

CAPÍTULO 9.1

Para citar: Couros, A. (2013). Visualizando la enseñanza abierta. En L. Castañeda y J. Adell (Eds.), *Entornos Personales de Aprendizaje: Claves para el ecosistema educativo en red* (pp. 179-183). Alcoy: Marfil.

VISUALIZANDO LA ENSEÑANZA ABIERTA

Alec Couros

Universidad de Regina, Canadá

En este capítulo (fruto de dos entradas que publiqué en su día en mi blog y de los comentarios que algunos amables lectores hicieron a la primero de ellas, (Couros, 2009a y 2009b) quisiera introducir una definición de trabajo sobre *enseñanza abierta* y dos imágenes que incluyen analogías sobre el funcionamiento de un aula abierta y sobre el nuevo papel del educador.

ENSEÑANZA ABIERTA: DEFINICIÓN DE TRABAJO

En primer lugar diré que la *enseñanza abierta* va mucho más allá de los parámetros del movimiento de software libre y de código abierto, más allá de la defensa de contenido abierto y las licencias *copyleft*, y más allá de libre acceso a los recursos. Para la enseñanza abierta son importantes los mecanismos, los procesos y los productos, aunque estos últimos no deben ser vistos como los objetivos finales en sí mismos. La enseñanza abierta puede facilitar un enfoque más social, colaborativo, autodeterminado y sostenido, del aprendizaje entendido como algo permanente.

Este enfoque se basa en una serie supuestos básicos sobre la enseñanza, el aprendizaje y la sociedad que se incluyen en esa noción de “apertura”. Algunos de los supuestos más importantes que la sustentan son:

- La importancia de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la enseñanza y el aprendizaje.

- La importancia de un uso crítico de los medios de comunicación y la competencia tecnológica como una forma de evidenciar y de “deconstruir” el poder y la influencia de los consumidores/usuarios.
- Un fuerte enfoque hacia el aprendizaje social, la colaboración y el crecimiento del grupo (como un medio para el crecimiento individual).
- El fomento y la preservación de una sociedad del conocimiento libre y abierta, donde el acceso a la información y al conocimiento es un derecho humano básico (donde el conocimiento propio y la noción de propiedad se reducen drásticamente, o se destituyen totalmente).

Así pues, con base en lo que he planteado anteriormente, propongo a continuación mi definición de *enseñanza abierta*:

La enseñanza abierta es la facilitación de experiencias de aprendizaje que sean abiertas, transparentes, colaborativas y sociales. Un profesor *abierto* es partidario de una sociedad del conocimiento libre y abierta, y apoya a sus estudiantes en el consumo crítico, la producción, la conexión y síntesis del conocimiento a través del desarrollo de redes de aprendizaje compartido.

Desde esa perspectiva, las actividades de los *profesores abiertos* pueden incluir todos o algunos de los siguientes rasgos diferenciales:

- La promoción y el uso de herramientas de software libre y/o abierto siempre que sea posible y beneficioso para el aprendizaje del estudiante.
- Integración de contenidos libres y abiertos y medios de comunicación en la enseñanza y el aprendizaje.
- Promoción de licencias de contenido *copyleft* para la producción de contenido de los alumnos, su publicación y difusión.
- El entendimiento por parte de los estudiantes de los asuntos relacionados con los derechos de autor (por ejemplo, las relaciones uso justo/trato justo o *copyleft*/derechos de autor).
- La facilitación y construcción distribuida de redes de aprendizaje personal del estudiante para el aprendizaje cooperativo y permanente.
- El desarrollo de entornos de aprendizaje reflexivo, centrados en el estudiante, que incorporen una amplia gama de estrategias de enseñanza y aprendizaje.
- La apuesta por la apertura, la transparencia, la conectividad y el compromiso con un uso responsable de *copyright/copyleft* y de las licencias de uso.
- La promoción de la participación y desarrollo colaborativo de *culturas del don*¹ en el ámbito educativo y en toda la sociedad.

¿Y por qué *Creative Commons* y no licencias de Dominio Público?

