

El Aprendizaje Basado en Escenarios (ABE)

*Por: Vicky del Rosario Ahumada
Docente ECEDU*

Los entornos situacionales de aprendizaje están basados en los principios del aprendizaje constructivista (Wilson, 1996). Desde el Aprendizaje Basado en Escenarios (ABE) se depende menos de la adquisición de conocimiento y más del "aprender haciendo" (Schank y Cleary, 1995; Schank, 1997). El concepto de aprender haciendo se materializa en el ABE involucrando a los estudiantes, conservando su interés y motivándolos en su proceso de aprendizaje.

El ABE consiste en un diseño pedagógico en el que un escenario auténtico o artificial es la base de los aprendizajes, la enseñanza y actividades de evaluación. Las situaciones problemáticas sirven de andamiaje esencial de todo el proceso aprendizaje y de las actividades (Naidu, Menon, Gunawardena, Lekamge, y Karunanayaka, 2005). Acorde a Naidu (2004) los mejores escenarios son los que se extraen de la vida real en la medida que es probable que contengan la complejidad que se necesita para valorar competencias, habilidades y conocimientos.

Características del Aprendizaje Basado en Escenarios (ABE).

Un escenario comprende tareas relevantes, prácticas que conlleven errores y nuevas oportunidades para aprender las destrezas esperadas. Esto indica que el escenario está integrado a un contexto ya que las tareas propuestas son tomadas del mundo real donde se desempeñará el aprendiz. Puede ser un caso, un juego de roles o una simulación que el estudiante utilizará para el aprendizaje de conocimientos, habilidades y actitudes (McLaren, 2008).

Requiere que el estudiante tenga competencias en el manejo de información y en el trabajo colaborativo para afrontar exitosamente estas tareas de aprendizaje, aunque en el diseño de las mismas se puede contar con apoyos académicos para poder superar algunas dificultades, aunque la idea es que sea él mismo quien las pueda superar ya que hace parte de las estrategias de aprendizaje basado en indagación donde es importante el producto final. Es parte integrante del curso como una estrategia pedagógica que requiere pequeños grupos de trabajo que se evalúan sobre el producto final (Thomsen, Renaud, Savory, Romans, Mitrofanov, Rio, Day, Kenyon y Mitchell, s.f.). Esta estrategia también puede utilizarse para la realización de laboratorios virtuales donde se puede complementar videos, y actividades complementarias (Brakey, Levin, Miller & Hentges, 2008).

El rol del docente y del estudiante

Desde el aprendizaje basado en escenarios se hace necesario el desplazamiento del rol del docente. Bajo esta estrategia el docente pasa de ser un "sabio en el escenario" a un "guía que acompaña" e incluye más "direccionalidad hacia el estudiante" en el proceso de su aprendizaje.

Rol del docente. Desde el paradigma constructivista se determinan unas condiciones específicas. Esto implica el desarrollo de ciertas competencias que le permitan al docente mejorar sus habilidades en el diseño de los cursos, la elaboración de guías de apoyo para el trabajo académico del estudiante tanto en lo individual como en grupo, el diseño y elaboración de las tareas de aprendizaje y de evaluación. Enseguida algunas de las características del profesor constructivista:

1. Es un *mediador* entre el conocimiento y el aprendizaje de sus estudiantes: Comparte experiencias y saberes en un proceso de negociación o construcción conjunta (co – construcción) del conocimiento.
2. Es un *profesional reflexivo* que analiza críticamente su práctica, toma decisiones y soluciona problemas pertinentes al contexto de su clase.
3. Toma conciencia y analiza críticamente sus propias ideas y creencias acerca de la enseñanza y el aprendizaje, y está dispuesto(a) al cambio.
4. Promueve aprendizajes significativos, que tengan sentido y sean funcionales para los estudiantes.
5. Promueve la colaboración, el pensamiento complejo y la participación activa de los estudiantes en situaciones educativas de relevancia social, que se vinculan con la vida real.
6. Presta una *ayuda pedagógica ajustada* a la diversidad de necesidades, intereses y situaciones educativas en que se involucran sus estudiantes.
7. Establece como meta la *autonomía y la autodirección* de sus estudiantes, la cual apoya en un proceso gradual de transferencia de la responsabilidad y del control de los aprendizajes (García & Hernández, 2010, p. 8.)

