



Izalco, El Salvador

Nota. Tomada del equipo EPSULA, UNICAES, El Salvador.

Metodología vivencial y bidireccional

Athena Alchazidu
Universidad Masaryk, República Checa
athena.alchazidu@cjv.muni.cz
<https://orcid.org/0000-0002-3033-7398>

Enfoques metodológicos: apostando por el rol activo y por lo vivencial

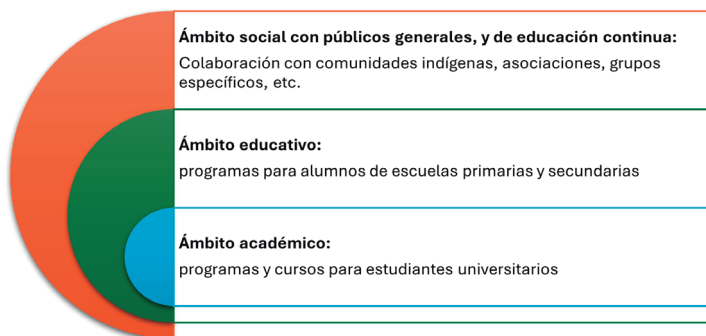
Una vez establecidos los principales objetivos en las diversas áreas de acción del proyecto EPSULA (s.f.), llegó el momento de optar por metodologías apropiadas para poder conseguir las metas planteadas. Por esa misma razón, se decidió prestar especial atención a los métodos que se iban a emplear, valorando la importancia de seleccionar metodologías aptas y eficaces, para poder escoger aquellas que para los avances del proyecto resultasen idóneas. Conviene hacer constar que, en relación con las áreas de acción relevantes para el proyecto EPSULA, el enfoque se centra básicamente en tres ámbitos troncales: 1) el académico, que está vinculado a las universidades, 2) el educativo, que está asociado con las escuelas primarias y secundarias, y, finalmente, 3) el social, que se relaciona con públicos generales (véase Figura 1).

En este contexto cabe destacar que, desde hace más de dos décadas, expertos y especialistas en ciencias de educación, subrayan la importancia de realizar reformas para evitar modelos educativos tradicionales vinculados a prácticas anticuadas comunes en el siglo pasado, que se basaban

en lo que Bayona Vargas llama enciclopedismo mecánico, donde “[a] prender era, en la práctica, sinónimo de repetir. A esto se le sumaba el hecho de una evidente resignación por parte del ambiente estudiantil, porque los estudiantes poco o nada habían participado en su proceso educativo” (2003, p. 238). Trece años más tarde Zepeda-Hernández *et al.* (2016, p. 315), entre otros, observaron que, para lograr mejoras y cambios satisfactorios, resultaba decisivo sustituir algunos métodos de enseñanza tradicionales por otros que, de manera más eficiente, respondieran a las exigencias y necesidades de estudiantes de las nuevas generaciones, quienes como *nativos digitales* —según el término acuñado por Marc Prensky (2010)— ingresan en el proceso educativo con otras expectativas. Eso se debe, ante todo, a los grandes avances de las tecnologías modernas y los cambios que estos conllevan en el campo de la comunicación.

Figura 1

Áreas de acción del proyecto EPSULA



Tomando en cuenta todo lo anteriormente mencionado, en el proyecto EPSULA se ha apostado, pues, por dar preferencia a aquellos métodos, que en el complejo proceso de enseñanza y aprendizaje priorizan el rol del estudiante como agente autónomo y activo (McConnell *et al.*, 2017), y, al mismo tiempo, acentúan la importancia de un aprendizaje vivencial. Este enfoque, a su vez supone un cambio del paradigma tradicional a través de una significativa implicación y autonomía de los estudiantes —o aprendien-

tes—, así como que mediante un mayor énfasis en tales estrategias como las del aprendizaje activo y aprendizaje centrado en el alumno —en inglés *active learning strategies, student centred learning*— (Ontoria *et al.*, 2023).

