

Guía

O R I E N T A D O R A P A R A E L

**DESARROLLO DE
ENCUENTROS EXPERIENCIALES**

DISTANCIA 4.0



Campus Digital
EXPERIENCIAS EDUCATIVAS INNOVADORAS

GUÍA ORIENTADORA PARA EL DESARROLLO DE ENCUENTROS EXPERIENCIALES

El Centro de Innovación Educativa y Excelencia Profesoral comparte esta guía orientadora con el fin de brindar elementos relevantes al cuerpo profesoral de UNIMINUTO en la planeación y ejecución de encuentros experienciales, teniendo en cuenta un enfoque participativo, reflexivo y de construcción común del conocimiento.

Experiencias vibrantes que transforman el aprendizaje

En UNIMINUTO creemos que el aprendizaje adquiere sentido y significado cuando los estudiantes, como protagonistas y eje central del proceso educativo, se involucran en entornos contextualizados, inmersivos y prácticos. Estos espacios les permiten colaborar con otros para enfrentar y resolver situaciones y retos de su interés, despertando su curiosidad, creatividad y la pasión por el conocimiento. Además, generan emociones positivas como la autoconfianza, la motivación y la inspiración, creando experiencias memorables y significativas que fomentan aprendizajes profundos y transformadores.

Esta vivencia, promovida por profesores inspiradores y alianzas con actores sociales, económicos y culturales del país, es lo que denominamos experiencia vibrante, estrechamente vinculada con la generación de ambientes que posibilitan el aprender siendo-sintiendo, viviendo, haciendo y sirviendo, como pilares fundamentales de nuestras apuestas pedagógicas. Ser y Sentir se refiere en este sentido al desarrollo de una educación emocional que involucra, inspira y motiva a los estudiantes, orientando su compromiso hacia un aprendizaje que deja huella tanto en su vida personal como hacia la sociedad. Hacer abarca la práctica constante y la aplicación creativa e innovadora del conocimiento, permitiendo a los estudiantes experimentar y prototipar de manera activa soluciones a problemas del mundo real. Servir conecta el aprendizaje a través de proyectos con sentido social que impactan comunidades, promoviendo valores, conciencia social y habilidades de transformación. Finalmente, Vivir destaca la importancia de experimentar y disfrutar de experiencias dentro y fuera del aula tradicional de clase, a través de procesos de inmersión disruptivos, muy únicos en el país.

En este contexto, apostamos que las experiencias vibrantes se logran en ambientes de aprendizaje distintos, vivenciales, experimentales, que trascienden la idea de aula como un espacio físico restringido, y lo amplifica a un aula viva y abierta. Entendemos así a las aulas vivas como espacios en los que se estrechan interacciones enriquecidas con otros actores de la comunidad y la sociedad, posibilitando el diálogo intercultural, intergeneracional e interdisciplinar, para pensar de manera colectiva

alrededor de temas reales de interés común y co-construir alternativas de solución innovadoras y pertinentes que posibiliten avanzar hacia una sociedad más justa, solidaria y sustentable. Son el soporte de la cultura y las habilidades maker de toda la comunidad.

Momentos de un encuentro experiencial

El aprendizaje experiencial tiene como propósito privilegiar la participación activa de los estudiantes por medio de la integración directa de actividades prácticas enfocadas en el hacer, en la reflexión y en el desarrollo de habilidades que pueden poner en práctica en diversos contextos (CIEEP, 2024). Este enfoque se basa en la teoría de David Kolb (2014), quien propuso un ciclo de aprendizaje experiencial que incluye cuatro etapas: experiencia concreta, observación reflexiva, conceptualización abstracta y experimentación activa.

Experiencia concreta: el estudiante se involucra en una nueva experiencia o reinterpretación de una experiencia pasada, por lo cual, debe estar basado en la participación activa y directa.

Observación reflexiva: el estudiante reflexiona sobre la actividad mediante la observación y análisis de los resultados y la experiencia vivida.

Conceptualización abstracta: el estudiante conceptualiza las observaciones y reflexiones en teorías y modelos abstractos, en este momento, se formulan conceptos y se extraen generalizaciones a partir de la experiencia.

