

## **Concepciones de Aprendizaje en EAV: Perspectiva socio-cultural.**

Dentro de la clasificación de las teorías del aprendizaje que proponen José Gimeno Sacristán y Mauricio Pérez Abril (1996) las dos grandes vertientes teóricas que más soportan la concepción de aprendizaje de esta propuesta para el diseño de cursos virtuales en la Educación Superior son: la teoría socio-cultural de los procesos psicológicos superiores, en la cual su máximo exponente es Lev S. Vygotski; y el aprendizaje significativo, con su más grande teórico: David Ausubel.

Estas dos corrientes de la psicología, clasificadas, por los autores mencionados, dentro de las teorías mediacionales presentan el aprendizaje como un proceso de estructuración y reestructuración del conocimiento o esquemas mentales. Estas estructuras mentales se renuevan y “fortifican” a medida que el sujeto entra en interacción con nuevos conocimientos.

Así dentro de la Teoría socio-cultural de los procesos psicológicos superiores (Lev S. Vygotski) las estructuras son la parte fundamental sobre la que se concentra el proceso de aprendizaje, es decir, son las estructuras del pensamiento las que al evolucionar, convertirse o desarrollarse, dan paso a otras estructuras más avanzadas o superiores que permiten comprender y aprender otro tipo de saberes. (Vygotski, 1995)

El proceso de evolución o desarrollo de las estructuras se da, según esta teoría socio-cultural o socio-histórica, gracias a los procesos de mediación e interacción, tal y como el grupo de Investigación de Educación en Ambientes Virtuales lo ha argumentado a lo largo de todos sus procesos investigativos.

Con base en estos dos conceptos: interacción y mediación se estructurará el siguiente escrito, para sustentar cómo se concibe el proceso de aprendizaje y en qué medida las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) contribuyen en su construcción. Para lo anterior, se hará un repaso de la teoría socio-cultural o socio-histórica y la construcción de las estructuras de pensamiento. Para efectos del presente artículo sólo se presentarán algunos conceptos y reflexiones fundamentales de la teoría socio-cultural y los conceptos de mediación e interacción explicados desde esta misma perspectiva.

### ***La mediación***

La mediación, entendida desde el enfoque socio-cultural, hace relación al uso de herramientas, bien sea de tipo físico o intelectual que un sujeto puede y está en capacidad de utilizar para interrelacionarse fluida, comprensiva y coherentemente con su entorno y los otros sujetos.

Las herramientas se dividen en dos: físicas y psicológicas. Herramientas físicas: hacen relación a aquellos instrumentos tangibles que los sujetos suelen utilizar para afectar el entorno y de éste sacar provecho. Las herramientas psicológicas, por el contrario, no son tangibles y su más claro ejemplo es el **lenguaje** a la cual se le denomina mediación

semiótica. De acuerdo con Lev S. Vygotski la mediación semiótica es la más importante y la que más desarrollo intelectual puede llegar a potenciar.

Las mediaciones semióticas permiten el mayor número de procesos de interacción no sólo con los otros sujetos, en tanto componente fundamental de la comunicación, sino entre las estructuras del pensamiento.

Las mediaciones semióticas o instrumentos sgnicos son las responsables en gran medida del desarrollo psicológico de los sujetos. Recuérdese que para Vygotski el desarrollo intelectual no depende exclusivamente del desarrollo biológico, sino que es este último el producto del desarrollo psíquico. Un ejemplo de mediación semiótica es el lenguaje oral, con el cual se permite crear estructuras de pensamiento superiores, sin embargo, las mediaciones semióticas que generan la construcción de estructuras superiores de características avanzadas son las que poseen las siguientes tres características:

1. **Realización consciente**, es decir que los mensajes no son producidos por el sujeto sin una premeditación para lo cual necesita que realice procesos como: la estructuración del mensaje y la selección de los elementos significativos más pertinentes para la expresión de sus enunciados comunicativos, entre otros.
2. **Independencia del contexto**, con lo cual se pretende hacer que el mensaje que tienen la intención de comunicar puede ser comprendido cabalmente por su receptor, independiente de las diferencias circunstanciales (tiempo – lugar) en las que este último se encuentre, esto es, cuando un sujeto dibuja sobre un papel la figura de una "mesa", cualquier persona puede comprender eso que allí está graficado, independiente del tipo de mesas que suele ver el sujeto receptor.
3. La última característica es **la Regulación voluntaria**, en la que los mensajes sólo son producidos por el sujeto cuando él así lo considere necesario y que no sea un proceso involuntario o producto de la inconsciencia, como cuando se habla dormido o bajo los efectos de algún fármaco. (Pelaez, 2004: 31)

Estas tres características de las mediaciones semióticas se hacen evidentes en la comunicación mediada por el texto y las imágenes. Es así como los intercambios educativos que se dan a través de procesos de formación en plataformas e-learning o en comunidades de aprendizaje virtual a través del texto escrito e imágenes ayudan a promover y construir nuevas estructuras de pensamiento; pues el proceso de construcción de mensajes involucra actividades más complejas, plenas de acciones y operaciones que a su vez requieren mayores competencias y habilidades, tales como el manejo de un computador y de software especializado, en el caso de la escritura: generadores de texto y en el caso de la imagen software para el tratamiento y creación de éstas.