No me opongo a la dedicación al dominio público en absoluto, de hecho, creo que es una

1. En antropología y ciencias sociales, una economía del don (también conocida como economía del regalo) es un modo de intercambio en el que bienes y servicios valiosos son regalados regularmente sin acuerdo explícito de inmediata o futura recompensa (i.e., no existe un *quid pro quo* formal). Véase Wikipedia: “Economía del don” en http://es.wikipedia.org/wiki/Economía_del_don.

forma pura de *dar* en el marco de la economía del conocimiento. Sin embargo, mi apoyo para las licencias *Creative Commons* se basa en algunas premisas que considero muy importantes:

- Da a los creadores la opción de elegir lo que autorizan a aplicar o guardar. (Creo que esto es vital en el caso de las obras de arte, aunque mi posición cambia radicalmente cuando hablamos de la vida, la muerte, la economía, la pobreza o la educación, por ejemplo cuando hablamos de patentes genéticas, farmacéuticas o de algunos recursos educativos). En mi trabajo como profesor, yo podría renunciar a los derechos de mi trabajo a través de las licencias *copyleft* y todavía tendría un salario. Sin embargo, los que se ganan la vida a través de la venta de libros, la música, la poesía, etc., no deben ser obligados a renunciar a unos derechos que son la base de su sustento.
- Creo que la “atribución” (el reconocimiento de la autoría) es vital para la historia y la evolución de las ideas en la sociedad. El requisito simple de ‘atribución’ que se incluye en las licencias *Creative Commons* no es mucho pedir.
- Las obras creativas, al menos con las actuales políticas económicas de Canadá y EE.UU., a menudo se producen como resultado de los actuales incentivos monetarios. No se trata de defender el sistema capitalista, sino más bien explicar que toda una realidad (por ejemplo, los copistas, licencias *copyleft*, piratas) son reacciones a las condiciones actuales restrictivas (por ejemplo, el concepto de “propiedad” intelectual) y no son en sí mismos, componentes de una alternativa económica viable.

También es importante saber que una designación verdadera de Dominio Público no es legalmente posible en muchas naciones. La nueva licencia de *Creative Commons Zero* (A0) es lo más cercano que los creadores pueden conseguir en algunas jurisdicciones².

Es interesante apuntar que, aunque lo prefiero, el término “enseñanza abierta” (*Open Teaching*) es en sí mismo problemático. En algunos momentos he preferido usar el término “educación abierta” (*Open Education*) para incluir en la discusión a aquellos que no se consideran “profesores”, pero ese término tiene ya un significado distinto. Ahora bien, espero con ansia el día en que no haya que distinguir entre los educadores que faciliten el aprendizaje de esta manera porque la “educación abierta” y la “enseñanza abierta” sean lo normal en educación.

LA REALIDAD DEL AULA: LA DISOLUCIÓN DE LOS MUROS

En mi experiencia en la facilitación de los cursos CE831 (de mi universidad) y algunos cursos de postgrado, los estudiantes pasaron de una configuración de aprendizaje (un tanto) tradicional a un contexto de aprendizaje cada vez más interconectado. Las paredes del aula se fueron diluyendo a medida que los estudiantes desarrollaron sus redes personales de aprendizaje (PLNs).

Decimos entonces que a través de las interacciones con los alumnos y ex alumnos, la práctica resultante ha sido un ambiente de aprendizaje donde las paredes están diluidas. Este proceso se visualiza a través de la siguiente imagen.

