



Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo
Sistema de Universidad Virtual
Licenciatura en Innovación y Tecnología Educativa



Tendencias Pedagógicas Contemporáneas

Unidad II. Discursos y Prácticas Pedagógicas Contemporáneas

APORTACIONES DE LA CONCEPCIÓN CONSTRUCTIVISTA Y SOCIOCULTURAL A LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE VIRTUAL

Elaborado por:

Dr. Jerson Chuquilin Cubas

INTRODUCCIÓN

El enfoque constructivista de la enseñanza y del aprendizaje propuesto por Coll Salvador (2002), como explicación psicológica, hunde sus raíces en la psicología y epistemología genética y en los trabajos de. Para situar este enfoque constructivista de la enseñanza y el aprendizaje, es necesario destacar los siguientes aspectos: primero, existen distintas versiones del constructivismo que subyacen a los planteamientos y enfoques actuales del desarrollo del aprendizaje y de otros procesos psicológicos (constructivismo cognitivo, socioconstructivismo). Segundo, este enfoque constructivista de la enseñanza y del aprendizaje tiene una orientación nítidamente educativa. Toma como punto de partida las preocupaciones y problemas de la educación y de las prácticas educativas escolares e intenta, elaborar un marco global de referencia útil y relevante para abordar esos problemas y preocupaciones.

En tercer lugar, plantea la necesidad de una relación bidireccional y recíproca entre el conocimiento psicológico y la práctica educativa. Ambos se complementan al integrarse en un esquema de conjunto conducente a comprender, analizar y explicar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Es decir, los principios de las teorías constructivistas del desarrollo, del aprendizaje y de otros procesos psicológicos se interpelan a partir de la problemática y de las características propias y específicas de la educación escolar.

En cuarto lugar, este enfoque es tributario de cuatro grandes teorías del desarrollo y del aprendizaje y de una serie de elaboraciones teóricas sobre los procesos psicológicos relevantes. Estos referentes teóricos, están en la base de los

conceptos y principios que utiliza en su aproximación al estudio de los cambios que se producen en las personas como consecuencia de su participación en situaciones educativas. Estas teorías son:

- Teoría genética del desarrollo intelectual (Piaget)
- Teorías del procesamiento humano de la información (Los esquemas: Rumelhart, Brewer y Nakamura; Los modelos mentales: Morrow)
- Teoría de la asimilación (aprendizaje verbal significativo) David P. Ausubel, Novak
- Teoría sociocultural del desarrollo y del aprendizaje (Lev Semionovitch Vigotski)
- Elaboraciones teóricas sobre los componentes motivacionales, emocionales y relacionales del aprendizaje escolar.

A pesar de las diferencias que puedan existir entre estas teorías constructivistas del desarrollo y el aprendizaje, comparten una visión constructivista del psiquismo humano. Sus principios son útiles y eficaces para comprender determinados aspectos del aprendizaje escolar y proporcionan una ayuda valiosa para tomar decisiones relacionadas con la planificación e intervención en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Estos principios son integrados en tres niveles de jerarquía (toma de postura en relación a la naturaleza y la función de la educación escolar, los procesos de construcción de aprendizajes y los mecanismos de influencia educativa) para conferir al enfoque constructivista de la enseñanza y el aprendizaje coherencia interna. Así, este enfoque se convierte en un instrumento apropiado para derivar de él, tanto implicancias para la planificación e intervención en los procesos de

enseñanza y aprendizaje, como desafíos, para la elaboración y la investigación teórica.

En lo que sigue, aludiré, principalmente, a las nociones de construcción del aprendizaje, a los mecanismos de influencia educativa y a la actividad conjunta que desarrollan los estudiantes y el profesor en el proceso de enseñar y aprender.

