

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN

FACULTAD DE PSICOLOGÍA, RELACIONES INDUSTRIALES Y CIENCIAS
DE LA COMUNICACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

TEMA:

*EL MODELO CONSTRUCTIVISTA CON LAS NUEVAS
TECNOLOGÍAS APLICADO EN EL PROCESO DEL APRENDIZAJE*

CURSO:

PSICOLOGÍA DEL APRENDIZAJE

TURNO:

“B”

INTEGRANTES:

LAVOISIER HERLISS, PUMA HUANCA

KATHERIN JOHANA, VALENCIA RANILLA

MILAGROS IZABELLA, IBAÑEZ ZÚÑIGA

JUAN CARLOS, SUELDO PUMARAYME

JENNY DAYANNA, NÚÑEZ TAMAYO

LISBETH CANDY, GUTIERREZ CAHUANA

WILMAR PEPE, MANTILLA

AREQUIPA – PERÚ

2017

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	3
DEFINICIONES DE APRENDIZAJE	3
TIPOS DE APRENDIZAJE	4
TEORÍAS DEL APRENDIZAJE	5
DIFICULTADES DEL APRENDIZAJE	6
EL MODELO CONSTRUCTIVISTA	7
LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS DE LA COMUNICACIÓN	9
EL MODELO CONSTRUCTIVISTA CON LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS	9
CARACTERÍSTICAS FUNDAMENTALES PARA UN APRENDIZAJE EFECTIVO	12
CONCLUSIONES	13
APRECIACIÓN Y CRÍTICA	14
AUTOEVALUACIÓN	15
BIBLIOGRAFÍA	

INTRODUCCIÓN

Es fácilmente observable el crecimiento de la tecnología en las últimas décadas, solo basta con echar un vistazo a nuestro alrededor para poder darnos cuenta de este hecho; la internet ha tenido la capacidad de impulsar su propia existencia a través del tiempo y tal como lo narran Tesouro y Puiggali, esta ha pasado de ser una herramienta creada para el ámbito militar en la década de los 60 hasta su lanzamiento con el uso comercial a principios de los 90. Esta red ha empujado a la sociedad a la creación de nuevas herramientas (apps) las cuales se sirven de esta para funcionar correctamente, facebook, whatsapp, twitter, youtube, Skype, wiki, blogs son algunas de ellas; en palabras de Antonio Rial Boubeta y colaboradores *“internet ha sido capaz de demostrar su utilidad en múltiples áreas de la actividad humana, desde la búsqueda de información en ámbitos académicos o escolares, hasta actividades científicas, profesionales, comerciales, transacciones económicas, actividades de ocio o en las propias relaciones interpersonales”*. Hoy en día tenemos numerosas herramientas que utilizan la red como base de su funcionamiento, así como la gran oportunidad de utilizarlas no solo para la interacción interpersonal, sino también para aprender de maneras más didácticas, así como la superación de las dificultades del aprendizaje.

1. DEFINICIONES DE APRENDIZAJE

El aprendizaje de acuerdo con Piaget, sucede a través de un proceso de asimilación y acomodación.

Asimilación: Los niños utilizan los esquemas que poseen para dar sentido a los acontecimientos del mundo, incluyendo el intento de entender algo nuevo y ajustarlo a lo que ya conoce.

Acomodación: Los niños se esfuerzan por entender sus experiencias interpretándolas de modo coherente con los conocimientos que ya poseen, y que la experiencia modifica sus esquemas, para adaptarse a una nueva situación.

Según Domjan, el aprendizaje es un cambio duradero en los mecanismos de la conducta que comprende estímulos y/o respuestas específicas y que resulta de la experiencia previa con estímulos y respuestas similares, siempre que esos cambios sean lo suficientemente duraderos para descartar otros posibles factores, como la fatiga, los cambios temporales en la motivación y la disponibilidad ambiental entre otros.

Para Schmeck, el aprendizaje es un sub-producto del pensamiento. Aprendemos pensando, y la calidad del resultado de aprendizaje está determinada por la calidad de nuestros pensamientos.

2. TIPOS DE APRENDIZAJE

Ausubel distingue entre aprendizaje receptivo y aprendizaje por descubrimiento y entre aprendizaje memorístico y aprendizaje significativo. A ellos se refieren Román y Diez (2000) en los siguientes términos.

