

Por María Victoria Minetti

Más allá de la enseñanza académica y estructurada que se organiza y difunde de manera explícita, existe otro aprendizaje que es caótico, vivencial y se transmite de manera implícita. Una película o un libro de ficción pueden servir como disparador de un tema de clase, o el uso de las redes sociales en la oficina lograr beneficiar a comprender mejor el trabajo. No hay duda de que las nuevas tecnologías favorecen el aprendizaje informal, pero por sobre todo, parece ser que los entornos simulados acentúan la posibilidad de incorporar actitudes y procedimientos. Aquí el tema de la nota.

Generalmente el aprendizaje formal, tiene un cuerpo teórico y luego le continúa la práctica; pero el aprendizaje informal no es tan consciente y sucede mientras se hace. El aprendizaje informal es algo que relaciona Pekka Himanen con la manera en que trabaja un hacker (persona con conocimientos informáticos- distinto de aquel que intenta sabotear algo), donde el conocimiento se basa en la exploración y el compartir la información.

Se entiende por simulador la representación de un escenario que imita a la realidad haciendo posible la reproducción de lo cotidiano.

Hay experiencias de la vida real que serían muy costosas llevarlas a la práctica. Los simuladores virtuales de aprendizaje favorecen la adquisición del saber hacer, que es lo más difícil de adquirir en el mundo real.

Es decir que la posibilidad de recrear la situación supone que quien está participando de la actividad desarrolla ciertas competencias, por lo que puede ser muy apropiado para hacer un entrenamiento donde además se evitan situaciones complejas. No es tan oneroso para una empresa hacer este tipo de capacitación, ni humanamente perjudicial.

Hay experiencias de la vida real que serían muy costosas llevarlas a la práctica. Los simuladores virtuales de aprendizaje favorecen la adquisición del saber hacer, que es lo más difícil de adquirir en el mundo real.

Asimismo, otras de las ventajas de los simuladores en el proceso de aprendizaje es que los docentes pueden plantear situaciones variadas, crear distintas estrategias que supongan una

acción reacción. En lo que respecta al estudiante, él puede captar inmediatamente las consecuencias de su acción, y también se pueden emplear distintas dinámicas de grupo de manera sincrónica e incentivar el sentimiento de pertenencia de sus integrantes. Por otro lado, equivocarse no supone una pérdida de dinero, o del puesto laboral o prestigio, sino que el alumno es incentivado para que continúe intentando.

En la nota publicada en la web de **LEARNING REVIEW** titulada "La capacitación en su máxima potencia" (

[www.learningreview.com/e-](http://www.learningreview.com/e-learning/noticias/1367-la-capacitaci-su-mma-potencia)

[learning/noticias/1367-la-capacitaci-su-mma-potencia](http://www.learningreview.com/e-learning/noticias/1367-la-capacitaci-su-mma-potencia)

) se establece al respecto que

"

las personas aprenden experimentando en entornos simulados el funcionamiento de los sistemas que manejan en la realidad. Elaboran decisiones y las aplican, observan e interpretan los resultados, prevén la ocurrencia de situaciones nuevas, enfrentan imprevistos, detectan problemas y deciden acciones para resolverlos. Así, adquieren una valiosísima e irremplazable experiencia que les permite dominar los sistemas y procesos con los que trabajan"

.

Por otro lado, hacen que los estudiantes sean protagonistas de su aprendizaje teniendo el proceso una dinámica más activa, donde no solamente está la práctica sino la interacción.

Algunos ejemplos

Los entornos simulados se han utilizado en capacitaciones de venta, atención al cliente, arquitectura y medicina, donde se usa para simular una operación muy compleja, algo imposible de pensar antes.

En algunas universidades se está experimentando con clases demostrativas de cirugía virtual. Es un mundo virtual que representa un quirófano virtual completo, en el que se recogieran las mejores técnicas quirúrgicas de distintos médicos de cualquier parte del mundo; esta información podría servir de aprendizaje para los estudiantes de medicina y también para otros médicos.

Hacen que los estudiantes sean protagonistas de su aprendizaje teniendo el proceso una dinámica más activa, donde no solamente está la práctica sino la interacción.

"Los estudiantes de arquitectura también pueden beneficiarse de la realidad virtual a través de programas educativos para el aprendizaje del diseño de diferentes tipos de edificios. Además, la integración de herramientas de diseño, como AutoCAD, con herramientas de animación tridimensional, como 3DStudio, y los editores del lenguaje de modelado de la realidad virtual permiten la construcción, en Internet, de edificios virtuales de gran complejidad en los que una persona puede introducirse para recorrerlos hasta el último rincón y observar hasta el mínimo detalle de su construcción y decoración" (Guillermo Choque Aspiazu-<http://menteerrabunda.blogspot.com/>).

Otro ejemplo, en el que se ha popularizado casi como un videojuego es el tan conocido simulador de vuelo. Y tampoco son ajenas sus aplicaciones en el campo de la psicología. *"La experiencia virtual (mediante el diseño de la situación según los elementos clave de un problema concreto) es capaz de generar en la persona las mismas reacciones y emociones, que las que experimenta en una situación similar en el mundo real. Por ejemplo, en el caso de los trastornos de ansiedad, las personas sienten y expresan el mismo temor e inquietud ante el peligro virtual que en el caso del peligro real" (Juan Domingo Farnos Miró).*

Es decir, la realidad virtual brinda muchas alternativas, ya que es una herramienta de aprendizaje con amplios beneficios por su capacidad de inmersión y de interacción.

Fuentes:

<http://juandon.ning.com/>

<http://menteerrabunda.blogspot.com/>