2. Mas información en <http://www.plagiarismtoday.com/2009/02/25/cc0-waiving-copyrights/>

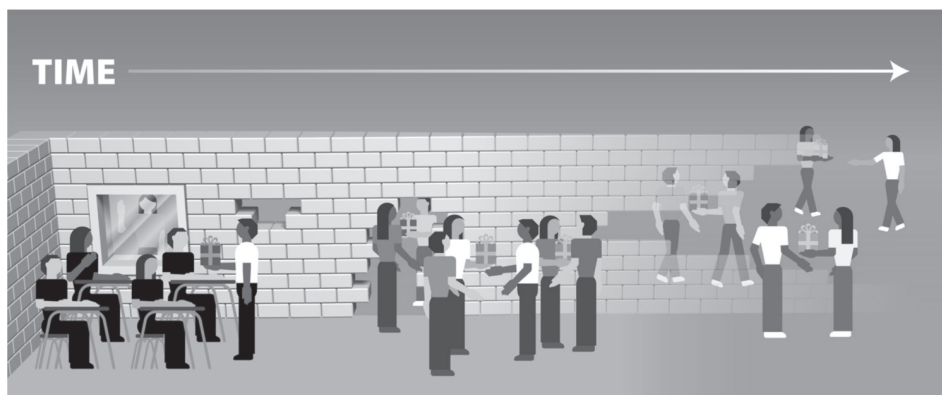


Fig. 1. Enseñanza abierta – Diluyendo los muros. Open Teaching - *Thinning the Walls* <http://www.flickr.com/photos/courosa/3327017298/>

Usando los principios rectores de la enseñanza abierta, los estudiantes son capaces de adquirir no sólo las habilidades requeridas en el curso, autoeficacia y conocimiento, sino que lo hacen a medida que desarrollan sus propias redes personales de aprendizaje (PLNs).

Los educadores, a su vez, guían el proceso utilizando sus propias PLNs, con una gran variedad de experiencias de enseñanza/aprendizaje, y usando el andamiaje (distribuido) de esas redes.

El conocimiento se negocia, gestiona e intercambia. Puede desarrollarse una “economía del don” a través del pago por medio de las interacciones y colaboraciones significativas.

EL ROL DEL DOCENTE: EL SHERPA DE LA RED

En un entorno digital rico en medios de comunicación, los educadores también pueden asumir diferentes roles, roles que superan las metáforas del “sabio en el estrado” o la del “guía al lado”, etc. El “Sherpa de la Red” (*Network Sherpa*) puede ser una metáfora adecuada para describir estos procesos pedagógicos.

Esta metáfora proyecta el rol del profesor como alguien que “conoce el terreno”, ayuda a guiar a los estudiantes a fin de rodear los obstáculos y está dirigido principalmente por los intereses del alumno, sus objetivos y conocimientos. El terreno en este caso consiste en el desarrollo de la competencia digital (conciencia sobre la misma y pensamiento crítico), redes sociales (conexiones) y el conocimiento conectado/conectivo.

Al igual que con cualquier modelo/imagen/diagrama/metáfora, esta metáfora tiene limitaciones y defectos:

- La idea de que el sherpa lleva toda la “carga” de aprendizaje (entiendo que cada individuo es portador de una carga de equipaje idéntica).
- La dificultad de (re)presentar la indagación en el diagrama (o en la misma analogía).
- El hecho de que pasa por alto la enorme cantidad de aprendizaje que realizan los profesores de sus estudiantes y hasta incluso alguna mala interpretación étnica o discriminación hacia los mismos “sherpas”.



Fig. 2. Enseñanza Abierta – El Sherpa de la Red. Open Teaching – Network Sherpa <http://www.flickr.com/photos/courosa/3293199214/>

A pesar de ello, considero que estos tres elementos (la definición de trabajo de la enseñanza abierta, la disolución de los muros en las aulas y el entendimiento del profesor como “Sherpa de la Red”) pueden entenderse como definitorios de algunos de los cambios percibidos en la enseñanza y el aprendizaje y que estas analogías y metáforas nos ayudan a entenderlos y debatir en torno a ellos.

REFERENCIAS

- Couros, A. (2009a, 19 de febrero). Visualizing Open/Networked Teaching [Entrada de Blog]. Disponible en: <http://educationaltechnology.ca/couros/1335>
- Couros, A. (2009b, 4 de marzo). Visualizing Open/Networked Teaching: Revisited [Entrada de Blog]. Disponible en: <http://educationaltechnology.ca/couros/1373>

CAPÍTULO 9.2

Para citar: Conole, G. (2013). Las pedagogías de los entornos personales de aprendizaje. En L. Castañeda y J. Adell (Eds.), *Entornos Personales de Aprendizaje: Claves para el ecosistema educativo en red* (pp. 185-188). Alcoy: Marfil.