2.1 En el aprendizaje receptivo, el alumno recibe el contenido que ha de internalizar, por la explicación del profesor, el material impreso, la información audiovisual u otros medios.

2.2 En el aprendizaje por descubrimiento, el estudiante debe descubrir el material por sí mismo, antes de incorporarlo a su estructura cognitiva. Este aprendizaje puede ser guiado por el profesor o ser autónomo por parte del estudiante.

2.3 El aprendizaje memorístico (mecánico o repetitivo), se produce cuando la tarea del aprendizaje consta de asociaciones arbitrarias o cuando el aprendiz lo hace arbitrariamente.

2.4 El aprendizaje significativo, se genera cuando las tareas están relacionadas de manera congruente y el sujeto decide aprender; cuando el alumno, como constructor de su propio conocimiento, relaciona los conceptos a aprender y les da un sentido a partir de la estructura conceptual que ya posee.

Dicho de otro modo, cuando el estudiante construye nuevos conocimientos a partir de los ya adquiridos, pero, además los construye porque está interesado en hacerlo. De acuerdo a los planteamientos anteriores, se pueden distinguir las siguientes situaciones en el aprendizaje escolar:

- *Aprendizaje receptivo repetitivo-memorístico.* Los conceptos se aprenden por mera repetición mecánica a partir de la explicación del profesor, pero no se ubican en la estructura conceptual que ya posee. Se trata de aprendizajes mecánicos.
- *Aprendizaje repetitivo-memorístico por descubrimiento guiado.* En este caso, el profesor se limita a orientar y enseñar estrategias y técnicas, descuidando los conceptos y sus marcos de referencia. Se supone que el alumno aprende a aprender porque sabe utilizar de manera adecuada técnicas activas. La mediación del profesor es metodológica, pero no conceptual. Supone una mera aplicación de fórmulas (técnicas metodológicas) para resolver problemas de la vida o del conocimiento. Generalmente la actividad “investigadora” en el aula se convierte en un “activismo” que a los alumnos resulta interesante.
- *Aprendizaje repetitivo-memorístico por descubrimiento autónomo.* Esta situación es similar a la anterior. El alumno como investigador elabora trabajos monográficos “sistematizando” lo que observa o estudia, pero sin detenerse a conceptualizarlo ni enmarcarlo en lo que ya sabe. Carece de un marco conceptual y reflexivo de su actividad.

- *Aprendizaje significativo receptivo.* Se suele producir a partir de la clase magistral y la metodología expositiva. Pero sólo es significativo cuando la información que se recibe se enmarca en la estructura conceptual que el alumno posee, por tanto, implica una progresiva reelaboración de los conceptos. – Aprendizaje significativo por descubrimiento guiado. Subyace a este tipo de aprendizaje una metodología activa e investigadora. La actividad está guiada por el profesor desde las perspectivas procedimental y conceptual. El profesor guía al alumno para que construya procedimientos y conceptos.
- *Aprendizaje significativo por descubrimiento autónomo.* El estudiante construye sus propios conocimientos bajo las modalidades, por ejemplo, de informes o trabajos monográficos de un tema dado. Su investigación y actividad está orientada, pues tiene claro adónde va y los medios para conseguirlo. En cuanto al profesor, es un facilitador de los aprendizajes del alumno y, para ello, selecciona materiales didácticos significativos.

3. TEORÍAS DEL APRENDIZAJE

Teoría Conductista

El enfoque de la psicología conductista proponía modificar el comportamiento haciendo que estímulos agradables o desagradables que se presentaban a la vez que otros estímulos a los que se quería que el individuo desarrollase aversión o agrado. El condicionamiento simple era tan rudimentario que funcionaba incluso con formas de vida con un sistema nervioso simple, se entiende condicionamiento clásico y operante como una forma de entender el aprendizaje humano.

