

Octubre 2013

Diseño de los espacios de aprendizaje y aulas innovadoras

Editorial

Diseño de los espacios de aprendizaje y aulas innovadoras

A fondo

Moverse a través del espacio y el tiempo. Aprender historia en movimiento

Los espacios de aprendizaje como aceleradores de ecosistemas innovadores

El ritual y el ritmo: interactuar con la realidad aumentada, la poesía visual y la narración en las calles de la ciudad de L'Aquila

Desafíos en la investigación sobre comunidades de aprendizaje informal de idiomas en las redes sociales

Sobre el terreno

Facilitar el acceso a las bibliotecas digitales con m-DSpace

El proyecto e-Learning Café de la Universidad de Porto: los espacios de aprendizaje innovadores mejoran la dedicación de los estudiantes en el aprendizaje activo y cooperativo

Una nueva dirección para la experiencia del alumno. Participación de los estudiantes en el diseño de las sillas para el aula del siglo XXI

Servicio, interacción y diseño del espacio para un aprendizaje interesante y creativo

Trasladar la perspectiva del usuario en el diseño del espacio

Las TIC y el diseño de la clase en los módulos de lenguaje en el CLCS de Trinity College Dublin

eLearning Papers is a digital publication on eLearning by openeducationeuropa.eu, a portal created by the European Commission to promote the use of ICT in education and training. Edited by P.A.U. Education, S.L.. E-mail: [editorialteam\[at\]openeducationeuropa\[dot\]eu](mailto:editorialteam[at]openeducationeuropa[dot]eu), ISSN 1887-1542



The texts published in this journal, unless otherwise indicated, are subject to a Creative Commons Attribution-Noncommercial-NoDerivativeWorks 3.0 Unported licence. They may be copied, distributed and broadcast provided that the author and the e-journal that publishes them, eLearning Papers, are cited. Commercial use and derivative works are not permitted. The full licence can be consulted on <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/>



Editorial

Diseño de los espacios de aprendizaje y aulas innovadoras

Durante las dos últimas décadas nuestra percepción de lo que constituye un buen entorno de aprendizaje ha cambiado. Las instituciones educativas se enfrentan a nuevos retos como consecuencia de los cambios en la enseñanza y el aprendizaje motivados por el desarrollo tecnológico, la globalización de la educación superior y los cambios en la esfera económica. El uso eficiente de las instalaciones es cada vez más importante ya que los mecanismos de financiación de las instituciones educativas son cada vez más orientados a los resultados. El diseño de los espacios para favorecer la generación de conocimiento por los mismos estudiantes es un tema importante pero todavía descuidado.

Tenemos que reconceptualizar, rediseñar y repensar el uso del espacio. Las escuelas y los campus tienen que estar bien conectados con el tejido urbano del entorno y la sociedad. Los espacios de aprendizaje tienen que motivar y estimular. Deberían fomentar la colaboración y aceptar el aprendizaje informal proporcionando los medios para los encuentros informales y la ampliación de su funcionamiento en el ciberespacio. De la misma manera que las universidades compiten para ganarse a los mejores estudiantes, los servicios ofrecidos aparte de la cafetería son aspectos muy importantes para considerar un campus atractivo.

¿Cómo podemos informar, orientar y apoyar el desarrollo sostenible de los espacios y las prácticas de aprendizaje y enseñanza al mismo tiempo que maximizamos su flexibilidad y facilidad de uso? Los artículos seleccionados resaltan la importancia de los enfoques centrados en el usuario a la hora de diseñar entornos de aprendizaje. Generalmente se reconoce que la calidad del diseño aumenta si el interés de los interesados se tiene en cuenta durante el proceso de diseño. No tener en cuenta la participación de alumnos y profesores en el diseño de las decisiones con respecto a su entorno de aprendizaje y trabajo estaría más allá de toda razón. Un enfoque centrado en el alumno también puede mejorar la eficiencia del espacio. Los ejemplos demuestran como los pasillos y las cafeterías podrían duplicarse como espacios para el trabajo en grupo y el aprendizaje informal. ¡Hagamos de cada espacio un espacio de aprendizaje!

Mike Keppell, Profesor y director ejecutivo, Australian Digital Futures Institute, University of Southern Queensland

Tapio Koskinen, www.openeducationeuropa.eu/en/elearning_papers, Director del Comité Editorial

eLearning
Papers 34

Autores

Alexander König, M.A.