Desde el anterior punto de vista, no sería aventurado decir que la educación en un ambiente virtual presupone mayores competencias y habilidades para entrar en interacción con los demás pares y profesores. Al exigirse mayores competencias y habilidades, se presupone también, que la mente de quienes interactúan están en mayor actividad, haciendo uso de más y mayores procesos mentales que permitan la eficiente comunicación, no sólo en términos de utilizar las diferentes herramientas, sino de la estructuración coherente, descontextualizada y voluntaria de los diferentes mensajes y comunicados.

La educación en ambientes virtuales, como corolario, requiere de estructuras de pensamiento superiores avanzadas que no sólo posibiliten el aprendizaje del conocimiento mucho más complejo, sino la construcción de éste en medio de un colectivo social.

### ***Interacción social – Interacción interestructural***

Después de un necesario proceso de interacción mediada sógnicamente entre sujetos (relación interpersonal o interacción social) se llega a una fase en la que las estructuras de pensamiento se comparan, jerarquizan y reorganizan.

Vygotski se refiere a este movimiento interestructural - lenguaje interno - como uno de los dos procesos que permite llevar a cabo la interiorización del conocimiento explicada en la “Ley genética del desarrollo cultural”.

En el desarrollo cultural del niño, toda función aparece 2 veces: primero en el ámbito social, y más tarde en el ámbito individual. Primero entre personas (interpsicológica) y después en el interior (intrapsicológica). Esto puede aplicarse igualmente a la atención voluntaria, a la memoria lógica y a la formación de conceptos. *Todas las funciones psicológicas superiores se originan como relaciones entre seres humanos*<sup>1</sup> (Vygotski, 1995: 94)

Como puede verse el proceso de interiorización del conocimiento, consta de dos movimientos o fases:

1. Una **interpersonal**, en la que los sujetos se relacionan con los demás o con lo otro haciendo uso de instrumentos de mediación como el lenguaje. Esto implica que todos los procesos psicológicos se forman en y atraviesan por una fase social que proviene de la actividad que establece el sujeto con los objetos y en contacto con otros individuos.

La relación interpersonal se da en dos niveles:

Nivel **micro**: definidas para la época de Vygotski como las interacciones *cara a cara* entre sujetos, las cuales para la contemporaneidad habrá que actualizarlas con las, ya no tan nuevas, relaciones que se construyen producto de las mediaciones con las TIC; pues, aunque no se encuentren presentes cara a cara los sujetos, sí es cierto que se gestan interacciones que igual poseen las tres características de las mediaciones semióticas que más contribuyen a la construcción de nuevas estructuras mentales, ventaja que se da frente a la oralidad medio por excelencia de la interacción cara a cara.

Nivel **macro**: en el que las influencias de las instituciones sociales afectan y dan contexto a los mensajes y a muchas de las expresiones en el interior de éstos.

2. La segunda fase, **intrapersonal**, es en la cual esa información o conocimiento compartido con el grupo social (escuela - grupo de amigos) se organiza, clasifica, analiza, jerarquiza, compara, reflexiona, sintetiza, reproduce, pero ahora de manera interna, es decir, mentalmente a manera de diálogo interno.

Estas dos fases inter e intrapersonal generan un producto, la **apropiación** entendida como: un proceso activo, social y comunicativo. El medio y el proceso principal mediante el cual se desarrolla el psiquismo.

---

<sup>1</sup> La cursiva es del autor del presente.

Después de estas dos fases del proceso de interiorización el sujeto puede llevar a cabo el proceso de **Externalización**, es decir, la transformación de actividades internas en externas. La misma que se lleva a cabo cuando una actividad requiere ser reelaborada o cuando se suscita una colaboración entre diferentes agentes.

Estas fases, o movimientos como los llamara Engels citado por Vygotski (1995), tienen como producto la construcción de nuevas estructuras de pensamiento, las cuales permitirán, en el futuro, seguir escalando en la comprensión de nuevos conocimientos y por ende en su aprendizaje.

