
¿Y el aprendizaje? And What About Learning? E o Aprendizado?

Dr. José Guadalupe Bermúdez Olivares

Doctor en ciencias, investigador y catedrático doctoral

Secretaría de Ciencia, Humanidades, Tecnología e Innovación (SECIHTI)

Email: jguadalupe.bermudez@secihtl.mx | ORCID: 0000-0002-9133-0384

Resumen— Este artículo de reflexión analiza la necesidad de transitar de la enseñanza tradicionalista hacia estrategias de aprendizaje centradas en el estudiante en los ambientes virtuales. Se discute cómo la interactividad, el diseño de instrucciones claras y pertinentes, y la dosificación empática del contenido son fundamentales para alcanzar los aprendizajes esperados y cumplir con los indicadores de logro institucionales. Se propone que el diseño instruccional de alta calidad debe superar la simple entrega de información y el examen rutinario, convirtiendo al estudiante en el verdadero protagonista de su proceso de formación.

Palabras clave— diseño instruccional, estrategias de aprendizaje, interactividad, educación en línea, empatía pedagógica.

Abstract— This reflection article analyzes the need to transition from traditional teaching to student-centered learning strategies in virtual environments. It discusses how interactivity, the design of clear and pertinent instructions, and the empathetic dosing of content are essential to achieve expected learning outcomes and meet institutional achievement indicators. It is proposed that high-quality instructional design must go beyond mere information delivery and routine testing, making the student the true protagonist of their educational process.

Keywords— instructional design, learning strategies, interactivity, online education, pedagogical empathy.

Resumo— Este artigo de reflexão analisa a necessidade de transição do ensino tradicional para estratégias de aprendizagem centradas no estudante em ambientes virtuais. Discute-se como a interatividade, o desenho de instruções claras e pertinentes e a dosagem empática do conteúdo são fundamentais para alcançar as aprendizagens esperadas e atender aos indicadores de desempenho institucionais. Propõe-se que o design instrucional de alta qualidade deve superar a simples entrega de informações e a avaliação rotineira, tornando o estudante o verdadeiro protagonista do seu processo de formação.

Palavras-chave— design instrucional, estratégias de aprendizagem, interatividade, educação online, empatia pedagógica.

1 Introducción: Del plan de enseñanza al plan de aprendizaje

A veces nos acostumbramos a escribir notas cortas previo a impartir la clase, estas pueden ser tan cortas que solamente el docente las entiende como recordatorios de lo que se pretende hacer en el aula. Notas breves como «Lunes: Empezar el bloque 2, ponerlos a que lean y resuelvan por equipo» o «Martes: Explicarles la matriz de problemas y pedirles de tarea hagan una de su proyecto» son habituales en el plan de enseñanza tradicional; sin embargo, ante esta práctica cabe preguntarse de manera crítica: ¿y el plan de aprendizaje?

Si bien es probable que con estas notas informales se logren buenos resultados en la educación presencial, cuando incursionamos en la modalidad en línea nos damos cuenta de inmediato de que esas notas necesitan desglosarse y explicarse a tal nivel que el estudiante que las recibe las pueda comprender con total autonomía. Hace algunos años, se escuchaba en el discurso docente hablar casi exclusivamente de estrategias de enseñanza; luego, en algunos subsistemas educativos, la planeación docente comenzó a incluir tanto las estrategias de enseñanza como las de aprendizaje, con el propósito de delimitar claramente lo que haría el docente y lo que haría el estudiante.

No obstante, en los ambientes virtuales de aprendizaje actuales, debemos hablar propiamente de estrategias de aprendizaje, porque todo lo pensamos poniendo en el centro absoluto al estudiante y a su proceso de construcción activa del conocimiento, quedando supeditada la acción del docente al logro efectivo de dicho aprendizaje.

“En los ambientes virtuales, hablamos de estrategias de aprendizaje porque todo lo pensamos poniendo en el centro al estudiante, en su construcción del conocimiento, quedando supeditada la acción docente al logro del aprendizaje.”