Landesinstitut für
Pädagogik und Medien

Daniel Bernsen

Schulaufsichtsbezirk
Koblenz
Eichendorff-Gymnasium
Koblenz

Tags

aprendizaje de historia,
didáctica de la historia,
enseñanza de la historia,
tecnología educativa,
aprendizaje móvil

Autores

M. Markkula

Aalto University

P. Lappalainen

Aalto University

K. Mikkilä

Urban Mill Innovation
Platform

Tags

espacio de aprendizaje,
triángulo del conocimiento,
ecosistemas innovadores,
triple hélice, impacto social

Moverse a través del espacio y el tiempo. Aprender historia en movimiento

Los dispositivos móviles permiten a los estudiantes y a otros historiadores no profesionales descifrar los restos de edificios, símbolos, etc. proporcionando acceso a información adicional. En otras palabras, los dispositivos móviles enriquecen la realidad: revelan el valor histórico de los puntos y superficies topográficos. **Este artículo proporciona ideas para el aprendizaje basado en el diseño y la investigación con dispositivos móviles. Los autores intentan desarrollar un concepto para el aprendizaje móvil de las lecciones de historia centrándose en el aspecto de la movilidad y así cruzar las fronteras del aula de clase para aprender historia en el exterior.** El aprendizaje móvil de la historia está orientado al producto. Los estudiantes desarrollan conjuntamente productos innovadores tales como geocachés o relatos digitales. Estos productos ayudan a iniciar los debates sobre historia entre compañeros pero también se pueden ver como importantes elementos de participación social y compromiso a la hora de usar las redes sociales para el aprendizaje de historia. Además, el aprendizaje móvil de la historia permite que los estudiantes comprendan los debates públicos sobre historia, política, cultura, memoria e identidad.

Texto completo: http://www.openeducationeuropa.eu/sites/default/files/asset/in-depth_34_1.pdf

Los espacios de aprendizaje como aceleradores de ecosistemas innovadores

Este artículo contempla los espacios de aprendizaje como un concepto amplio, tratándolos tanto desde un punto de vista abstracto como desde el punto de vista de los lugares y las instalaciones que facilitan el aprendizaje a nivel individual, organizativo y regional. Los enfoques de nuestras dos perspectivas simultáneas son de arriba a abajo (Estrategia Europa 2020) y de abajo a arriba (aprendizaje y capacidad de innovación de las personas). Como concepto abstracto, el espacio de aprendizaje se refiere a la dimensión mental del espacio que surge cuando los individuos expertos colaboran. Se basa en la cultura de la modernización de la Triple Hélice que impulsa el entorno de aprendizaje y la calidad de la interacción entre el aula y los agentes de la industria, ya sea impidiendo o fomentando una mejor sinergia entre investigación, educación e innovación, así como entre diferentes iniciativas centradas en la creatividad y el descubrimiento empresarial.

Texto completo: http://www.openeducationeuropa.eu/sites/default/files/asset/in-depth_34_2.pdf

Autora

Giuliana Guazzaroni
Università Politecnica delle
Marche, Italy

Tags

realidad aumentada, mapa
subjetivo, aprendizaje
móvil, ciudad inteligente,
aprendizaje ubicuo,
performativo absoluto

El ritual y el ritmo: interactuar con la realidad aumentada, la poesía visual y la narración en las calles de la ciudad de L'Aquila

Los dispositivos inteligentes móviles y las aplicaciones de realidad aumentada pueden ilustrar los puntos de acceso para navegar por una ciudad, percibir las diferentes capas de la realidad, ofrecer narrativas distintas sobre la geografía urbana y explorar el entorno real. Puede representar un viaje emocional en el que los lugares conocidos se presentan bajo puntos de vista inusuales. Un deslizamiento entre la realidad y la virtualidad, una invitación a participar y a descubrir espacios públicos. Las exposiciones sobre "poesía visual en realidad aumentada" son rutas urbanas para comprometer a la gente (por ejemplo, estudiantes, ciudadanos, turistas, etc.) con el arte y las tecnologías inteligentes mientras realizan algo. **En este artículo, se analiza el formato del "Mapa subjetivo de la realidad aumentada en museos" (EMMAP) mediante la prueba de evaluación que se implementó en L'Aquila (Italia).**

Texto completo: http://www.openeducationeuropa.eu/sites/default/files/asset/in-depth_34_3.pdf

Autora

Katerina Zourou
Sør-Trøndelag University
College

Tags

redes sociales, aprendizaje
de idiomas, aprendizaje
informal, aprendizaje
cooperativo

Desafíos en la investigación sobre comunidades de aprendizaje informal de idiomas en las redes sociales

