CONVOCATORIA PARA IDENTIFICAR

BUENAS PRÁCTICAS EN INNOVACIÓN EDUCATIVA Y TRANSFORMACIÓN DIGITAL

EN LAS INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN SUPERIOR

2021

La educación es de todos | Mineducación | Co-Lab

Nombre de la institución de educación superior

Fundación Universidad de Bogotá - Jorge Tadeo Lozano

Ciudad o municipio de la IES

Bogotá D.C.

Nombre de la práctica

La Fábrica de Retos: taller vertical de diseño

Ámbito temático:

Innovación pedagógica

Tiempo de desarrollo de la práctica (años)

1

Nombre del líder de la práctica

Johanna Zárate Hernández, Camilo Angulo, Leonardo Vásquez

Correo electrónico del líder de la práctica

camilo.angulo@utadeo.edu.co

Área o áreas de la institución que desarrollan la práctica.

Pedagógica / Académica

Problema o necesidad que originó la práctica

Espacio flexible de nivelación académica, tipo teórico-práctico, que permite apoyar los casos de inscripción en el periodo intersemestral de los estudiantes que quieran avanzar en su carrera, que se encuentran rezagados y van a homologar ciertos contenidos o que van a hacer el proceso de reingreso o reintegro, sin dejar de vivir la experiencia de la formación específica.
Permite fortalecer las nociones específicas de los contenidos del programa de Diseño Industrial mediante la resolución de proyectos o ejercicios de diversas complejidades, usando diferentes metodologías según la temática específica de cada edición, que se articulan con los derroteros de la profesión desde tres rutas, cada una de ellas en coherencia con una formación reflexiva, crítica y creativa.

Mecanismo usado para identificar el problema

Análisis institucional

Descripción del mecanismo

Este curso hace parte de una estrategia académica de la oferta intersemestral que se oferta mediante la plataforma institucional. En este caso, los estudiantes deben cumplir los requerimientos de matrícula, poseer los prerrequisitos de ingreso al taller y realizar el proceso de inscripción institucional diseñado para este periodo en específico. El programa de Diseño Industrial incorpora al proceso de enseñanza-aprendizaje los talleres verticales que son de oferta variada, en coincidencia con los procesos de investigación-creación de los profesores, así como con los logros de interacción social y relaciones con el medio.

Resultados cuantitativos esperados

Se planea obtener, al menos, una cohorte por año, con un aproximado de 14 estudiantes cada una, y el acompañamiento de 3 docentes de cátedra y/o tiempo completo.

Estructurar como esquema flexible para ofertar como herramienta de enlace colegio-universidad para los aspirantes al programa, fortaleciendo las estrategias de mercadeo académico del programa.

Resultados cualitativos esperados

Permitir al estudiante consolidar argumentos y estructuras que validen la intervención de proyectos desde el desarrollo sostenible y el fortalecimiento del diseño como elementos interdependientes.

Incentivar la reflexión y el espíritu crítico-analítico para identificar campos de acción del diseño y sensibilizar respecto a la incidencia de proyectos en diversos contextos y lógicas dispares.

Desarrollar habilidades y destrezas prácticas para la creación de formas de representación y comunicación de los procesos y productos que caracterizan las tres rutas del programa.

Actividades desarrolladas en la implementación

Primer reto: nivel de complejidad bajo. Busca aplicar las nociones de interacción física en torno al desarrollo de una propuesta interactiva con impacto bajo que permita la creación de mediadores. Enfocado en un interactor que permita el trabajo colaborativo y por roles.

Segundo reto: nivel de complejidad alta. Enfocado en un grupo social cercano (familia) que explore inquietudes creativas particulares de los estudiantes en la creación de una interacción física y cognitiva con impacto alto que permita el trabajo colaborativo y por roles.

Tercer reto: nivel de complejidad baja. Con una propuesta de interacción física, psicológica y cognitiva en un grupo social amplio (comunidad) que permita el desarrollo de mediadores interactivos con alto impacto.

En articulación con

Otras áreas institucionales.

Esta articulación consistió en

Desarrollo de experiencias de creación y diseño de producto a manera de piloto en un espacio de aula, privilegiando el trabajo colaborativo entre estudiantes universitarios de diferentes niveles y con distintas necesidades académicas (nivelación, adelantos, homologación, reintegro, entre otras), para el desarrollo de un reto en un tiempo corto.

