

Colecciones en red

Pinto, Lila

Reinventar la experiencia escolar.

Forma parte de la colección: «**Transformar la experiencia escolar: diseñar una escuela intelectualmente desafiante y emocionalmente convocante**»

Fundamentación

Cuando pensamos en el futuro de la educación en el marco de la cultura digital, no podemos sino reconocer que el cambio de paradigma educativo es un imperativo que nos convoca y nos interpela de manera urgente. Se trata de de-construir una experiencia educativa basada en la transmisión unidireccional y la memorización, para diseñar una propuesta formativa que recupera el rol activo y protagónico de los sujetos en la construcción del conocimiento. Sin embargo, nuestros esfuerzos en este sentido, también requieren ser revisados y reinventados. Por mucho tiempo hemos intentado cambiar la educación con estrategias y proyectos que parecen desconocer la complejidad de los sistemas y las instituciones. Es hora de aceptar que la incertidumbre es constitutiva de estos procesos y que incluirla en nuestras reflexiones y acciones pueda resultar más fértil que intentar controlarla.

No sabemos con certeza cuáles serán las tendencias o los desarrollos que la cultura digital despliegue en el futuro. Pero sabemos que sólo pensando desde la complejidad del proceso habremos de formular preguntas valiosas para pensar lo educativo. En este sentido, vale la pena reconocer que la perspectiva del pensamiento de diseño ofrece interesantes líneas de reflexión y trabajo para construir el cambio.

Diseñar el futuro de la educación es la tarea más interesante, más urgente y más apasionante que hoy nos convoca. Y debemos encararla desde el reconocimiento de la complejidad y la incertidumbre.

La educación que debemos imaginar e inventar, también requiere de un movimiento complejo por parte de los educadores que nos permita re-colocarnos ante el escenario de la cultura digital, desarrollando nuevas capacidades para pensar la práctica pedagógica desde nuevas perspectivas. Este movimiento es posible cuando nos

asumimos sujetos de cambio y protagonistas del despliegue de nuevos diseños educativos. Debemos pensarnos como diseñadores de una educación que requiere creatividad, convicción y mucho trabajo para ser re-inventada.

Este curso introduce los **fundamentos del marco del pensamiento de diseño para invitar a los participantes a desarrollar un proyecto de cambio e innovación situado en sus contextos de práctica profesional**. A través de diferentes actividades se definirá un desafío de cambio de la experiencia escolar y se desarrollarán estrategias para su abordaje.

Objetivos de aprendizaje

- Construir un marco analítico y conceptual para el desarrollo de estrategias de intervención e innovación desde la perspectiva del diseño en el campo educativo.
- Análisis y reflexionar sobre el rol profesional y el cambio educativo.
- Desarrollar un proyecto de cambio e innovación en contexto.

Clases

1. La experiencia escolar como problema de diseño.
2. Fundamentos del marco de trabajo del pensamiento de diseño.
3. La construcción de problemas de diseño en el campo educativo.
4. La participación de la comunidad educativa en los problemas de diseño.
5. Diseño de ideas y prototipos.
6. Procesos de implementación y evaluación.
7. Encuentro sincrónico de cierre.

Modalidad

100% virtual con encuentros sincrónicos en la semana 2 y 7 del curso.

Las clases se habilitan semanalmente y todas ellas cuentan con una propuesta de actividad para trabajar sobre los contenidos del curso.

Acompañamiento tutorial durante todo el recorrido del curso.

Condiciones de aprobación del curso



- Participación en las actividades requeridas en los tiempos y plazos estipulados para su desarrollo.
- Participación del/los encuentros sincrónicos obligatorios.
- Entrega y aprobación del trabajo final integrador dentro de los plazos establecidos.

Bibliografía de referencia

- Pardo Pachón, A. M. (2014) “Pensamiento de diseño. ¿Puede un concepto de diseño e ingeniería industrial aplicarse a la educación para promover las habilidades del ciudadano del siglo XXI?”. En: <https://rutamaestra.santillana.com.co/pensamiento-de-diseno-puede-un-concepto-de-diseno-e-ingenieria-industrial-aplicarse-a-la-educacion-para-promover-las-habilidades-del-ciudadano-del-siglo-xxi/>
- Pinto, L. (2019) Rediseñar la escuela para y con las habilidades del siglo XXI. Fundación Santillana. Cap. 2. “La escuela como problema de diseño” <https://www.fundacionsantillana.com/wp-content/uploads/2020/04/documento-basico.pdf>
- Rey, A. Mi FAQ sobre Pensamiento de Diseño. En: <https://www.amaliorey.com/2012/02/26/mi-faq-sobre-design-thinking-post-286/>
- Rey, A. ¿Cómo piensa y hace un buen design thinker? En: <https://www.amaliorey.com/2017/05/01/como-piensa-y-hace-un-buen-design-thinker-post-534/>
- Rey, A. Antropología de la innovación. En: <https://www.amaliorey.com/2012/10/21/antropologia-de-la-innovacion-post-328/>
- Rey, A. ¿Cómo hacer un buen diagnóstico colectivo? En: <https://www.amaliorey.com/2019/04/24/como-hacer-un-buen-diagnostico-colectivo/>
- Rey, A. Pensar con prototipos. En: <https://www.amaliorey.com/2010/07/08/pensar-con-prototipos-me-uno-a-la-reflexion-post-178/>
- Rey, A. Atrapados en el prototipo, o la brecha de la implementación. En: <https://www.amaliorey.com/2017/06/30/atrapados-en-el-prototipo-o-la-brecha-de-la-implementacion-post-541/>