¿De qué manera afecta el diseño de las comunidades de aprendizaje de idiomas en las redes sociales en la forma que se recogen las pruebas para llevar a cabo la investigación? **Este artículo analiza de forma crítica hasta qué grado el diseño de la accesibilidad de los datos y la propiedad de la información influyen en la investigación y en los retos a que se enfrentan los investigadores que se interesan por estas comunidades como objeto de análisis.** Para ilustrar estos retos, tomo como ejemplo las comunidades de aprendizaje de idiomas basadas en Web 2.0, siendo las más conocidas Babel, Busuu y Livemocha, entre todas las posibles redes sociales para el aprendizaje informal de idiomas. Este estudio ilustra la tensión entre, por un lado, la necesidad de comprender mejor este campo todavía poco conocido del aprendizaje y, por el otro, los obstáculos para este ejercicio científico. Por último, examino como se sitúa esta tensión en el panorama actual de investigación a nivel global que exige unas estructuras de participación más abiertas y transparentes para el intercambio de información y la investigación conjunta.

Texto Completo: http://www.openeducationeuropa.eu/sites/default/files/asset/in-depth_34_4.pdf

Autores

Isaias Barreto da Rosa

Institute of Informatics,
Tallinn University

David Ribeiro Lamas

Institute of Informatics,
Tallinn University

Tags

bibliotecas digitales
móviles, DSpace,
educación, países en vías
de desarrollo

Facilitar el acceso a las bibliotecas digitales con m-DSpace

Actualmente hay muchos más teléfonos móviles que ordenadores en el mundo, incluso en los países en desarrollo. Por lo tanto, teniendo en cuenta los retos a que se enfrentan estos países a la hora de acceder a publicaciones escritas, así como las dificultades existentes que tienen con respecto al acceso a recursos TIC tales como ordenadores e Internet, el acceso móvil a las bibliotecas digitales puede ser una buena alternativa. Este trabajo presenta el diseño de una aplicación que facilita el acceso a las bibliotecas digitales basadas en DSpace utilizando un diseño centrado en el usuario. Esta aplicación integra interfaces para móvil, web y ordenador con el objetivo, por un lado, de proporcionar mecanismos alternativos para acceder a tales bibliotecas en los países en vías de desarrollo utilizando dispositivos móviles y, por el otro, de facilitar el uso de bibliotecas digitales en contextos educativos.

Texto completo: http://www.openeducationeuropa.eu/sites/default/files/asset/From-field_34_1.pdf

Autores

Dr. Pedro Neto

Andrea Vieira

Lígia Ribeiro

Maria Pinto

Universidade do Porto

Tags

espacios de aprendizaje
innovadores, aprendizaje
en línea, espacios físicos
de aprendizaje informal

El proyecto e-Learning Café de la Universidad de Porto: los espacios de aprendizaje innovadores mejoran la dedicación de los estudiantes en el aprendizaje activo y cooperativo

Este artículo informa sobre la investigación en curso encabezada por la Universidad de Porto y el grupo de investigación del Centro de Comunicaciones y Representación Espacial del Centro de I+D de la Facultad de Arquitectura (FAUP), que tiene como objetivo el estudio y el diseño de los entornos de espacios híbridos: los centros de aprendizaje en línea. Nuestro principal objetivo es presentar y analizar la contribución de la Universidad de Porto en el proyecto E-Learning Café y la implementación con éxito de su programa centrado en los espacios físicos de aprendizaje capaces de combinar la interacción social con diversas actividades pedagógicas y culturales. Todo ello ha demostrado ser una importante dimensión relacional para las personas que trabajan o estudian en la Universidad de Porto y un activo que fomenta la apertura de dicha universidad a la sociedad.

Texto completo: http://www.openeducationeuropa.eu/sites/default/files/asset/From-field_34_2.pdf

Autor

Andrei J. Dacko
Hopewell High School

Tags

silla escolar, diseño todo incluido, accesibilidad, logro de los estudiantes, aprendizaje

Una nueva dirección para la experiencia del alumno. Participación de los estudiantes en el diseño de las sillas para el aula del siglo XXI

