

## Sílabo

### I. INFORMACIÓN GENERAL:

---

Curso: Innovación en la educación: Design thinking

Duración: 4 semanas

Horas: 24 horas

### II. SUMILLA

---

Desarrolla la metodología del design thinking para potenciar habilidades creativas y co-crear valor con niños o colegas. Con esta metodología, se adquiere herramientas que permite reflexionar sobre propuestas sociales y/o educativas, tanto innovadoras como escalables. En este curso, se busca desarrollar las competencias asociadas a los pensamientos lógico, crítico, lateral e innovador.

### III. COMPETENCIAS

---

- Reconoce los sustentos teóricos del enfoque STEM, metodologías activo-participativas y enfoques innovadores basados en la indagación e investigación que permitan mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Participa de una cultura de pensamiento crítico y científico basado en la reflexión, y en las evidencias para la toma de decisiones.
- Reflexiona de manera crítica colaborando con la interdisciplinariedad de aprendizajes desde un currículo transformador que aporte a la búsqueda de soluciones en la vida cotidiana a partir del uso de recursos y materiales educativos innovadores para desarrollar actividades centradas en las competencias STEM.

### IV. CAPACIDADES

---

- Reconoce qué es el design thinking e identifica los conceptos básicos de la etapa empatizar e interpretar.
- Reconoce los conceptos básicos de la etapa de ideación, prototipado y evaluación. Asimismo, reflexiona sobre los beneficios de la aplicación del design thinking en el ámbito educativo.

## V. RESULTADO ESPERADO

Al final del curso, el participante explica las fases del design thinking y su importancia de aplicación en el ámbito educativo.

## VI. CONTENIDOS

La estructura de contenidos de este curso se plantea de la siguiente manera:

UNIDADES	CONTENIDOS	DURACIÓN
Unidad 1: ¿Qué es el design thinking? – Etapas empatizar y definir	1.1 Pensamiento de diseño ¿Qué es el design thinking? 1.2. Etapa Empatizar 1.3 Etapa Definir	Del 6 al 20 de octubre
Unidad 2: Etapas ideación, prototipo y evaluación	2.1 Etapa Idear 2.2 Etapa Prototipar 2.3 Etapa Evaluar	Del 20 octubre al 03 noviembre

2

## VII. METODOLOGÍA

El curso favorece al aprendizaje activo, participativo, reflexivo y autónomo. Promueve que los participantes del curso inicien sus procesos de aprendizaje, revisando su práctica docente y haciendo uso de diversos recursos digitales diseñados para favorecer nuevos aprendizajes que podrá analizar y articular con su praxis pedagógica. Para ello, transitarán por tres momentos de acción en su proceso de aprendizaje: **identifica** la temática del curso, desde análisis de casos, que le permitan un acercamiento a la metodología y a la reflexión de su práctica; **analiza** la temática del curso a partir de distintos recursos interactivos propuestos, para luego interpretarla y traducirla en su práctica, a través de diversas actividades planificadas. Finalmente, **comprueba** los aprendizajes alcanzados en el curso a través de un test de verificación.

El trabajo en estos tres momentos (identifica, analiza y comprueba) permitirá la interacción entre los docentes y sus conocimientos, propiciarán el razonamiento y la construcción de aprendizajes relacionados al enfoque STEM.

Durante el desarrollo del curso los participantes trabajarán con diversas estrategias para el autoaprendizaje:

- Estrategias para el estudio autónomo: orientadas a estimular la organización y adecuación del tiempo y estilos personales de

aprendizaje, a las exigencias académicas que le plantea el curso, en el marco de procesos de autorregulación y ajuste continuo.

