

Estrategias de aprendizaje desde la perspectiva construccionista en el contexto universitario

Learning strategies from the constructionist perspective in the university context

Sergio Nicanor Nieto Meza

Universidad de la Guajira, Colombia

snietom@uniguajira.edu.co; <https://orcid.org/0009-0003-1513-7560>

Recepción: 21 de agosto de 2024

Aceptado: 17 de noviembre de 2024

Publicado: 30 de diciembre de 2024

Cita sugerida: Nieves Meza, S. N. (2024). Learning strategies from the constructionist perspective in the university context. *Reflexio Et Ratio*, 1(1), 32-53. <https://doi.org/10.69821/rer.v1i1.18>

Copyright: © 2024 Sergio Nicanor Nieto Meza; Este es un artículo de acceso abierto distribuido bajo los términos de la licencia de uso y distribución Creative Commons Reconocimiento 4.0 Internacional (CC BY 4.0) 

RESUMEN

La presente disquisición tiene como objetivo analizar las estrategias de aprendizajes de los estudiantes universitarios en el área de inglés, desde la perspectiva construccionista, tomando en cuenta los aportes de Papert y Harel (1991), Aparicio y Ostos (2018), Morales (2021), entre otros. Es un estudio con paradigma positivista, enfoque cuantitativo, con investigación descriptiva, diseño no experimental, transversal, de campo, partiendo de la situación que experimentan algunos estudiantes en la Universidad de la Guajira, Colombia en la carrera de Licenciatura en Educación, teniendo como población 40 estudiantes. La técnica fue la encuesta con un cuestionario de treinta y seis ítems, válido y confiable. La técnica de análisis se realizó con la estadística descriptiva. Los resultados indicaron según la mayoría que algunas veces utilizan estrategias determinadas para el aprendizaje basado en problemas, basado en proyectos, colaborativo, el aprendizaje situado, autónomo, activo, el aula invertida y la gamificación como estrategias construccionistas para el aprendizaje del inglés. Con respecto a las actividades aplicadas en clases de inglés, se usan siempre actividades como la búsqueda y procesamiento de la información, los proyectos, los juegos de roles y foros de discusión, concluyendo que se están asumiendo algunas veces estrategias construccionistas para el aprendizaje de inglés.

PALABRAS CLAVE: Estrategias de aprendizaje, perspectiva construccionista, inglés, universidad.

ABSTRACT

This disquisition aims to analyze the learning strategies of university students around English, from the constructionist perspective, considering the contributions of Papert and Harel (1991), Aparicio and Ostos (2018), Morales (2021), among others. It is a study with positivist paradigm, quantitative approach, with descriptive research, non-experimental, transversal, field design, based on the situation experienced by some students at the University of La Guajira, Colombia in the career of Bachelor of Education, having as population 40 students. The technique was the survey with a questionnaire of thirty-six items, valid and reliable. The analysis technique was performed with descriptive statistics. The results indicated according to the majority that sometimes use certain strategies for problem-based, project-based, collaborative, situated learning, autonomous, active, the flipped classroom and gamification as constructionist strategies for learning English. About the activities applied in English classes, activities such as information search and processing, projects, role plays and discussion forums are always used, concluding that constructionist strategies for learning English are sometimes being assumed.

KEYWORDS: Learning strategies, constructionist perspective, English, university.

INTRODUCCIÓN

Enseñar es un proceso interesante que parte de un docente a muchos estudiantes, mientras que aprender implica que cada uno, lo hace a su manera, depende de muchos factores, y aunque el docente lo esté haciendo bien, este utilizando estrategias didácticas adecuadas, puede suceder que el proceso no sea tan adecuado para cada uno de los educandos, cuestión que ha sido punto álgido en educación, al pretender que todos aprendan de igual manera. Por ello, aprender es un proceso intrínseco que experimenta todo individuo cuando se pone en contacto con un objeto, un fenómeno, una acción, que, le permite adquirir un conocimiento, unas habilidades para aplicarlas en su contexto, en su vida cotidiana, no siempre como lo desea, ni con la facilidad esperada, porque hay que aprehender el objeto, asimilarlo, adaptarse a él, relacionarlo con otros elementos para que sea más fácil entenderlo.

Las metodologías de enseñanza-aprendizaje “utilizadas en educación superior pueden tener distintos enfoques, que se distinguen entre sí por la manera de aprender el estudiante” (Vera et al., 2020, p.1)”, de allí que la elección de la metodología varía en función de las competencias que el docente desea obtener en sus educandos, evidenciando en estos tiempos que los modelos tradicionales no son muy efectivos, por lo que se precisa pensar en metodologías dirigidas a propiciar que el estudiante aprenda a aprender, de manera que logre el análisis y reflexión sobre la práctica educativa. Además, depende también de otros factores como el motivacional, que implica el interés hacia lo que se quiere, el ambiente, la vinculación de este a otros aspectos que le permitan aprender.

Por tanto, las estrategias de aprendizaje propician mejores resultados, motivan el autoestudio y potencian las capacidades de aprendizaje de los estudiantes (Cervantes et al., 2020), por cuanto, al conocer su canal de comunicación, es más fácil el entendimiento, comprensión, análisis, relación y síntesis, sin olvidar el componente emocional, ni el escenario donde se desarrolla, generando con ello un mejor aprovechamiento académico, conceptual, procedimental y actitudinal.

En efecto, estas estrategias que utiliza el estudiante para aprender son fundamentales en su proceso y resultado de manera que le da oportunidad de construir sus conocimientos, de adecuarlos a lo que considera propio y va a ayudarlo a obtener esos saberes necesarios, de allí que en la actualidad se está tratando de dejar de lado el conductismo que solo contribuye en aumentar cantidad de aspectos teóricos repetitivos, poco analizados y que a la larga se van olvidando porque no se procesaron como se esperaba, no se aplicaron, entrando en la corriente del constructivismo que como lo expusieron Piaget, Vygotsky, Ausubel, Jonassen, Papert, entre otros, (Aparicio y Ostos, 2018), llevan a la reflexión y su diversificación hacia otros modelos como el socio-constructivismo y el construccionismo, siempre con la intención que sea el estudiante, responsable de su aprendizaje, buscando los medios o recursos para aprender.

En el caso de los estudiantes de Educación Superior, es posible que los docentes dejen que sean ellos quienes generen acciones para aprender, dando sus clases sin hacer mucho énfasis en estrategias que contribuyan al entendimientos sobre los temas, ni haciendo prácticas que coadyuven a aplicar esas teorías, lo cual puede ser positivo para algunos pero no todos aprenden de manera abstracta, necesitan observar, sentir, interactuar con el objeto a asimilar para hacer más factible el proceso, pudiendo ser que por memorización logre obtener adecuadas calificaciones, pero sea un tema que fácil se olvida al no convertirse en meta conocimiento, al no poderlo manejar.

Es por eso que en Educación Universitaria, se aspira a que así como los docentes manejan sus estrategias de enseñanza, el estudiante utilice estrategias de aprendizaje, que lo ayude a captar con más seguridad, facilidad y estabilidad el conocimiento, teniendo en cuenta las bondades de la corriente construccionista, con la cual se propicia que el conocimiento sea construido por el aprendiz, no

proporcionado por el docente, “lo cual puede suceder cuando al aprendiz se le compromete en la construcción activa de algo que puede ser compartido con otros”(Aparicio y Ostos, 2018, p. 117).

El construccionismo planteado por Seymour Papert, discípulo de Piaget, propicia un aprendizaje mucho mejor porque cuando los estudiantes se comprometen en la construcción de un producto significativo como un objeto o un programa toma un nuevo sentido (Schwabe, 2013) y además, lo comunican, expresan lo que creen aprendieron, lo utilizan, cuestión que permite evidenciar cuanto han podido entender acerca del tema explicado.

En ese sentido, se asume la situación que experimentan mucho estudiantes de la Universidad de la Guajira, en Colombia, quienes explican su dificultad para demostrar lo que han aprendido, especialmente en la asignatura de inglés, por cuanto sus estrategias de aprendizaje, según lo manifiestan ellos de manera informal, ayudan poco a exteriorizar, entienden, repiten lo que los docentes de esta área exponen, responde medianamente a sus pruebas escritas, pero se les dificulta expresarse, comunicarse en este idioma, por lo cual se sienten insatisfechos de su proceso y de sus resultados, al considerar que les cuesta entender y hablar con fluidez el idioma.

Esta situación permite evidenciar que las estrategias de aprendizaje que están utilizando estos estudiantes posiblemente no son las más idóneas, por cuanto se hacen muy teóricas y no propician la aplicación, lo cual no favorece el proceso, de allí que sería interesante verificar de manera de identificar si se desarrollan actividades que estimulen los sentidos del estudiante, si se contextualizan las palabras, frases y oraciones que ellos deben aprender en inglés, si se utilizan recursos y se construyen instrumentos que permiten concretar los elementos de estudio, para hacer más factible el aprendizaje de este idioma.

En ese orden de ideas, los estudiantes deben desarrollar sus dominios, desempeños y competencias como una interacción con la práctica real (Huerta, 2015a), en la que aprenda a aprender y aprenda haciendo en contextos reales (Bracho, 2022; Bracho, 2023), de manera que va construyendo los instrumentos necesarios para hacer suyo ese conocimiento, como un saber competente, por lo cual, se propone en este estudio analizar las estrategias de aprendizajes de los estudiantes universitarios en el área de inglés, desde la perspectiva construccionista.

