

# Componentes en la conformación de ambientes de aprendizaje



En su ebook *Modelos y estrategias de enseñanza para ambientes presenciales y a distancia*, Ramírez realiza un recorrido por los factores implicados en la creación de entornos de formación. Parte de la cita de un caso real para explicar que cuando los docentes o capacitadores consideran un modelo, primero identifican lo que van a enseñar y luego eligen la estrategia para alcanzar ese objetivo. Y sostiene que el modelo está diseñado para lograr un objetivo particular y determinar gran parte de las acciones del facilitador.

Postula que los modelos de enseñanza se enlazan con los modelos de aprendizaje, porque su finalidad es la generación de esos aprendizajes, a través de procesos de planeación, implementación y evaluación. “Los efectos de los modelos de enseñanza se valoran en términos de los objetivos alcanzados en los aprendizajes (por ejemplo, capacidad de aprender por cuenta propia, capacidad de resolver problemas, capacidad de autogestionarse, capacidad de ser asertivo, capacidad de impactar positivamente en el entorno social)”, afirma Ramírez (2011, p. 4).

Cada uno de los modelos está basado en una teoría del aprendizaje y cada una de estas teorías hace foco en determinados aspectos del alumno, desarrollando diferentes implicaciones para la enseñanza, trasladadas al docente mediante el modelo de enseñanza que

proponen. Joyce, Weil y Calhoun (2002), en Ramírez (2011), presentan cuatro familias de modelos de enseñanza para la “era moderna”: a) Modelos sociales, b) Modelos de procesamiento de la información, c) Modelos personales, y d) Modelos conductuales.

Tal como expresa Ramírez (2011, p. 5) “es importante señalar que no debemos limitar nuestros procesos de enseñanza a un modelo único, por atractivo que sea a primera vista, porque no hay modelo capaz de hacer frente a todos los tipos y estilos de aprendizaje”.

Adicionalmente a los modelos, los “métodos” son los medios que guían al ser humano en la relación con el mundo externo físico. Algunos de los métodos de enseñanza son: a) Método activo, que tiene como finalidad promover aprendizajes activos de integración de observación, experimentación, comprensión y demostración; b) Método participativo, c) Método expositivo, d) Método socrático, que consiste en el planteamiento de preguntas para profundizar en el aprendizaje; e) Método de Proyecto, f) Método de Casos, g) Método de Aprendizaje Basado en problemas, h) Método de Aprendizaje Servicio, e i) Método de Investigación.

El método, a su vez, necesita de las “técnicas”, que son las acciones prácticas utilizadas para la producción de aprendizajes.

Y en cuanto a las estrategias utilizadas, es decir, los procesos o actividades mentales que facilitan los aprendizajes, deben determinar actuaciones concretas en cada una de las fases del proceso educativo.

Por consiguiente, modelos, métodos, técnicas y estrategias deben ser combinados e integrados en un ambiente de aprendizaje donde se trabaje con varias disciplinas, niveles y alcances en pos de la construcción de conocimientos, proceso que se ve afectado por la forma en que el docente decide trabajarlos: a) multidisciplinar, b) interdisciplinar, c) transdisciplinar, y d) transversal.

Es así que Ramírez señala que en cada selección que se haga hay un aspecto central que el “facilitador” de los ambientes debe tener presente: el “sentido de trascendencia” para impactar en el contexto.

A pesar de concensuar con la definición anterior, disiento con Ramírez en el hecho de contemplar al docente-tutor solo como un facilitador (término que desde su concepción es ambiguo y precario para agrupar las funciones que debería cumplir su rol). Mi concepción del profesor en entornos educativos en red (y de forma presencial también) es la de mediador en la apropiación de aprendizajes significativos y en la construcción de conocimientos, porque, valga la redundancia, media entre el conocimiento didactizado y el proceso de aprendizaje, alejándose de la simple noción de facilitador de herramientas, contenidos o recursos, que no interactúa en su uso crítico y reflexivo, dejando estos dos últimos componentes librados al azar.

George Siemens, creador del *Conectivismo*, distingue 7 roles posibles que puede ejercer un tutor-docente en red.