Experimentación activa: el estudiante utiliza las teorías y conceptos desarrollados en la etapa anterior para planificar y llevar a cabo nuevas experiencias; es una fase de aplicación práctica y ensayo de nuevas ideas. Así, se espera que los encuentros experienciales sean un espacio formativo donde el profesor crea experiencias de aprendizaje innovadoras y motivadoras fundamentadas en metodologías activas de aprendizaje, para que el estudiante integre en su quehacer la teoría con la práctica, desarrolle habilidades y competencias propias de su formación y logre adaptarse a diferentes contextos de su profesión. En consecuencia, para la planeación, ejecución y evaluación de un encuentro experiencial se plantean cuatro (4) momentos fundamentados en las 4c (conexión, conceptos, concreción y conclusiones) (Bowman, 2008) como parte de una metodología que permitirá afianzar en los estudiantes el aprendizaje de manera rápida. Momentos

Para asegurar la calidad del encuentro experiencial, es necesario que el profesor en su diseño didáctico del curso integre la técnica pedagógica de aula invertida, la cual consiste en que el profesor previamente entrega material de estudio a los estudiantes, para que ellos de manera autónoma fuera de clase preparen los contenidos del encuentro experiencial (CIEEP, 2024) de esta manera, el encuentro se convierte en un

espacio participativo y activo para desarrollar acciones prácticas que favorezcan el aprendizaje de los estudiantes. Adicionalmente se invita al profesor a consultar la Cartilla de Metodologías Activas de Aprendizaje (CIEEP, 2024), documento en el que encontrará una serie de recursos pedagógicos y didácticos que le ayudaran a diseñar el encuentro experiencial.

Momento 1. Conexión

Busca despertar el interés de los estudiantes y establecer una relación inicial con el tema del encuentro experiencial, para ello se utilizan dinámicas de integración, preguntas iniciales y actividades de motivación para activar conocimientos previos y generar expectativas positivas. Esta fase prepara a los estudiantes emocional y cognitivamente, creando un ambiente propicio para el aprendizaje, por lo tanto, la conexión con el tema se logra mediante la presentación de situaciones relevantes y significativas que permitan a los estudiantes identificar la utilidad y aplicabilidad del contenido en sus vidas.

Momento 2. Conceptos

Se introducen y exploran los contenidos clave del tema, esto es, a través de breves lecciones interactivas, discusiones guiadas y el uso de recursos didácticos como videos, presentaciones y lecturas. Esta fase permite profundizar en los conocimientos y clarificar cualquier duda, proporcionando el marco conceptual necesario para las actividades prácticas, de tal manera que, la participación y el intercambio de ideas son esenciales, ya que propician la comprensión teórica y facilitan la internalización de los conceptos.

Momento 3. Concreción

Se centra en la aplicación práctica de los conceptos aprendidos en situaciones reales o simuladas, por lo tanto, el desarrollo de talleres, simulaciones, juegos de roles, proyectos colaborativos y otras técnicas pedagógicas, son fundamentales para que los estudiantes experimenten y pongan en práctica lo aprendido. Esta fase promueve el aprendizaje activo y significativo, ya que los estudiantes se enfrentan a desafíos concretos que requieren la aplicación del conocimiento teórico.

La concreción permite a los estudiantes consolidar sus aprendizajes mediante la práctica, potenciando el desarrollo de habilidades y capacidades para resolver problemas, en esta misma etapa, la retroalimentación continua por parte del docente y el trabajo en equipo con sus pares, son acciones fundamentales para maximizar el aprendizaje.

Momento 4. Conclusiones

Los estudiantes reflexionan sobre sus experiencias y consolidan sus aprendizajes a través de sesiones de reflexión individual y grupal, en este momento, se analizan los

resultados de las actividades prácticas, se identifican los aprendizajes clave y se discuten las lecciones aprendidas. Esta fase incluye la elaboración de conclusiones y la planificación de la aplicación futura de los conocimientos adquiridos, adicionalmente, la autoevaluación y la retroalimentación por parte del profesor son fundamentales para fortalecer el proceso de aprendizaje, ya que se busca que las conclusiones permitan a los estudiantes cerrar el ciclo de aprendizaje, asegurando que los conocimientos sean internalizados y puedan ser aplicados en nuevos contextos.



Conoce paso a paso cómo realizar la creación o remplazo de actividades experienciales en el aula virtual de un curso de distancia 4.0.

— VIDEO TUTORIAL —
— PARA LA CREACIÓN —



— ACTIVIDADES EXPERIENCIALES —

Matriz orientadora para la planeación de encuentros experienciales

La siguiente matriz contiene información relevante de cada momento que compone el encuentro experiencial. Se indica el tiempo aproximado para cada una a lo largo del encuentro, el propósito a lograr y los recursos requeridos para ello.

