

ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE EXPERIENCIAL EN LA MODALIDAD VIRTUAL
EXPERIENTIAL LEARNING STRATEGIES IN THE VIRTUAL MODALITY

Autor: ¹Arely Anabel Martínez Presas.

¹ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-2320-2652>

¹E-mail de contacto: arely_martinez@cncivirtual.mx

Afiliación: ¹*Universidad CNCI de México (México)

Artículo recibido: 10 de mayo del 2024

Artículo revisado: 13 de mayo del 2024

Artículo aprobado: 27 de mayo del 2024

¹Licenciada en Derecho por la Universidad Autónoma de Nuevo León y con Maestría en Tecnología Educativa en la Universidad Virtual CNCI y estudios de Ingeniería en Gestión Empresarial en la misma Universidad.

Resumen

El propósito del presente trabajo de investigación es identificar los simuladores digitales como una estrategia de enseñanza encaminada a promover aprendizajes experienciales y habilidades digitales en los estudiantes universitarios. La metodología empleada fue acorde a una investigación de tipo documental, lo que consistió en las siguientes fases con sus respectivos pasos: planeación, recolecta, análisis e interpretación de la información. La investigación permitió documentar los casos que los docentes pueden plantear en sus clases a través de los simuladores digitales de aprendizaje, tomando en cuenta que mediante las tecnologías de información se pueden acotar brechas territoriales, sociales y de tiempo. Esto posibilita que los alumnos ingresen desde cualquier lugar con conectividad con el objetivo de que potencien sus habilidades al experimentar situaciones simuladas para resolverlas e involucrar sus formas de pensar, actuar y ejecutar los conocimientos que van adquiriendo en el curso de su carrera. Una vez analizada la información consultada, se identifica que, al involucrarse los métodos de casos y escenarios, los simuladores digitales de aprendizaje pueden aplicarse en distintos contextos y abordar diversas técnicas didácticas de aprendizaje en donde la colaboración es crucial para el desarrollo de una situación. En este sentido, es importante integrar procesos de formación para el diseño y la estructura de casos en un simulador digital de aprendizaje, lo que nos conduce a innovar en las formas de enseñar y aprender.

Palabras clave: Aprendizaje experiencial, Método de casos, Proceso de enseñanza-aprendizaje, Simuladores digitales de aprendizaje, Tecnologías de la información y la comunicación.

Abstract

The purpose of this research work is to identify digital simulators as a teaching strategy aimed at promoting experiential learning and digital skills in university students. The methodology used was in accordance with a documentary-type investigation, which consisted of the following phases with their respective steps: planning, collection, analysis and interpretation of the information. The research allowed us to document the cases that teachers can raise in their classes through digital learning simulators, taking into account that through information technologies territorial, social and time gaps can be narrowed. This makes it possible for students to enter from any place with connectivity with the aim of enhancing their skills by experiencing simulated situations to solve them and involve their ways of thinking, acting and executing the knowledge they acquire over the course of their career. Once the information consulted has been analyzed, it is identified that, by involving case and scenario methods, digital learning simulators can be applied in different contexts and address various didactic learning techniques where collaboration is crucial for the development of a situation. In this sense, it is important to integrate training processes for the design and structure of cases in a digital learning simulator, which leads us to innovate in the ways of teaching and learning.

Keywords: Experiential learning, Case method, Teaching-learning process, Digital

learning simulators, Information and communication technologies.

Sumário

O objetivo deste trabalho de investigação é identificar os simuladores digitais como uma estratégia de ensino que visa promover a aprendizagem experiencial e as competências digitais em estudantes universitários. A metodologia utilizada obedeceu a uma investigação do tipo documental, que consistiu nas seguintes fases com suas respectivas etapas: planeamento, coleta, análise e interpretação da informação. A investigação permitiu-nos documentar os casos que os professores podem levantar nas suas aulas através de simuladores digitais de aprendizagem, tendo em conta que através das tecnologias de informação podem ser estreitadas lacunas territoriais, sociais e temporais. Isso possibilita que os alunos entrem de qualquer lugar com conectividade com o objetivo de aprimorar suas habilidades vivenciando situações simuladas para resolvê-las e envolver suas formas de pensar, agir e executar os conhecimentos que adquirem ao longo da carreira. Uma vez analisadas as informações consultadas, identifica-se que, por envolver métodos de casos e cenários, os simuladores digitais de aprendizagem podem ser aplicados em diferentes contextos e abordar diversas técnicas didáticas de aprendizagem onde a colaboração é crucial para o desenvolvimento de uma situação. Neste sentido, é importante integrar processos de formação para a concepção e estrutura de casos num simulador digital de aprendizagem, o que nos leva a inovar nas formas de ensinar e aprender.

