



Mi Universidad

Ensayo

Nombre del Alumno:

Beatriz Adriana Méndez González

Nombre del tema:

Unidad I. El aprendizaje, desarrollo y educación

Parcial:

I

Nombre de la Materia:

Aprendizaje, proceso y estrategias

Nombre del profesor:

Alejandro de Jesús Méndez López

Nombre de la Maestría:

Maestría en educación con formación en competencias profesionales

Cuatrimestre:

II

Pichucalco, Chiapas. 04 de febrero de 2023

El aprendizaje, desarrollo y educación

El presente ensayo aborda como tema central el aprendizaje, su naturaleza, su conceptualización y desarrollo desde los enfoques psicopedagógico, epistemológico, sociocultural, biológico y antropológico, sus elementos y los procesos que involucra.

Y bien, el aprendizaje es “un cambio más o menos permanente de conducta que se produce como resultado de la práctica”. Comprende en su naturaleza tres criterios: Un cambio en la conducta o en la potencialidad de la conducta, un cambio producido por algún tipo de práctica o ejercicio y un cambio más o menos duradero (Méndez, 2023).

Desde el punto de vista de la psicopedagogía, “aprender a aprender” es una de las características que definen la nueva cultura del aprendizaje, una didáctica basada en la capacidad de las personas para reflexionar sobre sus procesos de pensamiento y la forma en que aprenden, que los prepara para la vida, que se centra en la construcción de un tipo de conocimiento específico y en la posibilidad de hacer un uso flexible y funcional de los conocimientos que el estudiante construye, en contraste al enfoque conductista que concebía el proceso de enseñanza-aprendizaje como un procedimiento propiamente instruccional, ignorando su carácter interactivo, que concebía al estudiante como un recipiente que almacenaba conocimientos previamente programados, cuya misión era recibir y aceptar; y al enfoque cognitivo que trata de llenar el vacío existente entre el "input" y el "output" y pretende valorar al alumno desde su creatividad, señalando que los conocimientos, más que aprendidos, son descubiertos.

La educación es un arte que se apoya de ciencias como la filosofía que parte del concepto de ser humano y de éste dependerá la manera de entender cómo aprende y cómo educarle. Para lo cual existen diversos paradigmas que atienden la relación entre alumno, docente y conocimiento con estrategias didácticas y enfoques diferentes. En su caso, la epistemología, es una rama de la filosofía que se ocupa de determinar los tipos de conocimientos posibles, los mecanismos que se pueden emplear para generarlos, y la lógica que nos permite determinar si se trata de un conocimiento válido o no; da cuenta de las condiciones a través de las cuales se produce el conocimiento que va a ser enseñado y precisa los niveles de

cientificidad; se encarga de establecer formas coherentes de organizar el conocimiento. A su vez, el enfoque sociocultural, biológico y antropológico del aprendizaje nos proporciona el estudio del ser humano desde esos ámbitos, revelando su origen, estilo de vida, mentalidad, así como sus raíces, lo cual permite crear un currículo con objetivos particulares, capaces de generar el conocimiento apropiado, acorde al entorno en el que se desenvuelve el estudiante y a las características propias de él mismo.

El aprendizaje requiere de elementos clave, entre los cuales figuran los siguientes:

- 1) *El procesador*. Sistema que trata la información de forma secuencial, con tres grandes mecanismos o almacenes: el registro sensorial, la memoria a corto plazo y la memoria a largo plazo. El registro sensorial recoge la información que llega a través de los diversos órganos receptores (vista, oído, tacto) y la mantiene sólo breves décimas de segundo, la memoria a corto plazo es un almacén en el que la información permanece durante un corto intervalo de tiempo, aunque algo más prolongado que en el caso del registro sensorial y el almacén a largo plazo contiene la información organizada semánticamente, y no tiene limitaciones ni con relación a la capacidad de espacio de almacenaje (cabe todo), ni al grado de duración temporal.
- 2) *Los contenidos*. Nadie puede pensar que el procesamiento de información se pueda dar en el vacío; y es que, en realidad, no existe verdadero procesamiento de información si no se tienen como base de operación las estructuras organizadas de conocimiento del propio sujeto con las que entran en relación los nuevos "inputs" informativos introducidos a través del registro sensorial.
- 3) *Los procesos*. El aprendizaje es un proceso de construcción, lo que significa que el estudiante integra lo que aprende con los datos ya conocidos. El conocimiento se almacena en la cabeza del estudiante en forma de redes de conceptos o esquemas. A medida que uno aprende se van formando conexiones entre la nueva información y la red de conocimiento ya existente. De esta forma, el aprendizaje depende de lo que el estudiante haga, es decir, de los procesos que ponga en marcha al aprender y, por tanto, de las estrategias que desarrollan esos procesos. Los resultados del aprendizaje dependen de los procesos sugeridos por el profesor y puestos en marcha por el estudiante mientras aprende (Méndez, 2023).