Teoría Cognoscitiva

Trata del aprendizaje que posee el individuo o ser humano a través del tiempo mediante la práctica, o interacción con los demás seres de su misma u otra especie. Es la teoría que nos indica que existen cambios cualitativos en el modo de pensar de los niños, que desarrollan en un serie de cuatro etapas entre la infancia y la adolescencia:

- sensorio-motor
- pre operacional
- operaciones concretas
- operaciones formales

Teoría Constructivista

El constructivismo tiene sus raíces en la filosofía, psicología, sociología y educación. El verbo construir proviene del latín “struere”, que significa ‘arreglar’ o ‘dar estructura’. El principio básico de esta teoría proviene justo de su significado. La idea central es que el aprendizaje humano se construye, que la mente de las personas elabora nuevos conocimientos a partir de la base de enseñanzas anteriores. El aprendizaje de los

estudiantes debe ser activo, deben participar en actividades en lugar de permanecer de manera pasiva observando lo que se les explica. El constructivismo difiere con otros puntos de vista, en los que el aprendizaje se forja a través del paso de información entre personas (maestro-alumno), en este caso construir no es lo importante, sino recibir. En el constructivismo el aprendizaje es activo, no pasivo. Una suposición básica es que las personas aprenden cuándo pueden controlar su aprendizaje y están al corriente del control que poseen. Esta teoría es del aprendizaje, no una descripción de cómo enseñar. Los alumnos construyen conocimientos por sí mismos. Cada uno individualmente construye significados a medida que va aprendiendo. Las personas no entienden, ni utilizan de manera inmediata la información que se les proporciona. En cambio, el individuo siente la necesidad de «construir» su propio conocimiento. El conocimiento se construye a través de la experiencia. La experiencia conduce a la creación de esquemas. Los esquemas son modelos mentales que almacenamos en nuestras mentes. Estos esquemas van cambiando, agrandándose y volviéndose más sofisticados a través de dos procesos complementarios: la asimilación y el alojamiento (J. Piaget, 1955). El constructivismo social tiene como premisa que cada función en el desarrollo cultural de las personas aparece doblemente: primero a nivel social, y más tarde a nivel individual; al inicio, entre un grupo de personas (inter- psicológico) y luego dentro de sí mismo (intrapicológico). Esto se aplica tanto en la atención voluntaria, como en la memoria lógica y en la formación de los conceptos. Todas las funciones superiores se originan con la relación actual entre los individuos (Vygotsky, 1978).

4. DIFICULTADES DEL APRENDIZAJE

Estas alteraciones se manifiestan como dificultades importantes en la adquisición y utilización del lenguaje, la lectura, la escritura, razonamiento o habilidades matemáticas. Son intrínsecas al individuo y se considera que se deben a una disfunción en el sistema nervioso central.

Tipos:

Según la clasificación de Kirk y Chalfant (1984), las dificultades de aprendizaje pueden clasificarse en dos grupos:

4.1 Dificultades de Aprendizaje Evolutivas

Son aquellas dificultades en los procesos psicológicos básicos que dan lugar a deficiencias en aquellas habilidades básicas que el niño necesita para lograr éxito en las tareas académicas. Estas incapacidades se dividen en primarias o básicas y secundarias.

Las primarias, incluyen dificultades perceptivas, de atención, de memoria, que a su vez influyen en el razonamiento y en el lenguaje. Las alteraciones de pensamiento, se consideran problemas referidos a operaciones mentales como juicio, comparación, razonamiento, evaluación, pensamiento, resolución de problemas y toma de decisiones. Las alteraciones de lenguaje oral se refieren a las dificultades del niño para comprender, integrar y/o expresar ideas verbalmente.

4.2 Dificultades de Aprendizaje Académicas

Comprenden:

- Dificultades en la Lectura
- Dificultades en la Escritura
- Dificultades en la Aritmética

La evaluación del niño preescolar se orienta básicamente hacia el diagnóstico de las dificultades de aprendizaje de tipo evolutivo, mientras que la del niño en edad escolar requiere un diagnóstico centrado en materias instrumentales académicas.

4.3 Causas

Existen cuatro tipos de factores como posibles causas de las dificultades de aprendizaje:

Factores Fisiológicos: Disfunción cerebral, determinantes genéticos, factores bioquímicos.

Factores Endocrinos: Un exceso o defecto de las secreciones de las glándulas que integran el sistema endocrino, pueden repercutir y estar ligadas a las dificultades de aprendizaje.

Factores Socioculturales: Malnutrición, falta de experiencias tempranas, código lingüístico familiar restringido, valores y estrategias educativas no adecuadas.

