

Estrategias empresariales de liderazgo

Ciencias de la Educación | Licenciatura en educación artística y cultural

Descripción del Curso

Este curso pertenece a la Licenciatura en Educación Artística y Cultural y está diseñado para formar profesionales capaces de liderar proyectos educativos y culturales desde una perspectiva pedagógica, crítica y contextual. Su enfoque se centra en comprender, diseñar y evaluar estrategias de liderazgo que faciliten prácticas de enseñanza y gestión cultural efectivas, inclusivas y sostenibles. A lo largo de las distintas unidades, se integran saberes de educación, gestión de proyectos, artes y cultura, con énfasis en la aplicación práctica en escuelas, museos, centros culturales y comunidades. En particular, la Unidad 2 aborda la evaluación del impacto de las estrategias de liderazgo. Se propone diseñar indicadores de rendimiento, recolectar evidencia y gestionar procesos de retroalimentación que permitan medir resultados educativos y culturales, así como identificar áreas de mejora. Se analizan métricas relevantes para resultados de aprendizaje, participación comunitaria, desarrollo de competencias artísticas y fortalecimiento de identidades culturales. Los estudiantes desarrollan habilidades para interpretar datos, triangular información cualitativa y cuantitativa, y proponer intervenciones basadas en métricas y retroalimentación para optimizar prácticas de liderazgo. Los niveles de aprendizaje incluyen el desarrollo de capacidades para: diseñar indicadores útiles y factibles; aplicar métodos de recopilación de evidencia (cuantitativos y cualitativos); interpretar resultados e traducir la información en recomendaciones de mejora; y comunicar hallazgos a diferentes audiencias, desde equipos de trabajo hasta instituciones educativas y culturales. El curso promueve el aprendizaje basado en proyectos, el trabajo colaborativo y la reflexión ética sobre la toma de decisiones en contextos complejos y plurales. Se busca que los estudiantes integren teoría y práctica para crear entornos de aprendizaje y gestión cultural que sean inclusivos, equitativos y orientados a la mejora continua.

Competencias

- Diseñar y aplicar indicadores de rendimiento para proyectos educativos y culturales liderados por equipos. - Aplicar métodos de recopilación de evidencia y evaluación de resultados, incorporando enfoques cuantitativos y cualitativos. - Interpretar datos y presentar conclusiones de forma clara para diversas audiencias. - Proponer mejoras basadas en métricas y retroalimentación para optimizar prácticas de liderazgo. - Analizar contextos educativos y culturales para adaptar estrategias de liderazgo de manera ética e inclusiva. - Planificar intervenciones de mejora continua y gestionar el cambio en instituciones educativas y culturales. - Comunicar resultados y recomendaciones de manera persuasiva y colaborativa, fomentando la reflexión crítica.

Requerimientos

- Interés y/o formación previa en áreas de educación, artes o cultura, con predisposición al liderazgo y a la gestión de proyectos. - Disponibilidad para trabajar en equipo, participar en discusiones y aplicar métodos de evaluación. - Manejo básico de herramientas de recopilación de datos y análisis (cuestionarios, entrevistas, análisis cualitativo y

cuantitativo). - Lecturas y prácticas relacionadas con evaluación de impacto, métricas y retroalimentación. - Acceso a plataformas virtuales de aprendizaje y disponibilidad para sesiones sincrónicas y asincrónicas. - Compromiso para desarrollar proyectos o estudios de caso que conecten teoría con contextos educativos y culturales reales.

Unidades del Curso

Unidad 1: Unidad 1: Toma de decisiones y resolución de conflictos en liderazgo en contextos artísticos y educativos

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar herramientas y modelos de toma de decisiones adecuados para proyectos artísticos y educativos.
- Analizar conflictos en equipos creativos y docentes y proponer soluciones éticas y responsables.
- Diseñar decisiones que incorporen criterios de equidad, inclusión y responsabilidad social en proyectos culturales y educativos.

Contenidos Temáticos

1. **Enfoques y modelos de toma de decisiones:** Descripción breve de modelos (pro/con, análisis multicriterio, toma de decisiones basada en evidencia) aplicados a escenarios educativos y culturales.
2. **Resolución de conflictos y negociación en equipos creativos y docentes:** Estrategias de mediación, negociación y diseño de acuerdos para fomentar la cooperación y reducir fricciones.
3. **Ética y responsabilidad social en liderazgo cultural y educativo:** Principios éticos, inclusión, diversidad, sostenibilidad y responsabilidad social en acciones de liderazgo.

