



PROXIMO MONOGRÁFICO

REVISTA COMUNICAR, 58(XXVII)
Monográfico 2019.1

Aprendizaje y medios digitales

Formas emergentes de participación y transformación social

Digital media and learning
Emergent forms of participation and social transformation

Editores temáticos

- **Dr. Moisès Esteban-Guitart, Universitat de Girona (España)**
- **Dr. Javier González-Patiño, Universidad Autónoma de Madrid (España)**
- **Dr. James Gee, Arizona State University (EEUU)**

Enfoque

En los últimos 15 años, el área de conocimiento del *Aprendizaje y los medios digitales* se ha convertido en el foco de una gran cantidad de investigaciones, proyectos empresariales e intervenciones educativas en todo el mundo. En la actualidad, nos enfrentamos a problemas derivados de la interacción, potencialmente peligrosa, entre sistemas complejos puestos en marcha por las acciones humanas. Ante estos problemas, hay muchos autores que sostienen que ya no podemos participar e interactuar como "de costumbre", sino que se precisan nuevos paradigmas vinculados a la educación, el aprendizaje, la colaboración y el activismo social.

En realidad, los medios sociales y digitales ya han dado lugar a nuevas formas de enseñanza, aprendizaje y organización social fuera de la escuela, lo que ha transformado radicalmente nuestras ideas en relación al sentido de la institución escolar, sus posibilidades y su implicación en el mundo. Los videojuegos, así como otros medios digitales, ofrecen nuevas promesas y maneras de participar efectivamente en la solución de problemas y la inteligencia colectiva, especialmente cuando se ubican dentro del ecosistema de otras tecnologías y nuevas formas de interacción social. Estos desarrollos han provocado que un gran número de personas, de todas las edades, demanden participar

de una manera activa, y no solamente como simples consumidores; producir y colaborar, y no sólo consumir, así como, desarrollar experiencias reales fuera de las instituciones formales de enseñanza y aprendizaje. Todo esto, sin embargo, plantea profundos interrogantes acerca de las escuelas y otras instituciones sociales tal y como las conocemos hoy en día. La cuestión principal es ¿cómo podemos aprovechar el poder de la tecnología digital y de los medios de comunicación social para reformar las escuelas y otras instituciones sociales hacia un nuevo paradigma?

Sin embargo, las promesas, expectativas y esperanzas en relación al poder transformador de los dispositivos digitales y los medios de comunicación social parecen amenazadas por la creciente prevalencia mundial de gente que se clasifican así mismos en espacios aislados con gente ideológicamente afín, y desdeñando cualquier compromiso crítico ni participación con otras personas que tengan otras perspectivas. Parece evidente que debemos intervenir, diseñar y gestionar los medios digitales para el aprendizaje para el bien, y no acomodarnos y asumir que nuestras nuevas tecnologías trabajarán por sí mismas, hacia el bien y la justicia social, en un mundo profundamente dividido y desigual.

El monográfico que se presenta aquí tiene el propósito de contribuir al análisis y discusión de los aspectos teóricos, prácticos y de investigación empírica vinculados a la participación tanto en instituciones y procesos de aprendizaje formal e informal, como en la esfera público-social mediada digitalmente. El principal desafío es encontrar maneras de resolver los problemas mundiales en un mundo líquido altamente peligroso.

Descriptoros

- Cultura participativa.
- Movimiento “maker”.
- Inteligencia colectiva.
- Medios sociales y digitales.
- Transmedia.
- Procesos de enseñanza y aprendizaje dentro y fuera de la escuela.
- Reforma escolar.
- Resolución de problemas.
- Activismo social.
- Nuevas formas de organización social facilitadas digitalmente.

Cuestiones

Algunas cuestiones y reflexiones planteadas en este monográfico son:

- ¿Cuál es la mejor manera de aprovechar los medios digitales para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje escolar?
- ¿Cómo podemos utilizar y desarrollar de la mejor manera los distintos medios -transmedia- en el ámbito de la educación?
- ¿Cómo podemos conectar los procesos de enseñanza y aprendizaje que se dan dentro y fuera de la escuela?
- ¿Cómo pueden los medios digitales utilizarse para resolver problemas y retos de nuestras sociedades y mundo globalizado?
- ¿Cuáles son las restricciones de tipo social, cultural, económica, de clase que puedan existir para diferenciar quiénes pueden participar y producir, y quiénes no?

- ¿Cómo podemos difundir la participación, producción, colaboración y entusiasmo al máximo número de personas?
- ¿Cómo pueden los medios digitales ayudar en el desarrollo de la inteligencia colectiva para solucionar problemas en nuestro mundo en peligro?
- ¿Cómo podemos fomentar el diseño de sistemas potenciados digitalmente que permitan la conexión tecnológica, de personas y formas proactivas de participación e interacción social, en lugar de centrarnos en el diseño de nuevas tecnologías supuestamente salvadoras en sí mismas?
- ¿Cómo podemos superar la división ideológica al servicio de la discusión crítica, resolución de problemas y renovación de la sociedad civil?