Factores Institucionales: Deficiencias en las condiciones materiales de la enseñanza, planteamiento incorrecto del proceso de enseñanza, además existen una serie de factores que contribuyen a las dificultades de aprendizaje como pueden ser los problemas de visión, audición, lateralidad, esquema corporal, hiperactividad, orientación en el espacio, control motor, etc.

5. EL MODELO CONSTRUCTIVISTA

Características del aprendizaje constructivista:

- 1) El ambiente constructivista en el aprendizaje provee a las personas del contacto con múltiples representaciones de la realidad.

- 2) Las múltiples representaciones de la realidad evaden las simplificaciones y representan la complejidad del mundo real.
- 3) El aprendizaje constructivista se enfatiza al construir conocimiento dentro de la reproducción del mismo.
- 4) El aprendizaje constructivista resalta tareas auténticas de una manera significativa en el contexto en lugar de instrucciones abstractas fuera del contexto.
- 5) El aprendizaje constructivista proporciona entornos de aprendizaje como entornos de la vida diaria o casos basados en el aprendizaje en lugar de una secuencia predeterminada de instrucciones.
- 6) Los entornos de aprendizaje constructivista fomentan la reflexión en la experiencia.
- 7) Los entornos de aprendizaje constructivista permiten el contexto y el contenido dependiente de la construcción del conocimiento.
- 8) Los entornos de aprendizaje constructivista apoyan la «construcción colaborativa del aprendizaje, a través de la negociación social, no de la competición entre los estudiantes para obtener apreciación y conocimiento» (Jonassen, 1994).

5.1 Implicaciones generales del constructivismo cognitivo

Según la teoría constructivista de Piaget, existen dos principios en el proceso de enseñanza y aprendizaje: el aprendizaje como un proceso activo, y el aprendizaje completo, auténtico y real (J. Piaget, 1978).

5.2 El aprendizaje como un proceso activo

En el proceso de alojamiento y asimilación de la información, resultan vitales, la experiencia directa, las equivocaciones y la búsqueda de soluciones. La manera en la que se presenta la información es de suma importancia. Cuando la información es introducida como una forma de respuesta para solucionar un problema, funciona como una herramienta, no como un hecho arbitrario y solitario.

5.3 El aprendizaje: completo, auténtico y real

Es construido en la manera en que el individuo interactúa de forma significativa con el mundo que le rodea. Esto significa que se debe enfatizar en menor grado los ejercicios de habilidades solitarias, que intentan enseñar una lección. Los estudiantes que se encuentren en aulas diseñadas con este método llegan aprender estas lecciones, pero les resulta más fácil el aprendizaje si al mismo tiempo se encuentran comprometidos con actividades significativas que ejemplifiquen lo que se desea aprender. Según esta teoría, a los estudiantes se les debe hacer hincapié en el aula en las actividades completas, en detrimento de los ejercicios individuales de habilidades; actividades auténticas que resulten intrínsecamente interesantes y

significativas para el alumno, y actividades reales que den como resultado algo de más valor que una puntuación en un examen.

6. LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS DE LA COMUNICACIÓN

Las nuevas tecnologías se refieren a los desarrollos tecnológicos recientes. El resultado del contacto de las personas con estos nuevos avances es el de expandir la capacidad de crear, compartir y dominar el conocimiento. Son un factor principal en el desarrollo de la actual economía global y en la producción de cambios rápidos en la sociedad. En las últimas décadas, las nuevas herramientas de las TIC han cambiado fundamentalmente el procedimiento en el cual las personas se comunican y realizan negocios. Han provocado transformaciones significantes en la industria, agricultura, medicina, administración, ingeniería, educación y otras muchas áreas. Los roles más importantes en la educación han sido la transformación en tres aspectos que ha sufrido el proceso de la enseñanza: 1) su naturaleza; 2) el lugar y la forma donde se realiza; 3) el papel a desempeñar por los estudiantes y los profesores en tal proceso. La Web 2.0, forma parte de las nuevas tecnologías. Tim O'Reilly, creador de este concepto, la define como: «la red como plataforma, que abarca todos los aparatos de conexión; las aplicaciones de la Web 2.0 son aquellas que hacen el mayor uso de las ventajas intrínsecas de esa plataforma: entregando software como un servicio continuamente actualizado, que mejora cuantas más personas lo utilicen, consumiendo y reutilizando datos de múltiples fuentes, incluyendo usuarios individuales, mientras proporcionan sus propios datos y servicios de una manera que permite que otros la vuelvan a combinar, estableciendo un efecto de red a través de una “arquitectura de participación”, y partiendo más allá de la página metáfora de la Web 1.0 para suministrar a los usuarios una experiencia fructífera» (O'Reilly, 2005).