Momento	Tiempo aproximado	Propósito	Recursos
Preparación	1 semana antes del encuentro experiencial	Brindar orientaciones a los estudiantes que permitan, de modo anticipado, tener un acercamiento al propósito de la sesión, la revisión de insumos que permitan un mejor desarrollo del encuentro experiencial.	Recursos preliminares Foro de novedades
Conexión	10% del tiempo total del encuentro.	Disponer afectiva y cognitivamente a los estudiantes, evidenciando relaciones entre las temáticas asincrónicas y el encuentro experiencial.	Recursos didácticos (humanos, físicos, digitales, intelectuales, tecnológicos, entre otros).
Conceptos	20% del tiempo total del encuentro.	Integración de los conceptos clave a abordar de acuerdo con el contenido programático, con perspectiva pensamiento crítico, argumentación y proposición.	Recursos didácticos (humanos, físicos, digitales, intelectuales, tecnológicos, entre otros).
Concreción	50% del tiempo total del encuentro.	Desarrollar experiencias que permitan la aplicación práctica de los conceptos integrados, con enfoque de innovación pedagógica.	Recursos didácticos (humanos, físicos, digitales, intelectuales, tecnológicos, entre otros).
Conclusiones	20% del tiempo total del encuentro.	Consolidar los aprendizajes mediante el análisis de los resultados, la reflexión y la metacognición.	Recursos didácticos (humanos, físicos, digitales, intelectuales, tecnológicos, entre otros).

Ejemplos de encuentros experienciales

Se presentan a continuación algunos ejemplos de lo que sería la planeación de un encuentro experiencial.

Curso: Álgebra lineal

RAC: Aplica operaciones con espacios vectoriales para dar solución a situaciones específicas.

Momento	Descripción	Recursos
Conexión 00:00 - 00:10	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bienvenida y recapitulación breve de temas abordados al momento. 2. Actividad de activación: plantear un problema de la vida real que involucre espacios vectoriales, invitando a los estudiantes a reflexionar sobre posibles conexiones con el contenido visto previamente de manera asincrónica; la actividad se hará de modo individual o grupal de acuerdo con lo extenso del grupo. 3. Discusión en grupos pequeños sobre cómo los conceptos previos pueden ayudar a resolver el problema presentado y vincular el propósito del encuentro 	Pizarra digital, recursos multimedia, acceso a los temas previos.
Conceptos 00:10 - 00:30	<ol style="list-style-type: none"> 1. Presentación de los conceptos clave de espacios vectoriales, operaciones básicas y su importancia en contextos específicos mediante microexposiciones otorgadas a grupos de estudiantes. 2. Discusión guiada en la que se desafíe a los estudiantes a argumentar sobre el uso de estos conceptos en diferentes escenarios mediante una dinámica participativa (competencia, al azar, etc.). 3. Ejemplificación de problemas que involucren operaciones con espacios vectoriales y su resolución paso a paso. 	Orientaciones e insumos para gestión de microexposiciones. Ejemplificaciones prácticas de los conceptos.
Concreción 00:30 - 01:15	<ol style="list-style-type: none"> 1. Actividad práctica: los estudiantes, en grupos, resuelven un problema aplicado que involucre espacios vectoriales; el problema debe tener relación con los contextos propios de los estudiantes, la actividad podrá ser realizada en un tablero colaborativo. 2. Cada grupo debe crear una solución innovadora y presentar sus resultados a la clase, argumentando la elección de sus métodos y enfoques. 3. Feedback grupal donde se discuten las diferentes soluciones presentadas, fomentando la retroalimentación constructiva. 	Hoja de problemas, herramientas digitales para presentación, calculadoras gráficas o software de álgebra lineal.
Conclusiones 01:15 - 01:30	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reflexión guiada sobre las estrategias y conceptos utilizados, relacionando las soluciones presentadas con los contenidos teóricos. 2. Metacognición: pedir a los estudiantes que identifiquen las fortalezas y áreas de mejora en su proceso de aprendizaje. 	Pizarra digital, documentos colaborativos en línea.

