra este monográfico. Nos referimos a escenarios que se han transformado -o en algunos casos incluso creado- por la irrupción de nuevas tecnologías o bien por usos innovadores de tecnologías ya conocidas.

El lector verá que muchos de estos escenarios se centran, en este número de la revista, en algunos casos especialmente relevantes: en los *entornos personales de aprendizaje* (PLE, Personal Learning Environment), en los *cursos abiertos y masivos en línea* (MOOC, Massive OnLine Open Courses) y en los procesos de “*gamificación*” y los *juegos “serios”*. Es también característico en nuestro contexto el esfuerzo que hemos de hacer para adecuar el idioma a tantos anglicismos, pero es algo que casi parece inevitable y hasta el director de la Real Academia Española, José Manuel Blecua, en una reciente conferencia impartida con motivo del centenario de la Universidad de Murcia utilizó el término “pendrive” y explicó que había que aceptar las relaciones e intercambios que se establecen entre lenguas vivas.

Pero volviendo al tema del monográfico que nos ocupa, hemos de decir que estos escenarios no son los únicos que se pueden considerar nuevos, aunque esta categoría es siempre cambiante como venimos señalando, pero sí algunos de los que han despertado un mayor interés en los últimos años. En unos casos quizá por el cambio conceptual que supone considerar un PLE como algo ya existente, las distintas configuraciones de aplicaciones, y sus funciones, que utiliza cada persona, e intentar pensar cómo mejorarlas y explotarlas —muchos de los artículos del monográfico están dedicados a diversos aspectos de los PLEs. En otro caso, como los MOOCs, por el interés generalizado que han despertado en muy poco tiempo, el camino emprendido por la mayoría de universidades para ofrecer cursos abiertos y masivos, y sus números abrumadores de usuarios, aunque también por las dificultades teóricas y prácticas que conllevan, pues han surgido en paralelo el movimiento de entusiastas y el movimiento de críticos en torno a la masividad de los cursos y el retroceso que en determinados aspectos suponen con relación al e-learning. Y, desde luego, no podemos olvidar el mundo de los juegos, serios o divertidos, que es siempre una interesante fuente de inspiración.

Estos nuevos escenarios han venido para dejar de ser nuevos en unos años y pasar a formar parte de un conjunto cada vez más amplio de recursos, tecnologías y metodologías con las que mejorar el aprendizaje y también los procesos de enseñanza. El monográfico pretende ser una exploración de prácticas e investigaciones que se están produciendo en nuestras universidades, y en muchos casos poco conocidas, y que con toda seguridad habrá que ampliar en el futuro.

En relación con la estructura del monográfico, hemos incluido un primer bloque de artículos sobre PLE que presentan resultados de proyectos de **INVESTIGACIÓN** financiados en convocatorias competitivas y que están actualmente en distintas fases de desarrollo. En este primer bloque de investigación se incluyen las siguientes aportaciones.

Un artículo del proyecto *DIPRO 2.0*, dirigido por Julio Cabero Almenara (Universidad de Sevilla) y en el cual se ha trabajado con un entorno personalizable de aprendizaje para la formación en tecnología educativa de los profesores universitarios. Este proyecto fue financiado en la convocatoria de I+D que se ha concluido en diciembre de 2013.

El segundo trabajo es un proyecto de investigación dirigido por el profesor Jesús Salinas (Universidad de Islas Baleares) en el cual se analiza una estrategia para la integración de aprendizajes partiendo igualmente del concepto de entorno personal de aprendizaje.

En este bloque de investigación se presentan asimismo los proyectos de José Luis Rodríguez Illera (Universidad de Barcelona) y de M^a Paz Prendes Espinosa (Universidad de Murcia), proyectos que son el motivo por el cual desde la dirección de la revista nos solicitaron la coordinación de este monográfico. Ambos proyectos se centran en el contexto universitario y se aproximan a la perspectiva de la formación en competencias transversales el primero y al PLE como espacio de aprendizaje a lo largo de la vida el segundo, siendo en este último caso un proyecto actualmente vigente.

