

09

Recibido: 19 de junio del 2022

Aceptado: 27 de julio del 2022

Publicado: 29 de setiembre del 2022

DOI: <https://doi.org/10.57175/evsos.v1i1.12>

Aprendizaje interactivo enfocado en el estudiante

Student-focused interactive learning

Miriam Flores Coronado ¹

¹ Universidad Nacional Federico Villarreal, Perú.

Correo: miriamfloresc@hotmail.com

Resumen

El aprendizaje es una actividad innata del ser humano; sin embargo, el desarrollarla no presenta los mismos niveles para todos. En ciertos casos, el aprendizaje no llega a darse de la manera adecuada en las personas; y especialmente, en los estudiantes. Es por ello, que existen distintos modelos de aprendizaje, entre los que se encuentra como el de mayores ventajas al aprendizaje interactivo. De esta forma, el presente artículo busca describir este modelo de aprendizaje mediante sus principales conceptos y estrategias enfocadas en el estudiante, y de esa forma, entender lo beneficioso que puede ser y de qué formas aplicarla en los estudiantes. En definitiva, la teoría relacionada al tema fue escasa, por lo que se culmina el artículo sugiriendo el desarrollo de más estudios afines con el fin de fomentar este modelo de aprendizaje en todos los niveles de educación.

Palabras claves: Aprendizaje interactivo, estudiantes, estrategias.

Abstract

Learning is an innate activity of the human being; however, developing it does not present the same levels for everyone. In certain cases, learning does not occur in the proper way in people; and especially, in the students. That is why there are different learning models, among which interactive learning is the one with the greatest advantages. In this way, this article seeks to describe this learning model through its main concepts and strategies focused on the student, and in this way, understand how beneficial it can be and how to apply it to students. In short, the theory related to the subject was scarce, so the article ends by suggesting the development of more related studies in order to promote this learning model at all levels of education.

Keywords: Interactive learning, students, strategies.

1. Introducción

La educación es un amplio para enmarcar, pero el objetivo no es sólo conocer y entenderlo; sino principalmente, aplicar la mejor metodología para elevar el nivel de aprendizaje del estudiante.

Dentro de este fin, se encuentra como uno de los modelos más beneficios, al aprendizaje interactivo. Este aprendizaje en conjunto con la activa participación y motivación del estudiante, suman una clase entretenida y recordable.

La interacción entre docentes, estudiantes y compañeros de estudio permiten que dejen atrás las clases tradicionales donde el aprendizaje es plano y se entregaba el contenido sin didácticas. Con este modelo interactivo el rol del docente se convierte en no sólo el agente de transmitir conocimientos, sino también, experiencias, lo cual es mucho más digerible para el estudiante.

Definitivamente, el aprendizaje interactivo posibilita que el docente fomente un ambiente de estudio motivador donde el estudiante puede realizar sus actividades con autonomía preparándolo para un futuro cercano o lejano.

Este aprendizaje permite que el estudiante capte la idea principal y secundaria del tema, además interpretar la información entregada y generar una estructura de lo aprendido. Por ello, es importante que el docente, estudiantes y compañeros se involucren en el proceso de aprendizaje de forma interactiva y con aportes desde cada lado.

Esto supera los modelos tradicionales de aprendizaje y la convierte en una mucho más adaptada a la educación moderna, por lo cual se busca que actualmente se difunda con mayor rigor y necesidad para mejorar la formación educativa. De este modo, en el presente artículo se muestran las principales nociones del aprendizaje interactivo.

2. Desarrollo

2.1. Aprendizaje

El aprendizaje es un proceso de cambio natural, el cual es permanente y se desarrolla mediante técnicas y estrategias dirigidas a determinada especialidad o área del conocimiento.

Este proceso de aprendizaje, según Munna y Kalam (2021), abarca la lectura y comprensión de teorías, la realización de preguntas y la obtención de respuestas, así como la ejemplificación en situaciones reales.

Para algunos autores como Donovan et al. (2000), el aprendizaje prima en los centros educativos, sean básicos, secundarios o de nivel superior; pero no son los únicos donde se desarrolla, pues se complementan en los hogares y además en el internet.

Existe una variedad de modelos de aprendizaje, entre los cuales destacan los siguientes:

- Aprendizaje pasivo: El estudiante es el objeto de aprendizaje y se centra en escuchar y mirar.
- Aprendizaje activo: El estudiante es el sujeto de formación y se centra en tareas creativas y trabajo independiente.
- Aprendizaje interactivo: El estudiante es el sujeto de interacción y participa activamente del proceso de aprendizaje con autonomía a través de soluciones a casos reales, gamificaciones, entre otras estrategias.