EL PROCESO DE CONSTRUCCIÓN DE APRENDIZAJES EN ENTORNOS VIRTUALES

Coll Salvador (2002), afirma que el proceso de construcción de aprendizaje es intrapsicológico y tiene que ver con los principios relacionados con la construcción de significados y de atribución de sentido a las experiencias y los contenidos escolares y, con los principios que atañen a la revisión, modificación y construcción de esquemas de conocimiento. El aprendizaje requiere que el estudiante, a partir de los elementos que conforman su estructura cognitiva, se involucre en procesos de reelaboración personal de los contenidos a aprender, pues, el aprendizaje no es la simple transposición de los contenidos externos a la mente del alumno. El aprendizaje significativo, requiere que el alumno despliegue intensa actividad mental constructiva, para que pueda establecer relaciones sustantivas entre el material de aprendizaje y sus conocimientos y experiencias previas.

La importancia atribuida a la actividad mental constructiva del alumno en su proceso de aprendizaje, ayuda a comprender los procesos de aprendizaje en entornos virtuales y da pistas sobre lo que se puede hacer desde la

enseñanza para promover esos aprendizajes. Son dos las condiciones que Onrubia Goñi (2005), considera relevantes para la enseñanza en entornos virtuales: primero, la necesidad de diferenciar claramente en los contenidos, su estructura lógica y psicológica; segundo, tener siempre presente que el estudiante construye representaciones sobre el significado del contenido que debe aprender y el sentido que tiene para él aprender ese contenido. Estas representaciones son construidas por el estudiante de manera dinámica, contextual y situada, a partir de lo que aporta en cada momento al proceso de su aprendizaje. En este proceso, el estudiante aprende a situarse ante el conocimiento, es decir, va construyendo una imagen de sí mismo como aprendiz, de su capacidad de aprendizaje, de sus recursos y limitaciones.

La estructura lógica de los contenidos de aprendizaje alude a su propia organización interna y puede considerarse estable entre contextos, situaciones y aprendices, en cambio, su estructura psicológica remite a la organización de los contenidos de aprendizaje para un alumno concreto, y dependen de lo que, en cada momento, el estudiante aporta a su propio proceso de aprendizaje. Esta diferencia permite distinguir en los contenidos de aprendizaje dos condiciones que se deben cumplir para que el aprendizaje sea significativo: la significatividad lógica, relacionada con la estructura y organización interna de los contenidos de aprendizaje y, la significatividad psicológica, relacionada con el hecho de que el estudiante tenga en su estructura cognitiva, elementos que pueda relacionar, de manera sustantiva con el contenido.

La significatividad lógica de los contenidos a enseñar en entornos virtuales puede garantizarse a través de un buen diseño; implica que los contenidos y las actividades involucradas en las situaciones de aprendizaje virtual se codifiquen con la mayor riqueza lingüística posible y, que el estudiante pueda desarrollar sus actividades de manera creativa usando esa misma riqueza expresiva. La significatividad psicológica puede lograrse en el mismo proceso de aprendizaje, a través de formas de ayuda, que permitan la adaptación cuidadosa y continuada de los contenidos a los intereses y conocimientos previos de cada alumno. Ello supone planificar actividades basadas en la versatilidad de acceso a fuentes de información, así mismo, estas deben ser abiertas y construidas mediante el diálogo síncrono y asíncrono entre el alumno y el tutor.

LOS MECANISMOS DE INFLUENCIA EDUCATIVA EN ENTORNOS VIRTUALES

Los mecanismos de influencia educativa, señala Coll Salvador (2002), ayudan a explicar cómo y bajo qué condiciones la enseñanza es susceptible de promover y orientar el aprendizaje. La influencia educativa se manifiesta a través de la ayuda más o menos sistemática, planificada y ajustada al proceso de aprendizaje que brinda, en primera instancia, el profesor, pero también los compañeros. Así mismo, es fuente de influencia educativa la organización y funcionamiento de la organización escolar (Bustos Sánchez, Coll Salvador, y Engel Rocamora, 2009).

Si bien, el verdadero artífice del proceso de aprendizaje es el estudiante, su actividad mental constructiva no asegura infaliblemente una adecuada aproximación entre los significados que construye y los significados que representan y transmiten los contenidos escolares. Esto podría ocurrir cuando el estudiante no dispone en su esquema mental de los recursos cognitivos más adecuados para asimilar el nuevo contenido, o si los tiene, no puede activarlos, o no establecer relaciones significativas y relevantes entre sus recursos cognitivos y los contenidos que debe aprender.

