

RESÚMENES Y PALABRAS CLAVE DE LOS ARTÍCULOS

MARIANO FERNÁNDEZ ENGUITA:

EL APRENDIZAJE DIFUSO Y EL DECLIVE DE LA INSTITUCIÓN ESCOLAR

Resumen

La sociología funcionalista (p.e. Parsons e Inkeles) definió la modernidad y el desarrollo en gran medida en términos de especificación. En oposición a la vieja comunidad, que desempeñaba toda suerte de funciones para la producción y la reproducción humana y social, la sociedad moderna vendría a distinguirse por el establecimiento de espacios, tiempos, instituciones, agentes, procesos, normas y valores separados para la reproducción familiar, la producción económica, el culto religioso, las relaciones políticas, la educación y el aprendizaje, etc. En el caso del aprendizaje y la educación esto significó el advenimiento de instituciones específicas, la escolarización obligatoria, la profesión docente, el curso académico, planes de estudios y programas, evaluaciones y diplomas, etc.

Hoy, en la era de internet, la proliferación de las tecnologías de la información y la comunicación, los sitios de redes sociales, los nuevos medios digitales y las comunidades en línea están liberando a la educación, y *a fortiori* al aprendizaje, de los límites impuestos por el moderno proceso de especificación. El aprendizaje, sea en forma implícita o pretendida, vuelve así al hogar, al lugar de trabajo, a los medios de comunicación, a la vecindad o, como aprendizaje en movilidad, adonde quiera que el aprendiz esté. Y no sólo donde quiera sino también, en buena medida, cuando quiera, como quiera, lo que quiera...

Palabras clave: aprendizaje difuso aprendizaje ubicuo, aprendizaje en movilidad, aprendizaje digital, declive de la escuela, crisis de la educación

DIFUSSE LEARNING AND THE DECLINE OF THE SCHOOL INSTITUTION

Functionalist sociology (*v. g.* Parsons and Inkeles) defined modernity and development much in terms of specification. In opposition to the ancient community, which performed all kind of functions for human and social production and reproduction, modern society was to be distinguished by the establishment of separate spaces, times, institutions, agents, social processes, norms and values for family reproduction, economic production, religious cult, political relationships, education and learning and so on so forth. In the case of learning and education this meant the coming of separate institutions, mandatory schooling, the teaching profession, the academic year, syllabi and curricula, assessments and credentials, etc.

Now, in the internet age, the proliferation of information and communication technologies, social network services, new digital media and on-line communities is liberating education, and *a fortiori* learning, from the limits imposed by the modernizing specification process. Learning, as an implicit or as a purposeful activity, is brought back home, to the workplace, to media, to neighborhood or, as mobile learning, to wherever the learner is. And not only wherever, but also, to be ample extent, whenever, however, whatever...

Keywords: diffuse learning, ubiquitous learning, mobile learning, digital learning, school decline, education crisis

ANTONIO LAFUENTE Y TÍSCAR LARA:

APRENDIZAJES SITUADOS Y PRÁCTICAS PROCOMUNALES

Resumen

La educación es normalizada, jerárquica y homogénea, mientras que el aprendizaje siempre es encarnado, situado y local. La educación evoca los imperativos de la evaluación, la disciplina y el manual. El aprendizaje, sin embargo, hay que escribirlo en plural (educación vs. aprendizajes), hay que pensarlo como emergente (horizontal vs. distribuido) y hay que vivirlo como algo concreto (planes vs. prácticas). Nuestro trabajo se propone mostrar, mediante el análisis de unos cuantos casos representativos, cómo cambia nuestra imagen de la educación cuando la miramos desde la perspectiva del procomún. El procomún es un concepto que abre nuestra inteligencia a distintas formas de gestión de los recursos compartidos. Cuando lo referimos a procesos de aprendizaje evocamos procesos que son extramuros, conductas que son horizontales, organizaciones que son abiertas, estructuras que son recursivas y conocimientos que son inalienables. Los casos que proponemos hacen evidentes estas diferencias y su relevancia para el mundo que habitamos. También queremos subrayar su peculiar relación con las nuevas tecnologías, pues no todo lo que se ha escrito sobre la escuela 2.0 es sinónimo de procomún. En fin, nuestro propósito es convertir la noción de procomún en un área de pruebas, una ámbito experimental, una zona en obras que nos ayude a entender la importancia regenerativa que para la educación tienen las estructuras informales, las prácticas extitucionales, la cultura p2p, las conductas DIY, las propuestas hackers, los entornos colaborativos y las comunidades emergentes.