2.2. Aprendizaje interactivo

2.2.1. Conceptos

El aprendizaje interactivo es una forma de aprendizaje que comprende elementos como mapas conceptuales, juegos, diseño, tecnología y medios digitales, con el fin de que los estudiantes aprendan de forma activa y motivada a alcanzar los logros propuestos (Lukita et al., 2017).

La interacción entre los involucrados de la formación permite que el aprendizaje sea mucho mejor y sostenible; puesto que, es más fácil recordar lo aprendido a través de las actividades realizadas que por lo escuchado o leído en clase.

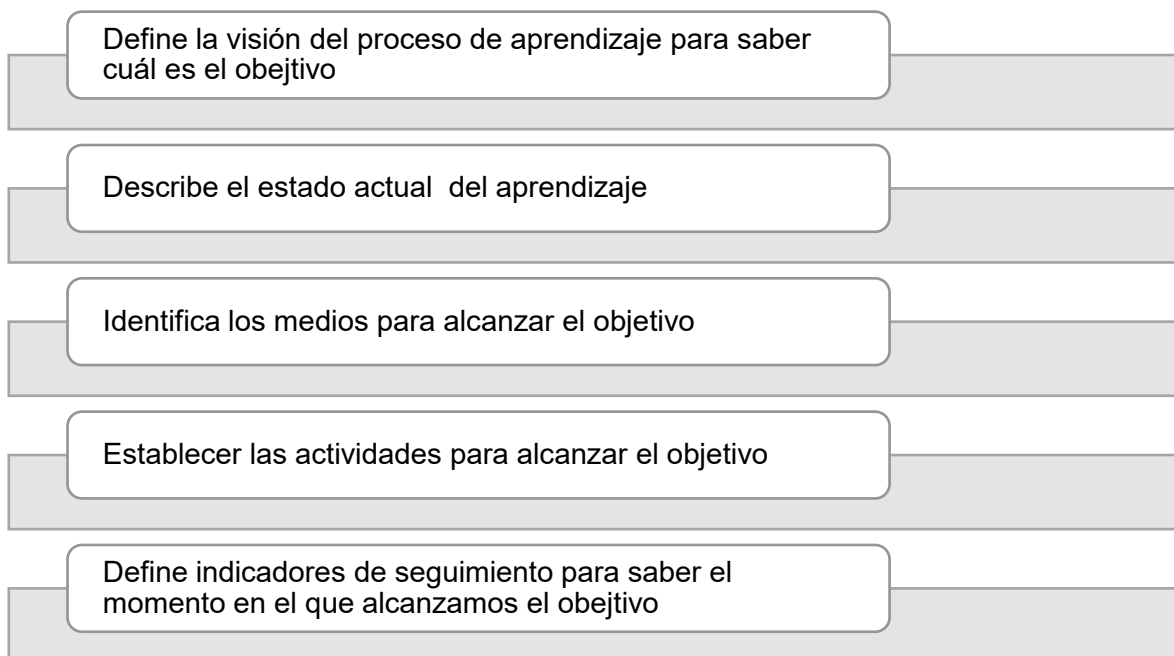
Para Yuldashevna (2019), los principales objetivos del aprendizaje interactivo son:

- Estimulación y motivación en el estudiante
- Mejorar habilidades comunicativas de los estudiantes
- Autodesarrollo de los estudiantes
- Priorizar el pensamiento crítico y analítico en los estudiantes

De acuerdo con Pradono et al. (2013), el uso de herramientas de aprendizaje interactivo facilita el desarrollo de los procesos, no sólo de aprendizaje, sino también, el de enseñanza.

Para desarrollar esta forma de aprendizaje se pueden seguir ciertos pasos, los cuales se describen a continuación:

Figura 1. Pasos del aprendizaje interactivo



Fuente: Adaptado de Satrio et al. (2013)

Los estudiantes mediante el aprendizaje interactivo desarrollan sus actividades como si fuesen videojuegos, va aprendiendo de una forma que a él/ella le gusta mediante técnicas que pueden mantenerlo activo durante la clase.

Esta forma de educación conlleva a ahorro de tiempo, esfuerzo y dinero. Además, facilita la retención del conocimiento en el estudiante (Ibrahim y Al-Shara, 2007).

