

## La metáfora de la sustancia activa en el aprendizaje

María Luisa Zorrilla Abascal

### Resumen

El texto propone vincular las culturas juveniles extraescolares con los aprendizajes escolares. Esta idea está inspirada en el libro *¿Quién teme a las culturas juveniles?* de Sylvie Octobre (2019). Dicha autora destaca dos prácticas de la juventud: elegir consumos culturales que les agraden y les permitan conectarse con sus pares, y participar en el "consumo-acción", donde el estudiantado se involucra creativamente en lo que le gusta (como *fanfiction*, *fanart*, *cosplay*, etc.).

La propuesta sugiere conocer los intereses culturales de estudiantes jóvenes (películas, series, videojuegos, libros) para identificar oportunidades de vincularlos con el currículo. Esto puede ser más sencillo en materias como idiomas o arte, pero también es posible hacerlo en asignaturas de corte científico al aprovechar temas como la ciencia ficción para conectar con contenidos curriculares.

El enfoque se basa en el aprendizaje significativo de Ausubel y en la "sustancia activa del aprendizaje", concepto trabajado en la Universidad Autónoma del Estado de Morelos, donde el conocimiento o habilidad se presenta en diferentes formatos motivadores. Se invita a los docentes a experimentar con estas estrategias para fomentar el interés del alumnado.

**Palabras clave:** Aprendizaje significativo; consumo cultural; fandoms

### The metaphor of the active substance in learning

### Abstract

The text proposes linking extracurricular youth cultures with school learning. This idea is inspired by the book *Who's Afraid of Youth Cultures?* by Sylvie Octobre (2019). The author highlights two youth practices: choosing cultural consumptions that they enjoy and that connect them with their peers, and engaging in "consumption-action," where young people creatively involve themselves in what they like (such as *fanfiction*, *fanart*, *cosplay*, etc.).

The proposal suggests understanding the cultural interests of students (movies, series, video games, books) to identify opportunities to link them with the curriculum. This may be easier in subjects like languages or art, but it is also possible in scientific subjects by using themes like science fiction to connect with curricular content.

The approach is based on Ausubel's meaningful learning theory and the "active substance of learning" concept, developed at the Universidad Autónoma del Estado de Morelos, where knowledge or skills are presented in a variety of motivating formats. Teachers are encouraged to experiment with these strategies to foster student interest.

**Keywords:** Meaningful learning; cultural consumption; fandoms

Enlace al video: <https://youtu.be/GedtI3b795k>

## ¿Cómo promover un mejor aprendizaje del estudiantado?

Algunas de las ideas que presento en este video fueron inspiradas por el libro *¿Quién teme a las culturas juveniles?* de Sylvie Octobre (2019).

Según esta autora las culturas juveniles se caracterizan por ciertas prácticas y, entre ellas, distingo dos relacionadas con esta propuesta:

1. Los jóvenes eligen consumos culturales que les agraden, pero que al mismo tiempo les conecten con sus pares.
2. Algunos participan en prácticas de consumo-acción, que consisten en involucrarse creativamente en aquello que les gusta. El ejemplo más claro de esto son las culturas de los fans o *fandoms*, donde los fans generan todo tipo de productos culturales por el gusto de hacerlo y con un compromiso auténtico: contribuciones escritas (*fanfiction*), gráficos (*fanart*), doblaje y subtítulaje en diversos idiomas (*fan dubbing* y *fan subbing*), diseño de videojuegos, cosplay, etc.

Propongo entonces vincular esas culturas extraescolares con los aprendizajes escolares y el primer desafío es conocer qué les gusta, es decir, ¿qué películas ven?, ¿cuáles son sus series favoritas?, ¿qué videojuegos juegan? y ¿qué libros o historietas leen?

El siguiente reto es identificar si en aquello que les gusta existen oportunidades que podamos vincular con el currículo, y aquí depende mucho de las asignaturas y de la creatividad del propio docente.

Octobre lo refiere como "la reinversión de habilidades digitales de la recreación hacia otros ámbitos".

Hay asignaturas donde esto es más sencillo, como inglés, español o arte, donde las prácticas de lectura, escritura, traducción o creación pueden enfocarse en productos culturales que sean de su agrado y les motiven a involucrarse creativamente.

No obstante, hay asignaturas en las que esto puede resultar más desafiante, aunque no imposible. Por ejemplo, los universos de ciencia ficción retoman aspectos de diferentes ciencias, como la biología o la física, que se pueden recontextualizar para diversos aprendizajes.

Así, se entiende el aprendizaje significativo, de Ausubel (2002), de forma amplia, donde la apuesta es explorar las disposiciones provenientes del ámbito extraescolar, como una forma de detonar el interés del estudiantado por los saberes escolares.

Les comparto que en e-UAEM, en la Universidad Autónoma del Estado de Morelos, desde hace algunos años venimos trabajando en diseños que funcionan a partir de la *metáfora de la sustancia activa en el aprendizaje*, que da título a este video, pensando en la forma en que funcionan los medicamentos.

La sustancia activa son los conocimientos o habilidades que buscamos desarrollar y, al igual que un medicamento, la sustancia activa puede venir en diferentes presentaciones: tabletas, cápsulas, inyecciones, jarabe, etc.

En nuestro caso, el vehículo de esa sustancia activa es ese elemento motivador que hará atractivo o relevante el aprendizaje... como pueden ser los consumos culturales del estudiantado.

Espero que los y las docentes que no hayan experimentado estas formas de motivar el interés por el aprendizaje se animen a hacerlo y les deseo los mejores resultados.

## Referencias:

Ausubel, D. P. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva*. Paidós.

Octobre, S. (2019). *¿Quién teme a las culturas juveniles? Las culturas juveniles en la era digital*. Océano.

---

Dra. María Luisa Zorrilla Abascal

maria.zorrilla@uaem.mx

Universidad Autónoma del Estado de Morelos

[0000-0001-9533-1109](tel:0000-0001-9533-1109)

En la traducción de los artículos de la Revista Mexicana de Bachillerato a Distancia se utiliza en ocasiones una herramienta de inteligencia artificial como Google Translate, ChatGPT-4o o DeepL, con revisión humana posterior, cuidando siempre el estilo y aportación de los autores.