

Una estrategia pedagógica
Una plataforma inmersiva



ASIRA es una marca de
mpl Servicios de eLearning XR
asira.co www.mpl.com.co
ventas@mpl.com.co



ESTUDIANTES

Proceso de aprendizaje con uso intensivo de tecnologías avanzadas y trabajo autónomo.



PROFESORES

Planeación, gestión de la clase, optimización, preparación y acompañamiento personalizado.

PADRES DE FAMILIA

Comunicación directa y relacionamiento con la institución.



ADMINISTRATIVOS

Gestión del conocimiento y planeación escolar. Comunicación y calendario académico.



ÁREAS

Sinergia de conocimiento, recursos compartidos y mejoramiento continuo.



INVESTIGACIÓN

Grupos de investigación, generación de conocimiento y método. Actualización tecnológica.

Para un nuevo Campus

✓ Estudiante – Contenido

Relación de los estudiantes con nuevo contenido virtual en el aula y fuera de ella: eLearning de autoformación, sesiones grabadas y en vivo del profesor, recursos digitales propios y de terceros, inmersión, participación y aprendizaje activo .

✓ Estudiante – Estudiante

Relaciones de trabajo colaborativo entre pares, grupos, roles definidos, manejo de cronogramas y tiempos, espacios compartidos para procesos de aprendizaje vía investigación, resolución de problemas complejos, producción y presentaciones efectivas.

✓ Estudiante – Maestro

Relaciones individualizadas, con mayor tiempo y conocimiento de sus estudiantes, de sus brechas de aprendizaje, para una selección y preparación previa de contenidos y un enfoque práctico para orientar, retoalimentar y preparar a ciudadanos del futuro.

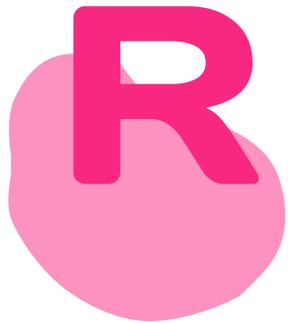


Una metodología



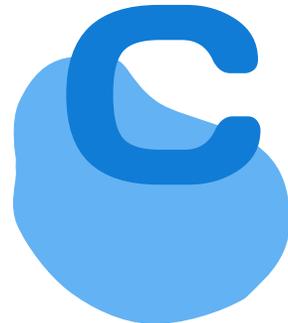
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS COMPLEJOS

Relacionados con el mundo real
Capacidad analítica y de pensamiento crítico con enfoque sostenible.



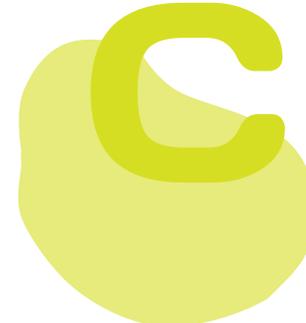
COLABORACIÓN

Construcción colectiva de conocimiento
Trabajo en equipo y liderazgo.



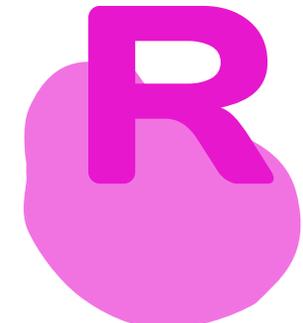
COMUNICACIÓN

Transmisión y presentación de conocimiento.
Efectividad en lo oral y escrito.



RELACIONES INTERPERSONALES

Entre pares y otros miembros de la comunidad global.
Aceptación, reconocimiento y ayuda.



Una experiencia de aprendizaje

TRANSFIRIENDO

Contenido de autoformación generado por el docente o el pupa. Clases Presenciales / Virtuales

EXPLORANDO

Recursos externos previamente seleccionados por el profesor, digitales, escritos, de Realidad Virtual, Aumentada y Mixta. Aumentados y complementados por los estudiantes, previa aprobación del profesor.

MI MUNDO

La exploración de problemas reales investigados y los planteados por los estudiantes.

NUESTRA META

Los objetivos y competencias.
Contrato con normas

PRACTICANDO

Actividades de práctica, lúdicas, *gamification*, laboratorios, simuladores, Realidad Virtual, Aumentada y Mixta. Tareas individuales y en grupo, participación en foros de discusión

