

2.4. Aprendizaje heurístico

El **aprendizaje heurístico** constituye una metodología cognitiva activa basada en la experiencia, la exploración y la resolución autónoma de problemas. A diferencia del aprendizaje memorístico, este enfoque privilegia la construcción del conocimiento mediante la **indagación, el error, el descubrimiento guiado** y el pensamiento divergente. En el marco de la **digiculturalidad**, el aprendizaje heurístico se convierte en un pilar para desarrollar competencias críticas, digitales, interculturales y creativas, necesarias para desenvolverse en entornos complejos, hiperconectados y culturalmente diversos como los de América Latina y, particularmente, Ecuador.

2.4.1. Contextualización

En el actual ecosistema digital, caracterizado por la **interculturalidad en red** y el acceso masivo a la información, los modelos educativos tradicionales han quedado rezagados frente a las demandas de formación crítica y creativa. El Ecuador, con su diversidad étnica, cultural y lingüística, necesita metodologías que permitan a los estudiantes **formular soluciones contextualizadas y culturalmente pertinentes** a los problemas reales de sus comunidades.

El aprendizaje heurístico se alinea con la **pedagogía decolonial**, al permitir que los estudiantes reinterpreten el conocimiento desde sus propias cosmovisiones, promoviendo el pensamiento autónomo. En entornos universitarios digitales y multiculturales, la heurística cobra relevancia porque:

- Fomenta la resolución autónoma de problemas digitales y sociales.
- Valora el conocimiento local e intergeneracional.
- Promueve el uso crítico de herramientas tecnológicas para indagar y reflexionar.

Ejemplo actualizado:

En la Universidad Andina Simón Bolívar, estudiantes de la carrera de Gestión Cultural aplicaron estrategias heurísticas para resolver un caso de digitalización del patrimonio oral quichua. En lugar de seguir una guía lineal, exploraron soluciones creativas y usaron herramientas como **StoryMap JS** para integrar audio, video y cartografía cultural, evidenciando su capacidad de integrar la tecnología con la tradición oral.

2.4.2. Propuesta metodológica

Una propuesta metodológica basada en el aprendizaje heurístico para contextos universitarios ecuatorianos debe incorporar los siguientes componentes:

a. Situación problema

Plantear desafíos reales, culturalmente relevantes y abiertos, que permitan múltiples soluciones. Por ejemplo: ¿Cómo promover el uso del kichwa en medios digitales juveniles?

b. Exploración autónoma

Fomentar el uso de fuentes múltiples (digitales, académicas, comunitarias) sin dar instrucciones cerradas. Aquí se potencia el **aprendizaje autodirigido** y el uso de competencias digitales.

c. Dialogicidad y contrastación

Espacios de reflexión colectiva donde los estudiantes contrastan sus hallazgos, discuten hipótesis y reconstruyen ideas. Esto puede incluir foros virtuales, seminarios dialógicos, o debates interculturales.

d. Producción

Los estudiantes deben construir productos significativos: blogs, podcasts, visualizaciones digitales, ensayos críticos o proyectos de intervención social. El proceso importa tanto como el resultado.

e. Retroalimentación crítica

La evaluación es formativa, colaborativa y orientada a la mejora continua. Se valora el proceso de pensamiento, la originalidad, y el impacto cultural o social.

Ejemplo metodológico:

En la Universidad Central del Ecuador, una cátedra de Comunicación Intercultural diseñó un proyecto heurístico donde los estudiantes debían diseñar una campaña digital para combatir la discriminación lingüística. A partir del análisis de discursos en redes sociales, propusieron contenidos visuales y radiales en quichua y shuar para TikTok y Spotify, explorando de forma autónoma tanto las herramientas como los lenguajes mediáticos.

2.4.3. Estrategias de enseñanza

Implementar el aprendizaje heurístico implica que el docente asuma el rol de **mediador epistémico** más que de transmisor de contenidos. Las siguientes estrategias son clave:

1. Aprendizaje basado en proyectos (ABP)

Favorece la solución de problemas complejos a través del trabajo colaborativo. Permite articular saberes disciplinares, culturales y tecnológicos.

2. Estudios de caso culturalmente situados

El análisis de casos reales permite vincular el conocimiento teórico con contextos locales. Ejemplo: políticas de conectividad en comunidades indígenas amazónicas.

3. Gamificación crítica

Uso de dinámicas de juego (quizzes, simulaciones, videojuegos) como espacios para experimentar y reflexionar. No solo se juega, se **analiza críticamente el juego** y sus valores.

4. Laboratorios de indagación digital

Espacios virtuales o físicos donde los estudiantes experimentan con herramientas digitales, software de visualización o inteligencia artificial generativa, como ChatGPT o RunwayML, para explorar sus propias ideas.

5. Rúbricas heurísticas

Diseñar criterios de evaluación que valoren el pensamiento divergente, la argumentación, la creatividad digital y la sensibilidad cultural.

Beneficios del aprendizaje heurístico en la educación ecuatoriana

- **Fortalece la autonomía intelectual:** Los estudiantes desarrollan la capacidad de aprender a aprender.
- **Promueve el pensamiento crítico intercultural:** Estimula la reflexión desde y sobre la diversidad cultural.
- **Integra tecnología con identidad:** Se aprovechan recursos digitales sin perder el anclaje territorial y cultural.
- **Aumenta la motivación y sentido del aprendizaje:** Los estudiantes se involucran con desafíos significativos.
- **Genera innovación social:** Las soluciones generadas tienen impacto real y transformador en las comunidades.

Conclusión

El aprendizaje heurístico, insertado en un enfoque digicultural, constituye una respuesta pedagógica coherente con los desafíos que enfrentan las universidades ecuatorianas: formar profesionales críticos, creativos y comprometidos con su entorno. No se trata solo de incorporar tecnologías, sino de **transformar la forma en que pensamos, aprendemos y actuamos**, desde la pluralidad epistémica y la acción situada.