





Anexo La educación basada en el diseño IO1

INSPIRE_OP1_Anexo_v1.docx

INSPIRE

Innovación social y habilidades de liderazgo para la Capacitación del Tercer Sector

Deliverable identification code	IO1
Document coordinating partner	University of Groningen
Document author	J. Riezebos
Document status	draft
Dissemination level	public
Date last update	2020-10-21

Erasmus+ Social Innovation and Leadership skills for Third Sector Capacity / Ref.: 2019-1-NL01-KA202-060484			
Promotor:	Socios:		
			
			

INSPIRE: SOCIAL INNOVATION AND LEADERSHIP SKILLS FOR THIRD SECTOR CAPACITY BUILDING

2019-1-NL01-KA202-060484

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Índice de contenidos

Introducción.....	3
Seis fases de la educación basada en el diseño	3
Características del módulo	5
Plantilla de la lección	8
Herramientas para que los facilitadores apoyen la educación basada en el diseño.....	9
Personas/ perfiles	9
Canvas de diseño inclusivo.....	10
Conclusión.....	11

INSPIRE: INSPIRE: INNOVACIÓN SOCIAL Y HABILIDADES DE LIDERAZGO PARA LA CAPACITACIÓN DEL TERCER SECTOR
2019-1-NL01-KA202-060484

El presente proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación (comunicación) es responsabilidad exclusiva de su autor. La Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.



Cofinanciado por el
 programa Erasmus+
 de la Unión Europea

Introducción

Este anexo acompaña al currículo de Innovación Social y Liderazgo Europeo que es el resultado del Resultado Intelectual 1 del proyecto INSPIRE: INNOVACIÓN SOCIAL Y HABILIDADES DE LIDERAZGO PARA LA CAPACITACIÓN DEL TERCER SECTOR (2019-1-NL01-KA202-060484).

El objetivo principal de este anexo es proporcionar a los educadores y formadores un mejor apoyo en la aplicación de la Educación Basada en el Diseño. Este aspecto es principalmente relevante si su enseñanza/capacitación/facilitación se ha centrado hasta ahora en programas que no están directamente asociados con el Design Thinking. Podrían beneficiarse de los resúmenes de los conocimientos, las directrices y las referencias que les familiaricen con el campo de la educación basada en el diseño.

La educación basada en el diseño (Geitz & de Geus, 2019) es una mejora del aprendizaje basado en problemas y de la educación basada en competencias, ya que se basa en un entorno de aprendizaje en el que los alumnos están motivados para desarrollar su aprendizaje con sus compañeros de clase participando en actividades de diseño que consisten en auténticas tareas del mundo real. Resuelven estas tareas aplicando seis fases inspiradas en los principios del pensamiento del diseño.

Seis fases de la educación basada en el diseño

Las seis fases del proceso de Educación Basada en el Diseño son:

- (1) Investigar sobre la pregunta
- (2) Definir el problema central
- (3) Generar ideas
- (4) Diseñar prototipos
- (5) Probar los prototipos
- (6) Investigar y mejorar

**INSPIRE: INSPIRE: INNOVACIÓN SOCIAL Y HABILIDADES DE LIDERAZGO PARA LA CAPACITACIÓN DEL TERCER SECTOR
2019-1-NL01-KA202-060484**

El presente proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación (comunicación) es responsabilidad exclusiva de su autor. La Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.



Cofinanciado por el
programa Erasmus+
de la Unión Europea

La fase 1 trata de explorar, determinar la realidad y ver cuál es el problema real. Primero, deben distinguirse entre los problemas percibidos y los reales. A continuación, han de diferenciar entre los problemas que no pueden resolverse (por ejemplo, en caso de objetivos imposibles o supuestos inadecuados) y los problemas que pueden resolverse rediseñando el enfoque de la solución, rediseñando el uso y la cooperación entre diversos recursos, etc. La fase 1 requiere un enfoque de múltiples agentes clave, ya que exige que los aprendientes exploren el problema desde varias perspectivas diferentes. La fase 2 (definir el problema central) es un paso esencial para resolver el problema. El problema central debe formularse como un problema funcional de un sistema, es decir, debe definir qué función del sistema debe mejorarse. Muchos problemas de diseño parecen definir el problema básico como la falta de una herramienta/método/instrumento, pero esa formulación del problema básico es engañosa, ya que no explica cómo tendrá que mejorar el rendimiento del sistema después de que se haya aplicado la herramienta/método/instrumento. Por consiguiente, una formulación instrumental del problema carece de una identificación clara de los principales indicadores de rendimiento del sistema que deben mejorarse, posiblemente mediante el diseño y la aplicación de un instrumento/método/instrumento u otro artefacto.