About the Thematic Editors

Dr. Moisès Esteban-Guitart, Universitat de Girona (España)

Profesor en el Departamento de Psicología de la Universitat de Girona y Profesor Colaborador en la Universitat Oberta de Catalunya (España). Director del Instituto de Investigación Educativa de la Universitat de Girona (www2.udg.edu/tabid/11255/Default.aspx). Ha realizado estancias predoctorales y como profesor invitado a la Universidad Intercultural de Chiapas (México) y en el Institute of Psychological Science de la Universidad de Leeds (Inglaterra). Ha realizado una estancia postdoctoral en el Institute for Cultural Research and Education (California, EEUU), y ha sido profesor visitante en el Department of Teaching, Learning and Sociocultural Studies de la Universidad de Arizona (EEUU). Es el editor de la revista "Papeles de Trabajo sobre Cultura, Educación y Desarrollo". Sus líneas de investigación se han centrado en temas vinculados a la identidad (fondos de identidad), diversidad cultural, educación y formas y prácticas culturales emergentes vinculadas a las sociedades hiperconectadas y digitalmente mediadas (Sociedad Móvil-Céntrica). Sus libros más recientes son: "Funds of Identity. Connecting meaningful learning experiences in and out of school" (New York: Cambridge University Press, 2016) y "Familia, escuela y comunidad en las sociedades del siglo XXI" (Horsori, 2017).

Mail: moises.esteban@udg.edu

Google Académico: <https://goo.gl/zp3oIV>; ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-1700-8792>

Dr. Javier González-Patiño, Universidad Autónoma de Madrid

Profesor de la Facultad de Formación de Profesorado y Educación de la Universidad Autónoma de Madrid con una amplia experiencia como creativo digital, y fundador de Mediática, colectivo que asesora e investiga sobre la transformación digital de las comunidades de aprendizaje. La intersección entre trayectoria profesional y formación académica orienta sus intereses de investigación, tendiendo a implicarse en proyectos participativos de tipo investigación acción en diferentes contextos socio-culturales que permitan promover y analizar la mediación tecnológica en procesos educativos y de comunicación mediante una perspectiva transdisciplinar. Ha realizado numerosas publicaciones sobre relaciones familia escuela, cultura digital, y la participación activa de la infancia en procesos de diseño. A través de Mediática elabora proyectos con comunidades o colectivos (centros educativos, grupos de investigación, empresas, instituciones, etc.) para que innoven en sus prácticas de aprendizaje o de creación de conocimiento, explorando y aprovechando las características y dinámicas de la web social como espacio público conectado. Colabora habitualmente en Medialab-Prado Madrid, espacio del Ayuntamiento de Madrid con prestigio internacional y dedicado a la cultura digital, y forma parte de la comisión de la Escuela UAM de Arquitectura Educativa, participando con frecuencia en actividades de innovación abierta y de divulgación y transferencia de conocimiento científico.

Mail: javier.gonzalezpatino@uam.es

Google Académico: <https://goo.gl/nNqrwz>; ORCID: <http://orcid.org/0000-0003-3909-1897>

Web Mediática: <http://mediatica.co>

Dr. James Gee, Arizona State University (EEUU)

Catedrático en la Universidad Estatal de Arizona (USA) y Profesor del "Mary Lou Fulton Presidential de Estudios sobre Alfabetización". Miembro de la Academia Nacional de Educación de los Estados Unidos de América. Su libro "Sociolinguistics and Literacies" (1990) es considerado el documento fundacional de los "Nuevos estudios de alfabetización" (New Literacy Studies), un ámbito interdisciplinario dedicado al estudio

del lenguaje, el aprendizaje y la alfabetización de un modo contingente e integrado en sus contextos de producción cultural, social y cognitivos. Su libro “An Introduction to Discourse Analysis” (1999) sintetiza su trabajo metodológico vinculado a los estudios de comunicación en ambientes culturales, una aproximación que ha tenido un gran impacto en las últimas dos décadas. Sus libros más recientes son sobre videojuegos, aprendizaje y lenguaje. “What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy” (2003) argumenta que los buenos videojuegos han sido diseñados para favorecer el aprendizaje a través de principios efectivos relativos a cómo las personas aprenden hoy documentados por las llamadas Ciencias del aprendizaje. “Situated Language and Learning” (2004) sitúa los videojuegos en una teoría más amplia sobre la alfabetización y el aprendizaje, y muestra como pueden orientarnos en relación a la reforma escolar. “Women as Gamers: The Sims and 21st-Century Learning” (2010) y “Language and Learning in the Digital Age” (2011), ambos escritos con Elisabeth Hayes, suponen una continuación de su trabajo anterior en relación a los juegos y el aprendizaje. Sus libros más recientes son: “The Anti-Education Era: Creating Smarter Students through Digital Learning” (2013); “Unified Discourse Analysis: Language, Reality, Virtual Worlds, and Video Games” (2014); Literacy and “Education” (2014); “The Essential James Gee: An Introduction to Discourse Analysis” (2015); y “Teaching, Learning, Literacy in Our High-Risk High-Tech World: A Framework for Becoming Human” (2017). Ha publicado ampliamente en revistas de un gran prestigio e impacto internacional en los ámbitos de la lingüística, psicología, ciencias sociales y educación.
Mail: James.Gee@asu.edu; Google Académico: <https://goo.gl/sQLBPq>

Instrucciones y envío de propuestas

Normas editoriales:

www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=normas&idioma

Propuestas para el Monográfico a través de la Plataforma OJS RECYT:

<http://recyt.fecyt.es/index.php/comunicar/login>

Fechas clave

Fecha de inicio para el envío de artículos: 01-01-2018

Fecha límite para el envío de artículos: 30-05-2018

Fecha de publicación de esta edición:

Versión preprint: 15-11-2018 / Versión impresa: 01-01-2019

Portal web de la revista:

www.revistacomunicar.com

Coeditores institucionales

 Universitat de Girona
Institut de Recerca Educativa



#e2uam

Psicología Evolutiva y de la Educación UAM
Departamento interfacultativo: sección Educación



mediatica

INSPIRING NEW LEARNING FOR THE DIGITAL CULTURE