

EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE

1

Persigue un aprendizaje práctico y vivencial

Genera actividades que involucren a los participantes.

2

Intenta conseguir una experiencia única y original

Cambia el orden habitual de los procesos, probando hacer las cosas de otra manera.

3

Juega con el factor sorpresa

Capta la atención de los participantes.

4

Genera emociones

Genera entusiasmo en los participantes, lo que favorece su atención.

5

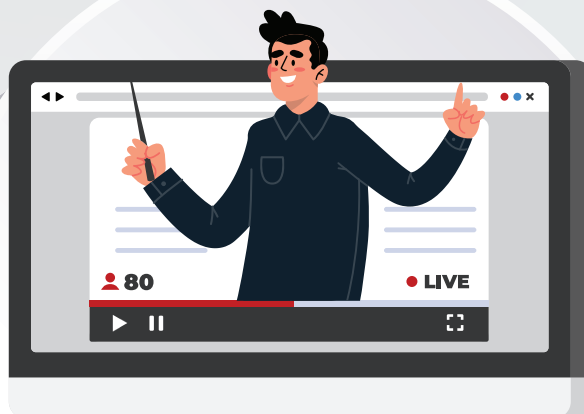
El participante es responsable de su aprendizaje

Los participantes tienen voz y voto, cuentan con alternativas que pueden elegir para construir su aprendizaje.

6

Transciende

Propicia nuevos cuestionamientos que fomenten el aprendizaje.



Friedman.