



**CONCEPCIÓN DE APRENDIZAJE Y
MODELO DE ENSEÑANZA QUE
SUSTENTA LA PROPUESTA.**

- El **aprendizaje virtual** tiene como objetivo potenciar la actividad autónoma del estudiante poniendo a su disposición un conjunto de recursos de diferentes tipos con funciones educativas diferentes (Barbera y Badía, 2005). Es un aprendizaje basado en el uso autónomo de recursos digitales, actividad que permite constatar hasta qué punto el estudiante es capaz de aprender de forma autónoma y permite valorar hasta qué punto el estudiante es capaz de comprometerse e implicarse de manera responsable en su propio trabajo asumiendo retos de aprendizaje. Valorar aspectos de la capacidad colaborativa del propio sujeto con otros estudiantes.
- La presente propuesta emplea estrategias didácticas propias del **aprendizaje colaborativo** (Arango Vásquez y Vásquez Lopera, 2007). Este aprendizaje se apoya en objetivos, exploraciones y elaboraciones conjuntas de sentidos para ayudar a los alumnos a generar niveles más profundos de conocimiento. Todos los miembros son responsables de aportar su conocimiento para lograr un fin, entre todos deciden la forma de realización del trabajo sin la intervención directa o decisiva del profesor.



- El diseño de enseñanza se orienta hacia un **modelo de enseñanza endógeno**, basado en la concepción educativa problematizadora y crítica propuesta por Paulo Freire (1970). En este modelo el diálogo tiene un papel clave y busca construir “emirecs”, es decir sujetos capaces de ser a la vez emisores y receptores, interlocutores. En este sentido se enmarca también en la perspectiva que plantea Gabriel Kaplún de “Tecnologías para el diálogo” asumidas desde “su potencialidad dialógica, desde sus posibilidades de potenciar la palabra del educando, la interacción con sus pares, con los educadores, con el mundo.”



- Del mismo modo, el entorno virtual desarrollado se enmarca en el **Modelo de Proceso** (Sales Arasa *et al.*, 2002) que hace hincapié en la selección y realización de actividades valiosas en sí mismas, en donde los fines son entendidos como una manera concreta de hacer las cosas. Los recursos son vistos como un componente didáctico que se utilizan para desarrollar proyectos de trabajo educativo enmarcado en un contexto específico. Al incorporar las nuevas tecnologías no importan los resultados que se puedan conseguir sino los procesos a que dan lugar.

