

Estudio con simuladores

Para potenciar el aprendizaje significativo

**Engaging students in significant learning
Using Nursing Simulation Lab (NSL)**

Artículo de Investigación

Fecha de recepción: 25 de enero de 2010
Fecha de aprobación: 27 de enero de 2010

Por BENAVIDES ACOSTA Fanny Patricia
Especialista en Educación con énfasis en Pedagogía,
Universidad Mariana
Integrante Comité de Auto evaluación
para la Alta Calidad
Coordinadora Relación Docencia – Servicio
Docente Asistente Programa de Enfermería
Universidad Mariana - San Juan de Pasto - Colombia
fbenavides@umariana.edu.co

Resumen

La experiencia aplicada en clases en el laboratorio de enfermería con el uso de los simuladores permite apreciar que las estrategias pedagógicas aportan significativamente al aprendizaje del estudiante, pues éste ya no es receptivo, pasivo e inerte, como cuando recibía una educación transmisora unidireccional. Hoy aprende a clarificar sus propias emociones y valores con su constante participación activa y se siente comprometido logrando comprender y ser comprendido, experimentando libertad con responsabilidad para ser una persona autónoma que analice y sea capaz de resolver dilemas en forma apropiada en beneficio de los pacientes y familias a su cargo.

Palabras claves

aprendizaje significativo, simulador cibernético, estrategias pedagógicas.

Abstract

The **Nursing Simulation Laboratory (NSL)** provides today's Nursing students with a vastly different experience and meaningful learning; students are no longer passive recipients of instructions, as with any teaching strategy is beneficial to help them to farther enhance affective learning, it can also increase critical thinking and confidence. Students participate in designed learning activities requiring faculty supervised, independent assessment and intervention within the framework of the nursing process. They become autonomous, able to analyze and solve different situations in an appropriate way in benefit of patients and their families.

Key words

Meaningful learning, cybernetic simulator, pedagogic strategies.

La presente propuesta pedagógica se desarrolla en uno de los grupos de tercer semestre, matriculados en *Procedimientos básicos* cuya naturaleza es eminentemente práctica, razón por la cual se hará uso del Laboratorio de Simulación, donde se encuentra diversos modelos que semejan funciones orgánicas que pueden ser simuladas.

El Laboratorio de Simulación Cibernética fue presidido por un Auxiliar de Enfermería, entrenado en el manejo de simuladores. Las clases fueron desarrolladas en horarios previamente concertados con los estudiantes, de acuerdo a las reglas del laboratorio. En este espacio físico y en estas condiciones se desarrolló el presente proyecto pedagógico didáctico que contribuyó a la formación del profesional de Enfermería cuyo ejercicio en la práctica necesita de bases teóricas sólidas y de variadas estrategias prácticas que permitan orientar su conocimiento y aplicación.

El presente proyecto tomó como referencia el Modelo Pedagógico de la Universidad Mariana que se basa en la teoría constructivista, donde el estudiante es el eje central del aprendizaje y el docente un mediador, aplicando nuevos enfoques para transmitir conocimientos, como es el caso del aprendizaje significativo planteado por David Ausubel, quien sostiene que un estudiante motivado tanto intrínseca como extrínsecamente, con una estructura mental previa, al que se le brinde materiales apropiados para trabajar, (condiciones primordiales para que un aprendizaje sea significativo) es capaz de construir nuevas formas de pensamiento. Contribuirá a formar futuros profesionales con autonomía, líderes, creativos con buena autoestima y será una persona integral con una escala de valores sobresalientes. Además se espera que su rendimiento académico mejore ostensiblemente.

El proyecto permitió innovar ciertas prácticas tradicionales en el aula basándose en el sentido humano, en los conceptos previos de los estudiantes y en la utilización de elementos didácticos apropiados, que obligan a preparar nuestras clases de manera más creativa, generando interés, estrechando los lazos afectivos entre estos y los educadores y permitiendo un aprendizaje mutuo y continuo que va formando un futuro profesional acorde a las necesidades de su entorno.

El método tradicional de la clase magistral da prelación a la memoria, utiliza guías como única técnica de enseñanza, lo cual genera dificultades en el aprendizaje de los contenidos, la interpretación de los mismos y su aplicación, provocando a su vez apatía, desmotivación, falta de creatividad, de autonomía, de interacción con otros, evitando la formación de un estudiante crítico, reflexivo y propositivo.

En el momento actual existen nuevas técnicas que facilitan el aprendizaje significativo de los educandos, como en el caso de los Simuladores Cibernéticos que pueden ser programados para presentar situaciones similares a las de un paciente, como por ejemplo: alteraciones de los signos vitales, quemaduras, heridas, oxigenoterapia, sondas, equipos de venoclisis, entre otras, demostrando que el uso de éste facilita el aprendizaje significativo, pilar del constructivismo implementado en el Modelo Pedagógico en nuestra institución.

De acuerdo a lo anterior, identificamos los efectos que genera en el ambiente de aprendizaje el uso didáctico de los simuladores en procedimientos básicos para los estudiantes de tercer semestre, donde se les proporciona un ambiente óptimo con un laboratorio motivante y el docente como acompañante del proceso, fortaleciendo su autoestima y potenciando el trabajo en equipo mediante situaciones significativas.