Como se explica, pues, en la Ley genética del desarrollo cultural, el sujeto aprende después de un proceso de interacción social, con los otros y con lo otro; lo cual explica que lo socio-cultural sea un factor tan o más importante en el proceso de aprendizaje que el mismo desarrollo biológico. Lev Vygotski plantea lo socio-cultural como la evolución de la línea cultural del desarrollo, la verdadera diferencia entre los animales y el hombre, los cuales, quizá, puedan intercambiar información, más no crear cultura, es pues la cultura el aspecto diferenciador.

En el ámbito de lo socio-cultural es donde las TIC entran a formar parte importante en el proceso de interiorización del conocimiento (aprendizaje), ya que precisamente lo que estas tecnologías permiten es la interacción social a través de procesos de mediaciones semióticas, en especial la escritura y la imagen, las cuales cumplen con las tres características antes mencionadas (realización consciente – independencia del contexto y regulación voluntaria).

Sin embargo, debe tenerse en la cuenta que poseer gran cantidad de información (escrita o en imágenes) alojada en la memoria del computador personal o en los libros, no deja de ser una posibilidad, en muchas ocasiones remota, de que dichos datos puedan ser aprendidos; por lo anterior, las actividades propuestas por los docentes u orientadores – esto dentro del campo de la enseñanza y la didáctica – deberán estipular, además de la búsqueda y gestión de la información, la interacción y trabajo directo con el conocimiento cuyo principal propósito deberá ser construir aprendizajes en un ámbito social y de interacción.

Pensar, entonces, en el aprendizaje desde esta perspectiva, la socio-cultural, nos sugiere a los docentes que pretendemos acercarnos a la educación en ambientes virtuales tener presente que esto no comprende los mismos espacios y tiempos y, por tanto, las prácticas de enseñanza deben ser modificadas y el acento deberá ser puesto en el aprendizaje, en la actividad mental, en los procesos de pensamiento que se promuevan en los estudiantes y sobretodo en pensar en el conocimiento desde la óptica de la aplicación, es decir, que el saber, cualquiera que fuera, debe tener una aplicación a la vida real de quien aprende, bien sea desde el campo de lo práctico o desde el discurso y la reflexión.

Para ello, los procesos de interacción directa con el conocimiento pueden obtener mayores resultados, en términos de aprendizaje, si se encuentra mediado y potenciado por la participación de pares y maestros que contribuyan a generar un ambiente que propicie la interiorización.

En este enfoque socio-cultural del aprendizaje, un concepto que permite la aplicación de los anteriores fundamentos teóricos es de Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), en el que la interacción y las mediaciones son factores de suma importancia y dan precisamente lugar al aprendizaje.

La zona de desarrollo próximo es la distancia entre el nivel actual de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz (Vygotski, 1998:133).

Este concepto (ZDP) planteado desde la psicología tiene directas posibilidades de aplicación en los procesos de enseñanza a través de estrategias didácticas como trabajo colaborativo y en grupos en donde la interacción social es fundamental para el buen desarrollo de las actividades o tareas.

Ahora bien, cuando se habla de interacción social las tecnologías de información y comunicación (TIC) se erigen como una gran alternativa para el intercambio de experiencias, conocimientos y sentimientos; en suma, las TIC son medios idóneos para crear comunidad y especialmente comunidad de aprendizaje, sin obstáculos como las distancias o la sincronización de tiempos.

En este documento se ha podido dar cuenta de cómo se conciben, desde una perspectiva socio-cultural, el aprendizaje en EAV, el objetivo de presentar estos conceptos básicos del aprendizaje, desde este enfoque, es darle soporte conceptual y científico a cada una de las actividades dentro de las prácticas docentes. Teniendo como base los aportes teóricos anteriores, invitamos a docentes y estudiantes a fusionar las Tecnologías de Información y Comunicación con los conceptos teóricos acerca del aprendizaje en sus diferentes procesos de formación.

## Bibliografía

- López, Beatriz. Grupo De Investigación Educación En Ambientes Virtuales (EAV) (2004). PROPUESTA PEDAGÓGICO-DIDÁCTICA: DISEÑO DE CURSOS PARA LA ENSEÑANZA EN AMBIENTES VIRTUALES. Medellín: Editorial UPB.
- Gimeno Sacristan, J. y Pérez Gómez, A.I. (1996). Comprender y Transformar la Enseñanza. Madrid: Ediciones Morata
- Pelaez, Andrés F. (2004) Imagen: mediación semiótica pertinente en el desarrollo de los procesos psicológicos superiores. En: Investigar - publicar: una relación hacia la comunicabilidad del conocimiento. UPB. Medellín.
- Vygotski, L.S. (1995). Obras escogidas. Problemas del desarrollo de la psique III. Madrid: Aprendizaje visor.
- Leontiev, A.N. (1997) Activity and Consciousness. USSR. Progress Publishers.