La fase 3 es la fase creativa de un proceso de aprendizaje basado en el diseño. Sobre la base de la formulación del problema básico, los aprendientes diseñan a ser posible varias ideas o alternativas de diseño que permitan resolver el problema. Algunas de estas ideas pueden parecer poco realistas, pero la fase creativa debe acoger tanto las ideas realistas como las poco realistas y estimular la creatividad de todos los actores implicados para desarrollar una mente abierta hacia el problema.

La fase 4 se centra en el desarrollo de uno o varios prototipos diferentes del diseño. Un prototipo debe considerarse como una evidencia de concepto, útil para explorar la cooperación entre varios elementos de la solución, y también útil para demostrar las principales ventajas y desventajas del enfoque de la solución. Un prototipo puede utilizarse en una etapa posterior para seguir desarrollando la solución en un enfoque más maduro que pueda aplicarse de manera eficaz y eficiente para abordar el problema.

La fase 5 consiste en probar los prototipos. En esta etapa de validación participarán diversos interesados y posibles usuarios y se obtendrán conocimientos y resultados que ayudarán a seleccionar y aplicar un enfoque de solución, o a reiniciar el proceso de diseño si no se ha encontrado una buena solución.

INSPIRE: INSPIRE: INNOVACIÓN SOCIAL Y HABILIDADES DE LIDERAZGO PARA LA CAPACITACIÓN DEL TERCER SECTOR
2019-1-NL01-KA202-060484

El presente proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación (comunicación) es responsabilidad exclusiva de su autor. La Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.



Cofinanciado por el
 programa Erasmus+
 de la Unión Europea

Por último, en la fase 6 (investigar y mejorar) los aprendientes se comprometen a investigar los efectos de su solución en la vida real y a ajustar sus prototipos en consecuencia.

La educación basada en el diseño es un enfoque que potencia el proceso de aprendizaje de los participantes, así como el de sus facilitadores, instructores, encargados de resolver problemas y otros interesados. Todos los agentes implicados participarán en el proceso iterativo de salvar la brecha entre la situación actual de las OTS y una situación prevista de SOLL. El proceso educativo iterativo basado en el diseño requiere competencias profesionales como la empatía, la definición, la ideología, la aplicación, el ensayo, la evaluación y la mejora para salvar esta brecha entre las OTS y el SOLL.

Características del módulo

Cada módulo presenta una carga de trabajo de 1 EC (según el sistema ECTS). Un crédito corresponde a 25 a 30 horas de trabajo. Según la Comisión Europea, hay que reconocer que esto representa la carga de trabajo típica y que para los alumnos individuales el tiempo real para alcanzar los resultados del aprendizaje variará.

Cada módulo consta de varias actividades de aprendizaje, que se organizan probablemente en una o más lecciones. Cada lección y actividad tiene resultados de aprendizaje previstos. Utilizamos la taxonomía de Bloom revisada (véase la figura 1) para describir los resultados del aprendizaje previstos con los verbos apropiados, a fin de ayudar a los alumnos a determinar el valor que tendrá la actividad de aprendizaje en su trayectoria de aprendizaje.

Las actividades de aprendizaje describen lo que un alumno debe hacer para alcanzar los resultados del aprendizaje previstos. Puede tratarse de un estudio individual, de una reflexión en un vídeo o de actividades conjuntas de diseño o análisis (también denominadas tareas). En una lección, ofrecemos varias opciones para que los aprendientes comprueben si han obtenido resultados satisfactorios en su aprendizaje, por ejemplo, ofreciendo autocomprobaciones, pruebas, interacciones con los compañeros, pidiendo contribuciones en los espacios de debate, etc. Estas pruebas suelen ofrecer a los aprendientes la posibilidad de recibir retroalimentación, ya sea del sistema de gestión del aprendizaje o de los compañeros. En un entorno de aprendizaje físico, los facilitadores también pueden participar en el intercambio de información. Los módulos también se han diseñado para asesorar a todos los participantes

INSPIRE: INSPIRE: INNOVACIÓN SOCIAL Y HABILIDADES DE LIDERAZGO PARA LA CAPACITACIÓN DEL TERCER SECTOR
2019-1-NL01-KA202-060484

El presente proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación (comunicación) es responsabilidad exclusiva de su autor. La Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.



