UNA CLASE REMOTA EXPERIENCIAL

Docente

Beatriz Elena Arbelaez Pérez

beatriz.arbelaez@uexternado.edu.co

Facultad: Finanzas, Gobierno y Relaciones Internacionales
Nivel: Pregrado
Nombre de la asignatura: Creatividad y *sensamaking*
Objetivo de la estrategia: "Mantener, en las clases remotas, el modelo de educación experiencial que se implementaba en la presencialidad".
Tecnología utilizada: Aulas Virtuales, Canva, Wheelofname, Concepboard, WhatsApp, Mural, cámara del celular, iMovie, Actionbount, Screencast-O-Matic, Playposit, Decktoys, entre otras.

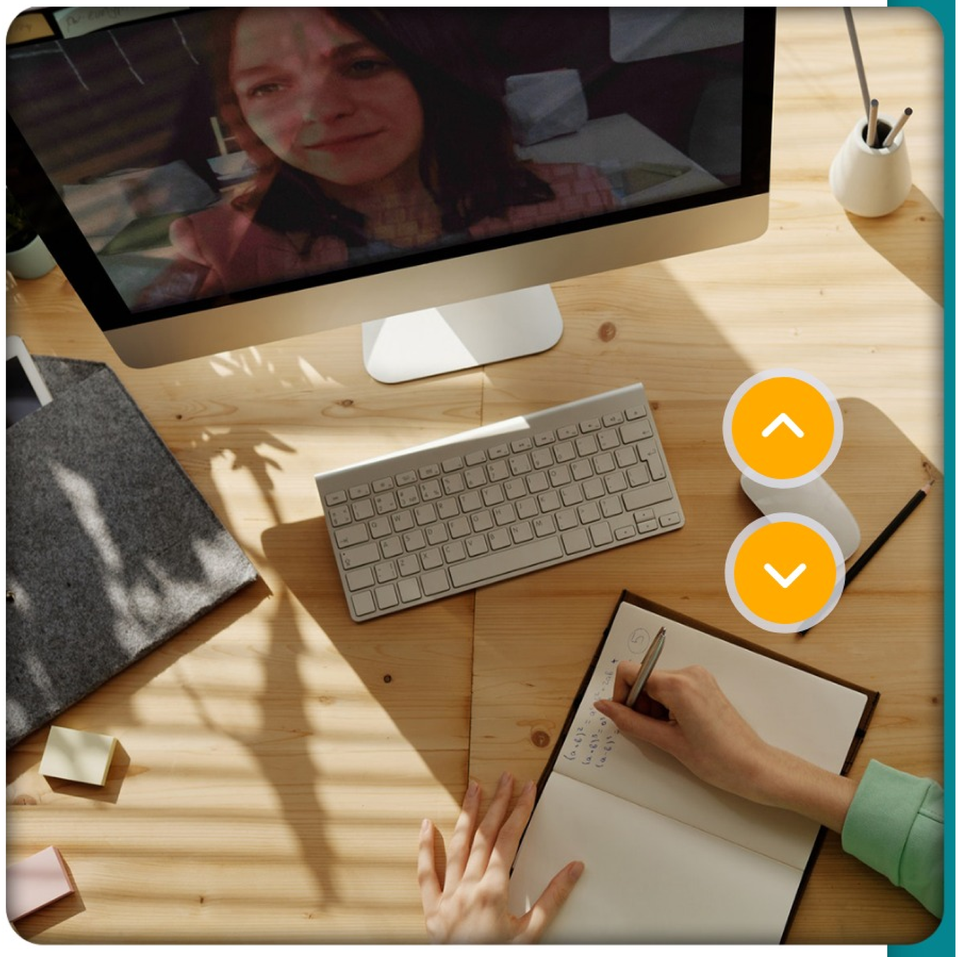
¿Cómo lo hizo?

"Mi clase se desarrolla mediante educación experiencial, es decir, a partir de una experiencia se genera un ciclo, basados en lo planteado por David Kolb en su modelo de aprendizaje experimental. Entonces, a partir de esa experiencia se crean distintos momentos: primero una provocación, algo que genere una experiencia, después lo extrapolamos para hacer todo el ejercicio de reflexión y apropiación del conocimiento.

Para mantener esto en las clases remotas tuve que estudiar mucho y por eso realicé diferentes cursos, talleres y microtalleres de los ofertados por la Dirección de Innovación Educativa Digital, y de allí tomé diversos elementos, sobre todo rescaté varias cosas del espacio de formación Flipped Learning. Por ello, muchos de los temas que yo orientaba en clase los volví video (cámara del celular, iMovie y Screencast-O-Matic) y los ubiqué en el aula virtual de la materia para que ellos lo revisaran en trabajo autónomo y en la sesión sincrónica manejábamos las reflexiones. En este caso, el aula virtual funciona como ese gran Ambiente Virtual de Aprendizaje que contiene los recursos, los enlaces a las diferentes actividades y los espacios para entregar tareas y participar en foros".

“Para lograr el trabajo de las reflexiones, normalmente realizo diferentes actividades, para lo cual me enfoco en bitácoras: en cada sesión les dejo un reto y ellos llevan una bitácora que entregan semanalmente, también desarrollan búsquedas de tesoros, show de talento, foros, entre otros. Para esto, uso diversas herramientas tecnológicas (Canva, Wheelofname, Concepboard, Actionbount, Playposit, Decktoys, Mural, etc.).

Es importante mencionar que estas actividades se combinan con un proyecto transversal que trabajan todo el semestre, haciendo uso de lo planteado en Aprendizaje Basado en Proyectos. En cuanto al proceso evaluativo siempre uso rúbricas que son compartidas con los estudiantes desde el inicio del proceso para que conozcan con precisión los criterios evaluativos a tener en cuenta.



Otro aspecto importante dentro de esta estrategia es la comunicación con los estudiantes, para ello me inspiré en algunos de los consejos y recomendaciones del taller Tutoría en Ambientes Virtuales de Aprendizaje. Para lograr este objetivo uso principalmente WhatsApp por medio de un grupo que creamos y que nos permite enviar mensajes, y hasta tareas, de forma sencilla, rápida y que, además, todos podamos tener acceso".

Resultados obtenidos: "Realizar la clase por medio de la educación experiencial, tal como se manejaba en la presencialidad, sin perder la conexión y motivación del estudiante, realizando distintas actividades y empleando variadas herramientas tecnológicas".