Innovaciones en cursos universitarios

Las universidades socias del consorcio EPSULA han diseñado cursos, en los que se dedica especial atención al desarrollo de cuatro destrezas esenciales: el pensamiento crítico, la comunicación, la colaboración y la creatividad, consideradas competencias centrales en la formación contemporánea y, por ello, denominadas destrezas para el siglo XXI, — 21st century skills—. Gracias al empleo de nuevas metodologías, es posible agilizar el aprendizaje, ya que el estudiante recibe roles activos y se convierte en un agente decisivo en el proceso formativo. Por otro lado, el aula deja de ser un espacio estático, reservado exclusivamente a la transmisión unidireccional del conocimiento, donde el mayor protagonismo recae en el docente, para convertirse en un espacio abierto al debate, la curiosidad intelectual y el afán por la investigación.

Figura 2

Destrezas para el siglo XXI, en inglés 21st Century skills, o también 4 Cs skills



Aprendizaje continuo: cursos de capacitación y programas de recualificación

En el campo del aprendizaje continuo se había decidido escoger metodologías aptas para los cursos de capacitación —*trainings*— organizados en línea, en formato sincrónico, que pudiesen contribuir al desarrollo de las competencias necesarias de los participantes, quienes eran “formadores de futuros formadores”. En esos casos los participantes eran, principalmente, profesionales activos, docentes de las instituciones socias de América Latina. Por esa misma razón, y siguiendo los objetivos principales, la metodología se volvió más aplicada, más cercana a la práctica inmediata y, sobre todo, más orientada al desarrollo de competencias digitales.

Asimismo, fue necesario elegir métodos idóneos para los cursos de recualificación —*reskillings*— dirigidos a miembros de las comunidades indígenas con quienes se ha colaborado en el proyecto EPSULA (s.f.).

Se organizaron talleres prácticos, simulaciones, actividades en plataformas colaborativas y pequeñas tareas de producción digital, que marcaron el ritmo de aprendizaje. Se trabajó con herramientas tecnológicas digitales, con problemas reales y con soluciones transferibles. En estos casos no se puso énfasis en la teoría, sino en la práctica y la capacidad de integrar nuevos recursos en los quehaceres cotidianos.

Se apostó por dinámicas innovadoras, como *World Café*, que facilitaron el intercambio de experiencias institucionales: qué funciona, qué falla, qué podría hacerse de otro modo. Así, los cursos se convirtieron en espacios para compartir saberes profesionales y fortalecer redes colaborativas. Otros métodos que se emplearon fueron el aprendizaje basado en proyectos, considerado muy productivo (De la Calle, 2016), las prácticas exploratorias —*exploratory practice*— y el aula invertida —*flipped classroom*— (Talbert y Bergman, 2017).

Este método parte de que los participantes en los cursos de capacitación primero repasan de forma individual el material de estudio

correspondiente, como por ejemplo textos, materiales audiovisuales, etc. Así pues, llegan a clase después de haberse familiarizado con el tema presentado en los materiales recomendados, y con los conceptos básicos, de manera que ya pueden hacerse una idea general de la problemática estudiada. Esto permite, por una parte, adaptar el contenido de la clase y, por la otra, aprovechar mejor y al máximo el tiempo compartido, dedicándolo al debate, a la presentación de posturas, a la argumentación de actitudes o a resolver problemas concretos, igual que a la reflexión y evaluación de lo que se había aprendido.

Gracias a estos enfoques, el aula o cualquier espacio en función del ámbito de aprendizaje, se puede convertir en un espacio de diálogo productivo y eficaz, es decir, en un ambiente formativo y constructivo. Este tipo de aprendizaje centrado en el estudiante o aprendiente, además, permite una transferencia radical del foco. Así pues, el profesor deja de ser un transmisor del conocimiento, ya que el estudiante o aprendiente recibe un rol mucho más activo, y de allí un protagonismo importante.

El Portal EPSULA: Colección y Compendio con los doce módulos

Uno de los resultados más importantes del proyecto EPSULA es el Portal, cuyos dos componentes principales son la Colección de grabaciones realizadas por los equipos universitarios de los socios de Ecuador y El Salvador, y el Compendio. En cuanto a las grabaciones, se trata de entrevistas que los compañeros de UDA, UPS, UNICAES y UDB realizaron en las comunidades indígenas. Cada entrevista se estructura a partir de una serie de preguntas agrupadas en doce bloques temáticos, que a su vez forman ejes, alrededor de los cuales se han elaborado los módulos del Compendio. Esta división temática, a su vez, permitió un mejor aprovechamiento de las videograbaciones.