Marco Teórico

Estrategias de aprendizaje

Al hablar sobre la definición de una estrategia de aprendizaje, se dice que “es una secuencia de actividades; en consecuencia, un aprendiz de estrategia debe aprender a diseñar” (Huerta, 2015b, p.55), por lo cual, se debe planificar los propósitos del aprendizaje, así como organizar y conducir de dichos procesos para lograr el desarrollo de la competencia deseada, de manera que en la adquisición de procesos de planeamiento, la previsión de instrumentos y la ejecución e implementación de las estrategias para lograr los desempeños deseados.

Estas estrategias de aprendizaje son ejecutadas por el estudiante y lo hará siempre que le demande aprender, recordar o solucionar problemas sobre algún contenido o actividad de aprendizaje, atañen desarrollos claramente definidos y requieren toda la intencionalidad, de acción en determinada área, pues amplían el desempeño en las aulas de clase con actividades conocidas que estimularan los contenidos que ya poseen y permitirán potenciar sus habilidades y destrezas. (Huerta, 2014).

Existen estrategias para recabar conocimientos previos y para organizar o estructurar contenidos, como el subrayado, el resumen o redacción de un nuevo texto a partir de otro, donde se exponen de manera abreviada las ideas principales o más importantes del escrito original; el mapa mental en el cual se expresan gráficamente los pensamientos en función de los conocimientos que se encuentran

almacenados en el cerebro, para generar, organizar, expresar los aprendizajes y asociar con facilidad las ideas; el mapa conceptual, representación gráfica de conceptos y sus relaciones, que guardan un orden jerárquico entre sí, unidos por líneas identificadas por palabras enlace; también: el cuadro sinóptico, collage, cuadro comparativo, fichas de trabajo, diagramas de flujo, cuadros de doble entrada (Pallarés et al., 2017), entre otros, que sirven para el mejoramiento de la capacidad de aprendizaje.

En el caso de asignaturas referidas a los idiomas, como es el caso de estudio con respecto al inglés, el ensayo es una estrategia de aprendizaje que se hace con un escrito en prosa, generalmente breve que expresa la interpretación personal sobre cualquier tema, ya sea filosófico, científico, histórico o literario con la finalidad de conocer el pensamiento del autor, además, el debate que es una competencia intelectual que se efectúa en un clima de libertad, tolerancia y disciplina, a través de un moderador quien presenta el tema y señala los puntos a discutir, así como el objetivo, planteándose una disputa abierta con réplicas de dos equipos que requiere de una investigación rigurosa para replicar con fundamentos científicos.

En efecto, las estrategias mencionadas contribuyen a iniciar las actividades en secuencia didáctica, son importantes ya que constituyen un recurso para la organización gráfica de los conocimientos explorados y le permiten al aprendizaje significativo favorecerse con los puentes cognitivos entre lo que el sujeto ya conoce y lo que necesita conocer para asimilar significativamente los nuevos conocimientos. Paralelamente a los procesos meta cognoscitivos, también deben considerarse los factores motivacionales los cuales juegan un papel muy importante en la transferencia de las estrategias (Del Valle, 2018), siendo necesario que el docente brinde tanto apoyos motivacionales como orientaciones con la finalidad de que los estudiantes obtengan los mejores resultados en el proceso enseñanza aprendizaje, sintiendo que lo que aprenden tiene sentido en su vida.

Tipos de estrategias de aprendizaje

En referencia a las estrategias de aprendizaje, es pertinente considerar que son aquellas que permiten estimular o motivar a sus estudiantes, para generar nuevos conocimientos, desarrollando acciones durante el proceso educativo con el propósito de alcanzar unos resultados deseados, por cuanto guiados por los docentes, pueden acercarse al conocimiento de una manera significativa, mencionando luego de una revisión bibliográfica, las siguientes:

a) Aprendizaje Basado en Problemas: Esta estrategia se fundamenta en el paradigma constructivista, donde el estudiante genera la acción, la construye y aprende, por lo cual, es posible construir acciones para darle respuesta a las situaciones que se presentan. Este tipo de estrategia está basado en la organización de pequeños grupos, a través de los cuales se buscan resolver problemas reales, de la vida diaria donde se ponen en práctica conceptos, procedimientos, mientras los estudiantes buscan por sí mismos información y debaten sobre las mejores maneras de resolver el problema.

El propósito de esta estrategia es “conocer las opiniones, beneficios y sentimientos que este método genera en el alumnado, al aprender de una forma que le permite ser protagonistas de su propio aprendizaje y reflexionar constantemente sobre su proceder” (Paredes, 2016, p.115), y en este caso, si los estudiantes solicitan ideas el docente las aporta, pero deja que sean ellos quienes brinden las alternativas para resolver la situación planteada, dando retroalimentación y observando el desempeño del grupo, sin influir directamente permitiendo que busquen los medios e investiguen como hacerlo, propiciándose la autonomía en el proceso de aprendizaje.

El aprendizaje basado en problemas es una estrategia de aprendizaje “que permite poner en práctica habilidades individuales y colectivas, y para su éxito es esencial la disposición del estudiante

para aprender investigando para profundizar y reflexionar acerca del problema en análisis generándose habilidad para extraer conclusiones propias, se aprende "de" y "con" los demás (Fernández y Fonseca, 2016, p.2153), lográndose habilidades en el análisis de los problemas de manera metódica. Se "muestran hallazgos interpretados de manera individual y grupal para resolver una pregunta de investigación, donde el alumnado fue protagonista de este proceso" (Paredes, 2016, p.141), además, esta estrategia estimula la investigación lo cual favorece el desarrollo de habilidades en los estudiantes en el uso de las tecnologías como herramienta para aprender y resolver los problemas que se le presentan, de allí que pueden hacer inferencias.

En ese orden de ideas, se considera que entre las características de esta estrategia está el hecho que "el problema presentado no es excesivamente complejo, por lo que no hay una explicación de conocimientos previos o teorías, pone el énfasis en el proceso de la resolución del problema y el foco central es la búsqueda de conocimientos" (Estalayo et al., 2021, p.7), para la resolución del problema, generando un aspecto interactivo porque su estructura se construye sobre esta idea, donde los estudiantes identifican las necesidades de aprendizaje, delimitan los recursos necesarios para dar respuesta al problema, comprueban argumentos, informando y compartiendo lo aprendido.

b) Aprendizaje Basado en proyectos (ABP): Esta estrategia parecida a la anterior, consiste en la elaboración de un proyecto que se realice de forma grupal adecuado a los conocimientos de los estudiantes, el cual ha sido previamente analizado por el docente de manera de poder orientarlos en cuanto a los instrumentos y herramientas que necesitaran. Explican que "La adquisición de habilidades y actitudes tiene la misma importancia que el aprendizaje de conocimientos cuando hablamos de una metodología como el ABP. Para llevar esta metodología al aula es necesario enseñar al alumnado una serie de conocimientos previos" (Estalayo et al., 2021, p.5) para que luego lo pongan en práctica, pretendiendo que sean los estudiantes los protagonistas del proceso y de los resultados, buscando compartan sus experiencias personales para aplicarlas al proyecto.

Con el paso del tiempo, el Método de Proyectos, fue evolucionando hasta dar lugar los ABP (López (2018), influenciado por el constructivismo y la transformación de la sociedad. Además, manifiesta que la incidencia y la evolución que ha tenido Internet han implicado un gran cambio en el acceso de la información, y actualmente cualquier persona puede buscar el dato que desee conocer en cualquier momento, incentivando la investigación mediante las herramientas tecnológicas, propiciando no solo un proceso individual, sino también un proceso sociocultural de allí lo importante que el alumnado trabaje activamente en este tipo de situaciones (Bada, 2015).

Esta estrategia resalta la atención en la práctica de multitud de habilidades del estudiante; por lo cual, se considera que los estudiantes adquieren y aplican habilidades trabajando en un proyecto a largo plazo que implica una investigación en profundidad sobre un tema o pregunta (Smith, 2018), y por ello, logra experimentar una motivación intrínseca y despertar un aprendizaje divertido y, por tanto, potenciar su interés, incentivando la participación para un aprendizaje mucho más productivo, y por tanto, acorde a los estándares de aprendizaje relacionado con el inglés.

c) Aprendizaje Colaborativo: Esta estrategia estimula la participación, la investigación, la creatividad, conjugándose las ideas de un grupo y no de manera individual. Sus creadores, destacaron que es el uso instructivo de grupos pequeños para que los estudiantes trabajen juntos y aprovechen al máximo el aprendizaje propio y el que se produce de la interrelación (Johnson y Johnson, 1991). Esa posición es fortalecida haciendo referencia a una serie de estrategias que incluyen la interacción

cooperativa de estudiante a estudiante sobre algún tema, como una parte integral del proceso de aprendizaje (Kagan, 1994). Tiene sustento en la teoría constructivista desde la que se otorga un papel fundamental al alumnado, como actores principales de su proceso de aprendizaje.

