**ANÁLISIS: ¿CÓMO APRENDE LA GENTE EN E-LEARNING?**

Basado en la teoría del aprendizaje: Cognitiva, misma que establece, que la memoria tiene dos canales para procesar la información: una es visual y la otra es auditiva. En palabras de Clark, R.C. / Mayer, R. E., 2003, “Todo nuevo conocimiento se tiene que almacenar en la memoria de largo plazo para ser verdaderamente adquirido”.

El ser humano posee dos procesos de asimilar la información: memoria a corto plazo y memoria a largo plazo; es decir, la información entra al cerebro a través de los ojos y los oidos y es almacenada en la memoria visual y auditiva. Si la información logra integrarse a modelos mentales se almacena en la memoria a largo plazo. Si no, es manejada en la memoria a corto plazo, la cual procesa la información pero no tiene una gran capacidad de almacenamiento.

En este sentido, Clark, R.C. / Mayer, R. E., 2003 #1 mencionan que una persona ha aprendido algo cuando:

1. Discriminar la información importante en la lección. Se trata de, cuando la mente humana logra seleccionar lo que para ella resulte verdaderamente importante (significativo); por ejemplo; cualquier estrategia de E-Learning, los estudiantes entienden qué tipo de información es la que deben de atender para poder demostrar el aprendizaje, se puede agregar una flecha o resaltar con colores la información más importante, para así atraer la atención visual del usuario.
2. Métodos para administrar la capacidad limitada de la memoria de corto plazo. La información pasa primero por la memoria de corto plazo para después ser codificada y registrada en la memoria de largo plazo. Como la memoria de corto plazo es pequeña, se tiene que mantener libre para poder “ensayar” los nuevos aprendizajes.
3. Integración de la información auditiva y visual en la memoria a corto plazo con el conocimiento ya existente en la memoria a largo plazo. Para generar modelos mentales que faciliten el aprendizaje, es necesario que el objeto, situación o tema pase primeramente por la memoria de corto plazo. Es recomendable, por lo tanto, considerar en el diseño instruccional que las palabras se encuentren cerca de las imágenes en la pantalla.
4. Métodos para la recuperación y transferencia de información. El poder recuperar las nuevas habilidades aprendidas es esencial en el proceso de capacitación. Para lograr que la información quede en un modelo mental adecuado, se tiene que ejercitar en un ambiente relacionado con los objetivos propuestos para el aprendizaje.
5. Monitoreo metacognitivo. La metacognición consiste en superponer metas de aprendizaje, decidir sobre alternativas efectivas de alcanzar esas metas, monitorear el progreso alcanzado y hacer los ajustes que se requieren para facilitar el aprendizaje.

Concluyendo, Un buen diseño instruccional tiene que evaluar si los estudiantes pueden o no tomar responsabilidad de ubicar los objetivos de aprendizaje, determinar metas para alcanzar el conocimiento y monitorear todo el proceso.

PRESENTA: LUIS FERNANDO MÉNDEZ CALVO.