Palabras clave: Educación expandida, comunidades de aprendizaje, educación y procomún, DIY, p2p

SITUATED LEARNING AND PRACTICES PROCOMUNALS

Abstract

Education is standardized, hierarchical and homogeneous, while learning is always embodied, situated and local. Education evokes the imperatives of the evaluation, discipline and textbook. Learning, however, has to be written in plural (Education vs. Learnings), it has to be thought as emerging (Horizontal vs. Distributed) and has to be lived as concrete (vs. Plans vs.

Practices). Our work aims to show, through the analysis of a few representative cases, how to change our image of education when viewed from the perspective of the commons. The commons is a concept that opens our minds to different ways of managing shared resources. When we refer it to learning processes we evoke extramural processes, horizontal behaviors, open organizations, recursive structures and inalienable knowledges. The examples we bring here make these differences more evident and show their relevance for the world we inhabit. We also want to emphasize its special relationship with the new technologies, because not everything that has been written about the School 2.0 is synonymous of commons. In short, our aim is to turn the notion of commons on a experimental area, an area that helps us to understand the importance of informal structures, extitutionals practices, p2p culture, DIY behaviors, hacking proposals, collaborative environments and emerging communities for regenerating the education.

Keywords: Expanded education, communities of learning, commons and education, DIY, p2p

CRISTÓBAL COBO:

¿DE QUÉ HABLAMOS CUANDO NOS REFERIMOS A «COMPETENCIAS PARA LA INNOVACIÓN»?

Resumen

Este artículo explora y analiza las condiciones necesarias para desarrollar habilidades para la innovación. Este trabajo analiza cinco tendencias que pueden contribuir a fomentar el desarrollo de habilidades para la innovación dentro y fuera de las instituciones educativas formales. Estas tendencias clave, que se identifican a través de una revisión documental, son elementos que fomentan el aprendizaje y el desarrollo del capital humano necesario para una sociedad innovadora. Estos cinco elementos estratégicos son: (1) la falta de correspondencia (mismatch) entre la educación formal actual y los desafíos que plantea una sociedad innovadora, (2) el cambio que implica transitar de un enfoque centrado en qué aprendemos a un enfoque en cómo aprendemos, (3) la relación fluctuante entre las tecnologías digitales y el valor de los contenidos; (4) las reconceptualizaciones del espacio-tiempo y el énfasis, así como lo que implica el aprendizaje permanente, y (5) el desarrollo de habilidades sociales (softskills). Por último, este artículo concluye resaltando el valor del aprendizaje ampliado y el desarrollo de habilidades para la innovación como aspectos críticos para el futuro de la educación.

Palabras clave: aprendizaje, innovación, competencias, futuro, creación, crítica, sociedad, conocimiento, educación

WHAT WE MEAN WHEN WE SPEAK FOR «INNOVATION SKILLS»?

Abstract

This article explores and discusses key conditions needed to develop skills for innovation. This article analyses five trends that can contribute to fostering the development of

skills for innovation within and outside formal educational institutions. These key trends, identified through a literature review, are elements that foster learning and human capital development necessary for an innovative society. These five key elements are 1) the mismatch between formal education and the challenges of an innovative society, 2) the shift from what we learn to how we learn, 3) the fluctuating relationship between digital technologies and contents, 4) the changing conceptions of space-time and the emphasis on lifelong learning, and 5) the development of soft skills. Finally, this chapter ends highlighting that the expanded learning and the development of skills for innovation are critical aspects for the future of education.