En esta estrategia, los protagonistas son los estudiantes, ayudados por el docente, y es necesario “Aprender haciendo: investigar y actuar para afrontar la complejidad y la incertidumbre de la era digital”(Pérez, 2016, p.10), por lo cual se considera una estrategia que al estarse trabajando junto con otras personas, ya sea compañeros o profesor, ayuda a incorporar conocimientos, formarse como persona, en la relación con los demás y su comprensión, permitiendo que todos desarrollen competencias, obtener saberes, al socializar, empatizar, cooperar, enfrentar posturas opuestas y consensuar, están aprendiendo.

Además, con esta estrategia, los estudiantes “deben mostrar actitudes y conductas cooperativas, como la ayuda, la colaboración o la participación” (Muñoz et al., 2021, p.23) todas dependen de su nivel de motivación, mostrando actitudes de escucha, respeto por las opiniones de los demás, diálogo y comunicación, tolerancia ante las opiniones de los demás miembros del grupo, esfuerzo personal en la realización de las tareas, responsabilidad y aprovechar la oportunidad de participar de manera activa y equitativa demostrando competencias lingüística al participar en inglés.

d) Aprendizaje Situado: es entendido “como un proceso de aprehensión de la realidad, mediante el cual se integra nuevo conocimiento de manera activa en el contexto específico donde ese conocimiento debe ser aplicado” (Villavicencio y Uribe, 2017, p.1), caracterizado por la utilización de tareas auténticas, generadas en el seno de una comunidad con valores y conductas concretas, garantizando la significatividad psicológica para generar sentido de pertenencia. Es un proceso que requiere la participación por parte del que aprende, lo que demanda altos niveles de motivación y capacidad de autorregularse; el papel del profesor es ser guía y orientador, con una comunidad de práctica de actividades mediante las cuales los estudiantes observan, imitan y perfeccionan las competencias.

El fin del aprendizaje situado es “la resolución independiente de problemas que se presentan en los contextos concretos en los que las personas se desenvuelven” (Páramo, et al., 2015, p.322), el objeto en el que se centra es la adquisición de habilidades y estrategias intelectuales y el método por excelencia para aprender de manera situada es la endoculturación porque “el aprendizaje situado depende de las actividades, del conocimiento y de la cultura que coexisten en un contexto auténtico donde ocurre una interacción social de los miembros de la comunidad”. De allí el interés por los ambientes de aprendizaje definidos como espacios de interacción social, donde se dan otras situaciones no formales que les permiten a sus miembros apropiarse del conocimiento.

Para el desarrollo de esta estrategia, se puede usar la web 2.0 como un ambiente de aprendizaje que, además de información, ofrece medios que permiten la interacción de las personas, expresando que el estudiante puede consultar una tarea en Internet, y si “se conecta a través del chat con un grupo de compañeros que tienen más experiencia que él (veteranos), en principio estaría al acecho de lo que dicen los demás” (Páramo et al., 2015, p.324). Así, en la medida que se apropia del conocimiento de sus pares, su participación es más activa, lo cual se asimila a la teoría de la participación periférica, pues, a medida que conoce, se va involucrando con mayor legitimidad en la discusión del grupo, y considera un escenario computacional como un contexto de aprendizaje situado, que se caracteriza por una comunidad emergente que discute la solución de una tarea.

e) Aprendizaje Autónomo: Esta estrategia implica que el docente intenta que el estudiante indague

internamente en busca de su conocimiento propio y enfrente por sí una situación, por lo cual se innova desde el punto de vista que se hace protagonista al estudiante de su aprendizaje al estimularse la indagación, la investigación, en la mayoría de los casos, mediante la educación virtual. Se refiere “al grado de intervención del estudiante en el establecimiento de sus objetivos, procedimientos, recursos, evaluación y momentos de aprendizaje, desde el rol activo que deben tener frente a las necesidades actuales de formación”, (Solórzano, 2017, p.244), donde el estudiante aporta conocimientos y experiencias previas, a partir de los cuales se revitaliza el aprendizaje y su significancia.

Es así como al desarrollarse el aprendizaje autónomo se aprovecha la posibilidad de generar procesos creativos, estimulándose la observación, sin embargo, sugiere que “su trabajo debe ser confrontado por todos los actores de la comunidad educativa e incluso por la sociedad en la cual interactúa” (Solórzano, 2017, p.244), de esta manera, se dará un proceso más personal y particular, que permitirá a la persona crecer mucho más, al poder debatir con otros acerca de lo que ha aprendido y como lo percibe, pudiendo ser un procedimiento difícil, al implicar la manifestación de sus habilidades, conocimientos, experiencias, capacidad intelectual y búsqueda de información.

No obstante, es muy productivo y motivador para la persona, ya que puede llevarlo a su ritmo y conocerse más, además de involucrarse plenamente, pudiéndose mediante esta estrategia el desarrollo de competencias para aprender, enfocadas fundamentalmente para construir el conocimiento a través del aprendizaje significativo, que se manifiesta fundamentalmente en detectar las situaciones-problemas y las necesidades de aprendizaje; fijar personalmente los propios objetivos y planificar el proceso de aprendizaje.

De igual forma, se llega a seleccionar adecuadamente la información pertinente e importante, comprender y procesarla; organizando y estructurando el conocimiento elaborado e integrar conocimientos: aprendizaje significativo; para transferir o generalizar los conocimientos y competencias a situaciones nuevas y realizar eficazmente evaluaciones y/o exámenes. Contribuye a la automotivación en el proceso de aprendizaje, al fijar las propias metas, valorarse a sí mismo, desarrollar la autoestima, la competencia para comunicarse de modo eficaz y correcto con los demás, sabiendo argumentar con claridad, lógica y precisión tanto en la expresión escrita como oral incorporando los lenguajes oral y escrito, gráfico, estadístico e informático, muy importante en el caso de aprender el inglés.

f) Aprendizaje Activo: Es una estrategia que se distingue por centrarse en el aprendizaje del estudiante e incentivar su participación y consciente en el proceso educativo (García Bullé, 2021). La comprensión del material a cubrir es crucial para la ejecución del aprendizaje activo, diseñado para gestionar la experiencia didáctica como una jornada que parte del educando y no solo como una respuesta a lo que plantea el docente. La construcción de espacios colaborativos es fundamental, para propiciar las condiciones del aprendizaje activo, y de esta forma los estudiantes tienen oportunidad de aportar, dialogar y generar conocimiento dentro del grupo, lo cual se llama aprender haciendo y es la herramienta principal para cumplir los objetivos del aprendizaje activo.

En ese orden de ideas, se destaca que el aprendizaje activo “se encuadra dentro de las metodologías de aprendizaje constructivista y consiste en utilizar técnicas de instrucción que involucren a los estudiantes en el proceso de su propio aprendizaje” (Restrepo y Waks, 2018, p.4), considerándose para esto distintas actividades como escribir, leer, hablar, discutir, investigar, manipular materiales, realizar observaciones, recopilar y analizar datos, sintetizar o evaluar elementos relacionados con el contenido tratado en el aula, entre otros aspectos, siendo importante el aprender haciendo que permite interactuar y experimentar con todos los recursos con los que se cuenta, poder con ellos, observar y pensar, para finalmente comprender, así como desarrollar conceptos y conocimientos.

Se dice que el aprendizaje activo se logra haciendo y es por eso que se relaciona ampliamente con las estrategias antes explicadas como el aprendizaje para resolver problemas, para desarrollar proyectos, de manera cooperativa con aprendizajes situados y hasta con el aula inversa, porque como lo expresan los autores antes citados, se necesita que los estudiantes consideren no solo el contenido de la materia, sino también la relación de ese contenido con cuestiones más amplias como pueden ser preocupaciones sociales, existenciales o conceptuales, generándose un proceso de pensamiento y reflexión mucho más amplio por parte de los estudiantes. Además, se fomenta la escucha activa de los demás y de sí mismo, muy importante en el aprendizaje del inglés.

g) Aula invertida: esta estrategia llamada también Flipped Classroom, aula volteada o aula inversa es un método que ha cambiado el modelo tradicional de aprendizaje, aporta mayor énfasis a la práctica, pero aún no tiene una definición uniforme, e incorpora la tecnología como medio para desarrollar el aprendizaje, muy propio del construccionismo. El aula invertida se encuentra en la convergencia entre estrategias de aprendizaje y estrategias instruccionales, en tanto las primeras centran su definición en aquellos saberes y prácticas según las cuales el profesor debe tomar decisiones sobre qué debe hacer, en qué situaciones y con qué finalidad debe usar las estrategias de aprendizaje con las que dispone; por ello, el docente actúa metacognitivamente en el aprendizaje de los procedimientos que le son propios como enseñante de estrategias (Eggen y Kauchak, 2016).

Esta estrategia asume la lógica del proceso de asimilación del ser humano que considera la interacción entre la orientación del contenido, (habilidades y conocimientos), la ejecución y el control; considerando que en este proceso quedan integradas las operaciones racionales del pensamiento, las habilidades propias de las TICs y los contenidos a abordar en cada aprendizaje (Vidal et al., 2015). Esta estrategia está centrada en la práctica más que en la teoría, lo que permite experimentar e innovar, e integra las tendencias pedagógicas contemporáneas más actuales como el construccionismo vinculado al uso de las didácticas particulares y el desarrollo de las TICs.