Según Rubio y Martínez (2012) es importante que los estudiantes tengan claro el significado de la estrategia, tengan reglas claras en la participación, actitud y disponibilidad de tiempo, estén programadas a sus necesidades y que las estrategias utilizadas permitan focalizar el trabajo y desarrollar interacciones productivas con el docente.

Rol del estudiante. Desde el aprendizaje basado en escenarios los estudiantes se mantienen comprometidos con el tema y sus actividades de aprendizaje a través de colaboraciones cooperativas de aprendizaje (Koschmann, Kelson, Feltovich, y Barrows, 1996; Slavin, 1994).

En la medida que el estudiante es capaz de interactuar con los contenidos y los medios de enseñanza (interacción estudiante-contenido), se relacione con sus compañeros e intercambie experiencias y conocimientos (interacción estudiante-estudiante), y el profesor oriente, apoye, y guíe los recursos sin dejar de lado las características individuales de sus discípulos (interacción estudiante-profesor) se dinamizará el protagonismo del estudiante con relación a la autonomía de su aprendizaje.

Los estudiantes deben trazarse metas para el logro del aprendizaje, mantener una actitud positiva, desarrollar una alta motivación, tener en cuenta sus experiencias previas en otros cursos a distancia, entrenarse para una alta capacidad cognitiva y adaptarse al sistema para ser exitosos en el proceso de aprendizaje. Frente a su desempeño y responsabilidades, los estudiantes deben asumir su propio proceso de aprendizaje, trazarse la meta de culminar el proceso, superar la ansiedad, aprender a usar las

herramientas tecnológicas, invertir tiempo para realizar lecturas, investigaciones y las actividades asignadas (Moore & Kearsley, 1996).

Fases a desarrollar en el Aprendizaje Basado en Escenarios (ABE) y el proceso de evaluación.

Esta estrategia requiere de la selección de contenidos relevantes, su análisis y la representación en forma adecuada, y posterior la socialización a los estudiantes para propiciar un proceso de aprendizaje eficiente y eficaz. Para desarrollar una actividad desde el ABE se deben considerar el diseño de objetivos, contexto, actores y acontecimientos desencadenantes para que los estudiantes puedan abordar un acontecimiento precipitante.

Objetivos. Son declaraciones que incluyen una descripción de la conducta que se espera (acción expuesta en verbos), las condiciones que se requieren para la ejecución de la conducta y los criterios para su ejecución (Mager, 1997 citado por Dick, Carey & Carey 2009). Las condiciones en los objetivos de aprendizaje o desempeño determinarán cómo el estudiante desde su proceso formativo hará transferencia al medio real (sociedad, trabajo, familia, etc.).

Contexto. El proceso de aprendizaje y de enseñanza se hace más eficaz y eficiente cuando se desarrolla en un contexto significativo. Los contextos de aprendizaje ideales son aquellos con los que los estudiantes estén familiarizados, en este sentido los mejores contextos son los auténticos dado que reflejan la realidad de la mejor manera posible. Además, son ricos en complejidad porque permiten a estudiantes y profesores la oportunidad para aprender y enseñar conceptos específicos, procedimientos y principios (Lave & Wenger, 1991).

Actores. Hace referencia a los diferentes sujetos que interactúan y que son objeto de análisis en el escenario diseñado para la actividad de aprendizaje. Crozier & Friedberg (1990) caracterizan a estos sujetos como actores sociales que tienen un protagonismo en la actividad convirtiéndose en agentes, promotores de luchas y logran ejercer poder para lograr sus fines individuales y colectivos, además poseen una estrategia o creencias propias para mantener su zona de poder.

Acontecimientos precipitantes. Se asocian con las acciones o estímulos que provocan o causan una serie de hechos donde los sujeto intervienen para mantener su zona de poder (Naidu, 2004).