Keywords: learning, innovation, skills, future, creation, critical, society, knowledge, education

EDUARDO AGUILAR GUTIÉRREZ, ISABEL RUBIO FLORIDO Y ANA VIÑALS BLANCO:

EL OCIO DIGITAL COMO RECURSO PARA EL APRENDIZAJE, LA SOCIALIZACIÓN Y LA GENERACIÓN DE CAPITAL SOCIAL

Resumen

El ocio es un importante recurso para el desarrollo personal, social y económico en la actualidad. Este artículo pretende reflexionar sobre un tipo de ocio fundamental en la sociedad actual, el ocio digital. Un ocio que analizado desde un prisma de aprendizaje y a través de tres actividades especialmente significativas; las redes sociales virtuales, los videojuegos y las comunidades virtuales de ocio serio, se constituye como herramienta innovadora de aprendizaje, socialización y generación de capital social. En una sociedad en red el aprendizaje es y debe darse de manera integral, lo que obliga a tomar en consideración el ocio digital como ámbito de aprendizaje informal, formal y no formal. Esta reflexión puede ayudarnos a mejorar la introducción de la tecnología en la escuela, maximizando la visión lúdica de las mismas por los alumnos, provocando una mayor motivación en el profesorado y planteando procesos de aprendizaje acordes a la era digital.

Palabras clave: ocio digital, aprendizaje, redes sociales virtuales, videojuegos, comunidades virtuales de ocio serio.

DIGITAL LEISURE AS RESOURCE FOR LEARNING, THE SOCIALIZATION AND SOCIAL CAPITAL GENERATION

Abstract

Leisure is an important resource for personal development, social and economic at present. This article aims to reflect on an essential type of leisure in today's society, digital leisure. A leisure analyzed from a perspective of learning and through three particularly significant activities, social networking sites, video games and virtual communities of serious leisure, which is established as an innovative tool for learning, socialization and social capital generation. In a network society, learning is and should be integrally, which requires taking into account the field

of digital leisure and informal, formal and non-formal learning. This reflection can help us to improve the introduction of technology in schools, maximizing playful vision of them by students, causing greater motivation in teachers and considering learning processes in keeping with the digital age.

Keywords: digital leisure, learning, social networks, video games, virtual communities of serious leisure.

JESÚS ROMERO MOÑIVAS:

DEL APRENDIZAJE DIFUSO AL APRENDIZAJE SITUACIONAL. UNA EXPLICACIÓN ESTRUCTURAL-CONFLICTIVA DE LAS RELACIONES ENTRE LA TECNOLOGÍA Y LA EDUCACIÓN EN LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN.

Resumen

Este artículo tiene como objetivo pensar las relaciones actuales entre la educación y las nuevas tecnologías desde un enfoque estructural y del conflicto. Para ello, en el primer epígrafe se delinear a grandes rasgos las características más sobresalientes de lo que denomino la nueva versión tecnocrática de la educación, y rechazo la pretensión de establecer relaciones causales unidireccionales entre los artefactos tecnológicos y los diversos ámbitos educativos. La nueva versión tecnocrática se apoya en dos errores teóricos: (a) en una incorrecta comprensión de las relaciones tecnología y sociedad, y (b) en no considerar suficientemente la autonomía del sistema educativo en cuanto fuente de segregación por estatus o suministrador de credenciales. A desbrozar estos dos errores dedico respectivamente los epígrafes segundo y tercero. Una vez encauzadas estas dos cuestiones previas, el epígrafe cuarto introduce el concepto de “aprendizaje situacional” (en relación con el “aprendizaje difuso” de Fernández Enguita) como un tercer tipo de conocimiento, entre el común propio de la vida cotidiana y el segregado (fuente de estatus y credenciales). Finalmente, en el último epígrafe trato de poner de manifiesto que las circunstancias especiales que se están produciendo en la Sociedad de la Información respecto a las relaciones entre tecnología y educación deben de ser concebidas no de modo simple y dicotómico, sino como un entramado de luchas y posibilidades en conflicto entre los tres tipos de conocimiento y los diversos arreglos socio-técnicos (que incluyen los tipos de redes tecnológicas y los modelos de organización del aprendizaje-enseñanza, además de valores culturales y normales legales).

