

CAPÍTULO II

¿CÓMO SE PUEDEN SELECCIONAR ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE CON MAYORES PROBABILIDADES DE ALCANZAR ESOS FINES?

Hasta aquí se han considerado los fines que se propone alcanzar el programa educativo. Esos fines u objetivos se definieron en términos del tipo de conducta y del contenido con el cual esa conducta se relaciona. Consideraremos ahora cómo hacer para lograrlos. En esencia, el aprendizaje se realiza mediante las experiencias personales del estudiante, es decir, por sus reacciones ante el medio. En consecuencia, los resortes de la educación son las experiencias educativas que aquél vive. Al preparar un programa educativo que se proponga alcanzar los objetivos fijados, se plantea la cuestión de decidir las actividades educativas particulares que habrán de ofrecerse, pues por medio de ellas se producirá el aprendizaje y se alcanzarán los objetivos de la educación.

Significado de la expresión "experiencia de aprendizaje"

La expresión "experiencia de aprendizaje" no se identifica con el contenido del curso ni con las actividades que desarrolla el profesor, sino que se refiere a la interacción que se establece entre el estudiante y las condiciones ex-

ternas del medio ante las cuales éste reacciona. El aprendizaje ocurre por la conducta activa del que aprende, quien asimila lo que *él mismo* hace, no lo que hace el profesor. Puede darse la circunstancia de que dos estudiantes compartan la misma clase y vivan, no obstante, dos experiencias diferentes. Supóngase que el profesor explica un tema mientras uno de los estudiantes permanece muy interesado en el problema y sigue mentalmente la explicación, comprende las relaciones y aplica algunos ejemplos de su propia experiencia a medida que el profesor expone. Mientras tanto, el otro alumno aparece absorbido por pensamientos que se relacionan con el próximo partido de fútbol y dedica todo su tiempo a la organización del mismo. Resulta obvio que, aunque ambos alumnos estén en la misma clase, no vivirán la misma experiencia. El resorte esencial de la educación es la experiencia y no los hechos a los cuales está expuesto el estudiante.

Esta definición de experiencia referida a la interacción entre el estudiante y su medio lo transforma en un participante activo, al tiempo que señala que algunas características del medio atraen su atención, ante las cuales reacciona. Cabe entonces formularse la siguiente pregunta: ¿en qué medida podrá un profesor ofrecer al alumno una experiencia educativa, si es el propio alumno quien debe desarrollar la acción básica para esa experiencia? El educador puede ofrecer una experiencia educativa para lo cual debe establecer un medio y estructurar la situación que estimule el tipo de reacción deseada, lo que significa que debe saber algo de los tipos de intereses y personalidades de sus alumnos, a fin de poder predecir la probabilidad de que una situación vaga provoque una determinada reacción en aquéllos; por otra parte, ese tipo de reacción será esencial para el aprendizaje deseado. La teoría así descrita no desconoce la responsabilidad del profesor, puesto que admite como cierto que son las reacciones de los propios alumnos las que determinan cuánto habrán de aprender pero, en cambio, afirma que el método que emplee el profesor para conducir la experiencia de aprendizaje deberá modificar el medio de tal manera que establezca situaciones estimulantes, es decir, situaciones que susciten el tipo de conducta

deseado. Cabe también advertir la posibilidad de que cada alumno viva una experiencia diferente, aunque las condiciones externas parezcan iguales para todos. Este hecho asigna una considerable responsabilidad al profesor, tanto al establecer situaciones que tengan varias facetas que puedan suscitar distintas experiencias en todos los estudiantes, como experiencias múltiples que estimulen a cada uno de ellos en particular. El problema de seleccionar experiencias de aprendizaje consiste en determinar los tipos de experiencias que cuenten con mayores probabilidades de fructificar en objetivos educacionales dados, así como también de establecer situaciones que susciten o promuevan en los estudiantes los tipos de experiencias de aprendizaje que se desean.