Las sillas escritorio tienden a ser incómodas y no muy atractivas para los alumnos. La búsqueda del término "silla escritorio" pone en evidencia que los estudiantes de hoy se sientan exactamente en el mismo asiento de plástico rígido, sujetado con una estructura metálica y cubierto de poliuretano de alta presión, en el que se sentaron sus padres o abuelos hace más de medio siglo en 1953. Cuando se preguntó a los cinco principales fabricantes de muebles escolares de los Estados Unidos en qué investigación se basaban para el diseño del mobiliario, la respuesta fue que en ninguna por lo que han adoptado la filosofía del "si vale para uno vale para todos" (Parcells 1999). Con objeto de poner fin al modelo único de los entornos de aprendizaje, este trabajo presenta una descripción detallada de un nuevo diseño de la tradicional silla escolar, elaborado con la participación de una clase de tecnología de secundaria del Instituto Hopewell High School, de Virginia (USA), como parte del programa Lemelson-MIT InvenTeams de 2010. Con la creencia de que los estudiantes deben lograr un estado óptimo de aprendizaje activo y dinámico, el equipo utilizó un enfoque de diseño participativo para innovar una silla escritorio con accesibilidad todo incluido, adaptable a las necesidades de salud y ergonómicas de los usuarios, dando como resultado una silla escritorio mejorada y, en última instancia, una mejor experiencia de aprendizaje. También se destacan los principales hitos alcanzados, los problemas que se encontraron, y las relaciones que se forjaron durante el proceso de diseño y fabricación de la silla.

Texto completo: http://www.openeducationeuropa.eu/sites/default/files/asset/From-field_34_3.pdf

Autores

Dipti Sonawane
Cresense OY

Teemu Leinonen
Aalto University

Tags

biblioteca móvil, diseño de los servicios, diseño interactivo, diseño del espacio, aprendizaje creativo

Servicio, interacción y diseño del espacio para un aprendizaje interesante y creativo

En Finlandia las bibliotecas móviles juegan un papel muy importante en la prestación de servicios bibliotecarios en los suburbios urbanos y los pueblos. Este trabajo describe el diseño de la investigación y los resultados del estudio. Se trata de una aproximación a las soluciones de servicio, interacción y espacio para un nuevo bus biblioteca construido e implementado en la ciudad de Espoo en febrero de 2013. El diseño final del servicio para el bus biblioteca es un espacio vacío, modular y reconfigurable que se puede adaptar a distintos fines temáticos. A modo de ilustración del servicio se presenta un modelo del bus estándar con cuatro variaciones temáticas (firmamento, mini-cine, cuentos y jardinería).

Texto completo: http://www.openeducationeuropa.eu/sites/default/files/asset/From-field_33_4.pdf

Autores

Mirja Lievonen
Mikko Vesisenaho
University of Jyväskylä

Tags

diseño del espacio, cambio de contexto, perspectiva del usuario, espacio de aprendizaje, formación profesional

Trasladar la perspectiva del usuario en el diseño del espacio

La rápida aceptación de innovaciones en las TIC transforma el contexto y la participación de las actividades humanas en los marcos educativos. Al mismo tiempo, el cambio de contexto cuestiona el diseño tradicional del espacio y requiere herramientas y enfoques aplicables a las prácticas de las TIC. Este trabajo, todavía en curso, parte de un enfoque ecológico que tiene como objetivo desarrollar una herramienta para registrar y trasladar la perspectiva del usuario en el diseño de espacios de aprendizaje innovadores para la formación profesional. En este caso se trata de prácticas de enfermería. Aplicamos una combinación de métodos cualitativos y cuantitativos. Al centrarnos en las prácticas locales y en la perspectiva del usuario en la transición cultural, esperamos que la renovación de los marcos educativos se haga de manera asesorada a fin de que esté mejor arraigada en las condiciones locales y la transición sea menos perjudicial para los usuarios. Si se aplicara la misma herramienta en una fase de investigación posterior a la implementación para evaluar el efecto de los reajustes del espacio en la formación y el aprendizaje, se obtendrían conclusiones muy útiles en el diseño de marcos educativos híbridos.

Texto completo: http://www.openeducationeuropa.eu/sites/default/files/asset/From-field_34_5.pdf

Autor

Vassiliki Antoniou
Trinity College Dublin

Tags

aprendizaje de idiomas asistido por ordenador, aprendizaje de idiomas

Las TIC y el diseño de la clase en los módulos de lenguaje en el CLCS de Trinity College Dublin

Este artículo analiza el aprendizaje de idiomas asistido por ordenador a través del prisma de la autonomía del alumno. Describe el primer estudio que se realizó en el Centro de Idiomas y Estudios de Comunicación (CLCS) de Trinity College en 2011 para evaluar el potencial de las TIC en el impulso de la autonomía del alumno a partir de la incorporación de trabajo con ordenador en los cursos de idiomas ofrecidos por CLCS. Se presenta la metodología utilizada en esta investigación junto con un breve cuestionario y los resultados de las entrevistas que se llevaron a cabo con el propósito de ofrecer una visión general de las opiniones de los alumnos y los profesores sobre el trabajo con ordenador y su efecto en el proceso de aprendizaje. Por último, se extraen las conclusiones junto con sugerencias para futuras mejoras.

Texto completo: http://www.openeducation.eu/sites/default/files/asset/From-field_34_6.pdf