Palabras clave: tecnología y educación, aprendizaje situacional, aprendizaje difuso, sociología de la tecnología, tecnocracia, perspectiva del conflicto.

FROM DIFFUSIVE LEARNING TO SITUATION LEARNING. STRUCTURAL-CONFLICT AN EXPLANATION OF THE RELATIONSHIP BETWEEN TECHNOLOGY AND EDUCATION IN THE INFORMATION SOCIETY

Abstract

This article aims to think of education and technology relations from a structural and conflict approach. The first section broadly outlines the most important features of what I call

the new technocratic version of education, and I reject the claim of unidirectional causal relationships between technological artifacts and the different educational fields. The new technocratic version is based on two theoretical mistakes: (a) an incorrect understanding of technology and society relations, and (b) insufficient consideration for the autonomy of the educational system as a source of segregation (via status or credentials). These mistakes are considered in the second and third sections respectively. Then, the fourth section introduces the concept of "situational learning" (in relation to Fernández-Enguita's "diffuse learning") as a third type of knowledge, between the common one of everyday life and the segregated one (source of status and credentials). Finally, the last section shows that the special circumstances that are occurring in the Information Society regarding the relationship between technology and education should be conceived not in a simple and dichotomous way, but as a network of struggles and conflicting possibilities among the three types of knowledge and the different socio-technical arrangements (including technological networks types and ways of teaching-learning organization, as well as cultural values and legal standard).

Keywords: technology and education, situational learning, diffusive learning, sociology of technology, technocracy, conflict approach.

ANGEL GORDO, PILAR PARRA Y SERGIO D'ANTONIO:

NIÑOS, FAMILIAS Y EDUCACIÓN DIGITALES: EL NUEVO TRIDENTE PARA LA CONVERGENCIA DE LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN EN ESPAÑA

Resumen

Desde mediados de la década pasada los informes especializados en la Sociedad de la Información y sus indicadores de desarrollo muestran un inusitado interés en los menores y las nuevas tecnologías, coincidiendo con una fase de estancamiento de la misma, especialmente acentuado en el caso español. A partir de un análisis exploratorio de una muestra de informes publicados desde 1995 hasta 2013 apreciamos que el interés en los menores y las nuevas tecnologías coincide a su vez con un mayor énfasis en las oportunidades educativas, la prevención y la mediación activa de las familias y la escuela en detrimento de los riesgos, y los niveles de equipamiento digital de los hogares y los centros educativos. Desde una perspectiva atenta a los procesos, y a través de un ejercicio de objetivación sociológico, en el resto del texto identificamos las condiciones de posibilidad e implicaciones del protagonismo concedido a los menores y las orientaciones digitales deseables actualmente, según los discursos oficiales, de las instituciones responsables de su socialización primaria. En la última sección avanzamos algunas reflexiones acerca del papel estratégico de la familia digital en la implantación y desarrollo de la escuela 2.0 en el contexto español al amparo de las lógicas propias de una sociedad transformacional y su educación expandida.

Palabras Clave: desarrollo, educación expandida, familia digital, menores, políticas/agendas digitales, sociedad transformacional

KIDS, DIGITAL FAMILIES AND SCHOOLS: THE NEW TRIDENT FOR THE CONVERGENCE OF INFORMATION SOCIETY IN SPAIN

Abstract

Since the middle of last decade specialized reports on the Information Society and their development indicators show an unusual interest in children and the Information and Communication Technologies. This new concern coincides with a stagnation period of Information Society especially pronounced in the Spanish case. Drawing upon an exploratory analysis of reports published from 1995-2013 we notice that such an interest in children and new technologies goes hand on hand with a greater emphasis on educational opportunities, prevention and active mediation of families and school in detriment of the risks, and digital equipment levels of households and schools. From a perspective aware of social processes, and with the aid of a sociological objectification exercise, in the rest of the article we move on to identifying the conditions of possibility and implications of the strategic role given to children and the desirable digital guidance and literacy which current institutions in charge of these kids' primary socialization ought to pursue according to the dominant discourse. In the last section we advance some reflections and hints about the strategic role of digital family in the implementation and development of the school 2.0 in the Spanish context under the logic inherent to a transformational society and its expanded education.

