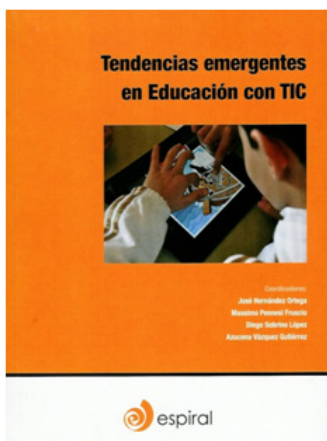


Hernández Ortega, J., Pennesi Fruscio, M., Sobrino López, D. & Vázquez Gutiérrez, A. (Coords.). (2012). *Tendencias emergentes en educación*. Barcelona: Asociación Espiral.



Inés María Monreal Guerrero

Nos encontramos ante un libro imprescindible y de indudable interés para docentes que están dispuestos a asumir el reto de implementar las TIC en las aulas con distintas herramientas tecnológicas y recursos que favorezcan la adquisición de la competencia digital entre los docentes y los discentes. Esta densa obra proporciona una amplia diversidad de experiencias y posibilidades de actuación en el aula, reforzadas con valiosos ejemplos, que permite entender y reflexionar sobre su práctica docente.

El presente texto, cuenta con la colaboración de destacados investigadores que nos introducen de forma accesible y sólida en el amplio campo de las TIC y abre un

espacio para la reflexión sobre la integración curricular de las TIC en la docencia.

El libro se encuentra estructurado en quince capítulos. Jordi Adell y Linda Castañeda son los autores del primero «Tecnologías emergentes, ¿pedagogías emergentes?». El hilo conductor del mismo se basa en la necesidad de innovar en el ámbito pedagógico y metodológico para implementar en el aula nuevas tendencias educativas basadas en el uso e integración de las TIC. Diego Leal en su capítulo «En busca del sentido del desarrollo profesional docente en el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación», presenta sus reflexiones personales sobre la educación, el aprendizaje y la tecnología y desmonta la tesis de que los nativos digitales poseen *habilidades innatas* en el terreno de la tecnología educativa. «E-mociones. Sin emoción no hay educación» de Anna Forés Miravalles es el tercer capítulo. Aborda el mundo de las emociones dentro de la Red, penetrando en el lado humanizador de la misma. Expone, no explícitamente, cómo se desarrollan canales de comunicación de una manera exponencial posibilitando la interrelación virtual. En el cuarto capítulo «Identificación y regulación de emociones con Scratch» de Juan Carlos López García nos presenta dicha aplicación informática, como herramienta para potenciar el control de las emociones por parte del alumno y generar un ambiente propicio para expresarlas. Se evidencia la necesidad de abordar la adquisición de la alfabetización digital en el ámbito escolar por parte del alumnado. En el quinto capítulo «Un ordenador por alumno: reflexiones del profesorado de Cataluña sobre entornos 1x1» de Cristina Alonso, Montse Guitert, Manuel Area y Teresa Romeau. Se muestran los programas gubernamentales que se han llevado a cabo en los últimos años en relación a los entornos 1x1. El sexto capítulo «Elaboración colaborativa de contenidos en el aprendizaje en línea: parámetros de calidad» realizado por María Pérez, Montse Guitert, Marcelo Fabián y Marc Romero; nos introduce en el «Contenido generado por el estudiante» (CGE) y su relación con la calidad educativa. Expone un estudio basado en una experiencia llevada a

cabo con estudiantes de la Universitat Oberta de Catalunya. «Aplicación de las licencias de Creative Commons en el ámbito educativo» de Ignasi Labastida da nombre al séptimo capítulo. Aborda las seis licencias Creative Commons que permiten que la obra de autor se pueda reproducir, distribuir y comunicar públicamente, sin finalidad comercial y reconociéndose la autoría. El octavo capítulo «Realidad Aumentada y códigos QR en Educación» de Meritxell Estebanell, Josefina Ferrés, Pere Cornellá y David Codina nos introduce en el mundo de la realidad aumentada y los códigos QR como nuevas formas de acceder a la información. Posibilita el conocimiento de dichas técnicas de manera técnica e instrumental y su relación con el ámbito educativo. «Aprender a construir edificios históricos en realidad virtual: Una estrategia didáctica para el aprendizaje de la Historia del Arte en la Educación Secundaria» de Eloy Biosca. El noveno capítulo nos presenta un proyecto de aula de realidad virtual en el ámbito de las humanidades. Evidencia el elevado nivel de motivación despertado en los alumnos. El décimo capítulo «Posibilidades de la Realidad Aumentada en educación» de Raúl Reinoso ofrece una aproximación teórica fundamentada sobre las distintas investigaciones que se están llevando a cabo en el ámbito educativo con la realidad aumentada. José Luis Gamboa, en «El uso de códigos QR en la enseñanza» nos adentra en el mundo de los códigos QR ofreciendo aplicaciones didácticas que acerquen al alumnado a un acceso a la información diferente y más cercana a la sociedad digital en la que se desenvuelven. «¿Qué se aprende de la historia y el paisaje medieval a través de los videojuegos?. Un análisis didáctico» de José María Cuenca analiza las posibilidades didácticas del videojuego para la enseñanza de la historia y el paisaje del período medieval. Nos acerca a este recurso que otorga un alto índice motivacional para el alumnado. El capítulo decimotercero «Percepción de los estudiantes universitarios sobre el uso educativo de los videojuegos» tiene como autores a Francisco José Serrano, M^a Begoña Alfageme y Pedro Sánchez. Ofrece una síntesis de la investigación llevada a cabo en la Universidad de Murcia cuyo objeto de estudio era la percepción de los estudiantes sobre el uso educativo de los videojuegos en el ámbito universitario. Javier Monteagudo, en el capítulo decimocuarto nos adentra en el mundo de los dispositivos móviles con el título «Dispositivos móviles en el aula. El aprendizaje en nuestras manos». Nos ofrece ventajas e inconvenientes de los mismos. El último capítulo es el «Mlearning. Cuando el Caballo de Troya entró en el aula» de Tíscar Lara. Nos acerca al concepto de *mobile learning*, que se basa en utilizar dispositivos móviles en los procesos de enseñanza-aprendizaje, partiendo de su potencial educativo. En definitiva, y para finalizar esta reseña de libro debemos considerar que el verdadero reto de la escuela es innovar en la forma en que los docentes diseñan e implementan el proceso de aprendizaje. La verdadera innovación metodológica parte primero del profesor; debe ser él el propulsor de dicho cambio, pues sin su actitud abierta y reflexiva hacia otra metodología en la manera de enseñar, nunca se podrá contar con una verdadera innovación metodológica. Por tanto, todas las innovaciones y experiencias que aparecen reflejadas en el libro son valiosas pero sin la capacidad de implementación por parte del alumnado no serán pedagogías emergentes que puedan ser utilizadas en el aula. Este libro nos ayuda a entender, que INNOVAR es fundamentalmente una actitud, un modelo de comportamiento y debe ser asumido como un compromiso social. Que este libro abra la cultura de riesgo entre docentes aún anclados en la web 1.0 y podamos entre todos llevar a cabo el cambio metodológico tan necesario para nuestras escuelas.