

# APRENDIZAJE EXPERIENCIAL



| EXPERIENCIA CONCRETA   | CONCEPTUALIZACIÓN ABSTRACTA                                      |
|--|--|
| Aprehensión  | Comprensión  |
| Afuera   | Adentro  |
| Inter  | Intra  |
| Percepción, Observación  | Construcción, Elaboración  |
| Concreción   | Abstracción  |
| Público  | Privado  |
| Sensaciones  | Ideas  |
| Datos  | Teoría   |
| Espacio de apertura para posibles experiencias concretas                           | Espacio de apertura para posibles conceptualizaciones abstractas |
| <b>→ OBSERVACIÓN REFLEXIVA →</b>   |  |
| Procesos Inductivos<br>Análisis; Comparaciones; Analogías; Búsqueda de patrones... |  |
| Espacio de apertura para posibles reflexiones sobre la experiencia concreta        |  |
| <b>← EXPERIMENTACIÓN ACTIVA ←</b>  |  |
| Procesos Deductivos<br>Búsqueda de ejemplos; Posibles aplicaciones...              |  |
| Espacio de apertura para posibles aplicaciones de la conceptualización abstracta   |  |

# Aprendizaje Experiencial y el Método Inductivo

por George Henriquez

David Kolb (1984) es quien ha estructurado con más detalle el concepto y proceso de aprendizaje por experiencia. Este autor define el aprendizaje como "*el proceso mediante el cual se crea conocimiento a través de la transformación de la experiencia*" (p. 38). Hay dos fuentes de experiencia de según Kolb: la experiencia concreta, vivencial (captada a través de la aprehensión) y la experiencia mental de conceptualización abstracta (captada a través de la comprensión). La primera aborda nuestra interacción con nuestro entorno y otras personas; la segunda es más de carácter interno y privado, es decir, cada quien con sus pensamientos e ideas. Ahora bien, Kolb plantea que el aprendizaje y creación de conocimiento se va a dar cuando uno de estos dos tipos de experiencias se transforma en la otra. Vale decir, cuando la experiencia concreta vivencial mediante la observación reflexiva se convierte en experiencia conceptual; cuando la experiencia abstracta de conceptualización se transforma mediante el proceso de experimentación activa en experiencia concreta vivencial. El aprendizaje es un proceso continuo que se fundamenta en la experiencia, y que implica una transacción entre personas y el ambiente. Kolb ha establecido un ciclo de cuatro etapas que conforman el aprendizaje experiencial: ***experiencia concreta, observación reflexiva, conceptualización abstracta, y experimentación activa.***

El aprendizaje comienza con una **experiencia**: usted experimenta un acontecimiento. Por ejemplo, usted está aprendiendo a operar una nueva computadora y supongamos que al intentar imprimir un documento usted obtiene un mensaje de error.

Luego, viene la etapa de **reflexión**: usted reflexiona sobre el acontecimiento, sobre la experiencia: ¿Qué produjo el mensaje de error? ¿Cuáles pasos se efectuaron en el proceso? ¿Dónde pueden estar las posibles anomalías? ¿Ha ocurrido esto en otras ocasiones? Quizás seleccionó el comando incorrecto o lo seleccionó cuando no correspondía, o quizás la

impresora no está funcionando o no está configurada. Usted trata de recordar situaciones anteriores en las que algo similar le ha pasado. Se produce un pensamiento de tipo inductivo. ¿Qué hice en aquella ocasión? ¿Cuáles son las semejanzas, analogías entre aquella situación y ésta? ¿En qué se diferencian? Este proceso inductivo será vital para tratar de llegar a una generalización con respecto a lo ocurrido.

La fase de reflexión desemboca en la **generalización**: usted intenta llegar a alguna conclusión o hipótesis a partir del acontecimiento: en esta ocasión, usted puede suponer que fue una secuencia incorrecta de comandos y que si corrige dicha secuencia, la impresora funcionará. Partiendo de esta hipótesis, usted establece la regla, es decir, la secuencia de comandos que usted considera correctos.

Luego de esta generalización sigue la **aplicación**: usted mentalmente establece la secuencia de sus acciones a raíz de la comprensión. En otras palabras, diseña cómo va a actuar según las conclusiones derivadas de lo que sucedió: para hacer que la impresora funcione correctamente, deberá seleccionar el primer comando y luego el segundo. Se produce un pensamiento de tipo deductivo. Usted deduce que, de acuerdo a la generalización que acaba de elaborar, si actúa de acuerdo a ella, se producirá un resultado exitoso. Establece su plan de acción.

Una vez decidido lo que se va a hacer, hay que llevarlo a cabo, es decir, volver a la **experiencia**: Si lo decidido resulta ser correcto, usted llegará a comprender la forma en que los comandos interactúan con la impresora; esto es comúnmente llamado el "efecto eureka": ¡lo descubrí! Comienza a comprender las causas y efectos de una secuencia de acción y eso formará parte de su conocimiento a partir de ese momento.