Palavras-chave: Aprendizagem experiencial, Método de caso, Processo de ensino-aprendizagem, Simuladores digitais de aprendizagem, Tecnologias de informação e comunicação.

Introducción

Con la transformación digital, instituciones educativas y organizaciones se han sometido a constantes cambios por las nuevas formas de

enseñanza o trabajo que se requieren para la ejecución de tareas, donde se integran a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Asimismo, surgen nuevas necesidades de formación, pues los estilos de aprendizaje también se van adaptando a los recursos y tiempos con los que se cuenta para la adquisición de información.

Por su parte, los roles del docente y de la institución educativa son aún más retadores al tener que innovar con estrategias y recursos atractivos, dinámicos, novedosos y eficientes para asegurar el desarrollo y la movilización de competencias que faciliten la inserción de los estudiantes en el mundo laboral del futuro.

En este trabajo investigativo se destaca la importancia de vincular las estrategias de aprendizaje experiencial con las TIC, esto para atender las necesidades de los estudiantes que por cuestiones de dispersión geográfica y tiempos no pueden acceder a prácticas profesionales en un contexto real, además de que se enfoca en el aprendizaje experiencial como una técnica efectiva para construir conocimiento, pues el aprendizaje está centrado en el estudiante.

Por esta razón, es prioritario analizar la información documental con la cual se puedan elaborar estrategias didácticas viables para integrar en la modalidad virtual los espacios de práctica a través de las TIC. Además, deben considerarse las particularidades de las estrategias didácticas para abordar tanto la demanda como las necesidades de los estudiantes, y así consolidar el perfil de egreso de su carrera y facilitar su inserción en el campo laboral por medio de la acreditación de la experiencia en un contexto simulado al real.

Desarrollo

Metodologías activas en la modalidad virtual

En la actualidad, integrar las TIC en la práctica pedagógica se ha vuelto fundamental no solo para asegurar el desarrollo de habilidades tecnológicas, sino para atender las demandas y necesidades de los estudiantes.

Al encontrarse implícito el uso de las TIC en la modalidad virtual, es necesaria la aplicación de estrategias didácticas adecuadas, ya que, de acuerdo con algunos autores como Tamim et al. (2011), integrar recursos tecnológicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje no garantiza el éxito educativo cuando su uso no va acompañado de una estrategia didáctica eficiente.

De acuerdo con lo anterior, las metodologías activas funge un papel importante en el desarrollo de habilidades y competencias, lo que posibilita una mayor comprensión de la información, motivación y participación del estudiante en el proceso de aprendizaje.

El aprendizaje experiencial

Existen importantes aportes, como los de Piaget y Kolb, que refieren que el aprendizaje está estrechamente vinculado con la experiencia.

Piaget (2007) enfoca sus estudios al desarrollo cognitivo y a comprender el proceso de construcción de aprendizajes, concluyendo que son varios los factores que influyen en el aprendizaje, entre ellos la experiencia y las interacciones sociales.

En el proceso de enseñanza-aprendizaje es necesario construir situaciones simuladas y basadas en el método de casos que “permiten desarrollar competencias claves para cualquier estudiante universitario, en especial el pensamiento crítico, la expresión oral y escrita,

y la capacidad de trabajo en grupo” (Zamora, 2010, p. 98).