2 La interactividad como antídoto a la rutina en línea

Se busca de manera prioritaria transitar de esa común estrategia de enseñanza en donde el docente se dedica sencillamente a dictar una clase magistral y cree que con eso cumple formalmente con su labor pedagógica. Aquí radica la diferencia fundamental con ciertos modelos que, aun en la educación en línea, repiten este vicio tradicional: la institución simplemente orienta a que se filme la explicación del profesor y luego el estudiante entregue el trabajo que se le pide de forma mecánica. En otros modelos igualmente limitados, se le indica al estudiante únicamente que lea determinado texto y lo que sigue es la aplicación de un examen de frases, afirmaciones o conceptos literales de lo que dice esa lectura.

En estos esquemas no existe una verdadera interacción de fondo; la práctica se rutiniza por completo y los logros de aprendizaje suelen ser sumamente deficientes. Ante este panorama, cabe formularse las siguientes interrogantes: ¿Qué sucedería si en estos modelos que se ejemplifican se conjugara la teoría con exámenes de situaciones prácticas, cotidianas, problemáticas, basadas en la realidad y en el debate conceptual? ¿Hasta dónde llegarían los estudiantes si se les incentivara a problematizar y proyectar soluciones reales a problemas de su entorno? ¿Qué sucede cuando diseñamos escenarios dinámicos donde se interactúa y se debate activamente?



Fig. 1. «Imaginar al estudiante»: la empatía en el diseño instruccional como base para romper la rutina de los ambientes virtuales y promover la interactividad.

Ante tales interrogantes, todos estaremos de acuerdo en la pertinencia de incorporar de manera sistemática estos escenarios interactivos en el aula virtual; sin embargo, esta intención pedagógica se rompe de inmediato al momento de redactar las instrucciones, especialmente cuando la consigna no está debidamente elaborada y el diseñador cree que la simple síntesis de la indicación es suficiente para el estudiante.

3 El rol de las instrucciones claras y las competencias

La instrucción adecuada, suficiente, clara y pertinente es el factor fundamental que permite lograr el aprendizaje esperado y, por lo tanto, obtener un mejor indicador educativo a nivel institucional. Todas las instituciones educativas serias poseen indicadores rigurosos de lo que esperan lograr de sus estudiantes, como una manera indispensable de garantizar que la evidencia de aprendizaje recolectada es plenamente válida.

Esto genera una relación sumamente cercana y directa con la definición de la competencia, lo cual permite verificar de manera objetiva el nivel de logro que se planeó originalmente para el estudiante. Al mismo tiempo, este nivel de logro integral debe incluir de manera transversal los cuatro pilares de la educación propuestos por Delors (1996): aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos y aprender a ser, garantizando una formación humana e intelectual sólida.

“La instrucción adecuada, suficiente, clara y pertinente permite lograr el aprendizaje esperado y por tanto tener un mejor indicador.”

4 Principios del diseño instruccional de alta calidad

Como afirma con claridad Reigeluth (2016), el nivel de logro de los estudiantes depende en gran medida de tu propio diseño instruccional. De acuerdo con este autor, es posible diseñar experiencias de aprendizaje

basándose en alguno de los siguientes principios fundamentales: la centralidad en la tarea que debe realizar el estudiante, la demostración de lo aprendido, la activación de conocimientos previos, la aplicación práctica de la teoría o la integración del conocimiento en la vida real.

Cada uno de estos principios instruccionales mantiene una estrecha relación con una concepción específica de aprendizaje, lo cual determina las situaciones particulares en las que se indica al estudiante que recorra o viva el trayecto formativo. En este sentido, se busca que la instrucción sea de alta calidad para que los resultados de aprendizaje obtenidos sean consistentes y plenamente congruentes con las metas planteadas.

