

**La Tecnología y la enseñanza de la Ciencia. Tercera parte.** María Elena Oaxaca Legarreta y Víctor M. Castaño. Sanhueza (2005) afirma que cuando las clases son mediadas por TIC y por variables efectivas, se aprecia la acción de los profesores como mediadores pedagógicos, observando que los alumnos, a su vez tienen una mayor interacción y colaboración entre pares. Es necesario recalcar que esta propuesta se basa precisamente en la guía del docente durante el proceso de enseñanza aprendizaje, es claro que no se busca acabar con los modelos didácticos existentes sino que, por el contrario, el interés es mejorar esas didácticas con el uso de nuevas herramientas informáticas y telemáticas que están a nuestro alcance y que son con las que nuestros jóvenes utilizan de manera cotidiana. Aprender a aprender, es uno de los cuatro pilares de la educación, propuestos por la UNESCO y es uno de los aspectos que resultan fundamentales en esta propuesta alternativa para la presentación de contenidos escolares, para ello la organización de los mismos es fundamental, debe estar estructurada de una forma lógica y secuencial con un planteamiento sencillo, en donde el estudiante pueda encontrar respuesta a sus interrogantes. Antes de la organización y clasificación se ha de analizar la información que circula por el entorno de aprendizaje, debemos anotar las características de la información que nos vamos a encontrar y establecidas por Cleveland (1991) que argumenta que la información es expansible, comprimible, sustituible, transportable, se puede difundir y compartir y en este entendido se buscaran las ligas pertinentes a sitios especializados en la temática que se aborde en cada caso. La llamada alfabetización electrónica se visualiza hoy en torno a las posibilidades del hipertexto como herramienta al servicio del conocimiento, el problema metodológico desde el punto de vista educativo es el de cómo abordar contenidos tan amplios de una manera inteligente y productiva. La resignificación del texto hipertextual no está dado por el diseño de un autor, sino por el itinerario de interacciones que el lector establece con las partes del hipertexto y nos hace reflexionar sobre la confusión que tales problemas pueden causar a los estudiantes, algunos autores recomiendan tener mucha precaución en los planes de introducción del hipertexto en el ámbito educativo. Rodríguez Illera (citado por Giordano, 2004) considera también las posibilidades de aprendizaje que brindan los llamados entornos colaborativos, describiendo lo rígido de muchos de esos sistemas y las dificultades que existen para desarrollar una interdependencia genuina entre los miembros de un grupo que dé lugar a un aprender colaborando, por lo que se debe poner especial cuidado al desarrollar en este tipo de entornos actividades en conjunto. Entre las formas de actividad más concretas de aprendizaje interactivo basadas en la tecnología informática, este autor pone tres ejemplos: una simulación para la enseñanza de la física; el recurso a diagramas cambiantes para representar mapas de conceptos (una técnica que no requiere del todo el uso del ordenador); y un juego de rol para la prevención del Sida, estos ejemplos serán analizados con especial interés para retomar la metodología que en ellos se plantea para lograr un producto adecuado que logre el propósito del aprendizaje significativo. Los autores de este artículo son la Mtra. María Elena Oaxaca Legarreta y Víctor Castaño. Cualquier comentario sobre este artículo favor de dirigirlo a Víctor M. Castaño, al teléfono/fax (442)1926129, correo electrónico vmcastano@ai.org.mx y página web www.victorcastano.net