

3) Estrategias de enseñanza y de aprendizaje

¿Cuáles son las estrategias de enseñanza y de aprendizaje que permitan a los jóvenes enfrentarse constructivamente con los flujos de información y las tecnologías con las que se desenvuelven cotidianamente?

Lo que puede aprender el alumno en cada momento depende de la propia capacidad cognitiva, de los conocimientos previos y de las interacciones que se establecen con el medio. En cualquier caso, los estudiantes comprenden mejor cuando están envueltos en tareas y temas que llamen su atención.

Aprender no significa ni reemplazar un punto de vista que supuestamente era incorrecto, ni aprender un nuevo conocimiento sobre otro viejo, es más bien transformar el conocimiento. Esta transformación, a su vez, ocurre a través del pensamiento activo y original del estudiante. Así pues, la educación constructivista implica experimentación y la resolución de problemas y considera que los errores no son antitéticos del aprendizaje sino más bien base del mismo.

Caracterizar el aprendizaje en entornos virtuales como un proceso de construcción supone, esencialmente, afirmar que lo que el alumno aprende en un entorno virtual no es simplemente una copia o una reproducción de lo que en ese entorno se le presenta como contenido a aprender, sino una reelaboración de ese contenido mediada por la estructura cognitiva del aprendiz.

“El aprendizaje virtual, por tanto, no se entiende como una mera traslación o transposición del contenido externo a la mente del alumno, sino como un proceso de (re)construcción personal de ese contenido que se realiza en función, y a partir, de un amplio conjunto de elementos que conforman la estructura cognitiva del aprendiz: capacidades cognitivas básicas, conocimiento específico de dominio, estrategias de aprendizaje, capacidades meta cognitivas y de autorregulación, factores afectivos, motivaciones y metas, representaciones mutuas y expectativa.”¹

Utilizar las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) como una actividad enfocada a la investigación, donde se busca favorecer el desarrollo de habilidades cognitivas de orden superior, habilidades de uso de la información más allá de su simple búsqueda y recopilación. Se basa en lo que se ha llamado Aprendizaje por Proyectos (ApP), metodología de instrucción ampliamente utilizada por docentes de todo el mundo. Esta metodología requiere que los estudiantes se enfoquen en resolver un problema o tarea con el uso de las TIC. Los proyectos siempre se orientan en aprender, *haciendo algo*. “La clave para usar exitosamente el ApP es, por una parte, posibilitar que los estudiantes se involucren en actividades auténticas de su interés y, por la otra, en construir nuevo conocimiento a partir del que ya tienen.”²

¹ ONRUBIA, J. (2010, Enero). Aprender y enseñar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento. *RED. Revista de Educación a Distancia, número monográfico II*. Consultado el 17 de Enero de 2010 en <http://www.lenguaweb.info/entornos-virtuales/1063-aprender-y-ensenar-en-entornos-virtuales-actividad-conjunta-ayuda-pedagogica-y-construccion-del-conocimiento>

² GARCÍA Manzano Andrés Elaborado con fines didácticos para la especialización Competencias Docentes UPN-SEMS en septiembre 2008, a partir *Herramientas de mediación didáctica en entornos virtuales*.