2.2.2. Estrategias

A continuación, se presentan y describen algunas estrategias para el aprendizaje interactivo mediante conceptos recabados de Buehl (2017) y Núñez Lira et al. (2019):

- **Lluvia de ideas:** En esta estrategia el estudiante expresa todas las ideas que se vienen a la mente sobre determinado tema, sin excluir algunos por asunción de poca relevancia; puesto que ello puede no ser tan cierto. Así, el estudiante con base a lo expresado, buscará entender con mayor precisión dichos conceptos y notar si tienen o no alguna o mucha relación con el tema a aprender. Sumado a ello, al final del aprendizaje, el estudiante puede tomar su apunte de lluvia de ideas y agregar los nuevos conceptos aprendidos y tachar los que no tenía relación alguna; de esa forma, maximizar el nivel de aprendizaje.
- **Analogías:** Esta estrategia establece similitudes o diferencias entre los nuevos conocimientos adquiridos en comparación de temas familiares o ya conocidos por los estudiantes; así puede aprender y retener la información por mucho más tiempo.
- **Guía anticipada:** Esta estrategia busca que el estudiante identifique y analice sus conocimientos y creencias sobre cierto tema para luego, mediante una lectura o medio digital, incitarlos a reevaluar sus pensamientos previos. Esto permite que el estudiante se vincule con el tema desde el principio reforzándolo con lo recién aprendido. Además, motiva a que le estudiante lea o desee conocer sobre tal tema, con el fin de concluir si sus creencias o conocimientos previos fueron los correctos o no.

- Mapas mentales: Ésta es una de las estrategias más usadas en el proceso de aprendizaje; puesto que estructura conceptos durante el aprendizaje relacionándolos entre ellos y que hacen del aprendizaje mucho más didácticos por su visualización y organización. Esto permite que el estudiante, durante o luego de haber aprendido cierto tema, pueda reforzar sus conocimientos mediante un sistema gráfico estructurado y con un nivel de realización sencillo y entretenido.
- El autor dice/Yo digo: Aquí el estudiante cuestiona lo que el autor de determinada teoría del conocimiento dice, buscando su propia opinión o idea. De esta forma, y especialmente en la lectura, el estudiante puede incrementar su imaginación jugando a los roles con el autor, poniéndose en su lugar, entendiendo su perspectiva y argumentando su pensamiento crítico sobre dicho tema.

3. Conclusiones

En conclusión, el aprendizaje se puede desarrollar bajo distintos modelos; sin embargo, uno de los más potentes por su grado de beneficio, no solo en el estudiante, sino también en docentes, es el aprendizaje interactivo. Sin embargo, existe mucho por recorrer en el tramo de este tema, lo cual no ha ido evolucionando crecientemente en los últimos años, a pesar del auge tecnológico que permite crear y aplicar nuevas formas interactivas de aprendizaje; ello se ve reflejado en la cantidad escasa de estudios científicos sobre el tema.

Este modelo de aprendizaje es un gran punto de partida para que el estudiante pueda encontrarlo como un proceso motivador, flexible e integrador; por lo cual, se debería fomentar con mucho más alcance y consistencia su inclusión y priorización en todos los niveles de formación educativa.

Referencias bibliográficas

- Buehl, D. (2017). *Classroom strategies for interactive learning*. Stenhouse Publishers.
- Donovan, M. S., Bransford, J. D. & Pellegrino, J. W. (Eds.) (2000). *How People Learn: Brain, Mind, Experience and School*. Washington, DC: National Academy Press.
- Ibrahim, M., & Al-Shara, O. (2007, July). Impact of interactive learning on knowledge retention. In *Symposium on Human Interface and the Management of Information* (pp. 347-355). Springer, Berlin, Heidelberg.
- Lukita, H., Sujana, Y., & Budiyanto, C. (2017, October). Can Interactive Learning Improve Learning Experience? A Systematic Review of the Literature. In *International Conference on Teacher Training and Education 2017 (ICTTE 2017)* (pp. 495-500). Atlantis Press.
- Munna, A. S., & Kalam, M. A. (2021). Teaching and learning process to enhance teaching effectiveness: a literature review. *International Journal of Humanities and Innovation (IJHI)*, 4(1), 1-4.
- Núñez Lira, L. A., Novoa Castillo, P. F., Majo Marrufo, H. R., & Salvatierra Melgar, Á. (2019). Mental Maps as a Strategy in the Development of Successful Intelligence in High School Students. *Journal of Educational Psychology-Propósitos y Representaciones*, 7(1), 72-82.
- Pradono, S., Astriani, M. S., & Moniaga, J. (2013). A method for interactive learning. *CommIT (Communication and Information Technology) Journal*, 7(2), 46-48.
- Yuldashevna, A. S. (2019). Importance of interactive teaching methods in professional education. *European Journal of Research and Reflection in Educational Sciences Vol*, 7(12).