7. EL MODELO CONSTRUCTIVISTA CON LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

7.1 Características de las nuevas tecnologías

1) La inmaterialidad proporciona información y la capacidad de construir mensajes sin necesidad de vínculos externos. Ofrece a los estudiantes la oportunidad de construir conocimiento sin espacios o materiales que se encuentren físicamente en su entorno.

2) Las nuevas tecnologías ofrecen la capacidad de interacción entre los estudiantes, donde no sólo elaboran mensajes (actividad también realizable con otras tecnologías más tradicionales), sino que además pueden decidir la secuencia de información por seguir, establecer el ritmo, cantidad y profundización de la información que desea, y elegir el tipo de código con el que quiere establecer relaciones con la información.

3) Los elevados parámetros de calidad de imagen y sonido no tratan sólo de manejar información de manera más rápida y transportarla a lugares alejados, sino también

de que la calidad y confiabilidad de la información sea elevada. Los sonidos y las imágenes son herramientas que fomentan la creatividad de los estudiantes, estimulando su aprendizaje al crear riqueza en el contexto impartido.

4) La información se recibe en las mejores condiciones técnicas posibles y en el menor tiempo permitido, preferentemente en tiempo real, por medio de la instantaneidad.

5) La digitalización consiste en transformar la información codificada analógicamente en códigos numéricos, que permiten la manipulación y la distribución más fácilmente. Por medio de la digitalización, los estudiantes tienen acceso al material de clase y a un sinnúmero de obras y libros de texto, sin necesidad de cargar con ellos físicamente, de forma virtual, pueden encontrar cualquier material de apoyo que necesiten.

6) A través de la interconexión, se forma una nueva red de comunicación de manera que se refuercen mutuamente, y eso lleva a un impacto mayor que el de las tecnologías utilizadas individualmente. Permite la conexión constante entre los estudiantes y su profesor, creando una red colaborativa, donde no existen barreras de tiempo ni espacio.

7) La diversidad es una característica de las nuevas tecnologías que debe entenderse desde una doble posición: primeramente, que en lugar de encontrarnos con tecnologías unitarias, tenemos tecnologías que giran en torno a algunas de las características citadas; y en segundo lugar, existe una diversidad de funciones que las tecnologías pueden desempeñar, desde las que transmiten información exclusivamente, como los videodiscos, hasta aquellas que permiten la interacción entre los usuarios, como la videoconferencia. La integración de las tecnologías de la computación con la telecomunicación se llama convergencia digital, y permite el uso simultáneo de herramientas de voz, textos, datos e imágenes, por medios electrónicos, que convergen en un mismo canal, a través de diferentes tecnologías.

8) Señalar que estas tecnologías poseen el componente de innovación no resulta un componente desconocido. En principio, cualquier nueva tecnología tiene como objetivo una mejor superación cualitativa y cuantitativa de la tecnología anterior y, por ende, de las funciones que ésta realizaba.

7.2 El modelo constructivista con las nuevas tecnologías en el proceso de aprendizaje

En los últimos diez años, muchos investigadores han explorado el papel que puede desempeñar la tecnología en el aprendizaje constructivista, demostrando que los ordenadores proporcionan un apropiado medio creativo para que los estudiantes se expresen y demuestren que han adquirido nuevos conocimientos. Los proyectos de colaboración en línea y publicaciones web también han demostrado ser una manera