LAS PEDAGOGÍAS DE LOS ENTORNOS PERSONALES DE APRENDIZAJE

Gráinne Conole
Universidad de Leicester, Reino Unido

El año 1993 marcó un hito en lo que se refiere a la aparición de los Entornos de Enseñanza Aprendizaje (EVEA o *Learning Management Systems*, LMS) como sistemas integrales que funcionan como reflejo de la práctica docente y de cómo ésta sirve de apoyo al aprendizaje. Así, los EVEA o LMS consisten en un conjunto de herramientas que permiten a profesores y alumnos subir contenidos, comunicarse y colaborar, proporcionándoles además un sitio donde subir trabajos y obtener *feedback*. Hoy en día los LMS suelen incorporar además las llamadas herramientas de analíticas de aprendizaje (*learning analytics*) que procesan datos, analizan estadísticas, generan informes de uso y proporcionan a profesores y alumnos información sobre las interacciones del alumno y de su progresión en el entorno.

Los LMS fueron importantes, no sólo porque permitieron a los profesores crear entornos integrales de aprendizaje para sus alumnos, sino porque marcaron también un punto de inflexión en las instituciones, que empezaron a ver a las tecnologías, no como innovaciones periféricas y ajenas, sino como una parte de la infraestructura técnica básica ofertada a los estudiantes (Conole, en prensa). Sin embargo, los nuevos medios sociales y de participación, han permitido a los alumnos tener un mayor control de su aprendizaje y crear su propio entorno personalizado de aprendizaje personal (PLE).

EDUCAUSE¹ define un PLE como:

El término Entorno Personal de Aprendizaje (PLE) describe las herramientas, comunidades y servicios que constituyen las plataformas educativas individuales que los estudiantes utilizan para dirigir su propio aprendizaje y conseguir sus metas educativas. El PLE representa un alejamiento del modelo en el que los estudiantes consumen información a través de canales independientes, tales como la biblioteca, libros de texto, o un LMS, para ir a un modelo donde los alumnos establecen conexiones en un abanico cada vez mayor de recursos que ellos mismos seleccionan y organizan. El uso de los PLE implica un mayor énfasis en el papel que juega la metacognición en el aprendizaje, permitiendo a los estudiantes asumir un papel activo, reflexionar y tomar decisiones sobre herramientas específicas y recursos que estén más profundamente comprometidos con facilitar su aprendizaje.

Los PLE sacan provecho de las posibilidades (*affordances*) de los medios sociales y participativos (Conole, 2013) y permiten a los aprendices establecer sus propios objetivos de aprendizaje, gestionar su aprendizaje –tanto los contenidos como los procesos- y comunicarse con otros en el proceso de aprendizaje. Los estudiantes pueden combinar las herramientas disponibles en sus LMS institucionales con medios sociales para crear su propio entorno de aprendizaje personalizado. Los que están a favor de los PLE argumentan que ponen al alumno en el centro del proceso de aprendizaje, dándole el poder de tomar el control de su aprendizaje.

Attwell, un defensor clave del movimiento PLE, sostiene que los PLE serán fundamentales para el aprendizaje en el futuro (Attwell, 2007). Attwell alude al rostro cambiante de la educación y reflexiona sobre las diferentes formas en que la llamada “generación red” utiliza la tecnología para aprender. Sostiene que un PLE reconoce que el aprendizaje es continuo y busca proporcionar herramientas para apoyar ese aprendizaje. Van Harmelen, por su parte, describe las definiciones predominantes de los PLE y pasó a describir las dimensiones que caracterizan a los PLE (van Harmelen s.f.)². Por su parte, Torres Kompen et al.³, presentaron una serie de criterios y directrices para el uso de herramientas y servicios de la Web 2.0 para el desarrollo de entornos personales de aprendizaje (PLE) de manera que permitiesen gestionar el aprendizaje formal e informal en la ruta del aprendizaje para toda la vida (Torres Kompen, Edirisingha et al. 2008). Estos autores argumentan que un PLE no es un sitio en particular o una herramienta que contiene todas las aplicaciones y proporciona acceso a los usuarios, sino más bien un marco para la incorporación de las herramientas Web 2.0 y servicios elegidos por el alumno para recolectar y procesar de la información, a la vez que para conectar con otras personas y para crear conocimiento .