TIEMPO FUERA

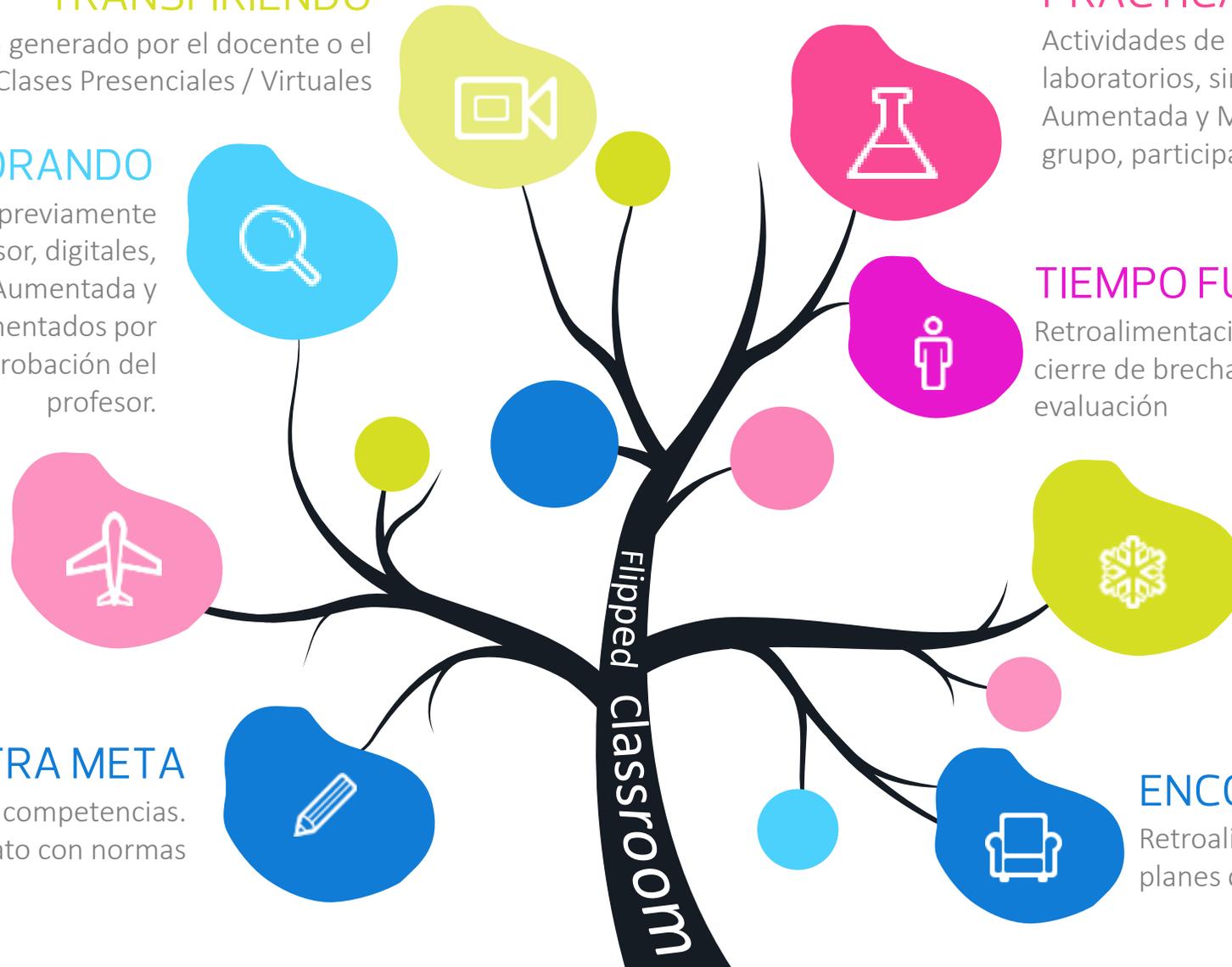
Retroalimentación personalizada para el cierre de brechas. Preparación para evaluación

EL RETO

Evaluaciones de conocimiento con puntaje automático
Tareas calificables

ENCONTRÁNDONOS

Retroalimentación individual, planes de mejora.



Una práctica



Resolución de
problemas

Colaboración

Relaciones
interpersonales

Comunicación



Problema

Detecta el problema en una situación o recurso dado por el profeso.



Investigación

El impacto del problema, las diferentes teorías o fundamentos de causa desde diferentes contextos y las soluciones que han dado,



Interpretación

Desarrollar su propia hipótesis del problema, causa e impacto y fundamentarla.



Alternativas de solución

Uso de los conocimientos transferidos, investigación para plantear y fundamentar soluciones



Producción

Uso de herramientas de diseño tecnológico para producir páginas, blog, presentaciones, videos y otros medios para presentar el mensaje.



Presentación

Exposición individual de cada miembro del grupo, si lo hay, con límite de tiempo y evaluación de pares.

Una práctica más



Una práctica más

Resolución de problemas

Colaboración

Relaciones interpersonales

Comunicación

Investigación

El impacto del problema, las diferentes teorías o fundamentos de causa desde diferentes contextos y las soluciones que han dado,

3

4

Alternativas de solución

Uso de los conocimientos transferidos, investigación para plantear y fundamentar soluciones

Interpretación

Desarrollar su propia hipótesis del problema, causa e impacto y fundamentarla.

2

5

Producción

Uso de herramientas de diseño tecnológico para producir páginas, blog, presentaciones, videos y otros medios para presentar el mensaje.

Problema

El estudiante identifica un problema.

1

6

Presentación

Exposición individual de cada miembro del grupo, si lo hay, con límite de tiempo y evaluación de pares.



ASIRA.CO

O la tuya propia

Porque en esta nueva normalidad, hemos aprendido todos, a centrar el proceso en el estudiante de forma autónoma, en aprovechar los nuevos ambientes de aprendizaje y en el desarrollo de capacidades a través del eLearning y el aprendizaje virtual activo basado en el diseño instruccional.



ASIRA.CO te permite construir tu propio modelo o el de tu institución.

Más allá de la videconferencia.



ASIRA.CO

Prueba la experiencia

- ✓ Contáctanos para hacerte una demostración.
- ✓ Obtén una clave para que pruebes la plataforma.
- ✓ Permítanos un espacio para conversar e implementar un piloto en tu institución.

mpl

www.mpl.com.co
ventas@mpl.com.co
Tel-+(571)634-7701
Cra 55 152b 68 Of. 1407
Bogotá - Colombia