Entonces, esta estrategia potencia el aprendizaje significativo en los estudiantes, además, tiene la ventaja de apoyar la explicación de temáticas a través de recursos, videos, lecturas, entre otros que pueden aportar al aprendizaje fuera del aula para que en el espacio físico se pueden generar proyectos y actividades que permitan consolidar dichos conocimientos porque se cree en el poder del video, como una plataforma para ayudar a las instituciones educativas y demás, a mejorar la forma como capacitan, enseñan y comparten conocimientos. Por tanto, permite que los estudiantes busquen y desarrollen conceptos sin necesidad de intervención del docente, enfocándose en ayudarse entre ellos mismos, de manera interactiva y dinámica, a través de las tecnologías.

Gamificación: Esta es otra de las estrategias de aprendizaje que se aplican con los recursos que ofrece la tecnología, considerada “una estrategia innovadora, aplicable o no con la tecnología” (Chong y Marcillo, 2020, p.70), que utiliza los elementos del juego como incentivos, premios y demás para transformar los procesos de enseñanza aprendizaje (González (2019). Se diferencia del “juego” que solo divierte, porque este se proyecta al refuerzo y cambio de comportamiento, acoplable con diversas metodologías activas. Es una estrategia donde se aplican mecánicas y elementos que intervienen activamente en los juegos, abarcando aspectos relacionados al entrenamiento, busca fomentar conductas pertinentes, generando la responsabilidad de los involucrados, la motivación al momento que realizan alguna acción, de esta manera, ellos pueden aumentar la calidad y la efectividad en las actividades a desarrollar.

Con esta estrategia se quiere trasladar los juegos al proceso de enseñanza aprendizaje de manera de lograr aprendizajes más significativos profundos, mejorar alguna habilidad o bien recompensar acciones concretas, ha ganado terreno debido a su carácter lúdico y didáctico, que facilita la

interiorización de conocimientos de una manera más divertida, por ello, se convierte en una experiencia atractiva para los estudiantes, alejándose de las metodologías tradicionales teniendo presente para su construcción las necesidades de los estudiantes garantizando una experiencia educativa motivadora (Prieto et al., 2014).

La gamificación guiada por modelos pedagógicos, e implementada con la mecánica propia de los juegos combinadas con herramientas digitales, genera un ambiente de competitividad, coadyuvando a la comunicación e interacción en el desarrollo de actividades o elaboración de proyectos (Reyes, 2018). Los juegos en la computadora son herramientas educativas, considerando que diferentes actividades “de gamificación y uso de videojuegos en las aulas, permite captar la atención de los estudiantes incrementando el factor de motivación” (Serrano y Casanova, 2018, p.129), estímulo adicional que puede favorecer trabajar determinados contenidos previamente en casa y activar la participación en el aula, muy importantes para la asignatura del inglés.

Construccionismo como teoría del aprendizaje

Por muchos años, el proceso de enseñanza aprendizaje ha sido desarrollado desde la teoría conductista, donde el docente explica sus clases, expresa todo lo que sabe sobre el tema, y los estudiantes de una manera pasiva, escuchan, repiten, memorizan lo expuesto. Sin embargo, muchos estudios han determinado que esta corriente no es la más adecuada para generar aprendizajes que puedan ser aplicados en la vida personal, profesional y laboral del individuo, porque no se interiorizan, no son contruidos por el aprendiz, y puede olvidarse con facilidad, más si se quedan en lo teórico haciendo débil ese conocimiento y posiblemente se olvida.

En ese sentido, las investigaciones sobre los procesos de construcción del conocimiento han determinado las bondades que se tienen cuando es el aprendiz quien genera sus constructos acerca de lo que ve, oye, siente y le da sentido a eso por lo cual es fácil aprehenderlo, asimilarlo, utilizarlo, según sea su necesidad e interés, de allí que se centra en la persona, en el constructivismo, entonces, la evolución de este al construccionismo representa también el paso del sujeto a la colectividad, de la persona a la comunidad (Aparicio y Ostos, 2018). Por tanto, el constructivismo y el construccionismo están centrados en la persona.

Papert (1982) pionero de la inteligencia artificial, fue el inventor del lenguaje de programación Logo en 1968, considerado como destacado científico computacional, matemático y educador. Se interesó en cómo los estudiantes se involucran en una conversación (propia o ajena) con artefactos tangibles, y cómo estas conversaciones fomentan el aprendizaje autodirigido, para facilitar la construcción de nuevos conocimientos, planteando la Teoría Construccionista del Aprendizaje (Constructionist Theory of Learning), explicando que el aprendizaje se convertiría en un ciclo de internalización de lo que es externo al aprendiz y de externalización de lo que es interno a éste. Es “el paso del sujeto a la colectividad, de la persona a la comunidad”. (Aparicio y Ostos, 2018, p.115).

El construccionismo no es sólo una teoría sobre cómo facilitar el aprendizaje, es un modo de convertir las ideas y relaciones formales y abstractas en más concretas, más visuales, más tangibles, más manipulables y, en consecuencia, más rápidamente comprensibles. Cuando “razonamos con los dedos”, liberamos energía creativa, modos de pensamiento y modos de ver las cosas que, de otra forma, nunca podrían liberarse (LEGO education, 2008, p. 12).

Por lo tanto, el construccionismo puede ser considerado una teoría del aprendizaje, así como una estrategia educativa que pueden usar los docentes de todos los niveles educativos en su labor diaria, de allí que lo resumen diciendo que es “la materialización práctica de la Teoría Constructivista de Piaget”

(Han y Bhattacharya, 2001, p. 4). Consideran que los estudiantes aprenden mejor cuando construyen “artefactos” en los que reflejan sus conocimientos que además pueden ser manipulados y compartidos con otros. De esta manera, las ideas de los aprendices se hacen más concretas y les permiten establecer conexiones directas con nuevos conocimientos para avanzar en su aprendizaje.

Estos artefactos se entienden como un producto que puede ser tanto la elaboración de un material tangible “entidad pública” o elaborar un informe, crear un juego con Scratch, hacer una conferencia (Papert y Harel, 1991) así como el caso del lenguaje de programación conocido como Logo, diseñado por Seymour Papert en 1968 y algunos de sus colaboradores, concebido con la finalidad de usarlo para enseñar los conceptos básicos de la programación así como para presentar retos intelectuales a los aprendices para que puedan resolverse mediante un lenguaje de programación de tipo procedimental y recursivo, potenciador de la creatividad y la heurística, y si el aprendiz revisa sus errores puede desarrollar sus habilidades metacognitivas, gracias a los procesos de revisión, autoevaluación, autocorrección y depuración (Aparicio, 2018).

En ese sentido, se asume que, en la práctica, el construccionismo se desarrolla muy bien con materiales autoconstruidos que pueden considerarse “artefactos prácticos que facilitan reducir la distancia entre las clases teóricas y las clases prácticas, entre la teoría y la práctica educativa, en la formación de futuros docentes (Fernández-Rio et al. 2014). No obstante, los estudios que han analizado la autoconstrucción de materiales y su influencia en el aprendizaje han utilizado instrumentos de medida cuantitativos (Fernández-Rio y Méndez-Giménez, 2013), no existen investigaciones cualitativas sobre el tema.

En efecto, el construccionismo es una corriente pedagógica que “emerge del constructivismo y de las teorías de la psicología social genética, reconociendo al lenguaje por su poder en la construcción e interacción social” (Morales, 2021, p.35), lo cual es posible aplicar en la educación superior, valiéndose de sus características para saber comunicar lo aprendido. Además, “el construccionismo lleva el constructivismo hacia la acción, si bien se asume que el aprendizaje acontece en la cabeza del aprendiz hay más posibilidades de que este ocurra cuando se encuentra lanzado a una actividad” (Libow y Stager, 2013, citado por Rossi (2021, p.6), por eso, en clases de inglés, es más factible demostrar los conocimientos adquiridos acerca del idioma, a través de actividades que permitan demostrarlo, expresarlo, compartirlo con otros en clase o fuera de ella.

En ese orden de ideas, cuando surgió el construccionismo como teoría del aprendizaje según Papert, se describieron tres conceptos que se encuentran implícitos que permiten mejores oportunidades de construcción, estos son: Objetos con los cuales pensar. Se refiere a un objeto que pueda ser utilizado por un sujeto, para pensar sobre otras cosas, utilizando para ello su propia construcción de dicho objeto. Entidades públicas. Se les denomina a las construcciones que pueden ser mostradas, discutidas, examinadas o probadas. Este objeto creado, al ser compartido públicamente con los demás, refuerza poderosamente el aprendizaje construccionista.

Micromundos. es un pequeñísimo mundo, dentro del cual el aprendiz puede explorar alternativas, probar hipótesis y descubrir hechos que son verdad en relación con ese mundo, por ello, esto para el construccionismo, es el mejor ambiente para aprender que incluya objetos para pensar (entre ellos computadoras) y las entidades públicas de los aprendices, en proceso de construcción. (Badilla y Chacón, 2004, p.10).

METODOLOGÍA

El desarrollo del estudio se realizó con un paradigma positivista, enfoque cuantitativo, tipo de

investigación descriptiva, de corte transversal. La muestra es no probabilística por conveniencia, correspondiendo a 40 estudiantes que cursan el 5to año de la Carrera de Licenciatura en Trabajo Social de la Universidad de la Guajira en el Departamento de la Guajira, Colombia, del periodo académico 2023, siendo 34 del sexo femenino y 6 del sexo masculino, los mismos cursan la asignatura inglesa.