Los PLE pueden ser representados visualmente y en el sitio *Edtechpost*⁴ encontramos una muestra de la rica variedad de formas en que los estudiantes pueden apropiarse de las tecnologías para apoyar su proceso de aprendizaje. En el Congreso “PLE Conference 2012”, una

1. <http://www.educause.edu/library/resources/7-things-you-should-know-about-personal-learning-environments>
2. Disponible en http://wiki.ties.k12.mn.us/file/view/PLEs_draft.pdf/282847312/PLEs_draft.pdf
3. <http://edtechpost.wikispaces.com/PLE+Diagrams>
4. <http://edtechpost.wikispaces.com/PLE+Diagrams>

de sus “des-conferencias” plenarias examinó la relación entre el LMSs (EVEAs) y PLEs⁵ en ella se incluye un enlace a una serie de videos cortos en los que algunos investigadores en este campo ofrecen sus puntos de vista sobre los PLE. Resulta especialmente interesante el vídeo de Stephen Downes, quien ofreció una visión general sobre la distinción entre EVEAs y PLEs.

En los últimos años, los PLE adquieren una importancia mayor si cabe con la emergencia de los cursos masivos abiertos en línea (*Massive Open Online Courses*, MOOCs). En el blog de Christopher Sessums⁶ se sostiene que los MOOCs proporcionan un mecanismo para que los alumnos creen su propio PLE. Los MOOCs tradicionalmente no tienen ningún itinerario de aprendizaje formal, en ellos los participantes pueden crear su propio PLE y elegir su propio itinerario de aprendizaje a través de los materiales y las actividades propuestas. En concreto, Cormier, Siemens y Downes abogan por el enfoque conectivista en los MOOCs que ellos han desarrollado (Siemens, 2005) y los entienden como un poderoso medio a través del cual los alumnos pueden entender el carácter social y participativo de la tecnología, y que les permite ser parte de una comunidad global, en red y distribuida con sus compañeros.

Kop (2011), por su parte, ofrece una reflexión crítica de esa visión asociada con los MOOCs y sostiene que existen tres aspectos que hay que tener en cuenta: 1) la necesidad de una alfabetización crítica y las relaciones de poder en la red, 2) el nivel de autonomía del estudiante, y 3) el nivel de presencia. En su evaluación de los MOOC, la autora indicó que la promesa de los MOOCs entendidos como ambientes de aprendizaje conectivista para promover el aprendizaje autónomo no coincidía con la realidad de las experiencias de los participantes. En concreto, muchos encontraron confusa la naturaleza distribuida de los MOOC y el alto nivel de los recursos y las contribuciones de los participantes, abrumadoras. Además, había un nivel alto de descontento entre los participantes y altas tasas de abandono. Parece que la creación eficaz de un PLE no resulta una tarea trivial y muchos estudiantes prefieren tener algún tipo de itinerario de aprendizaje guiado.

Hemos dicho antes en este capítulo que los PLE permiten a los estudiantes a tomar el control de su aprendizaje y aprovechar las *affordances* de los medios sociales y participativos para ser parte de una comunidad distribuida de iguales. Sin embargo, hemos dicho también que los estudiantes necesitan nuevas habilidades de alfabetización digital para configurar y utilizar eficazmente los PLE. Con la plétora de nuevas herramientas y recursos gratuitos disponibles, cada vez más estudiantes mezclan estos con herramientas de apoyo incluidas en sus LMS institucionales. Como resultado estamos viendo cómo se difuminan los límites entre la educación formal e informal y de los servicios de apoyo institucional y las herramientas libres.

