

La educación experiencial como herramienta en el aula de clase

Pedro Urrutia^a

Palabras clave:

Educación experiencial, pedagogía, conocimiento.

^aCorporación Universitaria Unitec

Copyright: © Pedro Urrutia, 2009.

La reproducción total o parcial de este escrito en forma idéntica o modificada por cualquier medio mecánico, electrónico o informático, incluyendo fotocopia, grabación, digitalización o cualquier sistema de almacenamiento y recuperación de información no autorizada por el autor, viola los derechos reservados.

Recibido: 25.06.2009

Revisado: 17.09.2009

Aceptado: 08.12.2009

Correspondencia al autor:

piurrutiam@g.unitec.edu.co;
pedroiurrutia@gmail.com

Resumen

Este artículo hace una reflexión sobre el proceso de aprendizaje, la creación de conocimiento y el uso tradicional de la mecanización y repetición como herramienta didáctica en el aula. Propone usar herramientas de la educación experiencial como mecanismos para dinamizar el aprendizaje. Viendo la diferencia entre la educación experiencial y la tradicional se perciben posibilidades para integrarla como herramienta pedagógica en el aula, generando nuevos espacios de clase y actividades más directas, productivas y generadoras de experiencias.

Citación: Urrutia, P. (2010). La educación experiencial como herramienta en el aula de clase. *Vestigium. Rev. Acad. Univ.*, 4, 75-80.

Experiential education as a tool in the classroom

Keywords: experiential education, pedagogy, knowledge.

A educação experiencial como ferramenta na sala de aula

Palavras-chave: educação experiencial, pedagogia.

*Si lo oigo, lo olvido,
Si lo veo, lo recuerdo,
Si lo hago, lo comprendo.
Confucio, 551 a. C. - 479 a. C.*

Diferentes modelos de enseñanza buscan explicar cómo se adicionan conocimientos a la vida cotidiana de los seres humanos, y aunque existen variaciones entre un modelo y otro, la mayoría tienen como punto en común, que es a través de la experiencia que realmente se fija el conocimiento teórico de una manera clara y conciente en la mente de cualquier individuo. Uno de los modelos que más claramente ilustran este proceso es el de la *educación experiencial*, postulado en sus orígenes por el pedagogo John Dewey (1899). En su trabajo él deduce que no es sino en momentos de aplicación de la información que ésta es transformada en conocimiento; por ejemplo, en la solución de un problema, en el cual antes de presentarse el incidente problemático, toda la información contenida en el sujeto se encuentra en forma de elementos inconexos, y es la acción de enfrentarse al problema y solucionarlo, la que logra que esa información se interconecte y genere el constructo que denominamos conocimiento.

Desde este punto de vista, la enseñanza sólo es eficaz en la medida en la que al estudiante se le presenten problemáticas que fijen estos conocimientos, lo que presenta una gran dificultad para el docente que utiliza los métodos pedagógicos tradicionales, en los cuales es la repetición y memorización la que debe fijar la información.

Otra parte esencial del modelo experiencial es la necesidad de lograr variedad en la problemática, ya que la monotonía genera una mecanización que es nociva para el proceso de asimilación de conocimiento. Este proceso se describe como una dinámica constante, que se retroalimenta de sí misma, necesitando cada vez situaciones más complejas o evolucionadas para poder generar conocimiento nuevo, si por cualquier motivo esta variedad no se diese, la generación de conocimiento se estancaría ya que las experiencias se repetirían, y esto haría innecesario el obtener conocimiento nuevo: “el aprendiz construye una nueva comprensión sólo después que se da cuenta de lo que sabe acerca del concepto o fenómeno objeto de estudio” (Stratford, Krajcik & Soloway, 1998, citado por Trujillo de Figarella, 2007).

La dinámica de asimilación se puede resumir en una constante progresión de problema-solución-problema, en la cual la información inconexa es convertida en conocimiento al solucionar un problema, y luego este conocimiento es fuente de nueva información para el siguiente problema, ampliando así el conocimiento del individuo.

Esto es descrito por David Merrill (2001) cuando sugiere que un entorno de aprendizaje efectivo es aquel que presenta al estudiante con problemas y lo incita a seguir un proceso lógico de cuatro pasos a saber:

- La activación del conocimiento previo. Implica la adaptación de información obtenida ya sea por transmisión de otra fuente, o como resultado de la resolución de problemáticas anteriores.
- Demostración de habilidades. Implica la utilización de las competencias propias del individuo, así como la capacidad que éste tenga de adaptarse a la situación/problema.
- Aplicación de habilidades. Genera la experiencia práctica detrás de la información, dando nacimiento a nueva información.
- Integración (transferencia) de las habilidades en actividades contextualizadas. Es el proceso que convierte la información en nuevo conocimiento, validando la lógica detrás de las acciones, o demostrando su falta de efectividad para solucionar el problema.