En este contexto conviene señalar que el Compendio metodológico representa una colección práctica de materiales educativos, con hojas de

trabajo y una metodología elaborada. Los materiales se han diseñado de tal manera, para que resultasen adaptables a diversos contextos educativos: ámbitos universitarios, escuelas primarias y secundarias, instituciones culturales o centros comunitarios. Por eso cada módulo funciona como una unidad autónoma, que se puede integrar en diferentes programas educativos, talleres o clases, y ajustarse a diversos grupos. Cada uno de los doce módulos incluye propuestas didácticas versátiles que se pueden trabajar individualmente o de forma colaborativa, tanto dentro como fuera del aula. Además, los materiales se han diseñado para que se puedan adaptar de manera flexible a los contenidos y objetivos de la clase, o a las necesidades de grupos destinatarios.

Figura 3

Los doce módulos del Compendio (EPSULA, 2024)



Asimismo, cabe destacar que, a la hora de elaborar los módulos del compendio, se emplearon diversas metodologías complementarias. En este contexto conviene mencionar el empleo del método basado en *uso de objetos de aprendizaje*, lo que permitió incluir actividades que

contribuyen a fomentar la curiosidad natural de los participantes, y, a la vez, a desarrollar sus destrezas y competencias.

En segundo lugar, muchas actividades se basaron en la pedagogía vivencial: aprendizaje a través de la experiencia directa, la observación, el análisis de casos reales o las dinámicas sensoriales. Esta metodología es especialmente poderosa para enseñar contenidos culturales, porque invita a sentir, imaginar, interpretar y reflexionar, más que memorizar.

Conclusión

Para concluir, cabe destacar que en el marco del proyecto EPSU-LA se han empleado metodologías innovadoras. Mientras los cursos universitarios fortalecieron habilidades académicas y las competencias cognitivas superiores, los trainings y el reskilling se orientaron a la actualización profesional y el desarrollo de destrezas digitales, consideradas indispensables (European Commission, 2019). Los módulos del compendio incorporaron metodologías específicas según sus objetivos, permitiendo una transferencia flexible a distintos contextos. Finalmente, las actividades en centros culturales promovieron aprendizajes abiertos, accesibles y vivenciales, fortaleciendo la dimensión social y comunitaria del proyecto. Este enfoque integral sitúa al alumno, docente o participante como agente activo en su proceso de aprendizaje, fomenta la innovación pedagógica y contribuye a la generación de conocimiento significativo y socialmente relevante.

Referencias bibliográficas

- Bayona Vargas, J. C. (2003). La escuela: dejar pensar antes que enseñar a pensar. *Educación y Educadores*, 6, 237-240.
- Calle De La, M. (2016). Aprendizaje basado en proyectos (ABP): posibilidades y perspectivas en ciencias sociales. *ÍBER Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, (82), 7-12.

- European Commission, Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture. (2019). *Key competences for lifelong learning*. Publications Office. <https://data.europa.eu/doi/10.2766/569540>
- McConnell, D. A., Chapman, L., Czajka, C. D., Jones, J. P., Ryker, K. D. y Wiggen, J. (2017). Instructional utility and learning efficacy of common active learning strategies. *Journal of Geoscience Education*, 65(4), 604-625.
- Ontoria, A., Gómez, J. P. R. y de Luque, Á. (2023). *Aprendizaje centrado en el alumno: metodología para una escuela abierta* (Vol. 176). Narcea Ediciones.
- Prensky, M. (2010). Nativos e inmigrantes digitales. *Cuadernos SEK 2.0*. Institución Educativa SEK, Distribuidora SEK, S.A. pp. 1-21.
- Proyecto EPSULA. (s.f.). *Portal EPSULA*. <https://www.epsula.eu>
- Talbert R. y Bergman J. (2017). *Flipped learning: A guide for Higher Education Faculty*. Taylor & Francis.
- Zepeda-Hernández, S., Abascal-Mena, R. y López-Ornelas, E. (2016). Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula [Integración of gamification and active learning in the classroom]. *RA Ximhai*, 12(6), 315-325.