Por su parte, Kolb (2014) reconoce al aprendizaje experiencial como el método en el que se potencia el aprendizaje a través de la vinculación de experiencias de educación, trabajo y desarrollo personal. En este sentido, al aplicar la estrategia de aprendizaje el estudiante tiene un acercamiento con el mundo real, donde involucra conocimientos adquiridos en el aula, en la vida y los que requiere aplicar en un contexto laboral.

El aprendizaje a través de escenarios reales o simulados a la realidad resulta muy enriquecedor e interesante para los estudiantes, debido a que les permite aprender por medio de distintas fases de experimentación de acuerdo con el modelo de Kolb mostrado en la figura 1 (ver figura 1).

De esta forma, Kolb (2014) plantea que el aprendizaje completo es el que ocurre en la transformación de la experiencia del alumno una vez que se enfrenta a cada fase.

Las TIC para la construcción de simuladores de aprendizaje

Las TIC son una herramienta esencial para innovar en las metodologías activas, principalmente por la ventaja que tienen para acotar brechas territoriales, temporales y sociales, así como la facilidad de enlazar información en un espacio digital. Además, se han convertido en el elemento catalizador que se requería para reinventar los procesos de enseñanza-aprendizaje, y en un modelo tecnopedagógico requieren de una planeación profunda que abarque interfaces atractivas e información correctamente estructurada.

Los simuladores digitales de aprendizaje se han tornado muy atractivos tanto para las

instituciones educativas como las empresas tecnológicas, esto al considerarse una opción rápida y efectiva con el propósito de formar personal cualificado para los empleos del futuro.

Implicación del diseño de simuladores digitales de aprendizaje

La simulación es considerada una técnica o estrategia con la cual se recrean situaciones

semejantes o iguales a las del mundo real. Según Gaba (2004), la simulación se entiende como una “técnica, no una tecnología, para sustituir o ampliar las experiencias reales con experiencias guiadas, a menudo de inmersión en la naturaleza, que evocan o reproducen con aspectos sustanciales del mundo real de una manera totalmente interactiva”.

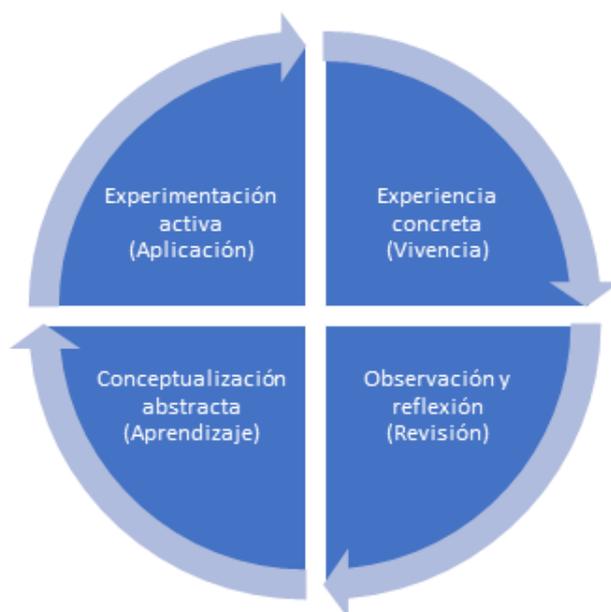


Figura 1. Diagrama del aprendizaje experiencial.

Fuente: Adaptado de “*Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*”, por Kolb, 2014

El diseño de simuladores digitales de aprendizaje en una institución educativa u organización requiere de personal capacitado para llevar a cabo las estrategias que se emplearán, el desarrollo tecnológico del simulador, así como la gestión y el seguimiento de este.

El papel del docente en la simulación de aprendizaje

En una institución educativa es importante que el personal docente tenga conocimiento en metodologías activas, experiencias en ambientes laborales, así como visión de los empleos del futuro y habilidades digitales, pues

deberá dimensionar el alcance de la situación a plantear teniendo en cuenta que transformará su protagonismo en el proceso educativo y se volverá un facilitador del aprendizaje a través de medios digitales.

El estudiante en un ambiente de simulación

“La enseñanza basada en metodologías activas es una enseñanza centrada en el estudiante, [...] estas estrategias conciben el aprendizaje como un proceso constructivo y no receptivo” (Servicio de Asesoramiento Educativo, s.f.). En este sentido, se habla de una metodología activa clasificada de esta forma a partir del proceso activo del estudiante en la construcción de su

conocimiento (Servicio de Asesoramiento Educativo, s.f.).