En esta perspectiva, el salón de clase debería ser un espacio en el cual se presentaran situaciones problemáticas controladas, lo que motivaría al alumno a crear conocimiento nuevo, ya no a través de la transferencia de la información dada por el docente, sino a través de la construcción de información propia y nueva basada

en su percepción del problema y la retroalimentación obtenida por el resultado. Esta perspectiva también impone ciertos problemas para su aplicación, ya que la transmisión objetiva de información puede perderse en una asimilación subjetiva de conocimiento.

El modelo experiencial ha sido usado con éxito en múltiples ámbitos; en Colombia se aplica frecuentemente en la capacitación por competencias a empleados en diferentes empresas, pero hasta ahora su aplicación en la educación formal ha sido muy reducida.

Dentro de la experiencia empresarial se ha visto que un número pequeño de intervenciones controladas, genera una mayor asimilación de conceptos y aumenta la habilidad de los individuos en las áreas específicas o competencias a mejorar. Generalmente se ha utilizado la metodología experiencial para fomentar competencias como la solución de problemas, creatividad, comunicación, planeación, improvisación, sinergia y adaptabilidad, entre otras, pero aquellos que trabajan estas intervenciones, frecuentemente perciben que pueden orientarse a más campos.

En la dinámica experiencial usada comúnmente en nuestro país se pueden identificar varios factores que son parte fundamental del método, estos son:

- Se cambia el ambiente en el cual se desarrolla la problemática, obligando al participante a salir de su ambiente cotidiano; esto se logra ya sea ubicando al individuo en un ambiente nuevo o cambiando la manera como interactúa con el ambiente cotidiano de manera que ya no pueda seguir en su cotidianidad.
- Se buscan canales nuevos para transmitir el problema, generalmente usando la lúdica para cambiar la connotación negativa del problema y convertirlo en un juego, o usan-

do el sentido de aventura y transformarlo en un reto.

- Se controlan las variables del problema, como tiempo, recursos y nivel de dificultad, para generar en el individuo una necesidad imperante a solucionarlo, se acostumbra a buscar que el grupo forme parte de la dinámica del problema, para acentuar la necesidad de generar conocimiento nuevo.
- Se hace una socialización abierta y reflexiva, en la cual se sacan las conclusiones desde el punto de vista de cada individuo, con la guía del docente que en este caso es denominado facilitador. Las conclusiones son individuales y el conocimiento obtenido también.
- El proceso de aprendizaje está dado por la voluntad del individuo, pero no la del *facilitador*, el ritmo de asimilación y aprendizaje está marcado por la problemática solucionada, más que por un programa preestablecido.

Una actividad experiencial modelo se podría describir como una actividad grupal; esto es indispensables para una correcta socialización del conocimiento (así éste sea asimilado individualmente). Esta actividad es tomada por el grupo como un juego o reto, que tiene reglas claras definidas de antemano, y que al realizarse, genera algún tipo de conflicto en el estudiante, obligándolo a actuar y crear estrategias. Al terminar el evento, sin importar si se solucionó o no, el grupo se da un espacio de socialización guiada por el facilitador, y se hacen constar las falencias, ventajas y conductas vistas durante la problemática. Teniendo esta visión, el estudiante construye un aprendizaje. En esta actividad es la socialización posterior la parte fundamental del aprendizaje, ya que es ahí donde se construyen los conocimientos.

Teniendo en cuenta lo dicho anteriormente, es claro que se puede hacer una comparación con los modelos tradicionales de enseñanza. Esta es una tarea amplia y de mucha investigación, y no es intención de este ensayo llevarla a su totalidad; más bien se busca iniciar un proceso comparativo que nos permita a futuro evaluar la utilidad de esta técnica en el aula de clase.

En primera instancia, se nota que hay una diferencia radical en la manera de obtener y organizar la información por el individuo, en el modelo tradicional, la capacidad de memorizar, o mnemotecnia del individuo es fundamental para el aprendizaje, pero la experiencia nos dice que dichos conocimientos tienen una tendencia a ser fácilmente olvidados.

Por otra parte, en el modelo experiencial, la memoria se limita a las experiencias o acciones anteriores, siendo más importante la capacidad de reaccionar a situaciones emergentes y las situaciones creadas por estas respuestas. El ambiente educativo también cambia entre los dos modelos, siendo en el modelo tradicional un espacio fijo y seguro donde la información es dada de manera constante y pausada, mientras que en el modelo experiencial el ambiente educativo es siempre cambiante, y genera situaciones de tensión controlada en las cuales la información es dada en bloques, con espacios para la construcción individual del conocimiento.

