

LOVELESS, A. y WILLIAMSON, B. (2017) *Nuevas identidades de aprendizaje en la era digital*. Madrid, Narcea.

Desde las primeras líneas de la obra, la profesora Loveless, de la Universidad de Brighton, y el profesor Williamson, de la Universidad de Stirling, nos invitan a reflexionar sobre cómo las tecnologías han influenciado los procesos educativos desde la posición que asumimos al pensar en el futuro. Se trata de una mirada crítica, amplia y retrospectiva sobre las situaciones que aún no resolvemos en la práctica educativa y en la dinámica social, producto algunas veces de las diferencias de interpretación, relacionadas con la evolución tecnológica. A partir de numerosos interrogantes que plantean los autores sobre los avances tecnológicos, se invita al lector a pensar cómo hemos llegado a esta situación del modo en el que nos los planteamos actualmente; y aún más, cómo pensábamos antes en esta situación, hace ya treinta años, cuando la incursión de los ordenadores en nuestras dinámicas sociales daba inicio a la «Era Digital».

En sus ocho capítulos los autores presentan diferentes líneas de pensamiento sobre cómo la educación, la creatividad y la tecnología se han hecho constructos repensables, ofreciendo distintas perspectivas a los profesionales de la educación, todo ello desde un enfoque multidisciplinar, aunando la psicología sociocultural, la sociología educativa y la teoría social; y a partir de algunas investigaciones recopiladas desde la década de los 80 hasta la actualidad.

Después de una extensa introducción (capítulo 1), los autores

cartografían la «Era Digital» (capítulo 2), analizando los cambios en diferentes dimensiones del sistema social como la política, la economía y la cultura, relacionados con el avance de las tecnologías. Se centran en la forma de la interacción de las sociedades en las redes, donde los usuarios, por ejemplo, participamos de manera más activa y creativa, a través de una llamada «virtualidad real», llegando a redirigir los servicios y productos que ofrecen las empresas, solo con el *trending topic* de un día. Al mismo tiempo, la información que recolectan esas empresas de servicios sobre nuestras preferencias pasa a formar parte de una enorme base de datos de activos, generando oportunidades para la creación de valor económico y social. Como educadores, este capítulo nos invita a tener claros algunos retos y tomar medidas ante el desarrollo de la sociedad, un tanto incierta, que formamos.

Examinando una serie de percepciones analíticas basadas en lo que ha sido la interacción entre los procesos educativos y la tecnología, los autores plantean cómo se puede reconstruir el futuro de la educación (capítulo 3). Los autores sugieren que debe hacerse a través de los discursos claves del constructivismo, el interaccionismo y el conexionismo, para dar a conocer los vínculos entre la mente de los estudiantes y la tecnología, a través de teorías de aprendizaje interactivo. Para ello, los autores defienden la existencia de tres identidades digitales de aprendizaje (capítulo 4) –constructiva, interactiva y conectada– que surgen de un conjunto de ideas, promovidas durante la práctica y la investigación educativa en la

Era Digital. Al mismo tiempo, consideran que las instituciones educativas han sido llamadas a realizar ciertos ajustes pedagógicos y curriculares, para que los estudiantes se adapten a las identidades que el futuro requiera. Ciertamente, se trabaja en crear perfiles de estudiantes que sean capaces de desarrollar competencias que les permitan adaptarse a los cambios constantes que se promueven a raíz del avance de las nuevas tecnologías.

Más adelante, en el capítulo 5, se profundiza en una de estas competencias, defendiendo que incluir y ensamblar el pensamiento creativo se ha convertido en una de las áreas más importantes de la nueva práctica e investigación educativa en la digitalidad. Los autores ofrecen una visión interesante de cómo el concepto de creatividad puede entenderse como parte de un conjunto de términos, conceptos, teorías y técnicas, que constituyen y distinguen lo que ellos denominan estilo cibernético de pensamiento, promovido entre los jóvenes como fuentes de identificación personal y colectiva. El ejemplo del programa altamente reconocido *Creative Partnerships* (página oficial: <http://www.creativitycultureeducation.org/creative-partnerships>), aplicado en las escuelas del Reino Unido, nos amplía la visión del cómo se trabaja en el fomento del pensamiento creativo en las aulas de manera eficiente.

De acuerdo con el título del libro, en el capítulo 6 se exponen los aspectos que debemos comprender para

promover las identidades prospectivas de los estudiantes, tales como la *interacción* que realizan en los contextos sociales; las *herramientas* que utilizan que les permiten accionar inteligentemente ante ciertas circunstancias; los *contextos* de aprendizaje apropiados para cada necesidad e interés; y la *improvisación*, donde juega un papel importante el pensamiento creativo que permite a los estudiantes enfrentarse a los nuevos retos. A continuación, los autores muestran una visión filosófica del currículo (capítulo 7), describiéndolo como: «el conocimiento que una sociedad decide seleccionar del pasado para traerlo al presente y a partir de allí ser proyectado hacia el futuro» (p. 32), y al mismo tiempo describen una gama de visiones alternativas, las cuales se caracterizan por reinscribir las identidades de los estudiantes para que sean más activas y conectivas.

Ya en la última parte del libro (capítulo 8), se enfatiza en que, desde un modelo interactivo, el perfil del docente que se enfrenta a la Era Digital se debe centrar en el diseño del aprendizaje para sus estudiantes, sin distinción de su titulación o posición social. Así, aplicando, por ejemplo, un «análisis didáctico» el docente debe contar con una visión objetiva de las situaciones propias del proceso de enseñanza y aprendizaje del aula, que le permita reflexionar de manera individual e institucionalizada sobre las posibles soluciones para todos sus estudiantes.

Rosalynn Argelia Campos Ortuño