2025

Entornos virtuales de aprendizaje

TEXTO ACCESIBLE

AUTORA: SOLEDAD MARTINEZ PONCE

LICENCIA CREATIVE COMMONS NC BY SA

Tabla de contenido

Teorías del aprendizaje 1

Entornos Personales de Aprendizaje (PLE). 4

Teorías del aprendizaje

Puedes acceder al audio desde el enlace o continuar con tu lector de pantalla.

Bienvenidos a "Explorando el Aprendizaje Virtual", un espacio donde desentrañamos cómo la educación se transforma en la era digital, haciéndola accesible para todos. Soy Soledad Martínez Ponce, y juntos exploraremos los pilares que sostienen el aprendizaje y la enseñanza en estos entornos.

Para comprender cómo aprendemos en entornos virtuales, es fundamental que repasemos algunas teorías clave del aprendizaje. No se preocupen por los nombres, lo importante es entender sus ideas centrales.

Primero, tenemos la Teoría Conductista. Sus principales exponentes, como Ivan Petrovich Pavlov y John B. Watson, veían el aprendizaje como la adquisición de nuevas conductas o comportamientos. Piensen en cómo un perro aprende a sentarse cuando le dan una golosina. Es la idea de que reaccionamos a estímulos externos.

Luego, la Teoría Cognitivista, con pensadores como Alan Baddeley, Frederic Bartlett y Donald Broadbent, se enfoca en los procesos mentales, tanto sociales como aquellos que guían nuestro comportamiento. Aquí, el aprendizaje ya no es solo una reacción, sino que involucra lo que sucede dentro de nuestra mente.

Un modelo muy relevante es el Constructivismo. Jean Piaget, Lev Vygotsky, David Ausubel y Jerome Bruner son figuras importantes aquí. Esta teoría nos dice que construimos nuestras propias ideas para fijar nuevos conocimientos. Es decir, a partir de lo que ya sabemos, creamos nuevas comprensiones.

Los aspectos centrales del constructivismo son:

El aprendizaje es un proceso de descubrimiento y de resolución de problemas, y las ideas aprendidas pueden transferirse a nuevos contextos.

El aprendizaje debe ser significativo, lo que significa que se conecta con nuestras ideas previas.

También tiene una naturaleza social e interactiva: aprendemos interactuando con nuestro entorno, pero también poniendo énfasis en nuestros procesos internos.

Dentro de este marco, surge el Socio-Constructivismo, que se aplica directamente al aprendizaje en entornos virtuales. Aquí, el aprendizaje virtual no es simplemente trasladar un contenido a la mente del estudiante. Es un proceso de reconstrucción personal de ese contenido, que se lleva a cabo a partir de lo que el estudiante ya tiene en su estructura cognitiva. Para que esta actividad mental se configure, entran en juego varios elementos como las capacidades básicas cognitivas, el conocimiento específico, las estrategias de aprendizaje y los factores afectivos.

Es crucial entender la diferencia entre la "estructura lógica del contenido" y la "estructura psicológica del contenido". La estructura lógica se refiere a la organización interna del material de aprendizaje en sí mismo. En cambio, la estructura psicológica es cómo ese material se organiza para cada alumno concreto, y depende de lo que el alumno aporta en cada momento al proceso de aprendizaje.

La actividad mental del alumno no garantiza por sí sola una óptima construcción de sentidos y significados. Tampoco la interacción alumno-contenido garantiza, por sí sola, formas de construcción de significados. El elemento central es la ayuda educativa ofrecida por el docente. La enseñanza en entornos virtuales, entonces, es un proceso de ayuda.

¿Y cómo se concreta esta ayuda?

A través de ajustes de ayuda que se modifican en función de la actividad mental del estudiante.

Mediante apoyos y soportes digitales que ofrecen instrumentos para superar los "retos" y promover la capacidad de construir y reconstruir el aprendizaje.

Por medio de las formas de actuación del profesor.

La ayuda se concreta en procesos de seguimiento dinámicos y continuados, a partir de las interacciones entre el docente, los estudiantes y los contenidos. Esto se aplica a situaciones complejas y problemáticas, con ajustes interaccionales que facilitan la construcción y reconstrucción del aprendizaje.

Hablemos ahora de la actividad conjunta en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Docente y estudiantes actúan el uno para el otro y entre sí. Las participaciones solo cobran significado en el marco de las participaciones de los demás. Un buen ejemplo de esto son los foros de discusión, donde el intercambio de ideas es fundamental.