REFERENCIAS

- Atwell, G. (2007). “Personal Learning Environments: the future of learning?” *eLearning papers* 2(1).
- Conole, G. (2013). *Open, social and participatory media. Designing for learning in an open world*. New York, Springer.

5. <http://cloudworks.ac.uk/cloud/view/6391>

6. <http://www.csessums.com/constructing-personal-learning-environments-in-a-open-online-course-a-level-of-use-study/>

- Conole, G. (en prensa). *UNESCO review of ICT and general administration in educational institutions*. UNESCO policy briefings. Moscow, UNESCO.
- Kop, R. (2011). "The Challenges to Connectivist Learning on Open Online Networks: Learning Experiences during a Massive Open Online Course". *IRRODL* 12(3).
- Siemens, G. (2005). "Connectivism: A learning theory for the digital age". *International journal of instructional technology and distance learning* 2(1): 3–10.
- Torres Kompen, R., P. Edirisingha, et al. (2008). Building Web 2.0-based personal learning environments - a conceptual framework. EDEN, Lisbon.
- van Harmelen, M. (s.f.). "Personal Learning Environments." Disponible en http://wiki.ties.k12.mn.us/file/view/PLEs_draft/282847312/PLEs_draft.pdf

CAPÍTULO 9.3

Para citar: Attwel, G. (2013). ¿Dónde vamos con los Entornos Personales de Aprendizaje? En L. Castañeda y J. Adell (Eds.), *Entornos Personales de Aprendizaje: Claves para el ecosistema educativo en red* (pp. 189-192). Alcoy: Marfil.

¿DÓNDE VAMOS CON LOS ENTORNOS PERSONALES DE APRENDIZAJE?

Graham Attwell
Pontydysgu

PLE Y HYPE CICLES

Gartner¹ ha utilizado la expresión *hype cycles* para caracterizar el exceso de entusiasmo o exageración y subsiguiente desilusión que ocurren típicamente con la introducción de nuevas tecnologías. Los ciclos *hype* se aplican tanto a las tecnologías educativas como a los productos de consumo.

Sin embargo, la discusión y el desarrollo de Entornos Personales de Aprendizaje no sigue el patrón de ciclo *hype* normal. Aunque la idea ha sido de uso generalizado desde el año 2004, hay un aumento constante en investigación y desarrollo y en iniciativas para poner en práctica los PLE.

Probablemente esto se debe a que, si bien la idea de PLE puede conducir al desarrollo de nuevas aplicaciones tecnológicas, es predominantemente un enfoque sobre cómo usar la tecnología para la enseñanza y el aprendizaje, en lugar de una tecnología educativa per se. Como tal, la evolución de los PLE interactúa tanto con debates sociales más amplios sobre el futuro y el propósito de la educación, como con diferentes iniciativas pedagógicas en torno al Aprendizaje Potenciado por la Tecnología. En este breve artículo intentaremos ver algunas de esas interacciones.

1. Véase Wikipedia: Gartner <http://en.wikipedia.org/wiki/Gartner>

EL PROPÓSITO Y EL FUTURO DE LA EDUCACIÓN

El debate sobre el propósito y el futuro de la educación se ha extendido más allá de la comunidad educativa para entrar de lleno en los discursos político y social. En parte, esto es producto de la crisis económica y la presión sobre los gobiernos nacionales para conseguir un mayor ahorro fiscal. También se debe a los intentos por parte del capitalismo de abrir nuevos mercados a través de la conversión de la educación en una mercancía y su mercantilización. Esto a su vez ha dado lugar a dos movimientos sociales, uno que defiende la educación pública financiada por el Estado y otro que defiende la apertura del acceso al aprendizaje. A un nivel más fundamental, el debate refleja la creciente disfuncionalidad de los sistemas educativos que fueron desarrollados para satisfacer las necesidades de una forma anterior de capitalismo industrial y que ya no cumplen con las necesidades percibidas por el capitalismo tardío. Y mientras en los sistemas educativos anteriores, planes de estudio y la pedagogía fueron capaces de equilibrar las necesidades de la industria con las ideas y aspiraciones de los educadores, hoy existe una tensión creciente sobre cuál es el auténtico propósito de la educación actual.