La ayuda educativa ofrecida por el profesor a la actividad constructiva del estudiante, es fundamental para que se produzca la aproximación deseada entre los significados que construye el estudiante y los significados que representan y transmiten los contenidos escolares. Esta fuente de influencia educativa, debe entenderse como un proceso de ayuda dinámica, contextual y situada en el proceso de aprendizaje concreto.

En este sentido, la ayuda que el profesor debe brindar al aprendizaje en ambientes virtuales, no se reduce a la presentación de información y al planteamiento de tareas que el estudiante debe realizar, sino que, este debe involucrarse en el seguimiento continuo del aprendizaje de los estudiantes y ofrecerle oportunamente los apoyos y soportes que necesita. Desde esta perspectiva, la enseñanza virtual supone, necesariamente la realización conjunta de las tareas entre profesores y estudiantes. Esta forma de trabajo favorece el desarrollo de una práctica educativa sensible a las necesidades de los estudiantes y posible de adecuarse a los casos y circunstancias particulares, de este modo, el

estudiante amplia su horizonte y supera la soledad de su interacción con el contenido (Onrubia Goñi, 2005).

De acuerdo con esta manera de concebir el mecanismo de influencia educativa que tiene su origen en el profesor, la metodología didáctica eficaz en los entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje, es aquella que se rige por el principio de ajuste de la ayuda pedagógica y se concreta en métodos distintos según los casos y las circunstancias. Para que la ayuda educativa sea eficaz, señala Onrubia Goñi (1999), debe armonizar las siguientes características: en primer lugar, debe tener en cuenta los esquemas de conocimiento de los estudiantes en relación al contenido objeto de enseñanza y de aprendizaje, y tomar como punto de partida los significados y los sentidos que este dispone en relación a ese contenido; en segundo lugar, la ayuda ofrecida por el profesor debe involucrar a los estudiantes en situaciones de aprendizaje que motiven su curiosidad, les rete a cuestionar esos significados y sentidos y les fuerce a modificarlos, así mismo, asegurar que esa modificación se produzca en la dirección deseada. Esta exigencia debe ir acompañada de los apoyos y los soportes adecuados, de los instrumentos intelectuales y emocionales que les ayuden a superar esas exigencias, retos y desafíos.

La fuente de influencia educativa que tiene su origen en la interacción entre alumnos, hace referencia a la dinámica de los procesos y mecanismos que operan en situaciones de trabajo en grupo. Esta forma de trabajo, bajo ciertas condiciones, puede contribuir a una mayor eficacia en el aprendizaje escolar. Onrubia Goñi (1999), alude a tres características de la interacción entre estudiantes que parecen ser relevantes. La primera, tiene que ver con la

existencia de puntos de vista moderadamente divergentes entre estudiantes respecto al desarrollo de una tarea común, sin embargo, los puntos de vista diferentes no siempre puede ser constructivos o ayudar en la generación de un nivel de comprensión más adecuado. La necesidad de que cada uno de los estudiantes explicita de manera comprensible sus puntos de vista, es la segunda característica que se debe tener en cuenta en el trabajo cooperativo entre estudiantes. El hecho de comunicar a los demás la propia representación, obliga a reconsiderar y reanalizar lo que se pretende comunicar, ayuda a detectar incongruencias e incorrecciones. La tercera característica, se refiere a la posibilidad de que, a lo largo del proceso de interacción, los estudiantes puedan coordinar e intercambiar los roles que asumen al interior del grupo, controlen mutuamente su trabajo y reciban y ofrezcan ayuda de manera continuada.

De acuerdo con estas características potenciales de la interacción entre estudiantes, la enseñanza y aprendizaje en entornos virtuales, debe cuidar que las situaciones de interacción entre estudiantes, se diseñen y planifiquen de manera cuidadosa y precisa, pues, no basta con poner a los estudiantes a interactuar a su libre albedrío para que esa interacción sea efectiva desde el punto de vista del aprendizaje. Así, el trabajo colaborativo en entornos virtuales, debe precisar el tipo de actividades que desarrollarán de manera colaborativa los estudiantes, fijar las normas que regulan su interacción, prever los recursos y materiales de apoyo necesarios y los productos que se deben obtener.