Acontecimientos desencadenantes. Son los hechos o propuestas resultantes producto de la capacidad crítica y autocrítica de los estudiantes para resolver conflictos, de sus competencias cognitivas y metacognitivas puestas al servicio de su trabajo individual y colectivo (Naidu, 2004).

Al organizarse el escenario de aprendizaje alrededor de "desempeños" se espera como resultado que el estudiante pueda realizar la tarea especificada (Schank, 1997). En el ABE el docente debe ser cuidadoso al momento de diseñar la evaluación de desempeños y aprendizajes; la evaluación debe ser válida, confiable y equitativa (Grondlund, 1985) y asegurar que los estudiantes cuenten con una adecuada información

de manera oportuna (Bangert-Drowns, Kulik, Kulik y Morgan, 1991). Con esta estrategia los estudiantes mediante la experiencia adquirirán conocimientos y habilidades para la gestión en casos en la vida real. Las actividades deben estar diseñadas para ser intrínsecamente motivadoras y también para proporcionar la oportunidad de "aprender haciendo " (Schank y Cleary, 1995).

En el proceso de evaluación con el ABE el docente debe ponderar: 1) El seguimiento al trabajo en grupos y la participación de los miembros mediante registro de observaciones y registros sistemáticos, 2) el trabajo final realizado por el grupo y 3) la sustentación del mismo. De igual forma, los estudiantes realizarán actividades de autoevaluación, coevaluación y evaluarán al docente. El docente es responsable de hacer entrega de la información de retorno donde se señalarán fortalezas y dificultades del estudiante a fin de que este pueda mejorar su proceso de aprendizaje.

Dentro de las competencias que permite valorar el ABE se encuentran: las comunicativas orales y escritas mediante el diálogo y la comunicación interpersonal, cognitivas, metacognitivas y de autorregulación que le permitan el aprendizaje autónomo, construir conocimientos de forma colaborativa, reconocer los principios axiológicos fundamentales para aprender a vivir juntos dentro de un sentido de solidaridad social y respeto mutuo, investigativas propias de su profesión, capacidad crítica y autocrítica, capacidad para resolver conflictos, capacidad de trabajar de forma autónoma y creativa, toma de decisiones, entre otras.

Ejemplo de un caso desde la estrategia de Aprendizaje Basado en Escenarios (ABE)*.

Curso: Administración y evaluación de programas de Tecnología Instruccional. Educación a Distancia.

Objetivo. Facilitar el desarrollo de un plan estratégico efectivo y realista para la Tecnología Instruccional y la educación a distancia dentro de una organización.

Contexto. Debido a las demoras en el proceso de compras, y la resistencia inicial por parte del Gerente Administrativo, el cual consideraba que no eran asuntos de alta prioridad para la Universidad, y luego la falta general de prioridad por parte de la Oficina de Compras, las computadoras nuevas que se habían pedido por la Oficina TI en mayo para los tres laboratorios de instrucción no llegaron hasta una semana después de comenzado el segundo período académico. Era un total de 75 computadoras que había que sacar de su caja, inventariar, colocarles los módulos de carga y luego instalarlas en los laboratorios. Las computadoras llegaron con el sistema operativo Windows 7. Aunque las viejas computadoras utilizaban Windows XP y pocas computadoras en la Universidad tenían Windows 7, no se programó capacitación alguna para los profesores por falta de tiempo y la creencia de que "ellos irán captándolo sobre la marcha".