Cofinanciado por el
 programa Erasmus+
 de la Unión Europea

sobre la forma de seguir su trayectoria de aprendizaje después de completar una actividad de aprendizaje. Identificamos formas de profundizar sus conocimientos, ampliarlos o continuar con otros temas.

Definitions	I. Remembering	II. Understanding	III. Applying	IV. Analyzing	V. Evaluating	VI. Creating
Bloom's Definition	Exhibit memory of previously learned material by recalling facts, terms, basic concepts, and answers.	Demonstrate understanding of facts and ideas by organizing, comparing, translating, interpreting, giving descriptions, and stating main ideas.	Solve problems to new situations by applying acquired knowledge, facts, techniques and rules in a different way.	Examine and break information into parts by identifying motives or causes. Make inferences and find evidence to support generalizations.	Present and defend opinions by making judgments about information, validity of ideas, or quality of work based on a set of criteria.	Compile information together in a different way by combining elements in a new pattern or proposing alternative solutions.
Verbs	<ul style="list-style-type: none"> Choose Define Find How Label List Match Name Omit Recall Relate Select Show Spell Tell What When Where Which Who Why 	<ul style="list-style-type: none"> Classify Compare Contrast Demonstrate Explain Extend Illustrate Infer Interpret Outline Relate Rephrase Show Summarize Translate 	<ul style="list-style-type: none"> Apply Build Choose Construct Develop Experiment with Identify Interview Make use of Model Organize Plan Select Solve Utilize 	<ul style="list-style-type: none"> Analyze Assume Categorize Classify Compare Conclusion Contrast Discover Dissect Distinguish Divide Examine Function Inference Inspect List Motive Relationships Simplify Survey Take part in Test for Theme 	<ul style="list-style-type: none"> Agree Appraise Assess Award Choose Compare Conclude Criteria Criticize Decide Deduct Defend Determine Disprove Estimate Evaluate Explain Importance Influence Interpret Judge Justify Mark Measure Opinion Perceive Prioritize Prove Rate Recommend Rule on Select Support Value 	<ul style="list-style-type: none"> Adapt Build Change Choose Combine Compile Compose Construct Create Delete Design Develop Discuss Elaborate Estimate Formulate Happen Imagine Improve Invent Make up Maximize Minimize Modify Original Originate Plan Predict Propose Solution Solve Suppose Test Theory

Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). A taxonomy for learning, teaching, and assessing, Abridged Edition. Boston, MA: Allyn and Bacon

Figura 1 Taxonomía revisada de Bloom para los resultados de aprendizaje esperados

Por último, una actividad de aprendizaje puede incluir materiales de apoyo o referencias a fuentes donde se pueden encontrar materiales adicionales. Utilizamos materiales de código abierto para las actividades.

INSPIRE: INSPIRE: INNOVACIÓN SOCIAL Y HABILIDADES DE LIDERAZGO PARA LA CAPACITACIÓN DEL TERCER SECTOR
2019-1-NL01-KA202-060484

El presente proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación (comunicación) es responsabilidad exclusiva de su autor. La Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.



Cofinanciado por el
programa Erasmus+
de la Unión Europea

El número y la duración de las actividades de aprendizaje pueden variar entre los módulos. Sin embargo, ofrecemos a los participantes opciones dentro de los módulos basadas en sus propias metas de aprendizaje, por lo que facilitamos caminos alternativos a través del módulo, ya que los participantes difieren en sus conocimientos iniciales, preferencias, estilos de aprendizaje, preferencias para participar dentro de los grupos o individualmente, y sus ambiciones de aprendizaje. Por lo tanto, la carga de trabajo total del conjunto de actividades de aprendizaje podría superar la carga de trabajo estimada para todo el módulo.

Un facilitador debe ayudar a los aprendientes a seleccionar las actividades de aprendizaje más adecuadas. Por ejemplo, la trayectoria de aprendizaje de dos estudiantes dentro del mismo módulo podría ser diferente, como se muestra en la figura 2. No obstante, el diseño de las lecciones es similar: cada lección ofrece varias opciones para que la participante se implique en el tema: preparación, estudio individual, trabajo conjunto, actividades de diseño, opciones de capacitación y opciones de prueba.