Para lograr esta alta calidad en la educación virtual, lo primero es delimitar el concepto de estrategia como el conjunto articulado de actividades donde incluimos una diversidad de técnicas y medios orientados a lograr el propósito educativo de fondo. Para poder lograr este propósito utilizamos una estrategia consciente, o bien ninguna; al decir ninguna, nos referimos a cuando no se asume una concepción formal de aprendizaje y enseñamos simplemente de la manera en que consideramos que debe hacerse, pero sin relacionar la práctica docente con un enfoque pedagógico o una epistemología del aprendizaje estructurada. En consecuencia, no hay plan posible.

¿Quién no recuerda, por ejemplo, aquellas clases tradicionales donde el profesor simplemente repartía los temas del programa de estudio y cada sesión se convertía en una exposición del equipo de turno sin mayor guía? ¿Quién no recuerda aquellas monótonas indicaciones de elaborar resumen tras resumen de una lectura completa, o las de estudiar memorísticamente para un examen escrito donde absolutamente todo consistía en aprobar ese examen? Estas maneras tradicionales de proceder no incluyen una estrategia de aprendizaje real; son instrucciones tradicionalistas y repetitivas que ahora no tienen espacio en una universidad que cuida con rigor y prestigio sus procesos de enseñanza y aprendizaje.

5 Dosificación instruccional y empatía: El estudiante como interlocutor

Si la institución académica tiene bien definido el nivel de logro o el aprendizaje esperado, y si el docente tiene claro para quién está designing las instrucciones, entonces se cuenta con los elementos esenciales para dosificar y desglosar las consignas paso a paso. Esta dosificación detallada es lo que permite que las instrucciones sean perfectamente entendidas y guíen de manera fluida al aprendiz hasta alcanzar el propósito educativo deseado.

Este proceso de diseño instruccional es muy similar a cuando diriges un mensaje en cualquier proceso de comunicación humana: es obligatorio pensar en el interlocutor. El docente no debe diseñar pensando que las instrucciones son para sí mismo, bajo la falsa premisa de que si él las entiende, cualquiera las entenderá; es altamente probable que el estudiante no comprenda lo que se está diciendo si no se hace el esfuerzo de desglosarlo con claridad y empatía.

Ese otro —el estudiante virtual— siente, piensa, sabe, desea, posee propósitos claros en la vida y también enfrenta dificultades reales y cotidianas. Si el diseñador o docente obvia estas dimensiones humanas en su planificación, simplemente no logrará llegar a él y el propósito del aprendizaje quedará frustrado.

“Similar cuando diriges un mensaje, piensas en tu interlocutor. No pienses que es para ti, porque el otro es probable no entienda lo que estás diciendo. Y ese otro siente, piensa, sabe, desea, tiene propósitos en la vida y también dificultades, que si lo obvias, no llegas a él.”

Conclusión

El desarrollo exitoso del aprendizaje en entornos virtuales exige superar la inercia del modelo tradicionalista que reduce la educación en línea a la simple filmación de explicaciones magistrales o a la lectura pasiva de textos. El verdadero éxito pedagógico radica en el diseño de estrategias de aprendizaje integrales y centradas en el estudiante, estructuradas sobre la base de instrucciones claras, detalladas y pertinentes. Al diseñar cada consigna, el docente tiene la responsabilidad de imaginar a su estudiante con empatía y sensibilidad, desglosando los pasos necesarios para guiarlo hasta el propósito educativo. Solo mediante un diseño instruccional interactivo, riguroso y de alta calidad, se podrá garantizar que los logros de aprendizaje sean congruentes con las competencias que la sociedad contemporánea demanda de los futuros profesionales de Michoacán y de México.

Referencias

- Delors, J. (1996). La educación encierra un tesoro. Los cuatro pilares de la educación. *La educación encierra un tesoro*, 91-103.
- Reigeluth, C. (2016). Teoría instruccional y tecnología para el nuevo paradigma de la educación. *Revista De Educación a Distancia*, (50). Recuperado el 27 de abril de 2019. Consultado en: <https://revistas.um.es/red/article/view/270771/198291>