- 4) *Estrategias*. Son una guía flexible y consciente para alcanzar el logro de objetivos, propuestos en para el proceso de aprendizaje. Como guía debe contar con unos pasos definidos teniendo en cuenta la naturaleza de la estrategia. Las tres estrategias: De selección, organización y elaboración, constituyen lo que algunos llaman condiciones del aprendizaje significativo.
- 5) *Técnicas*. Son las actividades que realizan los alumnos cuando aprenden: repetir, subrayar, realizar esquemas, realizar preguntas, participar en clase, etc.
- 6) *Estilos de aprendizaje*. Los estilos de aprendizaje, se agrupan en tres principales representaciones: visual, auditivo y kinestésico; en donde cada alumno tiene un sistema de representación dominante o primario, y en algunos casos combinan dos representaciones, que se manifiestan en su conducta, la forma de comunicación y principalmente en el proceso de aprendizaje.

Los procesos representan sucesos internos que pasan por la cabeza de los estudiantes mientras aprenden, actividades que el estudiante debe realizar para que se dé efectivamente el aprendizaje; constituyen las metas de las diversas estrategias de aprendizaje. Los que mejor representan los sucesos internos presentes en el acto de aprender son:

- 1) *Sensibilización*. Representa el marco o pórtico inicial del aprendizaje, está configurado por tres grandes procesos de carácter afectivo-motivacional que son la motivación, la emoción y las actitudes. El punto de arranque, o de partida, de todo aprendizaje es la motivación.
- 2) *Atención*. Una vez motivado el sujeto, comienza la actividad propiamente dicha de cara al aprendizaje; y comienza con la atención. La atención es un proceso fundamental porque de él depende el resto de las actividades del procesamiento de información. Las estrategias de atención utilizadas determinan no sólo cuánta información llegará a la memoria sino, sobre todo, qué clase de información va a llegar. Se trata pues de una atención fundamentalmente selectiva que separa el material informativo relevante del material irrelevante.
- 3) *Adquisición*. Encierra otros tres sub-procesos: la comprensión, la retención y la transformación. El proceso de adquisición comienza con la selección o codificación selectiva mediante la cual se logra la incorporación del material informativo de interés

para el sujeto. Una vez que el material ha sido atendido y seleccionado, el sujeto está en condiciones de darle sentido, de interpretarlo significativamente, es decir, de comprenderlo. Posiblemente éste es el momento más importante del aprendizaje, aquel en el que el sujeto construye significativamente su conocimiento.

- 4) *Personalización y control*. Este proceso es uno de los más importantes y, a la vez, más olvidados del aprendizaje. Mediante este proceso el sujeto asume la responsabilidad del aprendizaje, asegura la validez y pertinencia de los conocimientos obtenidos y explora nuevas fronteras al margen de lo establecido o lo convencional.
- 5) *Recuperación*. Mediante el proceso de recuperación, el material almacenado en la memoria se revive, se recupera, se vuelve accesible, incluso aun cuando el almacenamiento haya sido reciente.
- 6) *Transfer*. Este proceso mide la capacidad del sujeto para trasladar los conocimientos adquiridos a contextos, estímulos o situaciones nuevas, es la esencia del verdadero aprendizaje, ya que éste realmente no ha tenido lugar mientras el sujeto no es capaz de aplicarlo a una amplia gama de situaciones lejanas a la situación original. Esto supone que en la instrucción se proporcione al sujeto diversidad de contextos prácticos donde el estudiante pueda ensayar su capacidad de transferencia, y
- 7) *Evaluación*. Este tiene como finalidad comprobar que el sujeto ha alcanzado los objetivos propuestos. Si el "feedback" informativo es positivo, fortalece y refuerza al sujeto, aumentando la motivación y el auto-concepto. El valor de este fortalecimiento reside en que la expectativa establecida durante la motivación se confirme en este momento final de la evaluación. La evaluación tiene dos connotaciones: una de justificación o de gratificación por los resultados conseguidos; otra de valor informativo confirmando los objetivos alcanzados. De esta forma, se cierra el circuito del aprendizaje que comienza con la apertura de unas expectativas (sensibilización) que ahora se confirman realizadas (evaluación).

Por todo lo anterior, podemos concluir que el aprendizaje es un conjunto de elementos y procesos que nos permiten adquirir y compartir a su vez, conductas y conocimientos nuevos, que llevándolos a la práctica, pueden llegar a ser permanentes. Este es concebido desde diferentes enfoques científicos que de alguna forma apoyan y favorecen su concepción.

Bibliografía:

1. Méndez López, Alejandro de Jesús Dr. (2023). Unidad I. El aprendizaje, desarrollo y educación. Antología Organización de los centros educativos (pp 9-62). Maestría en educación con formación en competencias profesionales. Universidad del Sureste (UDS).