La motivación en el presente proyecto pedagógico didáctico se evidenció en gran medida en que los aspectos que influyen sobre la misma se manifestaron en el desarrollo de las actividades propuestas; por ejemplo: en los alumnos existen conocimientos previos sobre las temáticas, debido a que ya han pasado por un período de orientación acerca del contenido (procedimientos básicos) y además han consultado con anterioridad la parte teórica de cada tema para llegar a plantear dudas y puntos de vista en la clase.

Estas ideas previas no siempre estaban acertadas, para lo cual se facilitó en primera instancia, la comunicación sobre lo que ellos saben o creen saber, con el fin de darles claves que les permitieran llegar a certezas reales sobre los temas, antes de pasar a demostrar una situación en el simulador que afiance su grado de conocimiento y estimule la conexión de antigua y nueva información, para generar genuinos datos en la estructura mental, lo cual se pudo evidenciar

cuando levantaban la mano para dar a conocer lo que sabían del tema, cuando en otros casos el compañero interpellaba a otro respetuosamente con argumentos, cuando al realizar el procedimiento simulado, la gran mayoría de ellos deseaba participar voluntariamente sin la insistencia del profesor. En todos estos casos se notó la tendencia de asumir una postura de aprendizaje que incluso se encuentra estrechamente relacionada con el aprendizaje autónomo.

Está claro también que factores como la puntualidad, el sitio de clase, el simulador y por supuesto la cercanía y el buen trato con su docente, incentivaron en los estudiantes el desarrollo de valores y comportamientos afines a los postulados en el aprendizaje significativo, como son el respeto por la palabra y la opinión del otro, la responsabilidad en el cumplimiento de los deberes académicos, la amabilidad al hacer comentarios sobre actuaciones de los compañeros, la alegría, el compartir experiencias en el desarrollo de las clases, la confianza al preguntar y ejecutar procedimientos ante un clima didáctico que facilita la construcción del conocimiento.

El estudio con simuladores se acompañó con actividades reflexivas en cada sesión programada, básicamente lecturas, pero también las mismas técnicas empleadas en el apoyo de las sesiones podrían considerarse como maneras exitosas para motivar a los estudiantes; en este sentido podemos mencionar dos ejemplos: uno de ellos fue la clase llamada "oxigenoterapia", cuya técnica era un cuento en el cual se contaba el caso de un país en donde empezó a escasear el oxígeno y después continuaba relatando cómo se pudo resolver el problema. La novedad para los estudiantes al tratar este tema fue evidente porque muchos de ellos mostraron su alegría, sorpresa y aprobación ante la forma en que se presentó un contenido que hasta hace poco no era más que una fría guía que nadie quería leer por su extensión y dificultad de comprensión.

El segundo ejemplo lo constituyó la clase denominada "Transfusión sanguínea" en donde se compartió un juego como la "Rayuela", haciendo que cada participante recogiera una pista que podía ser un "sí" o un "no", repartidas en los espacios creados para el juego; la idea era colocar la pista en el espacio vacío del cuadro de clasificación de grupos sanguíneos, el cual después de haberse completado se sometió al análisis de los estudiantes para valorar si estaba correcto. Aquí, la

técnica empleada acertadamente fue el taller con juego, arte y trabajo, complementada con la importancia del contexto en donde fueron desarrolladas las actividades del proyecto. Sin duda el lugar ofreció todas las garantías logísticas y de motivación para los alumnos.

El proyecto pedía reemplazar el aula de clase, el recinto designado para la clase magistral, para que el profesor demostrara cuánto sabe y cuánto puede lograr sobre el aprendizaje de los estudiantes en el laboratorio de Simulación Cibernética con el que actualmente cuenta la Universidad Mariana. Éste es un lugar que posee simuladores que pueden ser estudiados en diversos procedimientos de enfermería, adaptándolos a varias situaciones clínicas de habitual repetición en el quehacer asistencial del futuro profesional. La preparación de los escenarios sumada a la actitud jovial, comprensiva y empática del docente lograron en los estudiantes otro motivo más para asistir a clases con entusiasmo e intención de aportar ideas, aprender de los otros, perfeccionar y producir nuevos conocimientos, permitiendo verificar comprensión de contenidos, asignación de tareas para resolución del caso clínico, utilización de recursos en el simulador, interacción entre los autores de la clase y evaluación cualitativa.

Mientras la clase giraba en torno al modelo práctico que permitía hacer procedimientos paso a paso, los estudiantes mostraban más interés por escudriñar las respuestas, en relación a aquellos momentos en donde se indagaba por la consulta previa, puesto que algunos de ellos no habían hecho el trabajo requerido o simplemente no sentían todavía suficiente seguridad para emitir sus puntos de vista o apreciaciones sobre lo leído.

Por lo anteriormente comentado, el simulador es el centro de la motivación de estos estudiantes, lo cual es precisamente lo que se ha querido demostrar con el presente trabajo: que el estudio con simuladores motiva al estudiante a aprender significativamente.