nueva y emocionante para que los profesores comprometan a sus estudiantes en el proceso de aprendizaje. Algunas investigaciones han demostrado que los profesores constructivistas, a diferencia de los profesores tradicionales, fomentan entre sus alumnos el uso del ordenador para realizar actividades escolares. En contraste, los profesores tradicionales promueven, como sistema de aprendizaje, situarse frente a la clase a impartir la lección, limitando a que los alumnos tengan la oportunidad de pensar libremente y usar su creatividad, al mismo tiempo que tampoco promueven el uso de la tecnología en clase. Esta investigación también expone que esta relación (constructivismo/ ordenador) es ideal, probablemente debido al hecho de que la tecnología proporciona al estudiante un acceso ilimitado a la información que necesita para investigar y examinar sus vidas. Facilita la comunicación, permitiendo que el estudiante exponga sus opiniones y experiencias a una audiencia más amplia y también se expone a las opiniones de un grupo diverso de personas en el mundo real, más allá de la barrera del aula escolar, escuela y la comunidad local –todas las condiciones óptimas para un aprendizaje constructivista– (Becker, 1998). Otras investigaciones proponen que la disponibilidad de informática a bajo coste en la cultura existente debería cambiar las ideas básicas, según las cuales el contenido del conocimiento debería constituir completamente lo que es la esencia de la educación, y fomentar que la tecnología debe ir más allá de modificar y mejorar la forma cómo enseñan los educadores, así como el contenido de lo que enseñan. Argumentan que la enseñanza se ha visto condicionada en gran parte por las herramientas educativas que se encontraban disponibles: lápiz, papel, pizarra. Los sistemas informáticos, adecuadamente configurados, son mucho más poderosos que estos materiales que pueden ser utilizados para proporcionar representaciones del conocimiento tradicional que no sólo se diferencia simplemente de aquellos normalmente presentados, pero más accesibles y significativos para los estudiantes (Papert, 1993).

7.3 Aplicaciones representativas de las nuevas tecnologías como herramientas del aprendizaje constructivista

Existen innumerables aplicaciones representativas de las nuevas tecnologías, pero este estudio se centra en tres: las redes sociales, la wiki y los blogs. El motivo de elección es el potencial que presentan estas tecnologías como herramientas del modelo constructivista para el aprendizaje de los estudiantes de secundaria.

Las redes sociales

Las redes sociales como herramientas constructivistas funcionan como una continuación del aula escolar, pero de carácter virtual, ampliando el espacio interaccional de los estudiantes y el profesor, permitiendo el contacto continuo con los integrantes, y proporcionando nuevos materiales para la comunicación entre ellos. Esta tecnología presenta las características de interacción, elevados parámetros de calidad de imagen y sonidos, instantaneidad, interconexión y diversidad.

La wiki

La wiki es una página web colaborativa, considerada como una red social de cooperación, que puede ser directamente editada por cualquier usuario. Ward Cunningham, el desarrollador de la primera wiki, la describe como «la más simple base de datos en línea que funciona» (Cunningham, 2002). La utilización de las wikis en el proceso de aprendizaje de los estudiantes aporta nuevas herramientas y aplicaciones originales e innovadoras para la construcción de su conocimiento. Los estudiantes pasan de ser simples observadores y trabajar de manera pasiva, a estar involucrados activamente en la construcción de su conocimiento, escuchando en clase, investigando fuera de ella (a través de materiales tradicionales o nuevas herramientas, como Google), y después redactando artículos en la wiki que reflejen sus investigaciones, lo que han aprendido y la forma cómo lo han hecho. La colaboración entre los integrantes del aula les da a los estudiantes una sensación de pertenecer a un equipo, creándoles una identidad social, que los hace sentir entusiasmados, y les estimula logrando que tengan ganas de aprender y que se sientan felices al realizar las actividades relacionadas con el proceso.

Blogs

Los blogs son un medio de comunicación colectivo que promueven la creación y consumo de información original y veraz, y que provocan, con mucha eficiencia, la reflexión personal y social sobre los temas de los individuos, de los grupos y de la humanidad (Contreras, 2004). Esta aplicación ofrece un espacio en el que los usuarios tienen la oportunidad de expresar sus ideas sobre cualquier tema que les interese.

