

## “...CAMINANTE NO HAY CAMINOS, SE HACE CAMINO AL ANDAR”

Juan Francisco Jiménez Alcázar

Gerardo Rodríguez

Stella Massa

Vivimos en un mundo real, que es a la vez virtual y viceversa; la virtualidad nos atraviesa y atrapa a todos, a los que la aceptamos cotidianamente y a los que la rechazamos con ahínco. Pero nadie escapa hoy de acceder a una aplicación *app*.

Estos encuentros y desencuentros, estas tensiones entre innovación y tradición son tangibles dado que las tecnologías propias del siglo XXI nos afectan de manera muy profunda. Si analizamos la producción de contenidos culturales, por ejemplo, que se relacionan tanto en los cambios de la cultura escrita como en los nuevos espacios de consumo de productos culturales que suponen nuevas textualidades y nuevos tipos de lectores (consumidores), todo se encuentra enmarcado en un mundo multimedial. Si observamos cualquier elemento o situación de manera específica, ya sea la tecnología, el discurso visual, los aspectos técnicos de la programación o el diseño, la comunidad de *gamers* hasta su aplicación en la educación, nos daremos cuenta de la necesidad que tiene el conocimiento de las tecnologías como el diálogo entre diferentes disciplinas y experticias para poder abordarlas con profundidad. Nuestro trabajo es necesariamente interdisciplinario y multigeneracional e implica la estrecha relación entre la investigación, la docencia y la transferencia, tanto a nivel académico como empresarial.

Para lograrlo nos propusimos la creación de una revista digital, cuyo resultado final o inicial, como ser verá, depende del punto de vista que adoptemos. *E-tramas*, —editada por el Grupo de investigación en Tecnologías Interactivas (GTI) de la Facultad de Ingeniería, el Grupo de Investigación y Transferencia “Tecnologías – Educación - *Gamificación 2.0*” (TEG 2.0) de la Universidad Nacional de Mar del Plata de la República Argentina y el Proyecto I+D+I. *Historia y videojuegos (II): conocimiento, aprendizaje y proyección del pasado en la sociedad digital* (HAR2016-78147-P), del Ministerio de Economía y Competitividad del Gobierno de España—, es una revista científica que publicará artículos originales, entrevistas y reseñas relacionadas con los videojuegos, los aprendizaje basado en juegos, la *gamificación*, los laboratorios virtuales, la simulación, la realidad virtual, el *m-learning*, los ambientes de aprendizaje enriquecidos con tecnología y los ambientes personales de aprendizaje, entre otras muchas variantes que podrían darse dentro del cruce de esos tópicos.

Los ambientes de aprendizaje enriquecidos con Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) constituyen un contexto que exige un proceso de intervención pedagógica definido por los espacios, la organización social, las relaciones interactivas, una forma de distribuir el tiempo y un determinado uso de los recursos, donde los procesos educativos se desarrollan como elementos estrechamente integrados en dicho sistema desde la mediación tecnológica.

Los simuladores se han aplicado en una variedad cada vez más amplia de dominios que incluyen defensa, atención médica, educación, gestión de emergencias, planificación urbana e ingeniería. Los *Serious Games* son actualmente un área de mucho desarrollo. Existe gran interés en su aplicación en procesos educativos a efectos de potenciar el viejo anhelo de aprender jugando. Al igual que en los juegos, el aprendizaje es un proceso interactivo que desafía a los alumnos y posee reglas más o menos explícitas sobre cómo adquirir nuevos conocimientos o habilidades.

Con respecto a los medios digitales, dada su multiplicidad, nos hemos abocado al análisis y el desarrollo de videojuegos relacionados con el abordaje del pasado histórico. Como constará el lector de todos estas problemáticas se ocupa nuestro primer número, que compartimos con todos ustedes con mucha satisfacción y alegría. Llegar hasta aquí fue un proceso formativo para todos. Queremos agradecer a quienes nos acompañaron y, en particular, a los autores que supieron esperar este momento germinal.

Nos propusimos romper con nichos específicos de investigación para lograr una fotografía mayor: compartir experiencias, aprender de los demás, generar una red de contactos de diferentes disciplinas, algunos motivos por los que consideramos muy importante participar de este evento de manera tal que podamos enriquecernos y mejorar nuestros productos como así también difundirlos.

Creemos haberlo logrado.