Keywords: development, expanded education, digital family, children, digital agenda and policies, transformational society.

PEDRO ABRANTES, NUNO DE ALMEIDA ALVES, PAULO COELHO DIAS Y CARLA RODRIGUES:

LAS TIC EN LA ESCUELA SECUNDARIA PORTUGUESA: DE LA RESISTENCIA A LA INNOVACIÓN

Resumen

El artículo adopta una perspectiva organizacional los modos e intensidades diferentes de implementación de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en doce escuelas secundarias portuguesas. Un ambicioso Plan Tecnológico para la Educación ha generado cambios significativos en las escuelas públicas en los últimos años. Sin embargo, las respuestas de directores, docentes y alumnos en estas escuelas, complementados por los informes de evaluación externa, demuestran que los recursos, estrategias y usos pedagógicos de las TIC varían enormemente entre escuelas, desafiando el principio constitucional de la igualdad de oportunidades. La investigación ha identificado tres categorías de escuelas con relación a este dominio: innovadoras, ambivalentes y tradicionales. Liderazgo, coordinación tecnológica, identidad de escuela, cooperación entre departamentos y acuerdos con organizaciones del entorno son señalados como factores clave para explicar el alto grado de diversidad. El artículo concluye con una perspectiva de las implicaciones de estos resultados, tanto para la investigación como para las políticas públicas.

Palabras clave: Organizaciones, Tecnología, Liderazgo, Políticas Públicas, Portugal.

ICT IN PORTUGUESE SECONDARY SCHOOLS: FROM RESISTANCE TO INNOVATION

Abstract

This paper adopts an organizational approach to analyse the divergent intensity and modes of ICT implementation in 12 Portuguese secondary schools. An ambitious Technological Plan for Education generated dramatic changes in state schools during the last years. Still, data provided by headmasters, teachers and students in these schools, complemented by interviews and external evaluation reports, show that ICT resources, strategies and pedagogical uses vary greatly among schools, challenging the constitutional principle of equal opportunities. The research identified three broad categories of schools in this regard: innovative, ambivalent and traditional. Leadership, ICT coordination, school identity, inter-departmental cooperation and partnerships are pointed out as key factors explaining the high level of diversity. The article concludes with an overview of the implications for research and for public policies in this domain.

Keywords: Organizations, Technology, Leadership, Public Policies, Portugal.

CRISTINA ALONSO CANO, PABLO RIVERA VARGAS Y MONTSE GUITERT CATASÚS:

UNA APROXIMACIÓN A LOS ENTORNOS 1X1, «UN ORDENADOR POR NIÑO», DESDE LAS EXPERIENCIAS Y LAS PERCEPCIONES DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN SECUNDARIA EN EL MARCO DE LA SOCIEDAD INFORMACIONAL.

Resumen

El presente trabajo emerge de la ejecución en Catalunya del proyecto “Las políticas de un «un laptop por niño» en España. Visiones y prácticas del profesorado en el Escuela 2.0 programa. Un análisis comparado entre comunidades autónomas, EDU2010-17037”. Financiado en el marco del Plan Nacional I+D+i del Ministerio de Ciencia e Innovación. Se trata del primer estudio realizado en España que busca explorar los efectos e impactos que ha tenido la entrada masiva de las tecnologías en las aulas y escuelas del país, hecho impulsado en la actualidad por programa como el Escuela 2.0.

Si bien la investigación se focaliza en la práctica y visión del profesorado, durante la ejecución del proyecto hemos podido conocer las vivencias y perspectivas de otros actores involucrados en la ejecución de este programa, entre ellos las del propio estudiantado. Con el fin de desarrollar esta dimensión, hemos centrado este artículo en desarrollar la siguiente pregunta. En el marco de los entornos 1x1, ¿Cual es la visión de los estudiantes de Educación Secundaria Obligatoria (ESO) ante la utilización de un ordenador en el aula, en el proceso de enseñanza /aprendizaje?

Palabras clave: Entornos 1x1, Aula virtual, Escuela 2.0, Enseñanza Secundaria, Sociedad de la Información.