Finalmente, llegamos al Conectivismo, una teoría de aprendizaje para la era digital, propuesta por Stephen Downes y George Siemens en 2004. El conectivismo ve el aprendizaje como un proceso continuo que ocurre en diferentes escenarios, como comunidades de práctica, redes personales y tareas en el trabajo.

Sus principios clave incluyen:

El aprendizaje es la diversidad de opiniones.

Es un proceso de conexión especializada.

La capacidad para conocer es más importante que lo actualmente conocido.

La toma de decisiones se considera parte del aprendizaje.

Es importante destacar que el constructivismo, el socio-constructivismo y el conectivismo son enfoques teóricos que pueden integrarse en el aprendizaje virtual. Todos buscan la comprensión, la flexibilidad y la adaptabilidad.

Un concepto que surge de estas ideas es el Aprendizaje Ubicuo. Esto significa la posibilidad de acceder a la información desde cualquier lugar o en cualquier momento. El espacio ya no es solo una ubicación física, sino una oportunidad. El aprendizaje ubicuo permite la interacción con pares, se ajusta al tiempo y está anclado a las necesidades de una cuestión, problema o situación. Cada uno tiene el control sobre su aprendizaje.

En entornos virtuales, ¿cómo aprendemos? ¿Solos? ¿Con otros? ¿En interacción con el medio? La respuesta, como hemos visto, es que aprendemos de todas estas maneras, en un proceso dinámico y colaborativo.

Aprender en entornos virtuales es un proceso dinámico y colaborativo, donde combinamos la interacción con el medio y el aprendizaje con otros. Ahora es el momento de descubrir cómo estructurar y aprovechar nuestros propios espacios de conocimiento. Adentrémonos en los Entornos Personales de Aprendizaje (PLE) y veamos cómo darles forma.

Entornos Personales de Aprendizaje (PLE).

Te invito a seguir conociendo sobre el tema, puedes hacerlo escuchando desde el enlace o con tu lector de pantalla.

¡Hola a todos! Bienvenidos a este espacio dedicado al aprendizaje. Hoy vamos a hablar de un concepto muy interesante y relevante en la era digital: los PLE, o Entornos Personales de Aprendizaje.

¿Qué es un PLE? Imaginen un mapa. Un PLE es precisamente eso: un mapa que nos muestra el entorno en el que podemos aprender. Su objetivo principal es potenciar el aprendizaje social en diversos ámbitos, ya sean formales, informales o institucionales. Se desarrolla en un contexto en red, y lo conforman varios elementos clave: personas, espacios, medios y herramientas. Es, en esencia, nuestro propio ambiente personal de aprendizaje.

La parte más importante de un PLE son, sin duda, las personas con las que interactuamos y nos comunicamos habitualmente. Estas personas son fundamentales para nuestro aprendizaje, y las herramientas que nos facilitan buscar, encontrar y conectar con ellas son esenciales.

Además de las personas, un PLE incluye las herramientas que utilizamos. Estas se pueden clasificar en dos grandes grupos:

Recursos y fuentes de información: Aquí encontramos elementos como blogs, wikis, publicaciones y cualquier otra fuente de conocimiento.

Personas con las que mantenemos contacto: Esto abarca las redes sociales, las comunidades virtuales y cualquier otro medio que nos permita interactuar con otros.

Un PLE no solo nos ayuda a encontrar información, sino también a gestionarla y a compartirla. Podemos pensar en él como un sistema en el que realizamos diferentes acciones:

Busco/Descubro: Herramientas como buscadores o bases de datos nos permiten encontrar información relevante.

Comparto y Comunico: Plataformas como YouTube, blogs o redes sociales nos facilitan compartir ideas y conocimientos con otros. Esto posibilita el intercambio de ideas sobre la enseñanza y el aprendizaje, fomenta la participación y mejora los resultados.

Creo y Diseño: Aplicaciones como Canva, o cualquier herramienta de creación de contenido, nos permiten generar nuestros propios materiales y recursos.

Me Organizo: Herramientas como Google Photos o Google Calendar nos ayudan a mantener nuestro aprendizaje organizado y planificado.

Entonces, después de lo que hemos explorado, la pregunta es: ¿Cuál es tu PLE? Te invito a reflexionar sobre las herramientas y las personas que utilizas a diario para aprender, para informarte, para conectar. ¿Cómo se ve tu mapa de aprendizaje personal?

Piensa en los materiales y recursos a los que accedes, las personas con las que interactúas para aprender, y cómo organizas todo esto. Diseñar tu propio PLE te permite visualizar y potenciar tu proceso de aprendizaje.

Esperamos que esta explicación te haya brindado una nueva perspectiva sobre cómo construimos y gestionamos nuestro aprendizaje en la era digital.
¡Gracias por escuchar!