

## **Procedimiento de aprendizaje basado en el Ciclo de Aprendizaje Vivencial: una aplicación a la formación de estudiantes de Cooperativismo de la Universidad Federal de Viçosa**

*Murilo Sena Baiero<sup>a</sup> y Pablo Murta Baião Albino<sup>b</sup>*

**Resumen:** Este artículo retrata el resultado de una investigación realizada con estudiantes de graduación en Cooperativismo de la Universidad Federal de Viçosa. Esta investigación tiene por objetivo comprender la eficacia de los juegos de empresa mediante el aprendizaje vivencial en la formación de estos estudiantes, para lo cual la enseñanza tradicional se ha mostrado distante de esas técnicas educativas. Los procedimientos metodológicos son de análisis cualitativo, según su naturaleza, y exploratoria en lo que se refiere a su clasificación, la delimitación es de estudio de caso. Para la realización de la recolección e interpretación de los datos, se utilizó el juego Emprendedor Rural y dos formularios, siendo uno antes de la aplicación del juego y otro al final. Como resultado, el juego de empresa aplicado junto al Ciclo de Aprendizaje Vivencial es un método de enseñanza y aprendizaje en la percepción de los participantes, que proporciona un ambiente lúdico y estimulante, en el que trascienden las barreras de la enseñanza

---

a Estudiante en Cooperativismo. UFV – Universidad Federal de Viçosa. [murilo.baiero@ufv.br](mailto:murilo.baiero@ufv.br) <https://orcid.org/0000-0002-3521-6739>

b Doctorado en Ciencia de Información. Profesor en UFV – Universidad Federal de Viçosa. [pablo.albino@ufv.br](mailto:pablo.albino@ufv.br)

tradicional. Así, se considera que estos métodos mostraron aplicabilidad y viabilidad, pudiendo ser adoptada por otras instituciones de enseñanza.

**Palabras clave:** Juegos de empresa. Ciclo de aprendizaje vivencial. Técnicas educativas.