AN APPROACH TO THE ENVIRONMENT 1X1, "ON LAPTOP PER CHILD" FROM THE EXPERIENCES AND PERCEPTIONS OF SECONDARY EDUCATION STUDENTS UNDER INFORMATIONAL SOCIETY

Abstract

This paper emerges from the execution of the project in Catalunya "The policies of" one laptop per child "in Spain. Visions and practices of teachers in the School 2.0 program. A comparative analysis between regions, EDU2010-17037 ". Financed under the National R + D + i of the Ministry of Science and Innovation. This is the first study in Spain that seeks to explore the effects and impacts it has had a massive influx of technology in classrooms and schools across the country, made today driven by the School Program 2.0.

While research is focused on teacher practice and vision (AREA, M., 2011; ALONSO, 2012), during the execution of the project we have known the experiences and perspectives of other stakeholders in the implementation of this program, including including the student's own. In order to develop this dimension, we have focused this paper in development this next question. As part of 1x1 environments, what is the vision of the students of Secondary Education (ESO) with the use of a computer in the classroom, in the teaching / learning?

Keywords: Environments, virtual class, School 2.0, High school, Information society.

TÂNIA F. RESENDE:

“APRENDER A CONHECER” NA SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO: O PAPEL ESPECÍFICO DA ESCOLA E OS SEUS DESAFÍOS

Resumo

Em uma sociedade na qual a produção e a circulação de informações atingem níveis e velocidades altíssimos, tornam-se comuns os discursos que desqualificam a instituição escolar em relação à sua função de promover a construção de conhecimentos pelos alunos. Segundo esses discursos, aprender é mais fácil, mais rápido e mais atrativo fora da escola. Entretanto, em que medida as aprendizagens extra-escolares podem efetivamente substituir as que se realizam na escola?

O objetivo deste artigo é, utilizando dados de pesquisas empíricas e bibliográficas, desenvolver uma reflexão sobre a especificidade e a relevância da ação cultural da escola no cenário contemporâneo, face aos demais meios de acesso a informações e ao conhecimento. Propõe-se a refletir, também, sobre alguns dos desafios ao desenvolvimento dessa ação cultural, colocados para a escola pela “sociedade da informação”.

Palavras-chave: escola, informação, conhecimento.

"LEARN TO KNOW" IN THE INFORMATION SOCIETY: THE SCHOOL SPECIFIC ROLE AND ITS CHALLENGES

Abstract

In a society in which the production and circulation of information reach extremely high levels and speed, discourses which discredit the school in relation to its role of promoting the acquisition of knowledge by students become common. According to these discourses, learning is easier, faster, and more appealing outside school. However, to what extent can outside school learning actually substitute for the learning that takes place at school?

Using data from empirical and bibliographic researches, the objective of this paper is to develop a reflection upon the specificity and relevance of the cultural actions of the school in the contemporary setting, as opposed to other means of having access to information and knowledge. It also raises a reflection on some of the challenges to the development of this cultural action, posed by the "information society" to the school.

Keywords: school, information, knowledge.

RAFAEL SERRANO PARTIDA:

EL TRABAJO EXPRESIVO Y EL DISCURSO DEL PROFESOR

Resumen

Este artículo describe y analiza el trabajo expresivo del profesor y la forma en que se apropia de los contenidos del currículo. Trata sobre las representaciones, expresiones (contenidos, conceptos estructurados o "discurso") que usa el docente-profesor para realizar su trabajo en el aula, de cómo lo convierte en un mensaje didáctico (información significativa). Contesta a la pregunta de cómo estructura su discurso y realiza una propuesta narrativa pertinente; cómo se reproduce y se desarrollan historias (narraciones, discursos) en los cuales, eventualmente, se transportan ciertas ideas, descripciones, interpretaciones y comprensiones).

Palabras clave: Discurso pedagógico, acción comunicativa, trabajo expresivo, hipertextualidad, narratividad pedagógica.