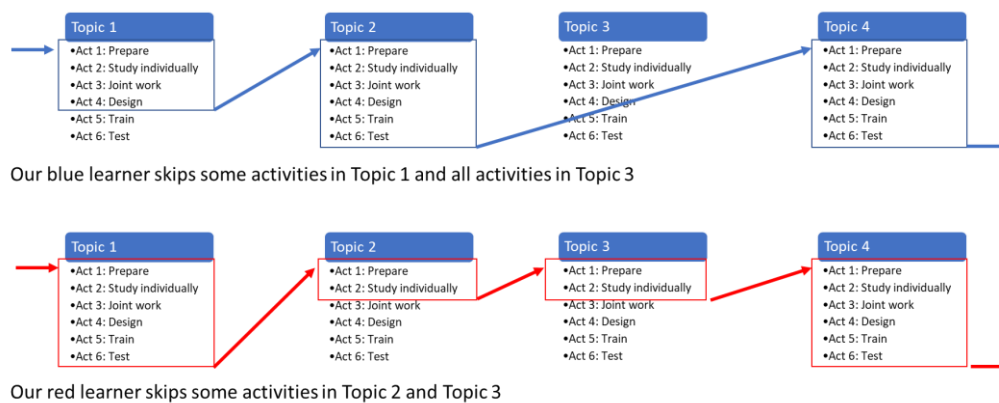


Figura 2 Diferentes caminos de aprendizaje dentro de un módulo

Plantilla de la lección

Hemos utilizado una plantilla de plan de lecciones que consiste en una descripción de las diversas actividades de aprendizaje y de quién tiene qué papel en estas actividades: aprendientes, docentes o ambos.

Plantilla del programa de las lecciones

Título del módulo:.....

Título de la lección/tema:

Objetivos del módulo:

Objetivos de la lección:

Tiempo	Contenido	Actividad para los docentes	Actividad del aprendiente	Materiales	Objetivo(s) del módulo	Otros

INSPIRE: INSPIRE: INNOVACIÓN SOCIAL Y HABILIDADES DE LIDERAZGO PARA LA CAPACITACIÓN DEL TERCER SECTOR
2019-1-NL01-KA202-060484

El presente proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación (comunicación) es responsabilidad exclusiva de su autor. La Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.



Cofinanciado por el
programa Erasmus+
de la Unión Europea

Herramientas para que los facilitadores apoyen la educación basada en el diseño

En este currículo, los facilitadores pueden beneficiarse del uso de varias herramientas educativas basadas en el diseño. Se examinan dos herramientas que han aplicado los encargados de elaborar el plan de estudios, lo que ha dado lugar a actividades de aprendizaje y vías de aprendizaje específicas para los profesionales que deseen participar en el aprendizaje de la innovación y el liderazgo sociales.

Personas/ perfiles

La primera herramienta que se ha utilizado en la elaboración del plan de estudios es la descripción de varias personas. La descripción de las personas puede consistir en los siguientes elementos:

Nombre	Foto
<p>Características de la personalidad</p> <p>Género</p> <p>Edad</p> <p>Estado civil</p> <p>Niños</p> <p>Arquetipo</p> <p>Actitud hacia la tecnología</p>	<p>Características personales</p> <p>Ambiciones en la vida</p> <p>Frustraciones</p> <p>Rasgo de personalidad</p> <p>Descripción de las preferencias de estilo de aprendizaje (por ejemplo, cuándo aprender, cómo aprender, con quién aprender).</p>

Al desarrollar varias personas, el diseño de actividades y vías de aprendizaje se convierte en un proceso en el que estas personas parecen participar como agentes clave virtuales. Al facilitar las actividades de aprendizaje, un facilitador también puede beneficiarse de estas personas, ya que ayudan a tener una visión abierta de diversos aspectos de la diversidad entre el grupo de participantes que requieren un tipo diferente de apoyo, retroalimentación o acciones de motivación.

Véase en la figura 3 un ejemplo de la descripción de un personaje que podría servirle de inspiración para desarrollar su papel de facilitador hacia este posible alumno del programa de estudios.

Emmelin

GENDER	Woman
AGE	24
STATUS	married
CHILDREN	None,
ARCHETYPE	?
TECHNOLOGY	Emmelin is comfortable using technology, well updated on new tech.