La recolección de los datos se realizó al final del periodo lectivo, mediante un cuestionario con preguntas cerradas, teniendo las siguientes opciones: “siempre”, “algunas veces”, y “nunca”; el cual fue validado y determinada su confiabilidad. Para la interpretación de los resultados del cuestionario se asume que si los valores están entre 1 a 1.66 son inadecuadas las estrategias de aprendizaje desde la perspectiva del construccionismo, pasando de 1,67 a 2,33 moderada o regular, de 2,34 a 3,00 son adecuadas las estrategias. Para la información recopilada se utilizó el programa estadística SPSS 23.0 presentándose los resultados en tablas.

RESULTADOS

Se encuestó a los estudiantes seleccionados en cuanto a sus estrategias de aprendizajes durante la asignatura de inglés con el propósito de identificar si su aprendizaje siga la orientación construccionista, calculando la distribución frecuencial y las medidas de tendencia central.

Al observar la tabla 1 referida a los tipos de estrategias construccionista para el aprendizaje del inglés, puede evidenciarse que el 58,80% de los encuestados expresan que, en la universidad, algunas veces utiliza estrategias determinadas para el aprendizaje basado en problemas, basado en proyectos, colaborativo, el aprendizaje situado, autónomo, activo, el aula invertida y la gamificación. Un 40,74% de los encuestados considera que siempre utiliza estos tipos de estrategias, y el 0,46% opina que nunca se usan estas estrategias.

Tabla 1

Dimensión Tipos de estrategias construccionista para el aprendizaje del inglés

Indicadores	Alternativas			Medidas de tendencia central		Categoría
	Siempre %	Algunas Veces %	Nunca %	Media	Desviación estándar	
Aprendizaje basado en problemas	90,7%	7,43%	1,86%	2,88	0,34	Adecuada
Aprendizaje basado en proyectos	75,93%	24,06%	00%	2,75	0,32	Adecuada
Aprendizaje colaborativo	85,2%	14,8%	00%	2,82	0,34	Adecuada
Aprendizaje situado	16,7%	81,46%	1,84%	2,19	0,40	Moderada
Aprendizaje autónomo	11,13%	88,86%	00%	2,28	0,30	Moderada
Aprendizaje activo	14,80%	85,33%	00%	2,24	0,33	Moderada
Aula invertida	12,96%	87,03%	00%	2,16	0,33	Moderada
Gamificación	18,53%	81,46%	00%	2,11	0,37	Moderada
Totales	40,74%	58,80%	0,46%	2,42	0,3	Adecuadas

En cuanto a cada uno de los tipos de estrategias, puede observarse que el 90,7% de los estudiantes considera que utiliza siempre el aprendizaje basado en problemas por cuanto le permite ser protagonistas de su propio aprendizaje para reflexionar constantemente sobre su proceder, además, aporta ideas, brindan las alternativas para resolver la situación planteada y pone en práctica las habilidades individuales que posee para aprender investigando al profundizar acerca del problema en análisis. Un 7,43% lo hace algunas veces y para el 1,86% nunca utiliza este tipo de estrategia de aprendizaje basado en problemas.

Para el 75, 93% de los encuestados el docente considera el aprendizaje basado en problemas porque propicia participa en debates mediante preguntas que lo incentivan a la búsqueda de alternativas, estimulándolo para trabajar en proyectos, lo que implica adquirir y aplicar habilidades lingüísticas acerca del idioma inglés, mediante la investigación y las herramientas tecnológicas. El 24,06% lo utiliza algunas veces.

El 85,7% de los estudiantes considera que siempre utiliza como estrategia, el aprendizaje colaborativo, por cuanto práctica en el aula el inglés entre grupos pequeños aprovechen al máximo el aprendizaje propio junto con el que se produce de la interrelación, de allí que se propicia el desarrollo de las habilidades interpersonales al aprender de manera cooperativa este idioma, manejándose una comunicación con respeto. El 14,8% hace uso de esta estrategia algunas veces.

En ese orden de ideas, se observa en la tabla 1 que el 81,46% de los estudiantes utiliza el aprendizaje situado como estrategia, estimulándose para la resolución independiente de problemas que se presentan en los contextos concretos donde ellos se desenvuelven, estableciendo como ambientes de aprendizaje los entornos al presentar espacios de interacción social, donde se dan otras situaciones no formales que les permiten a sus miembros apropiarse del conocimiento para lo cual recurre a la web 2.0 por ser un ambiente de aprendizaje que ofrece medios que permiten la interacción de las personas a través del idioma. El 16,7% de los encuestados considera que hace uso del aprendizaje situado siempre y el 1,84% nunca lo considera.

Con respecto al aprendizaje autónomo, el 88,86% de los encuestados lo toma en cuenta algunas veces cuando se hace protagonista de su aprendizaje al estimularse la indagación en la mayoría de los casos, haciendo posible la interacción con los compañeros, mediante herramientas tecnológicas donde se aborda la información necesaria en inglés, y el estudiante se convierte en un constructor significativo de su aprendizaje. Para el 11,16% siempre considera este aprendizaje.

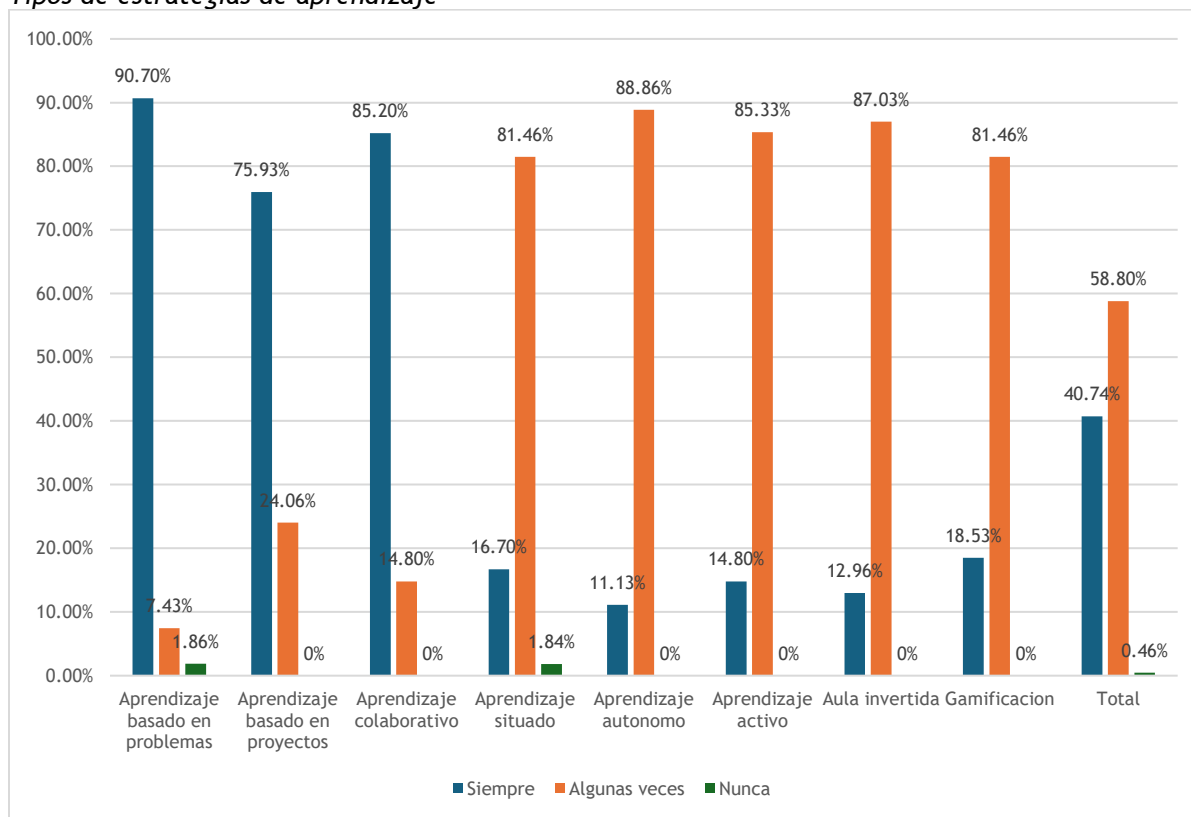
El aprendizaje activo lo utiliza algunas veces según lo reporta el 85,33% de los encuestados al sentirse incentivado con la participación tanto activa como consciente en el proceso educativo, así como se estimula para aprender haciendo al interactuar con todos los recursos con los que se cuenta y maneja en el ambiente y las redes sociales que lo involucran en el proceso de su propio aprendizaje. El 11,80% lo hace siempre.

En referencia al aula invertida como estrategia de aprendizaje, el 87,03% de los encuestados manifestó que la utiliza cuando centra las clases de inglés más en la práctica que en la teoría, lo que le permite al experimentar, incorporando la tecnología como medio para desarrollar el proceso de aprendizaje y usa el video para observar y grabarse sirviéndole de herramienta que lo ayuda a mejorar la forma de hablar, escuchar e interactuar en inglés. El 12,96% de los encuestados afirma que siempre considera el aula invertida.

