



George Veletsianos

Es Catedrático y Director de Investigación sobre “Aprendizaje innovador y Tecnología” de la *Royal Roads University*, en Victoria BC (Canadá). Además, es miembro de la *Network of Excellence in Technology Enhanced Learning* de la Unión Europea.

Para más información:

<http://www.veletsianos.com/>

Entrevista realizada y traducida

del inglés por

M^a Paz Prendes Espinosa,

Directora de RIITE

La investigación de George Veletsianos se centra en la comprensión y la mejora de la enseñanza y el aprendizaje en entornos digitales emergentes. El autor enfoca este objeto de estudio a través del análisis de las prácticas reales y experiencias de los aprendices, profesores y, en general, todos los agentes educativos que utilizan ambientes digitales de aprendizaje y medios sociales. Es autor de numerosos artículos y libros relacionados con los MOOC, las redes sociales, la educación abierta y las tecnologías emergentes.

Le agradecemos sinceramente que haya aceptado responder a estas preguntas para RIITE.

“La investigación en Tecnología Educativa ha fallado en la necesidad de dar respuestas a problemas con evidencias empíricas”

George, ¿cómo describiría los principales focos de interés de su investigación y de su trabajo?

Mi investigación y mis temas de interés se centran en dos áreas: (1) el diseño y evaluación de ambientes de aprendizaje y (2) el estudio de prácticas y experiencias de aprendices, educadores y profesores en contextos digitales emergentes tales como redes sociales y ambientes de aprendizaje abierto.

¿De qué modo se concretan estos focos de interés en su investigación y en su práctica?

En lo relativo a mi investigación, he estudiado las interacciones de los estudiantes y las experiencias con agentes pedagógicos, con ambientes de aprendizaje de aventura (1), con tecnologías sociales y con cursos abiertos. En los últimos cinco años, también he estado investigando las experiencias de los profesores con medios sociales y con tecnologías de red social en lo que mis colegas y yo denominamos "*Networked Participatory Scholarship*" o "*Networked Scholarship*" para abreviar (Veletsianos y Kimmons, 2012; Veletsianos, 2016). El factor unificador en este trabajo es el deseo de comprender mejor las experiencias de la gente y las prácticas en los entornos digitales.

En mi evolución como investigador, he sido cada vez más consciente de que la literatura sobre las tecnologías emergentes y las prácticas en educación de forma reiterada ha fallado en dar respuesta a los problemas con evidencias empíricas. La mayoría de los argumentos pro y contra el fenómeno de los MOOC, por ejemplo, están apoyados en las creencias, el optimismo o el pesimismo, más que en evidencias. Para contrarrestar estas tendencias, mi investigación es empírica y basada en la evidencia, además de que tiende a promover procesos de toma de decisión basados en evidencias.

(1) En el original, "adventure learning environments".

Es un concepto que el autor utiliza para referirse a experiencias -virtuales o semipresenciales- en las cuales se promueve el aprendizaje a partir de juegos de aventura, convirtiendo el juego en un modo de explorar el mundo a través de experiencias de aprendizaje auténtico en entornos colaborativos (Nota de la entrevistadora).

¿Cuáles son las principales tendencias que en su opinión están influyendo en la tecnología educativa?

La *digitalización de todo* es una tendencia a la cual debemos prestar una creciente atención, especialmente como práctica de la tecnología educativa (por ejemplo, la industria edu-tecnológica) que parece incrementarse desde los mismos cimientos de la tecnología educativa como campo de estudio. Otras tendencias que están influyendo en este campo son la proliferación de *datos* y junto a ellos de *analíticas de aprendizaje* para tomar decisiones sobre la enseñanza y el aprendizaje; la búsqueda de *lo abierto* en enseñanza e investigación; la cada vez mayor relevancia de los *profesionales del diseño instruccional para el diseño de las experiencias de aprendizaje digital*; y el impulso de la *personalización* y la *automatización* (2).

Desde su perspectiva, ¿cuáles son las mayores lagunas o necesidades en este ámbito de la tecnología educativa actualmente?

Yo estoy preocupado por la contribución tan limitada de los investigadores en los últimos años en relación con las iniciativas de aprendizaje digital. Por ejemplo, muchos de los retos y fracasos que afrontan los productos de la tecnología educativa podrían haberse previsto y resuelto si se hubiera prestado más atención al diseño instruccional y a la investigación en tecnología educativa. Uno podría culpar a las compañías que se dedican a la tecnología educativa por su falta de visión -y acertaría pensando eso-, pero también creo que podemos compartir las culpas cuando nuestra investigación y nuestro conocimiento no han sido compartidos de modo amplio con más audiencia que con nuestros propios colegas. Esto es en parte por lo que yo considero que el público es un ámbito de estudio prometedor y por lo que yo empleo mi tiempo en entenderlo.

(2) Las cursivas son de la entrevistadora

“Los recién llegados deben tomarse su tiempo para aprender de lo que se ha hecho y de la historia, pero también de los resultados de la investigación”

¿Qué consejo daría a los estudiantes, a los jóvenes investigadores y, en general, a las personas que son nuevas en este campo?

Yo sugeriría que los recién llegados a este campo se tomen su tiempo para aprender de lo que se ha hecho y de la historia, pero también para explorar los resultados de la investigación y para trabajar más allá del diseño instruccional, lo que supondría un beneficio para nuestro ámbito. Esta investigación debe apoyarse en campos tales como las ciencias del aprendizaje, la sociología, la interacción hombre-máquina, los estudios sobre tecnología crítica y otros.

Yo también pienso que implicarse con la comunidad es tremendamente beneficioso. Este campo incluye a gente magnífica que está contenta de ayudar y de responder preguntas. Yo me he beneficiado mucho, por ejemplo, de las oportunidades que me han dado algunas personas que me han ayudado, así que yo hago lo mismo con otros cuando se presenta la oportunidad.

Muchísimas gracias por habernos regalado esta entrevista, que sin duda es también un modo de apoyar a nuestros investigadores noveles. Es fantástico poder contar con una entrevista suya en nuestra revista y estoy segura de que sus mensajes van a ser inspiradores para estas nuevas generaciones de investigadores en Tecnología Educativa.