Un segundo bloque de artículos recoge **EXPERIENCIAS reales de innovación educativa apoyadas en TIC** que se nos aparecen como ejemplos de nuevos escenarios de aprendizaje. Y el primer trabajo de este bloque se refiere a lo que sus autores denominan como "el primer MOOC latinoamericano", en torno al cual se ha generado un estudio de caso apoyado en una metodología de investigación cualitativa (Gómez, Celaya y Ramírez).

Un segundo artículo se centra en el aprendizaje a través de juegos de simulación y su eficacia pedagógica tomando como muestra de estudio a los estudiantes universitarios y usando en su experiencia materiales del MIT. Tras el análisis de resultados obtenidos con la técnica de encuesta, Urquidi y Calabor concluyen que los juegos han sido útiles en relación a los objetivos de aprendizaje definidos a priori.

Hemos incluido a continuación un trabajo relacionado con las inteligencias múltiples. En la investigación realizada por Del Moral, Guzmán y Fernández se constata cómo un tipo de actividad basada en videojuegos incorporados al curriculum puede contribuir a desarrollar las inteligencias múltiples y para ello han trabajado con un centenar de escolares de Primaria.

Este bloque se cierra con el artículo de Barrera, Fernández y Garirín sobre comunidades de práctica en línea en el contexto de la administración pública catalana. Los autores presentan la plataforma e-Catalunya como espacio virtual para implantar un modelo de comunidades de prácticas colaborativas en red y evalúan su uso recogiendo la opinión de más de 200 usuarios.

Llegamos así al tercer bloque de contribuciones y hemos considerado de interés incluir algunos artículos que se aproximan a las TIC desde su concepción física: **ESPACIOS Y RECURSOS** tecnológicos que provocan cambios en nuestras experiencias educativas. Son espacios y recursos que desde un punto de vista organizativo y curricular han promovido cambios educativos de gran impacto.

El artículo de Roig y Flores nos presenta un escenario físico -un centro público de Alicante- que en el contexto del programa de Centros Educativos Inteligentes ha incorporado las TIC en sus infraestructuras organizativas y docentes. Las autoras analizan la experiencia recogiendo información cualitativa y cuantitativa y constatando en su estudio la inseguridad del profesorado y las contradicciones encontradas entre la percepción de este colectivo en su conjunto y la opinión del equipo directivo.

Otro escenario de dimensiones físicas es el descrito por el artículo del profesor John Belcher, del Massachusetts Institute of Technology de Boston, es el principal impulsor del proyecto TEAL Classroom en el cual se ha trabajado en la implementación de metodologías activas para enseñanza de la física a través del diseño de un aula interactiva con la cual llevan experimentando ya varios cursos. El uso de este aula exige la planificación de la clase basada en el método activo y participativo y exige, además, una formación especializada del profesorado.

Y hemos incluido también en este bloque un artículo que partiendo del concepto de inteligencias múltiples y tras realizar un análisis cualitativo, nos presenta un interesante catálogo de aplicaciones para dispositivos móviles. Es el trabajo de Santiago, Amo y Díez con el cual cerramos este bloque y el monográfico.

En definitiva, creemos que este conjunto de artículos nos ofrecen una visión de los escenarios formativos muchos más amplia y diversa de lo que ofrecería una visión de herramientas o espacios virtuales. Estamos entendiendo las tecnologías como la base de los procesos de enseñanza y aprendizaje desde perspectivas abiertas, flexibles y multidimensionales. Los enseñantes como una pieza más del engranaje de un sistema complejo que contribuirá al desarrollo efectivo de los aprendizajes a lo largo de la vida. Y el aprendizaje con un mundo de posibilidades formativas a su alcance gracias a las tecnologías.

Sólo nos resta agradecer a los editores de la revista Edutec-E la oportunidad brindada de coordinar este monográfico que creemos que es una contribución de enorme relevancia e interés para actualizar nuestra visión, perspectivas y enfoques en torno a estos nuevos escenarios que van cambiando progresivamente nuestro mundo educativo.

*José Luis Rodríguez Illera
M. Paz Prendes Espinosa
Abril de 2014*