Acontecimientos precipitantes. El equipo de Tecnología de la Información tuvo que trabajar literalmente las 24 horas para instalar las computadoras, llegando a utilizar numerosas expresiones subidas de tono para referirse al Departamento de Compras durante el proceso. Las instalaciones se terminaron la noche antes de que comenzara el período académico. Los profesores se enteraron por primera vez de que había computadoras nuevas y un sistema operativo cuando llegaron el primer día de clase para impartir sus cursos. Si bien se sentían agradecidos de que se hubiesen instalado las computadoras nuevas, tuvieron dificultades para manejar algunas de las características nuevas de Windows 7 y se sentían abochornados delante de sus estudiantes. No se habían instalado algunos de los programas de aplicación que ellos impartían (y algunos ni siquiera tenían versiones para W7). Las computadoras estaban interconectadas por interfaz con la red de la Universidad en una forma algo diferente que los profesores no pudieron entender por sí solos, lo que impidió que los estudiantes almacenaran su trabajo en la red de área de almacenamiento del campus, y quedaron imposibilitados de tener acceso a las microcomputadoras para poder escribir.

Las súplicas de ayuda que hicieron los profesores al Departamento de Tecnología de la Información fueron desoídas, debido a que el personal de apoyo técnico estaba tratando desesperadamente de alistar las 80 computadoras portátiles nuevas que también habían llegado poco antes de que comenzara el semestre y que los estudiantes necesitaban para un proyecto especial, para no hablar del hecho de que las computadoras portátiles estaban diseñadas para utilizarse para trabajo en redes inalámbricas y también era preciso instalar los puntos de acceso inalámbricos en los edificios donde se requerían antes de que pudieran utilizarse las computadoras portátiles. Además, se estaban configurando tres aulas tradicionales como "aulas inteligentes" con nuevas computadoras en las estaciones de trabajo para los profesores y nuevos proyectores multimedios. No obstante, las computadoras (que habían llegado en el mismo despacho) se instalaron durante el fin de semana antes del primer día de clases y no tenían instalado ningún acceso de red ni programa de aplicación alguno.

Acontecimientos desencadenantes. A mediados de la semana, los profesores estaban listos y resueltos a marchar contra la oficina de Tecnología de la Información con antorchas encendidas y rastrillos en mano.

Usted acaba de ser nombrado director de Tecnología de la Información que llegó a finales de Julio y heredó esta situación. Debe analizar y proyectar lo siguiente: dónde se produjo la falla en esta situación?, y cómo administrador de YIED/ITDE ¿cómo responde usted a los clientes? y ¿qué hace usted?.

Sustente sus respuestas a partir del análisis y reflexiones de los referentes que se le suministran. Puede también hacer uso de otras fuentes y de sus experiencias.

*Caso tomado del curso Administración y evaluación de programas de Tecnología Instrucciona l y la Educación a Distancia dirigido por Michael R. Simonson, Ph.D. (profesor titular) de la Nova University.

Referencias

- Abedor, A.J. y S.G. Sachs. (1978). The relationship between faculty development (FD), organizational development (OD), and instructional development (ID); Readiness for instructional innovation in higher education. En R.K. Bass & D.B. Lumsden (Eds.), *Instructional development: The state of the art* (pág.2-19). Columbus, OH: Collegiate Publishers, Inc.
- Conway, K.L. (1998). Designing classrooms for the 21st century. En D.G. Oblinger & S.C. Rush, *The future compatible campus* (pág. 198-217). Bolton, MA: Anker Publishing Company, Inc.
- Graf, D. Albright, M. & Chacón, F. (2011). *Administración y Evaluación de la Tecnología Instruccional y la Educación a Distancia*. North Miami Beach, Fl.: Nova Southeastern University.
- Kotlar, P., y K.R.A. Fox. (1995). *Strategic marketing for educational institutions*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall. (Capítulo 2).
- Krebs, A. (1999). *The distance learning funding sourcebook*. Dubuque, IA: Kendall-Hunt. (Capítulo 7).
- Smith, Bucklin, & Associates. (1994). *The complete guide to nonprofit management*. New York: John Wiley & Sons. (Capítulo 1).
- Wunsch, M.A. (1992). Killing the old myths: Positioning an instructional technology center for a new era in higher education. *TechTrends*, 37 (6), pág.17-21.

Para citar este artículo:

Ahumada, V. (s.f.). *El Aprendizaje Basado en Escenarios*. Recuperado de http://datateca.unad.edu.co/contenidos/401304/ABE_.pdf