La labor del docente también cambia en ambos modelos: en el tradicional, el docente es quien dicta la medida y velocidad de la información dada al estudiante, y también es quien mide la pertinencia del conocimiento obtenido, siendo quien tiene la responsabilidad de evaluar el nivel de conocimiento transmitido y asimilado. En el modelo experiencial el docente es quien controla las variables del problema, asegurándose de que siempre genere el suficiente conflicto en el

estudiante para motivarlo a buscar soluciones, pero ya no evalúa la pertinencia del conocimiento, de esto se encarga la solución del problema en sí. El facilitador mide las soluciones y no al estudiante.

La posición del estudiante también varía: en el modelo clásico el estudiante es un ente pasivo, que espera a recibir la información, su nivel de compromiso es dado por el esfuerzo puesto en las tareas asignadas y su máxima injerencia en el proceso de construcción de conocimiento viene de la capacidad que tenga a polemizar la información dada por el ambiente educativo y el docente. En el modelo experiencial es el estudiante el que genera la información nueva, y tiene amplia libertad para direccionar el aprendizaje, es autorregulado en la obtención del conocimiento y no depende del facilitador para lograr resultados, tiene un control total sobre la motivación y la extensión del conocimiento que desea obtener.

Esta comparación nos lleva a ver que las técnicas del modelo experiencial de educación tienen el potencial de ser útiles en el aula de clase, y que serían una gran herramienta para complementar el modelo tradicional; la problemática radica en que la aplicación de la educación experiencial depende de muchos factores y es difícil de aplicar en la actualidad.

Entre los factores que se ven inicialmente esta la dificultad de cuantificar el conocimiento obtenido por el método experiencial. Para la educación es esencial poder cuantificar y calificar el conocimiento obtenido; en el modelo experiencial esto sólo se puede lograr midiendo las soluciones a los problemas, pero esto de ninguna manera asegura que ante problemáticas similares, la solución siga los mismos mecanismos.

Lo que hace casi imposible medir que nivel de conocimiento tiene el estudiante.

Este problema sólo se puede subsanar si se adiciona al modelo tradicional y experiencial, la educación por competencias. Si bien en la educación experiencial es muy difícil calificar y cuantificar el conocimiento obtenido, es perfectamente posible calificar las competencias necesarias para la solución de una problemática. Si tenemos esto en cuenta podemos decir que la educación experiencial es una herramienta útil para la construcción de competencias, básicas y específicas, en la educación tradicional. Este ensayo busca proponer la educación experiencial como una alternativa a las falencias del modelo tradicional en cuanto a la creación de habilidades y competencias del estudiante.

Otro punto que dificulta la aplicación del modelo experiencial es la necesidad de actividades específicas, que deben cumplir las características antes mencionadas, un problema o situación conflictiva, que este en un ambiente novedoso, que obligue al estudiante a construir conocimiento a partir de la acción de solucionar el problema, y use el reto o el juego como entorno de aprendizaje.

Estas condiciones implican una gran inversión en recursos logísticos y teóricos por parte de los docentes, o facilitadores. Esto es parte del trabajo del docente, pero no deja de ser un disuasor importante que lleva a muchos a continuar las prácticas tradicionales sin adaptar herramientas experienciales.

Como conclusión de este ensayo quiero proponer al lector el ejercicio de recordar eventos importantes de su vida, frente a estos eventos, sin importar su naturaleza, me gustaría que el

lector se hiciera algunas preguntas:

1. Al término del evento importante, ¿se obtuvo un nuevo conocimiento o experiencia?
2. Si se obtuvo, ¿este conocimiento partió de un ente externo o de la experiencia en sí? si no se obtuvo, ¿el evento confirmó alguna idea preconcebida?
3. ¿Qué tan frecuentemente los eventos importantes modifican la percepción que se tiene de la realidad?
4. ¿Qué tan concientes somos de nuestras habilidades antes de enfrentarnos al problema?
5. ¿Nuestras habilidades mejoran con los problemas?

Aunque las respuestas a estas preguntas pueden parecer evidentes nos llevan a la reflexión acerca de los modelos de enseñanza. El modelo tradicional presenta una gran variación entre lo aprendido en el aula, y lo que se utiliza en las situaciones cotidianas para las cuales debería preparar. Es notorio que mientras promueve la mecanización de la información, tiene falencias en las habilidades necesarias para usar esta información. Por lo tanto se abre el espacio para analizar la viabilidad de la educación experiencial como suplente de estas falencias.

Referencias

- Dewey, J. (1899). *The school and society*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Merrill, D. (2001). *First principles of instruction*. Recuperado desde <http://id2.usu.edu/papers/5firstprinciples.pdf>
- Trujillo de Figarella, E. (2007). Propuesta metodológica para la alfabetización científica de niños en edad preescolar. *Revista anales, de la universidad metropolitana de Venezuela*, 7 (1), 73-93. Recuperado desde <http://ares.unimet.edu.ve/academic/revista/anales7.1/>

Pedro Urrutia es tecnólogo en cine y fotografía, Corporación Universitaria Unitec; facilitador empresarial de Formación Integral Colombia.