8. CARACTERÍSTICAS FUNDAMENTALES PARA UN APRENDIZAJE EFECTIVO

La idea del constructivismo trajo como resultados avances importantes en el entendimiento de cómo funciona el desarrollo cognitivo en las personas. La conexión entre la tecnología y el aprendizaje no es un hecho puramente coincidental. Las aulas tradicionales resultan en muchos casos pobres para el soporte de la enseñanza, en cambio las nuevas tecnologías, si son utilizadas de manera efectiva, habilitan nuevas maneras para enseñar que coinciden mucho más con la manera como las personas aprenden. En la interacción de los estudiantes con las nuevas tecnologías, se pueden aplicar los resultados que han mostrado muchas de las investigaciones que se encuentran relacionadas con el desarrollo cognitivo y el constructivismo, donde la conclusión ha sido la demostración de que el aprendizaje es más efectivo cuando están presentes cuatro características fundamentales, que son: compromiso activo, participación en grupo, interacción frecuente, y retroalimentación y conexiones con el contexto del mundo real (Roschelle et al., 2000).

9. CONCLUSIONES

Al igual que Piaget consideramos que el aprendizaje es un proceso que mediante el cual el sujeto, a través de la experiencia, la manipulación de objetos, la interacción con las personas, genera o construye conocimiento, modificando, en forma activa sus esquemas cognoscitivos del mundo que lo rodea, mediante el proceso de asimilación y acomodación, por lo que los sujetos utilizan esquemas que poseen para dar sentido a los acontecimientos del mundo, incluyendo el intento de entender algo nuevo y ajustarlo a lo que ya conoce y además se esfuerzan por entender sus experiencias interpretándolas de modo coherente con los conocimientos que ya poseen.

El modelo constructivista, hace énfasis en la necesidad de generar y otorgar al sujeto herramientas que éste pueda utilizar en su proceso de aprendizaje con el fin de resolver diversas situaciones problemáticas. A través de los procesos de aprendizaje el sujeto construye estructuras, es decir, formas de organizar la información. Es debido a este modelo que el conocimiento no resulta en una mera copia de la realidad preexistente, sino de un proceso dinámico e interactivo a través del cual la información externa es interpretada y re-interpretada por la mente que va construyendo progresivamente esquemas cada vez más complejos y potentes, convirtiendo a los sujetos en individuos autónomos y autorregulados.

Las nuevas tecnologías aportan aplicaciones que crean, en el uso del aprendizaje, un nuevo modelo de materiales para el proceso de enseñanza. La tecnología es parte de esta sociedad, y por lo tanto, se debe de integrar al ámbito educativo. Sobre todo en estos tiempos de globalización; en los que el desarrollo tecnológico es una constante y característica del período que estamos viviendo. Hay que usar la tecnología de manera positiva, para el bien de la sociedad y para ofrecer y dar una mejor educación a los niños y jóvenes. La tecnología no debe de servir para aislarnos sino para comunicarnos.

El aprendizaje significativo ocurre solo si se satisface una serie de condiciones: que el alumno sea capaz de relacionar de manera no arbitraria y sustancial lo nueva información con los conocimientos y experiencias previas y familiares que tiene en su estructura de conocimientos.

APRECIACIÓN Y CRÍTICA

Una de las repercusiones del uso de la tecnología en el proceso del aprendizaje es la posibilidad de romper con la tradición de seguir utilizando medios menos eficaces y que no están acorde al tiempo y circunstancias actuales. Así hay una disminución de espacio y tiempo entre la persona que enseña y aprende, convirtiéndose una interacción casi simultánea en un medio físico, pero no real. Además, su aplicación eficaz ayudara a que el proceso del aprendizaje en el estudiante sea más individualizado, mejorando su adaptación accediendo fácilmente a datos por las cuales se les presenta la información.

La obsesión de controlar el uso de las tecnologías, es una de los objetivos por cumplir, porque es necesario que su uso e importancia esté relacionado con la valoración y definición, diferenciar cuando este es indudablemente indispensable y cuando solo un accesorio.

Ahora el uso de la tecnología y su significativa importancia no podrían escapar sin duda de las críticas, y como este está afectando el modo de comunicarnos, el cómo accedemos y manipulamos la información, en definitivo, como creamos conocimiento. La tecnología está afectando el modo de conocer la realidad, no podría considerarse como el único factor en esta desvirtuarían, pero por el gran uso desmedido que se le da se la considera una de las más importantes, Induce al estudiante a demás facilitar acceso a información, a no darle importancia al acceso a los recintos bibliotecarios, a las fuentes físicas y por qué ha roto toda barrera tradicional personal, familiar, cultural, etc.

AUTOEVALUACIÓN

1.- El aprendizaje según Piaget...