En cuanto a la gamificación como estrategia de aprendizaje, el 81,46% de los encuestados expresó que algunas veces utiliza los elementos del juego como incentivo para su aprendizaje proyectándose al cambio de comportamiento, acoplable con diversas metodologías activas, fomentando conductas pertinentes, que generan la responsabilidad al momento que realiza alguna acción para aumentar la efectividad en las actividades a desarrollar e inserta los juegos al proceso de manera de lograr aprendizajes significativos que facilitan la interiorización de conocimientos sobre el inglés. De los encuestados, el 18,46% opina que toma en cuenta siempre la gamificación.

La estrategia con mayor media (2,88) es el aprendizaje basado en problemas indicando que es adecuada, así como resultó el aprendizaje colaborativo (2,82) y el aprendizaje basado en proyecto (2,75), mientras las demás estrategias tienen un comportamiento moderado, con menos media, la gamificación (2,11), aunque el promedio general es de 2,42, de acuerdo con el baremo establecido, indica que los tipos de estrategias de aprendizaje son adecuados.

Figura 1
Tipos de estrategias de aprendizaje



Al interpretar los resultados puede considerarse importante la aplicación del aprendizaje basado en problemas que sirve para que los estudiantes descubran y analicen las situaciones siendo estimulados de manera de despertar el interés y lleguen a una decisión acerca de qué hacer y cómo. Estos resultados indican que esta estrategia se presenta un problema y los estudiantes con sus conocimientos previos o teorías, pone el énfasis en el proceso para la resolución del mismo. Además, que se asume en grupo y cada uno de los estudiantes se ayuda con las habilidades del otro (Estalayo et al., 2021).

También resulta una fortaleza que los estudiantes utilicen como estrategia el aprendizaje basado en proyecto que permite además de darle respuesta a un problema, investigar para saber cómo se ha de hacer. Al respecto, estos resultados coinciden con otros autores quienes indican que esta estrategia implica distintas formas de aprender, no es solamente entender y memorizar, sino también buscar, elegir, discutir, aplicar, errar, corregir y ensayar, incentivando el debate, trabajar en torno a esta cuestión, buscando información en libros, webs, documentales, noticias, por ello, se asume como una estrategia interesante para aprender inglés (Aritio et al. (2021).

Resulta también el uso del aprendizaje colaborativo coincidiendo con quienes manifiestan que esta técnica, permite recordar las reglas, indicar criterios de logro, supervisar la comprensión y las interacciones de grupo, interactuar con los compañeros, evaluarse el trabajo, mostrando actitudes y conductas cooperativas, como la ayuda, la colaboración o la participación, (Muñoz et al., 2021) así como también esto depende de su nivel de motivación, de escucha, respeto por las opiniones de los demás, diálogo y comunicación, tolerancia ante las opiniones de los demás miembros del grupo que hacen más efectivo el aprendizaje del inglés.

No obstante, se evidencia menor uso de la gamificación, o estrategia basada en el juego, lo

cual contradice la postura de quien sostiene que esta es una estrategia innovadora, aplicable o no con la tecnología (Chong y Marcillo, 2020) que utiliza los elementos del juego como incentivos, premios y demás para transformar los procesos de aprendizaje porque no solo divierte, sino que proyecta al refuerzo y cambio de comportamiento, acoplable con diversas metodologías activas, para propiciar aprendizajes construccionistas donde el estudiante se hace protagonista de la acción y del conocimiento que adquiere.

Estos resultados coinciden con otros hallazgos que evidenciaron que estas estrategias permiten mejorar el desempeño al adaptar técnicas metodológicas que estimulan, enriquecen y fomentan actividades efectivas en el desarrollo del proceso de aprendizaje de los estudiantes (Reyes (2021), considerando por ello que las estrategias sirven como herramientas para lograr el aprendizaje efectivo, además, que utilizarlas en los planes de estudio y programas de cursos admiten que los estudiantes desde la práctica de aula, manifiesten mejoramiento de su aprendizaje.

Tabla 2

Dimensión: Actividades aplicadas por el estudiante en las clases de inglés

Indicadores	Alternativas			Medidas de tendencia central		Categoría
	Siempre %	Algunas Veces %	Nunca %	Media	Desviación estándar	
Búsqueda y procesamiento de la información	85,16%	14,83%	00%	2,84	0,33	Adecuada
Proyectos	90,7%	9,3%	00%	2,90	0,27	Adecuado
Juegos	87%	13%	00%	2,86	0,30	Adecuado
Foros de discusión	87%	13%	00%	2,86	0,30	Adecuado
Totales	87,46%	12,53%	0,00%	2,86	0,3	Adecuadas

Al continuar con el proceso de análisis de los resultados en función de las respuestas aportadas por los estudiantes encuestados, en cuanto a las actividades aplicadas en clases de inglés, se puede considerar que el 87,46% manifiesta que siempre se utilizan actividades como la búsqueda y procesamiento de la información, los proyectos, los juegos de roles y foros de discusión. Al respecto, el 12,53% opina que esto se hace algunas veces.

El 85,16% siempre asume la búsqueda y procesamiento de la información porque realiza trabajos de investigación con retroalimentación, tanto de manera individual como grupal, haciendo uso de los recursos tecnológicos con distintos buscadores digitales que de manera educativa puede utilizar, tomando en cuenta este tipo de actividad para aprender a interpretar lo encontrado en inglés y darle adecuación a las exigencias de los proyectos que realiza. Para el 14,86% esto lo hace algunas veces.

Con respecto a los proyectos, para el 90,7% de los encuestados esta actividad la hace siempre al considerar que utiliza proyectos formativos con el fin de identificar la situación para resolver un problema del contexto, propiciando la investigación para el desarrollo de los proyectos, mediante el uso de las herramientas tecnológicas. Un 9,3% de los encuestados esto se hace algunas veces.

En cuanto al juego de roles, el 87% de los encuestados considera que siempre se promueven en los estudiantes el entendimiento del comportamiento de los demás para el desarrollo de las relaciones interpersonales, usando estos juegos de roles para crear una conexión de sus conocimientos de inglés con su creatividad, así como para fortalecer las habilidades lingüísticas, favoreciendo la comunicación entre los estudiantes. Un 13% de los encuestados considera que algunas veces realiza este tipo de actividad.

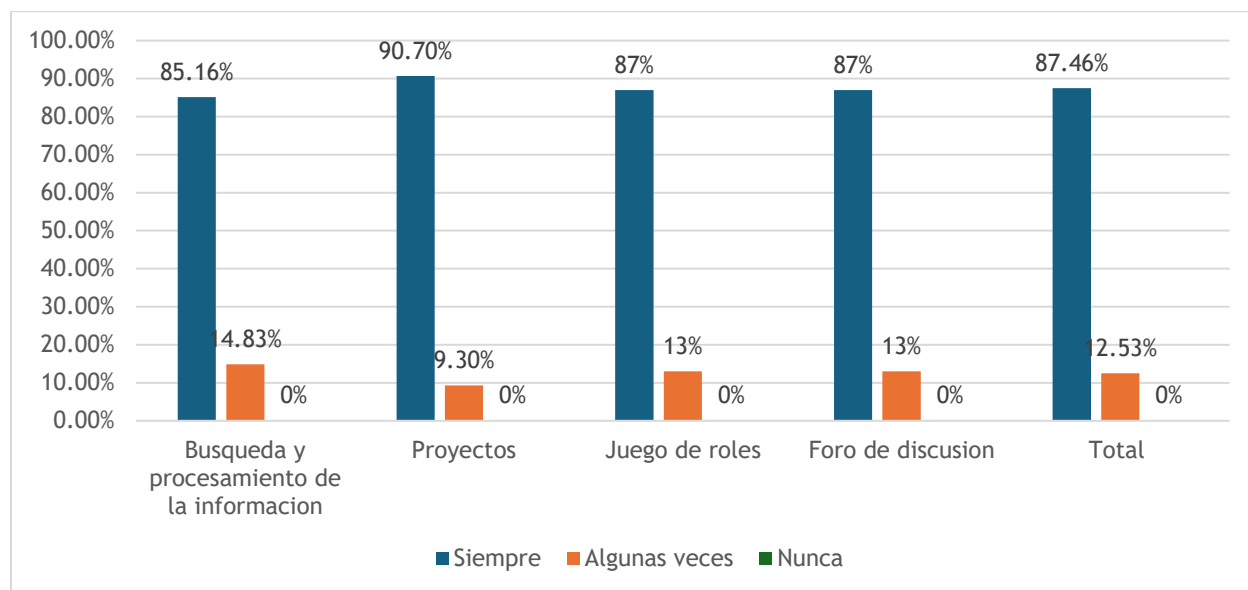
Los foros de discusión, de acuerdo al 87% de los encuestados es utilizado siempre, y se promueve entre los estudiantes como la herramienta central para la práctica del inglés, así como establecen

intercambios con los compañeros centrándose en las opiniones para el inicio del proceso de socialización, así como propiciar la discusión en inglés con relación al tema, argumentándose entre los intervinientes del foro. Sin embargo, el 13% de los encuestados considera que algunas veces usa este tipo de actividad.

