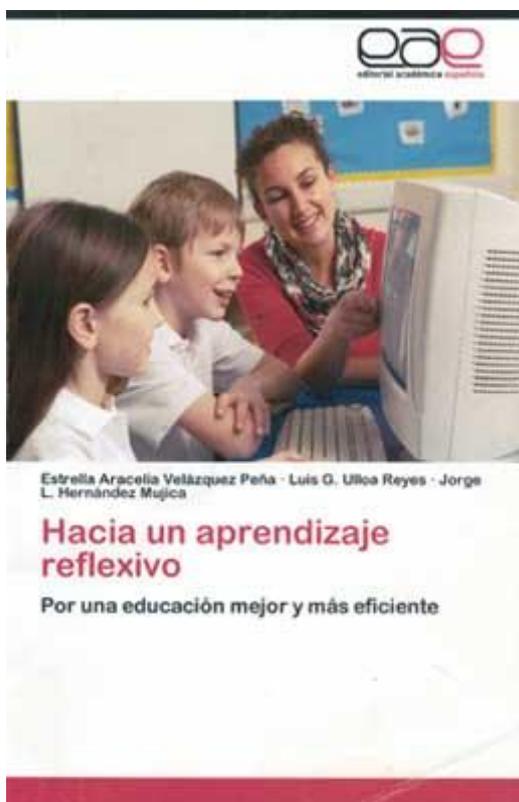


Hacia un aprendizaje reflexivo: Por una educación mejor y más eficiente.

**Estrella Aracelia Velázquez Peña / Luis G. Ulloa Reyes / Jorge L. Mujica
Hernández / 164 p.**



El libro que presentamos a nuestros lectores en la presente edición tiene como propósito persuadir a los docentes de la necesidad de estimular el aprendizaje reflexivo. Sin él sería muy difícil formar personas que críticas, acostumbradas al ejercicio del criterio y capaces de ofrecer soluciones creativas y contextualizadas a la diversidad de problemas del mundo de hoy. (Velázquez, 2011, pág.2)

El texto ha sido organizado en cinco capítulos destinados a ofrecer una aproximación al estudio del aprendizaje, caracterizar el aprendizaje reflexivo y la enseñanza problémica, así como ilustrar las posibilidades de la computadora para favorecer el aprendizaje reflexivo.

En el primer capítulo “Aproximación al estudio del aprendizaje”, los autores abordan su estudio como proceso social, repasan los modelos psicológicos

fundamentales acerca del aprendizaje y evalúan sus características en el contexto de la formación de profesores.

El segundo capítulo se titula “Aprendizaje reflexivo” y, como la coincidencia de denominación con el título de la obra toda, constituye el núcleo de la obra. En él se define y caracteriza la noción de aprendizaje reflexivo, se apuntan limitaciones de su concepción práctica en la escuela, se fundamenta la solución de tales insuficiencias, se precisan las características y dimensiones del aprendizaje reflexivo y se proponen estrategias y prácticas para su estimulación.

Por su parte en el tercer capítulo se abordan las características esenciales y peculiaridades de la enseñanza problémica. Se destaca en esta sección el tratamiento que los autores dispensan a la dinámica entre la situación problémica, el problema docente, la solución de tareas y problemas y el descubrimiento de la estructura del proceso creador, todo lo que aparece no sólo explicado sino convenientemente representado de manera gráfica.

Los capítulos 4 y 5 están dedicados a valorar cómo la computadora puede asistir al aprendizaje reflexivo. En el primero, apoyándose no sólo en el texto escrito, sino en abundantes imágenes aparece el recuento del empleo del software educativo en la escuela cubana. De igual forma, se argumenta cómo los juegos educativos por computadora estimulan el aprendizaje reflexivo. Finalmente, se presenta una estrategia didáctica para estimular el aprendizaje reflexivo mediante la utilización de los juegos

educativos por computadora. La estrategia está organizada en cuatro etapas.

El libro sin dudas constituirá un valioso instrumento en manos de maestros y profesores para estimular el desarrollo del pensamiento, la creatividad y el ejercicio del criterio por parte de sus educando. No sólo el aprendizaje de sus educandos, también la calidad de sus clases y de su desempeño profesional deberá experimentar mejoras significativas tras la lectura de las páginas que le estamos proponiendo.