Actividades

1. Actividad 1: Taller de toma de decisiones en un proyecto artístico escolar

Descripción: Se analizan criterios y se aplica un modelo de decisión multicriterio a un caso real (por ejemplo, distribución de recursos para un festival escolar de artes).

- Puntos clave: definir criterios, ponderar opciones, evaluar riesgos, acordar una decisión.
- Aprendizajes: justificar decisiones con evidencia, reconocer trade-offs y considerar impactos éticos.

2. Actividad 2: Simulación de negociación para un proyecto educativo

Descripción: En equipos, los estudiantes negocian roles y recursos para un programa educativo, buscando acuerdos que beneficien a todas las partes y mantengan la integridad ética.

- Puntos clave: preparación, comunicación asertiva, manejo de intereses y conflicto, redacción de acuerdos.
- Aprendizajes: aplicar técnicas de negociación, escuchar perspectivas diferentes y construir soluciones inclusivas.

3. Actividad 3: Análisis ético de un dilema de liderazgo cultural

Descripción: Análisis guiado de un dilema ético en un contexto cultural, con propuestas de acción alineadas a principios de responsabilidad social.

- Puntos clave: identificación de valores, evaluación de impactos y toma de decisión responsable.
- Aprendizajes: comprensión de marcos éticos y desarrollo de juicio crítico aplicado a la cultura y la educación.

Evaluación

- Evaluación del OBJETIVO GENERAL: Participación en debates y simulaciones; resolución de un caso con justificación ética y socialmente responsable.
- Evaluación de los OBJETIVOS ESPECÍFICOS:
 - OE1: Rúbrica de toma de decisiones que valore claridad de criterios y análisis de riesgos.
 - OE2: Rúbrica de resolución de conflictos que mida calidad de negociación y soluciones éticas.
 - OE3: Trabajo de diseño de decisión que incorpore inclusión y responsabilidad social.

Unidad 2: Unidad 2: Evaluación del impacto de las estrategias de liderazgo en educación y cultura

Objetivos de Aprendizaje

- Diseñar indicadores de rendimiento para proyectos educativos y culturales liderados por equipos.
- Aplicar métodos de recopilación de evidencia y evaluación de resultados (cuantitativos y cualitativos).
- Interpretar datos y proponer mejoras basadas en métricas y retroalimentación para optimizar prácticas de liderazgo.

Contenidos Temáticos

1. **Diseño de indicadores y métricas para liderazgo en educación y cultura:** Definición de KPIs, marcos de evaluación y alineación con objetivos institucionales.
2. **Recolección de evidencia y evaluación de resultados:** Métodos de recopilación (encuestas, observaciones, artefactos), triangulación y análisis de datos.
3. **Ciclos de retroalimentación y mejora continua:** Procesos de retroalimentación, toma de decisiones basadas en evidencia y acción sobre los hallazgos.

Actividades

1. Actividad 1: Diseño de indicadores para un proyecto cultural escolar

Descripción: Los estudiantes diseñan un conjunto de Indicadores Clave de Desempeño (KPI) para un programa cultural escolar, con métodos de recopilación de datos y criterios de éxito.

- Puntos clave: definir objetivos medibles, elegir fuentes de evidencia, establecer umbrales de éxito.

- Aprendizajes: capacidad para traducir objetivos educativos y culturales en métricas observables y accionables.

2. **Actividad 2: Caso práctico de recolección de evidencia y evaluación**

Descripción: Trabajo en equipo para recolectar y analizar evidencia de un programa educativo, utilizando enfoques mixtos (cuantitativos y cualitativos) y redactando conclusiones y recomendaciones.

- Puntos clave: selección de métodos, análisis de datos, triangulación y reporte de resultados.
- Aprendizajes: interpretar datos para informar decisiones y justificar mejoras.

3. **Actividad 3: Ciclo de retroalimentación y mejora continua**

Descripción: Simulación de un comité de liderazgo que revisa resultados, propone acciones y planifica un ciclo de mejora para un proyecto cultural o educativo.

- Puntos clave: diseño de acciones, priorización, asignación de responsabilidades y seguimiento.
- Aprendizajes: uso de la retroalimentación para cerrar el ciclo de mejora y medir efectos de las acciones.

Evaluación

- Evaluación del OBJETIVO GENERAL: Presentación de un informe de evaluación de impacto con indicadores, evidencia recolectada y recomendaciones de mejora.
- Evaluación de los OBJETIVOS ESPECÍFICOS:
 - OE1: Calidad y pertinencia de los indicadores diseñados; claridad en la operacionalización.
 - OE2: Rigor en la recopilación de evidencia y en el análisis de resultados.
 - OE3: Capacidad de interpretar datos y proponer mejoras factibles y sostenibles.