Clarenc, Claudio A. (2011). *Rol del profesor en entornos educativos en red*. Disponible en <http://www.humanodigital.com.ar/cuadro-sobre-el-rol-del-profesor-en-entornos-educativos-en-red>

Volviendo a los ambientes de aprendizaje, Ramírez expresa que el término no hace solo referencia a un aula donde se promueven aprendizajes, ya que “toma relevancia a medida que el uso de tecnología permea en los entornos educativos”, porque “la tecnología permite la participación de los actores de la educación en una forma más activa e interactiva”. Es así que manifiesta la inquietud sobre el surgimiento de una cultura en torno a la creación de dichos ambientes, “la cual traza directrices para hacer más accesibles las posibilidades de crear conocimiento en cualquiera que sea la modalidad educativa”.

Ramírez también aborda la noción de competencia y la necesidad de adaptar un modelo basado en ella, pero la aborda de forma ambigua e imprecisa, debido a que sin darse cuenta deja de contemplar el contexto o las plantea en el marco de prácticas por fuera de situaciones comunicativas concretas reales. Sin embargo, posteriormente termina utilizando este término para afirmar que su adquisición es fundamental en los procesos formativos o como

requisitos que deben poseer los estudiantes para realizar estudios en ambientes de aprendizajes mediados por tecnología. Por este motivo es que en su lugar, promulgo la utilización del concepto de capacidades, porque no solo hace referencia a las posibles competencias tecnológicas, sino también a los conocimientos construidos y a las habilidades de aprender-aprender, aprender los instrumentos, saber ser-estar, saber hacer (técnicas) y saber actuar (social).

Clarenc, Claudio A. (2011). *Competencia digital y entornos personales de aprendizaje*, Disponible en <http://www.humanodigital.com.ar/wp-content/uploads/2011/10/competenciadigitalyentornospersonalesdeaprendizaje.png>

Adicionalmente a lo expuesto, la importancia de innovar, como bien explica Ramírez, es fundamental, pero en su postulación y antagonismo planteado en un principio (entre innovación como sinónimo de cambiar y en oposición a mejora) malinterpreta el concepto, lo descontextualiza de su génesis real y lo enlaza a la noción de innovar como objetivo final. Al respecto, opino que aunque en sí misma la novedad ya produce una cierta satisfacción, es bien sabido que no se trata de innovar por innovar. Esto es tan obvio que a veces se olvida, de hecho a Ramírez se le ha pasado por alto, a pesar de que al final del apartado se acerca un poco más al concepto integrador y mejorador de la innovación, en especial en educación.

A diferencia de Ramírez, sostengo encarecidamente que para innovar no basta con cambiar. La innovación es producto de esfuerzos intelectuales coordinados, constantes y concientes con miras a ver un problema como una oportunidad y proponer una o muchas soluciones al respecto. Innovar consiste en ver lo que todo el mundo ha visto, y pensar lo que nadie ha pensado. Pero también es la capacidad de generar nuevas ideas aplicables a los procesos que suponen una mejora en el resultado final.

En resumen, el trabajo cuenta con sólido sustento teórico hasta aproximadamente la página 18. A partir de allí, carece de rigor científico por varios motivos, algunos de ellos son el uso

indiscriminado y combinado de teorías y modelos que no son complementarios sino opuestos, la falta de precisión en la conceptualización de ciertos términos y conceptos claves (o su uso intermitente de forma contradictoria) y en la coherencia y jerarquización de la información.

## **Referencias:**

Clarenc, Claudio A. (2011). *Competencia digital y entornos personales de aprendizaje*, Disponible en Humano digital, en <http://www.humanodigital.com.ar/competencia-digital-y-entornos-personales-de-aprendizaje>

Clarenc, Claudio A. (2011). *Entornos personales de aprendizaje*. Disponible en <http://www.humanodigital.com.ar/entornos-personales-de-aprendizaje-ple>

Clarenc, Claudio A. (2011). *Mi ponencia en la Conferencia Mundial de Educación 2011: Las TIC y su influencia en la Educación. Propuestas con TIC*. Disponible en <http://www.humanodigital.com.ar/mi-ponencia-en-la-conferencia-mundial-de-educacion-2011-las-tic-y-su-influencia-en-la-educacion-propuestas-con-tic>

Clarenc, Claudio A. (2011). *Rol del profesor en entornos educativos en red*. Disponible en <http://www.humanodigital.com.ar/cuadro-sobre-el-rol-del-profesor-en-entornos-educativos-en-red>

Ramírez, M. S. (2011). Modelos y estrategias de enseñanza para ambientes presenciales y a distancia [eBook en proceso de producción]. México: ITESM.