EL TRABAJO CONJUNTO DE PROFESOR Y ESTUDIANTES EN ENTORNOS VIRTUALES

Bustos Sánchez, Coll Salvador y Engel Rocamora (2009), destacan la importancia de focalizar el análisis en la actividad conjunta que realizan profesor y estudiantes en torno a los contenidos y tareas de aprendizaje, para comprender los mecanismos de influencia educativa que operan en las redes de aprendizaje basadas en la comunicación asíncrona escrita. Desde esta perspectiva, el modelo de análisis de los procesos de enseñanza y aprendizaje en entornos virtuales, implica el análisis relacional de las actuaciones conjuntas del profesor y los alumnos en torno a los contenidos y las tareas de enseñanza y aprendizaje.

Las actividades conjuntas, señala Onrubia Goñi (2005), no requiere necesariamente que los estudiantes y el profesor, estén ambos presentes, en un mismo espacio o coincidan en el tiempo, en cambio, sí importa que tanto el profesor como los alumnos actúen el uno para el otro y entre sí. Estas actuaciones conjuntas, están condicionadas por restricciones y potencialidades que provienen de las características de los recursos tecnológicos que constituyen el entorno virtual de aprendizaje y, de las características del diseño instruccional establecido para el proceso de enseñanza y aprendizaje. Las características y restricciones asociadas a estos dos componentes de los entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje, forman en conjunto el diseño técnico-pedagógico. Este, si bien condiciona la actividad conjunta, no lo determina en toda su magnitud, pues, tanto el profesor como los estudiantes pueden involucrarse en actuaciones no previstas ni promovidas por las herramientas tecnológicas del entorno virtual o por el diseño instruccional, puede

también suceder que no realicen lo que las herramientas o el diseño permiten o promueven.

Hasta aquí, la revisión de las ideas y conceptos presentados, ha permitido destacar que el aprendizaje en entornos virtuales, desde una perspectiva constructivista sociocultural, es el fruto de las relaciones que establecen el profesor y los alumnos, en torno a los contenidos, pero también, es el resultado de un proceso de construcción de significados y de atribución de sentido a los contenidos objeto de enseñanza y aprendizaje, pues, en el transcurso del trabajo conjunto, la orientación y la ayuda proporcionada, especialmente por el profesor, los estudiantes actualizan y eventualmente modifican sus conocimientos previos, actitudes, motivaciones y expectativas ante el aprendizaje.

TRABAJOS CITADOS

Bustos Sánchez, Alfonso, y Coll Salvador, César. (2010). Los entornos virtuales como espacios de enseñanza y aprendizaje. Una perspectiva psicoeducativa para su caracterización y análisis. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 15 (44), 163-184.

Bustos Sánchez, Alfonso, Coll Salvador, César y Engel Rocamora, Anna. (2009). Presencia docente distribuida en redes asíncronas de aprendizaje. Definición teórica y perspectiva multimétodo para su estudio. En Frida Díaz Barriga, Gerardo

Hernández y Marco Antonio, Rigo. Aprender y enseñar con TIC en educación superior: contribuciones del socioconstructivismo. México, México: Facultad de Psicología UNAM.

Coll Salvador, César. (2002). Constructivismo y educación: la concepción constructivista de la enseñanza y el aprendizaje. En César Coll Salvador, Jesús Palacios y Álvaro Marchessi. Desarrollo Psicológico y Educación (Vol. Tomo II). Madrid, España: Alianza Editorial.

Onrubia Goñi, Javier. (Febrero de 2005). Aprender y enseñar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento. RED. Revista de Educación a Distancia, número monográfico II. Disponible en <http://www.um.es/ead/red/M2/>

Onrubia Goñi, Javier. (1999). Enseñar: crear zonas de desarrollo próximo e intervenir en ellas. En César Coll Salvador; Elena Martín; Teresa Mauri; Marina Miras; Javier Onrubia Goñi; Isabel Solé y Antonio Zabala. El constructivismo en el aula (Págs. 101-124). Barcelona, España: Graó.