Desarrollo de una experiencia inmersiva que les brinde más información a los estudiantes de colegio para su posible inscripción en los programas que se ofertan, en un espacio de vacaciones para calendario A, lo cual posibilita la participación de ambos actores.

Elementos innovadores de la práctica de acuerdo al contexto

La innovación pedagógica en este caso tiene en cuenta el diseño en un espacio de presencialidad mediada por la tecnología en un tiempo de estudio de 6 semanas, que lo diferencia del resto de talleres.

Comprender la noción de interacción mediante la resolución de retos de diversas complejidades que evidencien la relación del diseño con la noción contemporánea de interacción y diseño de experiencia.

Desarrollar habilidades prácticas para la creación de formas de representación y comunicación de los procesos y productos que caracterizan las interacciones en tiempos reducidos para su desarrollo.

Mecanismo de evaluación del desarrollo y los resultados obtenidos

Análisis de informes finales
Observación participante
Resultados taller

Descripción del mecanismo

Evidencia del desarrollo de un pensamiento práctico de manera ágil. Tres proyectos: uno por reto, cada dos semanas; trabajo en equipo y en virtualidad.

Resultados cuantitativos de la práctica

Eficiencia del trabajo de equipo con roles definidos, según perfiles de los estudiantes, conocimientos e intereses.

El requerimiento de que los tres proyectos desarrollados hagan parte del portafolio de cada estudiante.

Resultados cualitativos de la práctica

Estudiantes beneficiados: estudiantes Inscritos: 8 (uno de IPG, tres de ruta interacción, uno de ruta objeto, tres de taller la Fábrica) esta información evidencia la pluralidad de estudiantes que se integran en un solo taller, con intereses y capacidades distintas y que están en diferentes momentos de su proceso de formación.

Ventajas académicas: la posibilidad de potenciar su desarrollo académico, al aprovechar el espacio intersemestral para cursar talleres de la carrera, permite que estudiantes de diferentes condiciones planeen sus tiempos de estudio (nivelación, adelantos, homologación, reintegro, entre otras).

Metodología: trabajo por retos, optimiza el cumplimiento de los objetivos impuestos en el proceso académico en tiempos cortos de elaboración y permite potenciar la autonomía de los estudiantes en la toma de decisiones.

Conclusiones generadas a partir de la evaluación

Eficiencia del trabajo de equipo con roles definidos, según perfiles de los estudiantes, conocimientos e intereses.

El requerimiento de que los tres proyectos desarrollados hagan parte del portafolio de cada estudiante.

Evidencia del desarrollo de un pensamiento práctico de manera ágil, con trabajo en equipo y en virtualidad, para solución de problemas de diseño.

Principales transformaciones derivadas de la buena práctica

La transformación de la práctica está relacionada con la metodología de retos, que permite la partición en tres proyectos de desarrollo en corto tiempo, lo cual ha permitido diversificar los resultados y los desarrollos para los estudiantes.

La noción de retos, muy cercana al diseño, se estructura como un eje divisorio en tanto temática, complejidad e impacto, lo cual crea diferentes procesos metodológicos y de diseño para el desarrollo de los proyectos del taller. El manejo de tiempos cortos de ideación y desarrollo de prototipos, en el caso específico de talleres de diseño, se convierte en un reto metodológico para los docentes y en una dinámica novedosa para los estudiantes, que están acostumbrados a tiempos más laxos de desarrollo.

Documentación del proceso de planeación, implementación y evaluación de resultados

Desarrollo del contenido programático de la asignatura.
Desarrollo específico del syllabus de esta edición del taller (la Fábrica de Retos).
Desarrollo del cronograma dinámico de la clase a clase (actividades detalladas).
El desarrollo del contenido y las actividades puntuales.
Sistemas de registro.

https://sites.google.com/utadeo.edu.co/interconectemos/inicio

https://oldpuck1.wixsite.com/old-puck/reto-2

https://sites.google.com/utadeo.edu.co/interconectemos/inicio

Medios de divulgación de la práctica

Sitios web

Publicación en la página web del observatorio en diseño y creación de la Universidad Jorge Tadeo Lozano.

https://www.utadeo.edu.co/es/nuestra-produccion/observatorio-diseno-y-creacion/219671/la-fabrica-de-retos

Video Reto # 1 Old Puck

https://youtu.be/Dufn2DxvLRg