

Editores Temáticos

Dr. José-Octavio Islas - Universidad Autónoma del Carmen - México

Dr. Fernando Gutiérrez-Cortés - Tecnológico de Monterrey - México

Dr. Lance Strate - Universidad de Fordham - Estados Unidos

Presentación

Con la acelerada convergencia entre las plataformas y tecnologías digitales y la biotecnología emergen conceptos innovadores como "ecologías del metaverso" y "transhumanismo" que ofrecen perspectivas críticas para la comprensión de cómo las tecnologías transforman nuestras capacidades físicas y cognitivas, así como la forma en que entendemos nuestra identidad y cultura.

El metaverso plantea una nueva forma de interacción que trasciende las barreras físicas y culturales, y crea espacios donde los usuarios pueden habitar, interactuar y construir nuevas realidades. En este entorno, las ecologías del metaverso no solo se refieren a la interacción entre los diversos elementos tecnológicos que lo componen, sino también a las dinámicas socioculturales, educativas y económicas que lo atraviesan. Estas ecologías destacan la necesidad de comprender las nuevas formas de interconexión y las implicaciones que estas tienen en la construcción de identidades digitales y la creación de comunidades.

En este contexto, el transhumanismo ofrece una visión del futuro en la que las barreras entre lo biológico y lo tecnológico se difuminan. El transhumanismo trata de la mejora física o cognitiva y la creación de nuevas formas de vida digital, donde se produce la reculturización digital que impacta en la manera en que nos relacionamos con el mundo y entre nosotros. No es suficiente considerar la cultura como algo estático o inherente a lo humano, sino que debemos reconocer cómo las herramientas tecnológicas son motores de cambio cultural que transforman nuestras concepciones de la realidad y nuestra identidad.

Esta monografía busca ofrecer una comprensión profunda de estas dinámicas que están configurando un nuevo panorama cultural y educativo.

El artículo de Islas-Carmona, Gutiérrez-Cortés y Arribas-Urrutia explora cómo la inteligencia artificial influye en la cultura y el avance histórico de las sociedades. Empleando como principio de análisis la Ecología de los Medios, los investigadores describen los efectos potenciales de la IA generativa, destacando ocho escenarios críticos y sintetizándolos en cuatro amenazas: uso malicioso, carreras de IA, riesgos organizativos e IA descontrolada. Inspirándose en McLuhan, sugieren que la evolución acelerada de la IA requiere alfabetización y regulación antes de que su impacto sea irreversible.

Por otro lado, el segundo artículo, de Laurens Arredondo, se centra en la educación durante la pandemia y la aparición del metaverso como solución a los problemas educativos derivados de la virtualización forzada. Mediante una revisión sistemática de estudios sobre la «metaversidad», se identifican beneficios educativos, como la mejora de habilidades cognitivas y la personalización del aprendizaje. A pesar de que no existen modelos completos, se destaca el potencial transformador del metaverso en la educación superior, al ofrecer una combinación de aprendizaje inmersivo e interacción social virtual.

Los autores Quintero-Rodríguez y Colás-Bravo analizan el uso de YouTube como una herramienta de aprendizaje informal. A través de un cuestionario aplicado a más de 500 participantes, se identificaron correlaciones entre las características técnicas de la plataforma y su valor pedagógico. En este caso, YouTube fue valorado positivamente por su accesibilidad y diversidad de contenidos, lo que demuestra su relevancia como recurso educativo adaptable a las necesidades de los usuarios, variando según la edad y la frecuencia de uso.

En un contexto diferente, Órfão y Días investigan el impacto de TikTok en la imagen corporal y autoestima de adolescentes varones, un grupo que ha sido poco estudiado hasta el momento.

Mediante entrevistas con jóvenes, los resultados muestran que TikTok influye tanto positiva como negativamente en su percepción corporal y autoestima, dependiendo del contenido consumido. Mientras algunos usuarios mejoran sus hábitos deportivos y alimenticios, otros experimentan impactos negativos relacionados con la vigilancia constante de su apariencia, lo que se diferencia de estudios previos sobre adolescentes femeninas.

Continuando en el ámbito de las redes sociales, Martínez-Sanz y Duránte-Stolle estudian cómo las comunidades virtuales en TikTok generan conocimiento sobre la donación de sangre y atraen nuevos donantes. Los testimonios analizados muestran una percepción positiva de la donación y la capacidad de las comunidades para imitar comportamientos altruistas. Además, la inteligencia colectiva y el apoyo entre usuarios contribuyen a la creación de contenido informativo que fomenta el relevo generacional en la donación de sangre, destacando el poder de las plataformas digitales para motivar acciones solidarias.

En cuanto al potencial educativo de los videojuegos, García Mejía y De la Herrán desarrollan la herramienta CEV 5* para evaluar su “educatividad”. Basada en entrevistas con maestros y expertos de la industria, esta rúbrica permite a educadores, padres y usuarios evaluar de manera simple y efectiva el valor educativo de los videojuegos. De este modo, se facilita tanto su diseño como su selección consciente en contextos educativos y de ocio, proporcionando una guía útil para quienes desean utilizar los videojuegos con fines pedagógicos.

Los investigadores Ajuriaguerra, Chidean y De Jorge Huertas analizan un programa educativo destinado a fomentar la inteligencia espacial en estudiantes de secundaria, destacando la importancia de combinar herramientas digitales y tradicionales. El estudio demuestra que, aunque las herramientas digitales son útiles, deben complementarse con métodos clásicos para lograr un desarrollo espacial óptimo, especialmente en la formación de futuros arquitectos e ingenieros.

Por otro lado, González-Pérez, García-Barrera y Martínez-Álvarez presentan un estudio sobre el uso problemático de las TIC y su relación con la violencia filio-parental en adolescentes. Tras una revisión sistemática, se identificaron tres instrumentos que permiten evaluar esta problemática y diseñar programas de formación educomunicativa. Estos programas tienen como objetivo prevenir el uso inadecuado de las TIC y las manifestaciones de violencia, contribuyendo a mejorar la comunicación entre padres e hijos, un aspecto crucial para el bienestar familiar.

En un ámbito más concreto, Zurita Díaz y Calleja Reina analizan el uso de tecnologías de apoyo en niños con trastorno del espectro autista, específicamente combinando la estimulación asistida del lenguaje con herramientas TIC. Los resultados obtenidos muestran que el soporte TIC multimodal es más efectivo que los recursos tradicionales en papel, lo que mejora significativamente las habilidades comunicativas y sociales de los niños, ofreciendo un enfoque más interactivo y eficaz en su desarrollo.

Finalmente, González-Ramírez, Bartolo, López Gracia, Ponziano y Perfetti abordan el problema del discurso de odio en redes sociales, especialmente durante la pandemia del COVID-19. Se destaca su impacto en colectivos vulnerables, como trabajadores sanitarios y personas con discapacidad. Los resultados subrayan la necesidad de un enfoque educativo que promueva el respeto a la diversidad y el uso responsable de las plataformas digitales, especialmente en el contexto postpandémico, donde es crucial fomentar una convivencia digital respetuosa.