En un ambiente de simulación, el estudiante conduce su aprendizaje conforme va visualizando la información y enfrentando la situación planteada, y toma decisiones para definir una o más soluciones, según lo que demande el rol que asuma en ese momento.

Materiales y Métodos

En esta investigación se utilizó el enfoque cualitativo de tipo documental no experimental y con un diseño transversal a través de la recopilación, la organización, el análisis y la presentación de la información encontrada en fuentes documentales, bases de datos y revistas científicas que contribuyeron a la fundamentación teórica para la justificación de la efectividad de la estrategia de aprendizaje experiencial que se aborda.

Durante la recolección de información se consultaron los siguientes temas: estrategias de enseñanza, aprendizaje experiencial, metodologías activas en la enseñanza y tecnologías de información, esto con el propósito de reunir información valiosa para atender el objetivo planteado.

Resultados y Discusión

Como parte del análisis preliminar realizado para identificar estrategias de aprendizaje experiencial, empleadas en una modalidad educativa virtual, se reconoce que el aprendizaje a través de situaciones de un contexto real es una forma efectiva de aplicar el conocimiento y desarrollar las competencias que demanda el campo laboral.

Por esto, es necesario considerar estrategias de enseñanza que puedan reinventarse por medio de las TIC y que sean atractivas, además de motivadoras para los estudiantes.

De acuerdo con la información que se obtuvo para la realización de este trabajo de investigación, existen diferentes modelos de simuladores de aprendizaje a través de los cuales se pueden rediseñar las actividades que conduzcan a un aprendizaje experiencial. Con ellas, los estudiantes pueden asumir roles de un entorno laboral que les exigirán demostrar habilidades y competencias adquiridas en su trayectoria académica.

Conclusiones

Al dar respuesta a la cuestión planteada y al objetivo expuesto a inicio del trabajo, se concluyó que el aprendizaje obtenido a través del “hacer” es muy efectivo, porque lleva al estudiante a construir su aprendizaje y desarrollar habilidades y competencias a través de etapas de observación, contextualización, aplicación y experiencia.

Tomando en cuenta que la transformación provocada por la digitalización y la globalización, que además fue acelerada por el COVID-19, demandó nuevos procesos y metodologías para aprender y formar nuevas relaciones interpersonales, junto con una tecnología y formas de trabajo novedosas, se considera importante integrar estrategias de aprendizaje experiencial que permitan al estudiante vivir situaciones auténticas que enriquezcan su aprendizaje y lo motiven durante su trayectoria académica para visualizar y facilitar su inserción en el entorno laboral.

Referencias Bibliográficas

- Gaba, D. (2004). The future vision of simulation in health care. *Quality & safety in health care*, 13. <https://doi.org/10.1136/qshc.2004.009878>
- Kolb, D. (2014). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Pearson Education.
- Piaget, J. (2007). *Psicología del niño*. Morata.

Servicio de Asesoramiento Educativo (SAE-HELAZ). (s.f.). Las metodologías activas de enseñanza en el programa ERAGIN. Ehu.eus. <https://www.ehu.eus/es/web/sae-helaz/eragin-irakaskuntza-metodologia-aktiboak>

Tamim, R., Bernard, R., Borokhovsi, E., Abrami, P. & Schmid, R. (2011). What Forty Years of Research Says About the Impact of Technology on Learning. *Review of Educational Research*, 81(1), 4-28.

Zamora, M. (2010). La aplicación de metodologías activas para la enseñanza de

las ciencias jurídicas a estudiantes de primer curso. *Revista Jurídica De Investigación E Innovación Educativa (REJIE Nueva Época)*, (1), 95–106. <https://doi.org/10.24310/REJIE.2010.v0i1.7950>.



Esta obra está bajo una licencia de **Creative Commons Reconocimiento-No Comercial 4.0 Internacional**. Copyright © Arely Anabel Martínez Presas.