Al analizar las medias, puede evidenciarse que el valor general es de 2,86 lo cual indica que este tipo de actividades las realiza el estudiante en la universidad durante las clases de inglés de manera adecuada, con mayor promedio en los proyectos (2,90) y menos en cuanto a la búsqueda y procesamiento de la información (2,84), aunque todas son adecuadas.

Figura 2

Actividades aplicadas por el estudiante en clases de inglés



Puede notarse que dentro de las actividades aplicadas por el estudiante en clases de inglés, la de mayor porcentaje son los proyectos que permiten reunir los contenidos de la misma, aprovechándolos para procesar contenidos o evaluar, tanto de manera individual como grupal concordando en esto que un proyecto es un plan en el que se establece como objetivo principal resolver, de manera organizada y precisa, un problema educativo (Martínez, 2016), que en este caso, se plantea acerca de elementos y normas del idioma inglés.

Los juegos de roles son utilizados de manera constante por cuanto contribuye con la adquisición de conocimientos y habilidades y es una manera práctica de aprender lo cual contribuye a que los estudiantes en clase de inglés practiquen diálogos, lo cual promueven en los estudiantes el entendimiento del comportamiento de los demás, que exploren el de sí mismo, igualmente existe un progreso significativo en sus habilidades orales; desarrollan a su vez relaciones interpersonales, competencias académicas y profesionales, además que incentiva la investigación (Cobo-Gonzales & Valdivia-Cañotte, 2017).

Al preguntarle a los estudiantes acerca de los foros de discusión, admitieron que esta actividad siempre toma en cuenta el uso de las tecnologías de la información y comunicación y tiene gran despliegue con las herramientas tecnológicas de estos momentos, por tanto, los foros se dan en un espacio web al que hay que ingresar a través de un navegador; aparecen como una herramienta que ofrecen las plataformas virtuales, buscando la discusión y el desarrollo de juicio crítico en relación a un tema que se procura sea en inglés, argumentando los intervinientes, siendo una condición la participación

de los interesados que pueden expresar su opinión sobre un hecho, mostrando los acuerdos o las controversias que el tema produce (Castro, 2015)

Destaca que la búsqueda y procesamiento de la información es la actividad con menor porcentaje aunque es adecuada, utilizándola como estrategia de aprendizaje, por cuanto en la actualidad la investigación es imprescindible en cualquier acción, de allí que los trabajos que se colocan de manera individual o grupal, requieren de investigación con retroalimentación, coincidiendo con el planteamiento de otros autores (Ortiz et al., 2020), para quienes esta actividad se puede hacer mediante la herramienta taller la cual es muy útil, y permite establecer varias entregas de avances y recibir retroalimentación, con el fin de culminar con un exitoso producto.

Se encuentran similitudes de estos resultados con los de otros estudios donde se toman en cuenta las estrategias de aprendizaje, considerando como artefactos tangibles las nuevas tecnologías de la información y comunicación, mediante todo lo que puede hacerse con la computadora, la internet, por ello, se logra el auge de los nuevos medios de aprendizaje, como son la búsqueda y procesamiento de la información por medio de las herramientas tecnológicas que se ofrecen así como los foros de discusión que se realizan mediante plataformas tecnológicas, el aprendizaje del inglés se hace más efectivo. (Chong y Marcillo, 2020).

CONCLUSIONES

El desarrollo de la investigación permitió conocer realidades que experimentan los estudiantes de la carrera de Licenciatura en Educación en la Universidad de la Guajira, muy especialmente en la asignatura Inglés, que deben cursar de manera obligatoria, y que de acuerdo a las manifestaciones empíricas, algunas veces es difícil de aprender, por lo que al analizar las estrategias de aprendizajes aplicadas se pudo constatar que los mismos estudiantes están utilizando recursos tecnológicos como herramientas para internalizar los conocimientos y llevar el conocimiento teórico a la práctica, de manera de poder consolidar su aprendizaje, lo cual es cónsono con lo establecido por la teoría del aprendizaje construccionista (Papert, 1982).

Puede detectarse en el análisis de los tipos de estrategias de aprendizaje que utilizan los estudiantes de la Licenciatura en las clases de inglés, que ellos junto con el docente, están manejando diferentes modos de aprender haciendo, y por ello, los estudiantes se involucran en una conversación en este idioma, considerando mucho el uso de videos, películas, como artefactos tangibles, lo cual contribuye con el aprendizaje autodirigido, para facilitar la construcción de nuevos conocimientos al tratarse del deseo de adquirir la competencia lingüística.

Entonces al observar los tipos de estrategias construccionista para el aprendizaje del inglés, puede evidenciarse que la mayoría de los estudiantes expresan que algunas veces en la universidad se utiliza estrategias determinadas para el aprendizaje basado en problemas, basado en proyectos, colaborativo, el aprendizaje situado, autónomo, activo, el aula invertida y la gamificación.

Además, según el análisis de los resultados en cuanto a las actividades aplicadas en clases de inglés, los estudiantes encuestados, manifestaron que siempre se utilizan actividades como la búsqueda y procesamiento de la información, los proyectos, los juegos de roles y foros de discusión los cuales están contribuyendo con su aprendizaje.

Por lo tanto, se destaca mediante los resultados obtenidos, que estudiantes involucrados en este estudio, están logrando progresos en cuanto a su aprendizaje del inglés, porque están utilizando estrategias y realizando actividades que contribuyen a lograr un aprendizaje construccionista que implica su compromiso en su propio proceso educativo para que ellos mismos saquen sus propias conclusiones

mediante la experimentación creativa y la elaboración de sus propios productos.

REFERENCIAS

- Aparicio Gómez, O. y Ostos Ortiz, O. (2018). El constructivismo y el construccionismo. *Revista interamericana de investigación, educación y pedagogía*, 11, (2) 115-120, 2018 <https://doi.org/10.15332/s1657-107X.2018.0002.05>
- Aparicio, O.Y. (2018). Las TIC como herramientas cognitivas. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía, RIIEP*, 11(1). <https://doi.org/10.15332/s1657-107X.2018.0001.08>
- Aritio, R.; Berges, L.; Cámara, T. y Cárcamo, M. (2021). *Cuestiones clave para el trabajo en ABP: pilares, fases, beneficios y dificultades*. En: *Iniciación al Aprendizaje Basado en Proyectos Claves para su implementación*. Coordinadores: Pérez de Albéniz, A.; Iturriaga Eduardo Fonseca, E. y Lucas Molina; Beatriz. Universidad de La Rioja, España. ISBN: 978-84-09-27979-1.
- Bada, S. (2015). Constructivism learning theory: a paradigm for teaching and learning. *IOSR Journal of Research & Method in Education*, 5, 66-70. [https://vulms.vu.edu.pk/Courses/EDU201/Downloads/EDU%20201%20\(Assignment%202\).pdf](https://vulms.vu.edu.pk/Courses/EDU201/Downloads/EDU%20201%20(Assignment%202).pdf)
- Badilla, E. y Chacón, A. (2004). Construccionismo: objetos para pensar, entidades públicas y micromundos. *Revista Actualidades Investigativas en Educación*, vol 4 (1). Enero-junio, <https://doi.org/10.15517/aie.v4i1.9048>
- Bracho Fuenmayor, P. L. (2022). Gerencia y educación superior desde la perspectiva de la neurociencia. *Interacción y Perspectiva*, 12(2), 100-121. <https://zenodo.org/records/7114562>
- Bracho Fuenmayor, P. L. (2023). Docencia e investigación, binomio de acción en el escenario universitario. *Espacio Abierto*, 32(1), 97-117. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7776008>
- Castro, R. (2015). *El uso de foros de discusión como herramienta didáctica para desarrollar la capacidad de juicio crítico en las alumnas de segundo año "A" de secundaria de la institución educativa Santa María de Piura*. (Tesis de Maestría en Educación con Mención en Teorías y Práctica Educativa). Universidad de Piura. Facultad de Ciencias de la Educación. Piura, Perú.
- Cervantes López, Miriam Janet; Llanes Castillo, Arturo; Peña Maldonado, Alma Alicia; Cruz Casados, Jaime (2020). Estrategias para potenciar el aprendizaje y el rendimiento académico en estudiantes universitarios. *Revista Venezolana de Gerencia*, 25, (90), <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=29063559011>
- Chong-Baque, P. y Marcillo-García, C. (2020). Estrategias pedagógicas innovadoras en entornos virtuales de aprendizaje. *Dom. Cien.*, 6, (3), 56-77. <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/7539680.pdf>.
- Cobo-Gonzales, G., & Valdivia-Cañotte, S. M. (2017). *Juego de Roles*. [Roleplay]. Recuperado de <https://n9.cl/jff9>
- Del Valle, Á. (2018). *El aprendizaje basado en problemas: una propuesta metodológica en educación superior*. España. Narcea Ediciones.
- Eggen, P., y Kauchak, D. (2016). *Educational psychology: Windows on classrooms* (10th Ed.). Boston, MA: Pearson.