	3. Resumen colaborativo: creación de un resumen de los puntos clave abordados en la clase, que se compartirá con todos los estudiantes.	
--	---	--

Curso: Determinantes sociales del bienestar

RAC: Categoriza los elementos teóricos del bienestar de acuerdo con las corrientes epistemológicas

Momento	Descripción	Recursos
Conexión 00:00 - 00:10	<ol style="list-style-type: none">1. Bienvenida y repaso de temas vistos asincrónicamente relacionados con las teorías del bienestar.2. Actividad de activación: Preguntar a los estudiantes cómo entienden el concepto de bienestar en su vida diaria y qué corrientes filosóficas o epistemológicas creen que podrían estar detrás de estas percepciones, la actividad se desarrollará a través de un ejercicio de nube de palabras on line3. Discusión en grupos pequeños sobre las percepciones personales y su relación con las teorías del bienestar discutidas previamente.	Pizarra digital, acceso a contenidos previos, herramientas de videollamada para trabajo en grupo si es necesario, Herramientas para crear nube de palabras
Conceptos 00:10 - 00:30	<ol style="list-style-type: none">1. Presentación de las principales corrientes epistemológicas sobre el bienestar (por ejemplo, hedonismo, eudemonismo, teorías de capacidades, etc.), actividad realizada por medio de herramienta digital de metaverso, donde el estudiante genere un recorrido teórico.2. Análisis crítico de cada corriente, mediante debate, para poder responder a los siguientes interrogantes: ¿cómo definen y miden el bienestar?, ¿qué implicaciones tienen estas definiciones en la vida real?3. Ejemplificación: análisis de estudios de caso o ejemplos históricos que representen diferentes corrientes.	Presentación digital, material de lectura previo, estudios de caso.
Concreción 00:30 - 01:15	<ol style="list-style-type: none">1. Actividad práctica: los estudiantes, en grupos, seleccionan un problema social específico y lo analizan desde diferentes perspectivas epistemológicas del bienestar.2. Cada grupo crea una propuesta de intervención o solución basada en la corriente epistemológica elegida y presenta sus conclusiones.3. Retroalimentación entre grupos, destacando cómo diferentes corrientes epistemológicas pueden ofrecer soluciones variadas a un mismo problema.	Guía de actividades, herramientas digitales para presentación, pizarra digital.
Conclusiones 01:15 - 01:30	<ol style="list-style-type: none">1. Reflexión guiada: discusión sobre la utilidad y las limitaciones de cada corriente epistemológica en la comprensión del bienestar.2. Ejercicio de metacognición: los estudiantes reflexionan sobre cómo su comprensión del bienestar ha cambiado o se ha profundizado.3. Síntesis colaborativa: creación de un mapa conceptual colectivo que integre las principales ideas y corrientes discutidas en la clase.	Pizarra digital, documentos colaborativos en línea.

Tips para realizar encuentros experienciales

A continuación, se presentan algunas orientaciones generales que los profesores pueden seleccionar e implementar pedagógicamente en sus encuentros, con el fin de lograr mayor conexión y calidad en los aprendizajes de los estudiantes.

Fomenta un ambiente abierto y colaborativo

- **Creación de un espacio seguro.** Asegúrese que los participantes se sientan cómodos compartiendo ideas sin temor a ser juzgados.
- **Diversidad de opiniones.** Invite a personas de diferentes disciplinas y con diversas perspectivas para enriquecer las discusiones.

Utiliza técnicas de ideación

- **Brainstorming estructurado.** Facilite sesiones de lluvia de ideas en las que todos los participantes contribuyan sin restricciones inicialmente, y luego se clasifiquen y depuren las ideas; recopile estas ideas en diferentes tipos de mapas u organizadores gráficos.

Incorpora tecnología y herramientas digitales

- **Herramientas colaborativas.** Use plataformas como Miro, Trello o Google Workspace para facilitar la colaboración en tiempo real.
- **Herramientas digitales.** Integre herramientas digitales o herramientas de IA para potenciar el aprendizaje
- **Gamificación** introduce elementos lúdicos, como desafíos o puntos, para hacer el proceso de innovación más dinámico y participativo.

Promueve la experimentación y el prototipado

- **Iteración rápida.** Motive a los participantes a crear prototipos rápidos que puedan ser testados y refinados.
- **Aprendizaje de errores.** Fomente una cultura donde los errores son vistos como oportunidades de aprendizaje y mejora continua.

Referencias

Bowman, S. (2008). ¡Training from the Back of the Room! Estados Unidos: Wiley Centro de Innovación Educativa y Excelencia profesoral [CIEEP].

(2024). Cartilla

metodologías activas de aprendizaje. UNIMINUTO.

<https://centroinnovacioneducativa.uniminuto.edu/wp-content/uploads/2024/05/Cartilla-metodologias-activas-de-aprendizaje.pdf>

Kolb, D. (2014). Aprendizaje Experiencial: La experiencia como fuente de aprendizaje y desarrollo (2da Edición). Estados Unidos: Pearson Education.