- a) Es un cambio duradero en los mecanismos de la conducta
- b) Es un sub-producto del pensamiento
- c) Sucede a través de un proceso de asimilación y acomodación
- d) N.A.

2.- Las tres principales teorías del aprendizaje son:

- a) Conductismo, cognitismo y constructismo
- b) Cognitismo, idealismo y materialismo
- c) Empirismo, racionalismo, dialéctica
- d) N.A.

3.- El constructivismo tiene sus raíces en:

- a) Filosofía, psicología, sociología y educación
- b) Psicología, historia, lenguaje, antropología
- c) Historia, psicología, antropología, lenguaje
- d) Lenguaje, antropología, filosofía,

4.- Actualmente el enfoque utilizado en el aprendizaje:

- a) Cognitismo
- b) Conductismo
- c) Constructivismo
- d) Gestáltico

5.- Enfoque de la psicología que se proponía modificar el comportamiento haciendo que estímulos agradables o desagradables que se presentaban a la vez que otros estímulos a los que se quería que el individuo desarrollase aversión o agrado.

- a) Teoría cognitivista

- b) Teoría conductista
- c) Teoría constructivista
- d) Teoría psicoanalítica

6.- Las cuatro etapas del desarrollo cognitivo según Piaget. Marque la que no corresponda.

- a) Sensorio-motor
- b) Pre operacional
- c) Operaciones concretas
- d) Operaciones formales
- e) Operaciones complejas

7.- Marque la que no corresponde a los tipos de aprendizaje según Ausubel

- a) Aprendizaje receptivo
- b) Aprendizaje por descubrimiento
- c) Aprendizaje memorístico
- d) Aprendizaje significativo
- e) Aprendizaje silogístico

8.- Es una página web colaborativa, considerada como una red social de cooperación, que puede ser directamente editada por cualquier usuario. Según Ward Cunningham; el desarrollador de una de las primeras, la describe como «la más simple base de datos en línea que funciona».

- a) Facebook
- b) Twiter
- c) You tube
- d) Wiki
- e) Rincón del vago

9.- Son tres de las aplicaciones más representativas de las nuevas tecnologías consideradas como herramientas del modelo constructivista

- a) Instagram, whatsapp, facebook
- b) Wikipedia, twiter, badoo
- c) Las redes sociales, la wiki y los blogs
- d) Youtube, google, whatsapp

10.- Algunas de las Características del aprendizaje constructivista son:

- a) Provee a las personas del contacto con múltiples representaciones de la realidad.
- b) Resalta tareas auténticas de una manera significativa en el contexto en lugar de instrucciones abstractas fuera del contexto.
- c) Losentornos de aprendizajefomentan la reflexiónen la experiencia.
- d) a, b y c son correctas
- e) N.A.

CLAVE DE RESPUESTAS

1.- C; 2.- A; 3.- A; 4.- C; 5.- B; 6.- E; 7.- E; 8.- D; 9.- C; 10.- D

BIBLIOGRAFÍA

Neurología Pediátrica. (2003). *Trastornos de Aprendizaje*. Marzo 29, 2017, de Centro de asistencia al desarrollo infantil Sitio web: <http://neurologiapediatrica.org/patologias/trastornos-de-aprendizaje/>

Rial A., Gómez P., Braña T. y Varela J. (2014). *Actitudes, percepciones y uso de Internet y las redes sociales entre los adolescentes de la comunidad gallega (España)*. Marzo 30, 2017, de Anales de psicología Sitio web: <http://www.redalyc.org/pdf/167/16731188028.pdf>

Puiggali J. y Tesouro M. (2004). *Evolución y utilización de internet en la educación*. Marzo 30, 2017, de Revista de Medios y Educación Sitio web: <http://www.redalyc.org/pdf/368/36802404.pdf>

Barragán J. (2005). *Integración de tecnología en el proceso enseñanza-aprendizaje*. Marzo 31, 2017, de Biblioteca digital Sitio web: http://bibliotecadigital.conevyt.org.mx/concurso/tematica_e/0132.pdf

<https://es.scribd.com/doc/21972411/PIAGET-BRUNER-VIGOTSKY>

<file:///F:/LIBROS/habitos%20y%20uso%20en%20las%20redes%20sociales%20de%20los%20y%20las%20adolescentes%20analisis%20de%20genero.pdf>