EXPRESSIVE TASK AND PEDAGOGICAL DISCOURSE TEACHER

Abstract

This article describes and analyses the demonstrative task of the teacher and the ways in which the contents of the curriculum can be appropriated. How the teacher build his speech in function of an accurate narration. How the representations and expressions (content, structured concepts, or "discourse") can be used to form a didactic message (meaningful information). How the teacher reproduce and develop stories (narratives, discourses or stories) in which, eventually, certain representations (ideas, descriptions, impressions, interpretations, understandings, etc.) are

put forward.

Keywords: Pedagogical discourse, communication action, expressive task, hypertext, pedagogical narrative.

PABLO RIVERA VARGAS, MONTSE GUITERT CATASÙS, CRISTINA ALONSO CANO:

ELEARNING Y LA EDUCACIÓN POSTMODERNA: TRAYECTORIAS Y EXPERIENCIAS DEL ESTUDIANTADO VIRTUAL.

Resumen

La emergencia y dinámica del Elearning, en los actuales escenarios de educación superior, evidencia una importante transformación acontecida en el marco de la sociedad de la información: la utilización de las TIC en los procesos de construcción del conocimiento. Este cambio ha ido de la mano, en primer lugar, de la mejora en la calidad y la oferta formativa existente, una oferta que ha buscado ser más inclusiva y representativa de las actuales demandas sociales. Y en segundo lugar, se trata de una modalidad que ha intentado adaptarse a las actuales características del estudiantado digital y del digitalizado (Prensky, 2006), cuyo rol en los procesos de enseñanza, tiende a ser más activo que en los modelos de formación tradicional. El presente artículo, se focaliza en esta segunda dimensión, analizando como el Elearning intenta ser un elemento de mediación entre las transformaciones actuales que se dan en la educación superior y la emergencia de un nuevo estudiantado virtual, cada vez más activo y autónomo.

Palabras clave: Elearning, Sociología de la educación, Modernidad, Postmodernidad, Estudiante virtual, Sociedad de la información.

ELEARNING AND POSTMODERN EDUCATION: PATHS AND VIRTUAL STUDENT EXPERIENCES.

Abstract

The emergence and dynamics of Elearning in the current scenarios of higher education, evidence of a major transformation occurred in the context of the information society: the use of ICT in the process of knowledge construction. This change has gone together, first, the improvement in the quality and formative offer, an offer that has sought to be more inclusive and representative of current social demands. And secondly, it is a modality that has tried to adapt to the current features of digital and digitized students (Prensky, 2006), whose role in the teaching process, tends to be more active than in traditional training models. This article focuses on this second dimension, analyzing how the Elearning tries to be an element of mediation between the current changes occurring in higher education and the emergence of new virtual students, more active and independent.

Keywords: Elearning, Sociology of Education, Modernity, Postmodernism, Virtual Student, Information Society

JORGE JIMÉNEZ RAMÍREZ:

LA ÉTICA HACKER: MARCO PARA LA DISRUPCIÓN EDUCATIVA DE LA «UNIVERSIDAD ZOMBI»

Resumen

En el siguiente artículo se parte de la hipótesis de que la ética hacker representa, en gran parte, el pensamiento de la sociedad informacional (como la ética protestante representa a la sociedad industrial), se explica cómo puede afectar a la educación y se plantean como ejemplos los casos de los MOOC y la P2PU para proponer acciones que puedan ayudar a instituciones universitarias tocadas de muerte, como la universidad.

Palabras clave: Ética hacker, universidad zombi, sociedad de la información, universidad, educación, prospectiva, disrupción, MOOC, P2PU.

HACKER ETHIC: FRAMEWORK FOR EDUCATION DISRUPTION OF THE «ZOMBIE UNIVERSITY»

Abstract

The purpose of this article is to show that the Hacker Ethic reflects to a great extent the ideas and thoughts of the information society (as well as the Protestant ethic represents the industrial society). We will explain how education can be clearly influenced by these ideas so we will describe two state-of-the-art tools such as MOOC and P2PU. Finally, we will suggest some actions which may aid some crumbling higher educational institutions to renovate them.

Keywords: Hacker Ethic, zombie university, information society, college, university, education, prospective, disruption, MOOC, P2PU.