## El Modelo

El ciclo del aprendizaje experiencial ofrece a los mediadores una útil herramienta de planificación para preparar actividades productivas de aprendizaje. Se comienza con una **experiencia**: una dinámica, una actividad simulada o real, una interacción o conversación sobre alguna experiencia previa, leer sobre un caso de estudio, realizar un experimento de laboratorio, ver una demostración.

Luego se involucra a los alumnos en una actividad de **reflexión** sobre dicha experiencia: se les pide que presten atención a lo que vieron, lo que observaron o, quizás, a lo que sintieron. Se les pide que analicen, comparen,

busquen analogías, busquen patrones. Se interactúa verbalmente con preguntas que promuevan la reflexión sobre la temática.

A partir de allí se les motiva para que desarrollen **generalizaciones** o conclusiones acerca de la experiencia, de cómo deben o no deben funcionar las cosas, sobre cuál es el principio importante que opera en este caso, de por qué son importantes algunos aspectos y no otros.

Finalmente, un ciclo de aprendizaje concluye al solicitar a los alumnos que piensen en la **aplicación** de esta generalización o información, es decir, en cómo pueden usar estos nuevos conocimientos y habilidades y aplicarlos en circunstancias futuras. Sin llegar todavía a concretar la acción, el alumno puede buscar ejemplos, planificar o diseñar cómo podría aplicar los aprendizajes a situaciones futuras, determinar qué tendría que hacer.

El ciclo pudiera concluir permitiéndole al alumno volver a la etapa experiencial y poner a prueba su nuevo aprendizaje. Esto pudiera hacerse con otra situación real, simulada, o hipotética planteada.

Partiendo del modelo de aprendizaje experiencial, se pudiera empezar a hablar de un **método inductivo** de abordaje del aprendizaje por parte del docente o tutor. Inductivo porque parte de la experiencia del alumno y guía el proceso de manera que éste elabore generalizaciones, reglas, teorías, conclusiones. Quizá en una sola vuelta del ciclo no se llegue a formar el concepto o generalización adecuadamente, lo que implicaría dar varias "vueltas" al ciclo para lograr producir el aprendizaje esperado. Todo esto puede ocurrir en un segundo, durante el transcurso de unos días, semanas o meses, dependiendo del tema, y también puede ocurrir un proceso de "ruedas dentro de las ruedas" al mismo tiempo, si hay conceptos o temáticas que necesiten aclararse en el camino.

El **método deductivo** implicaría comenzar por el tercer paso del modelo - la conceptualización abstracta - sin tomar en cuenta de entrada la experiencia que pueda tener el alumno, ni brindarle la posibilidad de expresarla o vivenciarla. Es comenzar con los conceptos ya elaborados (en libros, artículos, exposiciones, videos instruccionales, programas audiovisuales, conferencias) y exponerlos a los alumnos para que ellos los memoricen, analicen, resuman o apliquen. Aquí pudiéramos citar a Confucio cuando afirmó:

*"Dímelo, y lo olvidaré;  
muéstramelo, y quizá recuerde;  
involúcrame, y entenderé."*

La invitación es a involucrar más al estudiante partiendo de sus conocimientos previos y experiencias para de esa manera ofrecerle la posibilidad de construir su propio aprendizaje.

La manera más directa de aplicación del modelo es la de utilizarlo para asegurar que las actividades de enseñanza se "paseen" por cada una de las cuatro etapas del proceso. Esto puede implicar que el docente "persiga" al aprendiz alrededor del ciclo, haciendo preguntas que inviten a la *Reflexión*, la *Conceptualización*, y formas de *Aplicación* de las nuevas ideas. (La *Experiencia Concreta* en sí misma puede ocurrir dentro o fuera de la sesión de tutoría).

Generalmente, se llevan a cabo varios ciclos de aprendizaje, compuestos de las etapas: experiencia, reflexión, generalización y aplicación, antes de evaluar a los alumnos. El número exacto de ciclos de aprendizaje depende del contexto, la temática y las circunstancias particulares. La evaluación se lleva a cabo al final de los ciclos de aprendizaje que estén relacionados con un objetivo o contenido en particular. En resumen, un plan de instrucción basado en el modelo de aprendizaje experiencial, incluye los siguientes componentes:

#### **Una serie de ciclos de aprendizaje (uno o varios)**

- A. Experiencia
- B. Reflexión
- C. Generalización
- D. Aplicación

**Estos ciclos son seguidos por:**

- E. Evaluación

#### **Referencias Bibliográficas**

Baker, A. C., Jensen, P. J., Kolb, D. A. (2002) *Conversational learning: an experiential approach to knowledge creation*. [Artículo en línea]  
Disponible: [www.learningfromexperience.com](http://www.learningfromexperience.com)

Kolb, D. A. (1984) *Experiential learning: experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall.

Rodrigo, M. J. y Arnay, J. (Ed.) (1997) *La construcción del conocimiento escolar*. Barcelona: Ediciones Paidós.