Curiosamente, los Entornos Personales de Aprendizaje ofrecen algo a todos los lados de estos debates. Por un lado, ofrecen una herramienta para reconocer el aprendizaje en todos los contextos y permitir enfoques nuevos y abiertos en la pedagogía para desarrollar el potencial de cada aprendiz. Por otro lado, se pueden utilizar para el aprendizaje permanente y continuo, para desarrollar y mejorar la empleabilidad, independientemente de planes o itinerarios institucionales.

LA TECNOLOGÍA Y EL APRENDIZAJE

Por supuesto, el rápido desarrollo y la implementación de las nuevas tecnologías está impactando en la educación, como en todos los demás sectores de la sociedad. El Aprendizaje Potenciado por la Tecnología no es un fenómeno nuevo. Tanto la radio como la televisión se han utilizado ampliamente para la enseñanza y el aprendizaje y la Web 1.0 ofreció un amplio acceso a la información. Pero estas son esencialmente tecnologías *push*². La Web 2.0 ha abierto el discurso y la interactividad desdibujando aún más los roles de profesor y alumno. Al mismo tiempo, la mejora del ancho de banda ha facilitado la producción y la distribución de multimedia, desafiando la primacía del material impreso como paradigma en la educación. Además, la práctica ubicuidad del acceso a la Internet y el desarrollo y proliferación de dispositivos móviles significan que el aprendizaje puede suceder en cualquier lugar. Y el software social ha permitido el desarrollo de redes personales dispersas fuera de la escuela y la aplicación creativa de la tecnología para el aprendizaje en el aula.

LA INVESTIGACIÓN Y EL DESARROLLO DE LOS PLE

Teniendo en cuenta esta evolución, la investigación sobre PLE casi podría considerarse más una descripción y un análisis de cómo la gente está utilizando la tecnología para el aprendizaje, que una idea de cómo podría hacerse. Por supuesto, muchos jóvenes utilizan sus redes personales en Facebook para discutir sus deberes. La Wikipedia es un punto de

2. **Tecnología Push**, o **servidor push**, describe un estilo de comunicaciones sobre Internet donde la petición de una transacción se origina en el servidor. Por el contrario en la **Tecnología Pull** la petición es originada en el cliente. (Wikipedia: "Tecnología Push". http://es.wikipedia.org/wiki/Tecnolog%C3%ADa_Push)

referencia cada vez más universal para la información y el conocimiento y miles de maestros, entre otros, contribuyen a ella. Y cuando queremos aprender cómo se hace algo en concreto, solemos recurrir a los tutoriales o vídeos que otros han compartido en la red.

Sin embargo pensar en PLEs va más allá de todo esto. El movimiento PLE no se basa en un solo artefacto o una cosa o un enfoque pedagógico simple, sino que representa diversas formas y perspectivas sobre cómo podemos cambiar el proceso y la forma de la educación y, en particular, cómo podemos facilitar el aprendizaje en contextos múltiples.

Como tal, el desarrollo de los PLE interactúa con muchas experiencias, proyectos e iniciativas diferentes sobre el uso de tecnología para enseñar y aprender. Entre ellos podemos mencionar:

EL DISEÑO DE NUEVAS ESCUELAS Y ESPACIOS DE APRENDIZAJE

La Escuela *Telefonplan*, en Estocolmo, fue diseñada para que los niños pudieran trabajar de forma independiente en espacios-abiertos mientras se relajan, o ir al “pueblo” para trabajar en proyectos grupales. En tanto que entornos abiertos de aprendizaje flexible, estos espacios facilitan vías de aprendizaje personal. Otros espacios como bibliotecas, museos y centros culturales son cada vez más tenidos en cuenta como ambientes de aprendizaje.

