

Diseño basado en Aprendizaje Experiencial

- Elige el resultado de aprendizaje que guiará tu diseño o escribe ¿Qué quieres lograr en el estudiante con tu diseño?
- Caracteriza para quién diseñas ¿Qué edad tienen? ¿En qué momento evolutivo se encuentran? ¿De qué semestre son? ¿De qué carreras? ¿Están repitiendo tu materia? ¿Son estudiantes de transferencia?
- **Espacio de aprendizaje:** Diseña una actividad inicial que permitirá crear vínculos y un clima de confianza en el grupo, de este modo dispones tu grupo para aprender. Es muy importante que esta actividad esté conectada con aquellas habilidades y competencias que pretendo desarrollar en clase.
- **Momento 1.** Experiencia concreta. Identifica y escribe una actividad que permita detonar los sentidos y activar la curiosidad frente al tema. Es preferible si esta actividad tiene material concreto, es decir, algo que se pueda manipular. Ten en cuenta que la actividad permita identificar los saberes previos de quien la realiza. Algunas actividades pueden ser:
 - Entrevistas inmersivas
 - Estudios de casos
 - Simulaciones
 - Experimentos
 - Juego de roles
 - Servicios a la comunidad
 - Juegos de mesa educativos
 - Exploración
 - Observar fenómenos
 - Stop de palabras
 - Kahoot para recoger conocimientos previos

- **Momento 2.** Observación reflexiva. Registra dos o tres preguntas que puedan ayudar a la persona que aprende a reflexionar sobre lo que acaba de pasar. Algunas preguntas pueden ser: ¿Cómo lo elaboraste? ¿Qué fue lo más complejo? o realiza preguntas específicas del tema o conceptos que estés trabajando. Algunas actividades pueden ser:
 - Diario de reflexión
 - Debate
 - Diálogo socrático
 - Entrevistar a pares
 - Juego serio
 - Preguntas abiertas

- **Momento 3.** Conceptualización abstracta. Planea en este espacio cómo le explicarás el contenido teórico a la persona que está aprendiendo: ¿Llevarás material? ¿Hablarás desde tu experiencia? ¿Será una conversación? ¿Llevarás un caso, una pregunta, un problema?. Algunas actividades pueden ser:
 - Conferencia
 - Visita de un experto
 - Búsqueda en biblioteca
 - Sesiones de lectura
 - Mapa conceptual
 - Análisis de tendencias
 - Elaborar informes

- **Momento 4.** Experimentación activa. Construye una forma en que la persona que está aprendiendo pueda aplicar lo que acabas de enseñar, de este modo, permitirás consolidar la información. Algunas actividades pueden ser:
 - Proyectos aplicados
 - Resolver casos
 - Crear planes de acción
 - Hackatones
 - Sesión diseño colaborativo
 - Crear productos
 - Diseñar experimentos
 - Desarrollar prototipos

- **Cierre:** Diseña una actividad para recoger lo aprendido. Tan importante es disponer el grupo para aprender como tener un espacio para recoger y reflexionar sobre lo aprendido. Puedes tener un espacio para saber qué dudas quedaron, recorrer las actividades vistas en clase y su objetivo o contrastar los resultados de aprendizaje con lo logrado en la sesión de clase.



CICLO DE KOLB. Diseño realizado por el área de Aprendizaje Experiencial