**Modelo de Jonassen**

Jonassen (1999) presenta un modelo para el diseño de Ambientes de Aprendizaje

Constructivistas que enfatiza el papel del aprendiz en la construcción del conocimiento

(aprender haciendo).



1. **Preguntas/casos/problemas/proyectos**. El centro de cualquier ambiente de

aprendizaje constructivista es la pregunta, caso, problema o proyecto que se

convierte en la meta del estudiante a resolver. El problema conduce el

aprendizaje, lo cual es la diferencia fundamental entre el ambiente de

aprendizaje constructivista y la instrucción objetivista.

1. Contexto del problema

2. Representación del Problema/simulación

3. Espacio de la manipulación del problema

2. **Casos relacionados**. Ofrecer acceso a un sistema de experiencias relacionadas

(casos) como referencia para los estudiantes.

10

3. **Recursos de Información**. Los estudiantes necesitan información que les

permita construir sus modelos mentales y formular hipótesis que dirijan su

actividad en la resolución del problema.

4. **Herramientas cognitivas**. Al otorgar complejidad, novedad y tareas

auténticas, el estudiante necesitará apoyo en su realización. Es importante

por tanto, proveerle de herramientas cognitivas que le permitan establecer

los andamios o relaciones necesarias en la realización de las mismas.

5. **Conversación / herramientas de colaboración**. Fomentar y apoyar a

comunidades de estudiantes o comunidades que construyen conocimientos a

través de la comunicación mediada por computadora que apoyan la

colaboración y la comunicación.

6. **Social / Apoyo del Contexto**. Adecuar los factores ambientales y del contexto

que afectan a la puesta en práctica del ambiente de aprendizaje

constructivista.