CURSOS MASIVOS ABIERTOS EN LÍNEA (MASSIVE OPEN ONLINE COURSES, MOOCs)

El rápido crecimiento de la oferta de cursos “Masivos” (y no tan masivos) abiertos en línea (MOOC) ha sido posible gracias a la utilización de entornos personales de aprendizaje y, es más, incluso si algunos de los MOOCs impulsados por algunas instituciones son completamente tradicionales, es probable los propios estudiantes estén usando su red personal de aprendizaje como apoyo para el aprendizaje.

LEARNING ANALYTICS

Aunque estemos sólo en su infancia, el uso de analíticas de aprendizaje (*learning analytics*) puede abrir nuevas vías para la navegación y la estructuración del aprendizaje a través de un Entorno Personal de Aprendizaje.

EL RECONOCIMIENTO DEL APRENDIZAJE INFORMAL

La difusión de los Entornos Personales de Aprendizaje está dando lugar a nuevas iniciativas para reconocer el aprendizaje informal y el aprendizaje en diferentes contextos. Entre estas iniciativas podemos incluir el proyecto “Open Badges” de la Fundación Mozilla (<http://openbadges.org/>).

NUEVOS ESTÁNDARES

La *Experience API*³ patrocinada por la iniciativa ADL (*Advanced Distributed Learning* <http://www.adlnet.gov/>) está diseñada para permitir a los estudiantes realizar un seguimiento y registro de su aprendizaje personal.

3. La *Experience API* es una manera simple y ligera de que cualquier actor autorizado almacene y recupere registros de aprendizaje extensibles, perfiles de aprendiz y de experiencias de aprendizaje independientemente de la plataforma usada entre cualquier tipo de experiencia de aprendizaje y un Almacén de Registros de Aprendizaje. (<http://www.adlnet.gov/capabilities/tla/experience-api#tab-faq>).

EL USO DE SOFTWARE SOCIAL Y MULTIMEDIA EN EL AULA

Los profesores están pasando por alto cada vez más las restricciones de los entornos virtuales de aprendizaje (EVEA o LMS) para integrar el software social y multimedia en tareas de aprendizaje creativo y de exploración en el aula (véase, por ejemplo, el proyecto TacCLE 2 financiado por la UE: <http://taccle2.eu/>).

DANDO FORMA A NUESTRO APRENDIZAJE

Marshall McLuhan dijo que “damos forma a las herramientas y después son las herramientas la que nos dan forma a nosotros”. Como comunidad tenemos que dar forma conscientemente a nuestras herramientas para el aprendizaje, porque esas herramientas darán forma a su vez a nuestros aprendizajes y éste juega un papel crucial en nuestras vidas y en nuestra sociedad.

Y por supuesto la forma que tomen esas herramientas influirá en el diseño futuro de nuestras escuelas e instituciones educativas. Los PLE no son sólo una herramienta, son un enfoque sobre cómo desarrollar y dar forma a esas herramientas.

Esto a su vez tendrá un impacto cada vez más en el papel de los profesores como defensores y facilitadores del aprendizaje. Los PLE, junto con otros desarrollos, representan un avance en la dirección de que los estudiantes asuman mayor responsabilidad en su aprendizaje. Si bien, para que esto suceda necesitarán apoyo. Además, plantean la cuestión alfabetizaciones de la necesitan los aprendices para que no sólo sepan acceder y evaluar la información, sino que ellos mismos puedan dar forma a sus herramientas.

Al mismo tiempo, los contextos en los que estamos aprendiendo se están ampliando. Mientras estamos comprendiendo el contexto en términos de localización, mediante el uso de dispositivos móviles, todavía tenemos que empezar a entender plenamente aspectos diferentes del contexto incluyendo, tal vez quizás críticamente, lo que estamos intentando aprender.

El debate sobre el papel de las instituciones educativas continuará. Nuestra creciente comprensión del papel de los PLE en el aprendizaje puede contribuir a este debate. Los PLE no invalidan ni disminuyen el papel de las instituciones, pero pueden informar cómo vemos la base institucional del aprendizaje en el marco de comunidades más amplias, ya sea en red o presenciales. Finalmente, los PLE pueden ayudar también a superar algunas de las tensiones entre los diferentes propósitos y orientaciones para la educación en los próximos años.