- Estalayo, A.; Gordillo, S. Iglesias, A. y López, M. (2021). La historia del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). En: *Iniciación al Aprendizaje Basado en Proyectos Claves para su implementación* Coordinadores: Pérez de Albéniz, A.; Iturriaga Eduardo Fonseca, E. y Lucas Molina; Beatriz. Universidad de La Rioja, España. ISBN: 978-84-09-27979-1
- Fernández Lora, L. y Fonseca Montoya, S. (2016). Aprendizaje basado en problemas: consideraciones para los graduados en medicina familiar y comunitaria en Ecuador. *MEDISAN*, 20 (9) Santiago de Cuba set. 2016. 20(9), 2150 http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1029-30192016000900016
- Fernández-Río, J. y Méndez-Giménez, A. (2013). Articulando conocimiento teórico y práctica educativa. Análisis de los efectos del material autoconstruido en las creencias de futuros docentes. *Infancia y Aprendizaje*, 36(1), 61-75
- Fernández-RRío, J. Calderón Luquin, A.; Méndez-Giménez, A. y Rolim M. y Ramiro J. (2014). Teoría construccionista del aprendizaje en formación del profesorado. Perspectivas de alumnado y profesorado desde la investigación cuantitativa y cualitativa. *Profesorado. Revista de curriculum y formación del profesorado*. 18, (3) (sept.-diciembre 2014).
- García Bullé, S. (2021). *¿Qué es el aprendizaje activo?* Tecnológico de Monterrey, Instituto para el futuro de la educación. <https://observatorio.tec.mx/edu-news/aprendizaje-activo>
- González, C. (2019). Gamificación en el aula: ludificando espacios de enseñanza- aprendizaje presenciales y espacios virtuales. *Researchgate.net*, 1-22. doi:10.13140/RG.2.2.34658.07364
- Han, S., & Bhattacharya, K. (2001). Constructionism, learning by design, and project-based learning. In M. Orey (Ed.), *Emerging perspectives on learning, teaching and technology*. Recuperado de <http://www.coe.uga.edu/epltt/LearningbyDesign.htm>
- Huerta Rosales, M. (2015b). La estrategia en el aprendizaje. *Rev. Investig. Univ. Le Cordon Bleu* 3(1), 2015; ISSN: 2409-1537; 55-64 <https://doi.org/10.36955/RIULCB.2016v3n1.005>
- Huerta Rosales, M. (2014). Formación por competencias a través del aprendizaje estratégico. Lima: Editorial San Marcos.
- Huerta Rosales, M. (2015a). La Estrategia en el Aprendizaje: Una guía para profesores y estudiantes. Bogotá: Editorial Magisterio.
- Johnson, D. W., y Johnson, R. T. (1991). *Learning together and alone: cooperative, competitive and individualistic learning*. Mexico. Prentice-Hall.
- Kagan, S. (1994). *Cooperative learning*. Resources for Teacher, Inc.
- LEGO Education Centers (2008). <http://www.lego.com/educationcenters/default.asp>, accessed April 2008.
- López, P. (2018). *El aprendizaje basado en proyectos en la enseñanza de la historia. Propuesta de dos unidades didácticas para la educación secundaria obligatoria* (Trabajo fin de máster). Universidad de Las Islas Baleares. https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/150194/tfm_2017-18_MFPR_plm970_1987.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Martínez Olmedo, E. (2016). *Que es un Proyecto educativo*. Seminario. https://www.uaeh.edu.mx/docencia/VI_Lectura/maestria/documentos/LECT35.pdf.

- Morales Clemotte, L. N. (2021). El construccionismo en educación superior “el arte de saber comunicar lo aprendido”. Una experiencia docente. *Rev. cient. estud. investig*, 10(1), 28-39. <https://doi.org/10.26885/rcei.10.1.28>
- Muñoz Busto, A.; Rey, C. y Domínguez, M. (2021). *Aprendizaje cooperativo y ABP. En: Iniciación al Aprendizaje Basado en Proyectos Claves para su implementación*. Coordinadores: Pérez de Albéniz, A.; Iturriaga Eduardo Fonseca, E. y Lucas Molina; Beatriz. Universidad de La Rioja, España. ISBN: 978-84-09-27979-1
- Ortiz Aguilar, W.; Santos Díaz, L. y Rodríguez Revelo, E. (2020). Estrategias didácticas en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje universitarios. *Opuntia Brava, Revista Electrónica*. 12 (4) 2020 <http://opuntiabrava.ult.edu.cu/index.php/opuntiabrava/article/view/1105>
- Pallarés, C., De Alava, M. y Sallán, J. (2017). ¿Cómo aprende el profesorado universitario español? Comprendiendo el uso de estrategias de aprendizaje. *Revista de educación*, 376, 135-162
- Papert, S. (1982). *Desafío a la mente: Computadoras y educación*. Buenos Aires: Galápagos.
- Papert, S. y Harel, I. (1991). Situating Constructionism. En: *Constructionism*. Norwood, NJ: Ablex Publishing Corporation. <http://www.papert.org/articles/SituatingConstructionism.html>
- Páramo, P.; Hederich, C.; López, O.; Sanabria, L. B.; Camargo, Á. (2015). ¿Dónde Ocurre el Aprendizaje? *Psicogente*, vol. 18,(34), -335. Universidad Simón Bolívar. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=497551993008>
- Paredes-Curin, C. (2016). Aprendizaje basado en problemas (ABP): Una estrategia de enseñanza de la educación ambiental, en estudiantes de un liceo municipal de Cañete. *Revista Electrónica Educare*, 20, (1), 119-144, DOI: <https://doi.org/10.15359/ree.20-1.6>
- Pérez Gómez, Á. (2016). *Prólogo del libro Aprendo porque quiero: El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), paso a paso*. SM. https://aprenderapensar.net/wp-content/uploads/2015/05/159466_Aprendo-porque-quiero.pdf
- Prieto Martin, A., Díaz Martin, D., Monserrat Sanz, J., & Reyes Martin, E. (2014). Experiencias de aplicación de estrategias de gamificación a entornos de aprendizaje universitario. *Revisión*, 7(2).
- Restrepo, R. y Waks, L. (2018). Aprendizaje activo para el aula: una síntesis de fundamentos y técnicas. *Cuaderno de Política Educativa 2 agosto, 2018* Observatorio de la Educacion UNAE, <https://unae.edu.ec/wp-content/uploads/2019/11/cuaderno-2.pdf>
- Reyes, D. (2018). Gamificación de espacios virtuales de aprendizaje. *Revista Contextos* (41), 1-16.
- Rossi, A. G. (2021). Alfabetismos transmedia y construccionismo como elementos para el rediseño didáctico. Un estudio de caso en el contexto universitario. *Educación, Lenguaje y Sociedad*, 18(18). <https://cerac.unlpam.edu.ar/index.php/els/article/view/5923/6607>
- Schwabe, R. H. (2013). Las tecnologías educativas bajo u paradigma construccionista: un modelo de aprendizaje en el contexto de los nativos digitales. *Revista ibero-americana de estudos em educação*, 8(3), 738-746. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6202403>
- Serrano Pastor, R. M Casanova López, O. (2018). Recursos tecnológicos y educativos destinados al enfoque pedagógico Flipped Learning. *Revista de Docencia Universitaria Redu*, Vol. 16(1), 155-173

Smith, A. (2018). *Project Based Learning made simple*. Ulysses Press.

Solórzano-Mendoza, Y. (2017). Aprendizaje autónomo y competencias. *Dom. Cien., Ciencias de la educación Comunicación corta*, 3, núm., esp., 241-253 DOI: <http://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/index>

Vera Velázquez, R.; Castro Piguave, C.; Estévez Valdés, I. y Maldonado Zúñiga, K. (2020). Metodologías de enseñanza-aprendizaje constructivista aplicadas a la educación superior. *Revista Sinapsis*, 3, (18), diciembre de 2020

Vidal Ledo MJ, Martínez Hernández G, Nolla Cao N, Vialart Vidal MN. (2015) Búsqueda Temática Digital: Entornos personales de Aprendizaje. *Rev. Educación Médica Superior*, 29 (4) <http://ems.sld.cu/index.php/ems/article/view/726>.

Villavicencio, R. y Uribe, R.I (2017). *Supervisión del aprendizaje situado: Camino hacia un modelo didáctico*. Congreso Nacional de Investigación Educativa. Comie. San Luis Potosí.

SOBRE EL AUTOR

Candidato a Doctor en Ciencias en Educación mención Evaluación, Magister en eLearning y Tecnología Educativa, Magister en Gerencia de Organizaciones Educativas, Administrador de Empresas y Licenciado en Idiomas Extranjeros, 0009-0003-1513-7560. Profesor titular Universidad de la Guajira, Colombia. snietom@uniguajira.edu.co.

USO DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL

No aplica.

APROBACIÓN DE COMITÉ DE ÉTICA

No aplica.

AGRADECIMIENTOS

No aplica.

CONFLICTO DE INTERÉS

No posee conflictos de intereses.

FINANCIAMIENTO

El artículo no tiene financiamiento

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD AUTORAL

Sergio Nicanor Nieto Meza: conceptualización, metodología, análisis formal, redacción - borrador inicial, revisión del documento final, desarrollo de resultados, validación, supervisión, Lina Benavides: metodología, análisis formal, desarrollo de resultados, visualización.

EDITORIAL

Plataforma de acción, gestión e investigación social S.A.S. Las ideas expresadas en este artículo son responsabilidad de las personas autoras, no representan, necesariamente, la opinión de los editores o de las instituciones aliadas.