GOALS
She wants to support marginalized girls in the suburbs. Give young people a meaningful future

FRUSTRATIONS
Emmelin gets upset when she sees discrimination, especially towards young women. And when the municipality does not prioritize their founding.

PERSONALITY
Loyal, devoted don't mind working in teams but is more efficient on her own.

Emmelin lives in a suburb in Stockholm called Sandbyberg with her husband. Her parents live only five minutes away by car. She has two jobs. One is in a recruiting firm and the other is at a support centre for youth in the suburb. The centre's main goal is to give youth a meaningful life away from trouble and crime, in a partnership with local businesses. She likes both her jobs and she wants to continue with both of them if she can find the balance between family and jobs.

Figura 3. Ejemplo de persona

INSPIRE: INSPIRE: INNOVACIÓN SOCIAL Y HABILIDADES DE LIDERAZGO PARA LA CAPACITACIÓN DEL TERCER SECTOR

2019-1-NL01-KA202-060484

El presente proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación (comunicación) es responsabilidad exclusiva de su autor. La Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.



Cofinanciado por el
programa Erasmus+
de la Unión Europea

Canvas de diseño inclusivo

La otra herramienta que hemos implementado para diseñar un currículo basado en los principios de la educación basada en el diseño es el canvas de diseño inclusivo (Figura 4).

Figure 4 Inclusive Design Canvas

INTENDED LEARNING OUTCOMES (ILO) Active, concrete, feasible, max 4-6, ...	LEARNING & TEACHING ACTIVITIES Active, diverse methods & modes, alternative forms, match the ILO's, on-/offline, individual/collaborative, ... BEFORE	ASSESSMENTS OF LEARNING Match the ILO's, alternative methods/modi for assessing, ...
PARTICIPANTS Group size, diversity, learning stage, intake, interests, ...	DURING	ASSESSMENTS FOR LEARNING Various feedbackmethods & -moments, alternative methods/modi
DIFFERENTIATION & SELF-REGULATION Variation in topic-choice, interests, resources, support, (assistive) tech, ...		RESOURCES Various modi, technology, experimental materials, physical environment, ...
GROUP CULTURE (create & maintain) group dynamics, safe climate, trust, community, generosity ...	EDUCATOR'S ROLE & BACKGROUND Teacher role & style (e.g. expert, coach, product owner), background, mission, vulnerabilities, rapport making ...	PEDAGOGICAL & DIDACTICAL BELIEFS Ideas of L&T, didactical angle, opportunities & constraints, ...

Created by S. Visser, Rijksuniversiteit Groningen, 2023

El Canvas representa el público destinatario y los objetivos del módulo (lado izquierdo), las principales actividades para lograr esos objetivos (parte media del lienzo), y la forma en que permitimos medir los resultados para los aprendientes, los facilitadores y los esfuerzos de la organización.

Para los facilitadores, el Canvas ofrece una visión general de las principales opciones que se han elegido para este módulo. Esto ayuda a guiar a los alumnos de manera más efectiva a lo largo de sus trayectorias de aprendizaje.

INSPIRE: INSPIRE: INNOVACIÓN SOCIAL Y HABILIDADES DE LIDERAZGO PARA LA CAPACITACIÓN DEL TERCER SECTOR

2019-1-NL01-KA202-060484

El presente proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación (comunicación) es responsabilidad exclusiva de su autor. La Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.



Cofinanciado por el
programa Erasmus+
de la Unión Europea

Conclusión

El currículo tiene por objeto hacer participar a los participantes en actividades de aprendizaje que son pertinentes para la práctica de la gestión y el liderazgo de las innovaciones en las organizaciones sociales. Lo hacemos ofreciendo actividades de aprendizaje que se enmarcan en un enfoque educativo basado en el diseño. Los aprendientes que participan en estas actividades de aprendizaje necesitan el apoyo de un sistema de gestión del aprendizaje en el que los materiales se pongan a su disposición, pero también de sus pares (compañeros de estudio) y facilitadores.

INSPIRE: INSPIRE: INNOVACIÓN SOCIAL Y HABILIDADES DE LIDERAZGO PARA LA CAPACITACIÓN DEL TERCER SECTOR
2019-1-NL01-KA202-060484

El presente proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación (comunicación) es responsabilidad exclusiva de su autor. La Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.



Cofinanciado por el
programa Erasmus+
de la Unión Europea