



BEATRIZ ARBELÁEZ

Y su experiencia con los Seminarios de Emprendimiento y Creatividad y Sensemaking

Los Seminarios

Los Seminarios de Emprendimiento y Creatividad y Sensemaking son seminarios opcionales que se ofrecen a estudiantes de Figri a partir de 4 semestre.



El **Seminario de Emprendimiento** busca que los estudiantes logren hacer consciencia de sus habilidades emprendedoras, apropiarse de los conceptos básicos del emprendimiento y puedan asumir un nuevo estilo de vida emprendedor.

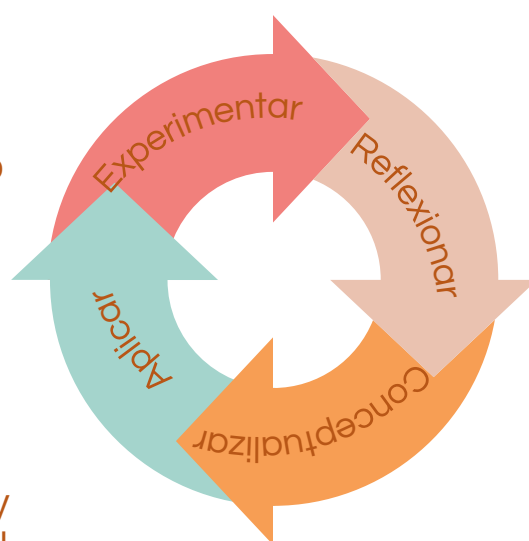
Por su parte, el **Seminario de Creatividad y Sensemaking** busca que los estudiantes experimenten diferentes herramientas que les permitan conocerse a sí mismos a través del pensamiento creativo y le den un mayor sentido al mundo que los rodea.

Aprendizaje Experiencial

La metodología de las clases se basa en la Teoría del Aprendizaje Experiencial de David Kolb.

El Ciclo del Aprendizaje Experiencial propone un proceso de aprendizaje que comienza con una experiencia concreta sobre la cual los estudiantes reflexionan, estableciendo relaciones de causa y efecto sobre los resultados. Luego conceptualizan y sacan conclusiones de lo experimentado para aplicar lo aprendido.

Teniendo en cuenta esto, en todas las sesiones hay una actividad práctica que acompaña la temática de la clase y apoya el proceso de aprendizaje. El docente ejerce un rol de facilitador, propiciando a los estudiantes el material y la guía para que ellos desarrollen su proceso de aprendizaje. Los estudiantes son protagonistas, manteniendo una actitud curiosa, proactiva y reflexiva.



*Ciclo del Aprendizaje Experiencial según David Kolb

Las Actividades

Durante el semestre se realizan numerosas y diversas actividades. Las sesiones siempre arrancan con un ejercicio que, además de romper el hielo, enmarca a los estudiantes en el tema a trabajar. Las actividades pueden ser tan complejas como una pista de retos por todo el Campus de la Universidad o simplemente que cada estudiante diga cómo se siente, usando como metáfora el pronóstico del tiempo.

Un ejemplo de una actividad que se usa en ambos seminarios es la de "Malas Ideas". Consiste en que los estudiantes deben pensar, en lo que para ellos es una mala idea, y luego deberán convertirla en un producto o servicio útil y "vendérsela" a sus compañeros, dándose cuenta que de toda mala idea hay siempre una oportunidad. Este ejercicio apoya la identificación de ideas de negocio, así como la importancia del error en el proceso creativo.

Los Resultados

Trabajar para que cada sesión sea una experiencia para los estudiantes implica, sin duda, un gran esfuerzo pero trae a su vez grandes resultados. Se trata de un proceso de cocreación, pues cada experiencia es distinta, permitiendo que las conclusiones se construyen siempre de forma conjunta, siendo muy enriquecedor no sólo para el estudiante sino también para el docente. Los estudiantes están motivados e involucrados en el proceso y saben que ninguna clase es igual que la anterior.