- b) Estrategias de contextualización y reflexión: fomentan un carácter reflexivo y analítico de los contenidos presentados, y su respectiva relación con la práctica formativa que desarrollan los participantes en sus instituciones. Estas estrategias estimularán la capacidad crítica y propositiva a concretarse en productos vinculados a la experiencia del participante.
- c) Estrategias de interacción con los recursos: buscan el vínculo directo con los contenidos mediatizados por los recursos interactivos. También interacciona con recursos complementarios, alojados en la plataforma virtual.
- d) Estrategias de autoevaluación: las que permitirán que los participantes analicen su proceso y logros de aprendizaje. Este tipo de estrategia logrará que el docente valide sus aprendizajes a través de distintas actividades.

## VIII. MEDIOS Y MATERIALES

---

Los recursos que orientan el aprendizaje responden a una secuencia didáctica que permitirá generar aprendizajes significativos. Entre los recursos que se emplearán se tiene:

- **Fascículo autoinstructivo.** Material virtual e interactivo organizado en unidades didácticas que presentan los contenidos y actividades de aprendizaje. Este módulo brindará al participante enlaces de interés vinculados con cada tema.
- **Recursos interactivos.** Materiales digitales que presentan las ideas fuerza, facilitan la comprensión de temas, y presentan actividades de proceso y reflexión. Entre los recursos interactivos se emplearán: infografías interactivas y videos de desarrollo temático.
- **Caja de herramientas:** recursos, videos, lecturas complementarias online que permitirán la ampliación de conocimientos.
- **Plataforma PerúEduca.** Asegura el desarrollo de los cursos, permitirá una comunicación fluida, rápida, oportuna y de calidad a través de las herramientas como el chat, el foro y la mensajería.

## IX. EVALUACIÓN

---

La evaluación del curso tiene por objetivo valorar el logro de las capacidades propuestas. Por ello, en el curso se propone actividades de autoevaluación y evaluaciones de cierre en línea que permitan al participante identificar sus logros y reforzar conocimientos adquiridos y de la reflexión desarrollada a lo largo del curso. Por tanto, las actividades de evaluación que realizará se caracterizan por ser evaluaciones de proceso.

Al finalizar el curso deberá responder un cuestionario en línea activado en la Plataforma PerúEDUCA. La nota aprobatoria será de 11/20.

Nota: Recuerde que al finalizar el estudio de los cinco cursos que conforman el programa de especialización y los aprueba, usted recibirá un certificado otorgado por la Pontificia Universidad Católica del Perú y Siemens Stiftung.

## X. CRONOGRAMA DE ESTUDIO

---

Unidad	Semana
Unidad 1: ¿Qué es el design thinking? - Etapas empatizar y definir	Del 6 al 20 de octubre
Unidad 2: Etapas idear, prototipar y evaluar	Del 20 octubre al 03 noviembre

4

## XI. REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

---

### Básicas

Gasca, J. y Zaragoza, R. (2014). Designpedia. Madrid: LID.

Institute of Design at Stanford (s.f). Mini guía una introducción al Design Thinking.

Ministerio de la Producción. (2015). Innóvate. Lima: Autor.

Fundación Telefónica (2015). Pensamiento computacional. Un aporte para la educación de hoy. Uruguay. Recuperado de <https://bit.ly/2TM64i2>

Observatorio de Innovación Tecnológica. Tecnológico de Monterrey (2017). Edu Trends: Radar de Innovación Educativa 2017. Recuperado de <https://bit.ly/3kTVTUh>

Fondo Nacional de Desarrollo de la Educación Peruana (2014) Marco de la Innovación y de las Buenas Prácticas Educativas en el Perú. Lima; Ruta Pedagógica Editora.

Sánchez, A., & Salvador, C. (2010). Los entornos virtuales como espacios de enseñanza y aprendizaje: Una perspectiva psicoeducativa para su caracterización y análisis. *Revista Mexicana De Investigación Educativa*, 15(44), 163-184. Recuperado de <http://www.scielo.org.mx/pdf/rmie/v15n44/v15n44a9.pdf>

Fundación Romero (2011). *Creo y dirijo mi propio negocio*. Lima.