

Lectura crítica de la ciudad como escenario

Pensamiento Crítico y Creatividad | Creatividad y pensamiento lateral

Descripción del Curso

Este curso desarrolla habilidades de creatividad y pensamiento lateral con un enfoque aplicado a contextos reales y, particularmente, urbanos. Diseñado para estudiantes a partir de 17 años, propone una experiencia de aprendizaje centrada en problemas concretos de la ciudad, fomentando la colaboración, la investigación y la elaboración de soluciones innovadoras que hagan uso de técnicas de creatividad estructurada y análisis de contexto. A lo largo de cuatro unidades, el curso integra teoría, herramientas prácticas y proyectos que permiten trasladar conceptos a situaciones de la vida diaria, social y cívica. En la Unidad 3, titulada Propuesta original de proyecto urbano: pensamiento lateral aplicado a la ciudad, los estudiantes producirán una idea original de proyecto que use la ciudad como escenario para resolver un problema mediante pensamiento lateral. Se trabajará de forma colaborativa para generar, analizar y presentar una propuesta concreta, integrando aprendizajes de las unidades anteriores y aplicando técnicas de creatividad estructurada. El objetivo es que los participantes identifiquen oportunidades en su entorno urbano, desarrollen un prototipo conceptual y tracen un plan de implementación que considere impactos, viabilidad y estrategias de comunicación (pitch). El curso enfatiza la aplicación práctica de conceptos: análisis del contexto urbano, identificación de actores y recursos, definición de criterios de éxito, y la capacidad de comunicar ideas de manera persuasiva. Al finalizar cada unidad, se espera que los estudiantes documenten su proceso, evalúen posibles impactos sociales y ambientales, y utilicen métodos de retroalimentación para iterar sus propuestas. La metodología combina sesiones teóricas, talleres prácticos, trabajo en equipo y presentaciones, con una evaluación continua basada en entregables, prototipos y pitches que demuestren la comprensión y aplicación de los contenidos aprendidos.

Competencias

- Pensamiento crítico y creativo orientado a la resolución de problemas urbanos, con capacidad para transferir la experiencia a otras situaciones reales. - Colaboración y trabajo en equipos multidisciplinarios, demostrando responsabilidad, comunicación efectiva y gestión de dinámicas grupales. - Generación y evaluación de ideas mediante técnicas de pensamiento lateral y creatividad estructurada (por ejemplo, mapas mentales, SCAMPER, pensamiento inverso). - Análisis del contexto urbano: identificación de actores, recursos, límites y criterios de éxito del proyecto propuesto. - Prototipado conceptual y diseño de planes de implementación, incluyendo evaluación de impacto, viabilidad técnica y social. - Comunicación efectiva de ideas complejas a audiencias diversas a través de presentaciones orales (pitch) y materiales visuales. - Toma de decisiones éticas y sostenibles, considerando impactos sociales, ambientales y culturales.

Requerimientos

- Participación activa y colaboración en equipos de trabajo.

- Asistencia regular a las sesiones y entrega de entregables en las fechas establecidas.
- Acceso a dispositivos con conexión a internet y uso de herramientas digitales para investigación, diseño y presentación.
- Lecturas previas, análisis de casos y preparación para talleres prácticos.
- Desarrollo de un prototipo conceptual y un plan de implementación, junto con un pitch para presentar la idea.
- Uso básico de herramientas de visualización, diagramación y prototipado para comunicar ideas (p. ej., bocetos, maquetas simples, presentaciones).

Unidades del Curso

Unidad 1: Unidad 1: La ciudad como escenario y su influencia en la interpretación

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar al menos tres elementos urbanos relevantes (espacios, movilidad, tiempo, iluminación, densidad) y describir su impacto en la lectura de un texto o escena creativa.
- Describir ejemplos prácticos de cómo distintas condiciones urbanas producen interpretaciones diferentes de una misma situación.
- Aplicar un marco analítico simple para evaluar cómo el entorno urbano configura la lectura de un pasaje o escena creativa.

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1: Lectura del entorno inmediato** - Descripción corta sobre cómo el entorno cercano condiciona la interpretación de un texto o escena.
2. **Tema 2: Espacios y liminalidad** - Descripción corta sobre plazas, calles, pasajes y bordes y su papel en la lectura.
3. **Tema 3: Movilidad y flujos** - Descripción corta sobre cómo peatones, vehículos y ciclos de movimiento influyen en la percepción.
4. **Tema 4: Iluminación y tiempo** - Descripción corta sobre luz, sombras, horarios y ritmo de la ciudad.
5. **Tema 5: Densidad y lectura** - Descripción corta sobre densidad de personas, información y objetos en el entorno y su efecto en la lectura.

Actividades

1. **Actividad 1: Observación guiada del entorno** - En grupos, recorren una ruta previamente acordada para identificar espacios, movilidad, iluminación, tiempo y densidad; registran evidencias y discuten cómo estas condiciones podrían influir en la lectura de un texto situado en ese lugar. Puntos clave: observación sistemática, registro de datos, reflexión crítica. Aprendizajes: comprender la influencia del entorno en la interpretación textual.
2. **Actividad 2: Lectura de un texto en distintos contextos urbanos** - Se proporciona un pasaje breve; se lee en distintos lugares (banco, pasaje cubierto, calle) y se analizan variaciones en la interpretación por el entorno. Puntos

clave: variación de significado, contexto espacial, debate. Aprendizajes: reconocer que el entorno puede modular la lectura.

3. **Actividad 3: Mapeo de lectura** - Construyen un mapa conceptual que asocia elementos urbanos con elementos interpretativos del texto, y generan un diagrama de influencia. Puntos clave: visualización de relaciones entre ciudad y lectura. Aprendizajes: capacidad de representar relaciones entre entorno urbano y lectura.
4. **Actividad 4: Debate guiado** - Discusión en clase sobre cómo los elementos urbanos identificados pueden cambiar la interpretación de una escena o texto y qué condiciones podrían revertir esos sesgos. Aprendizajes: habilidades de argumentación y reflexión crítica.

Evaluación

La evaluación se alinea con los objetivos de aprendizaje de la unidad mediante:

- Producto de análisis urbano: informe escrito breve que describe cómo los elementos urbanos condicionan la lectura de un texto o escena (objetivo general + objetivo específico 1).
- Rúbrica de lectura contextual: criterios para valorar la identificación de elementos urbanos y su impacto (objetivo específico 2).
- Portafolio de observaciones y mapas: evidencia de observación, reflexión y síntesis (objetivo específico 3).

Unidad 2: Unidad 2: Sesgos perceptuales y intervenciones creativas en el paisaje urbano

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar sesgos perceptuales presentes en experiencias urbanas habituales (p. ej., sesgos de atención, salient points, oclusión visual) y describir su impacto en la lectura de escenas.
- Analizar ejemplos de paisajes urbanos que generan sesgos y discutir sus consecuencias en la interpretación de información y situaciones.
- Diseñar intervenciones creativas y prototipos simples para reducir o contrarrestar los sesgos perceptuales en un entorno urbano.

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1: Percepción y paisaje urbano** - Descripción corta sobre cómo el entorno moldea la atención y la interpretación.
2. **Tema 2: Sesgos perceptuales comunes** - Descripción corta sobre sesgos de atención, iluminación y estructura espacial.
3. **Tema 3: Métodos para detectar sesgos** - Descripción corta sobre herramientas de observación y reflexión crítica.
4. **Tema 4: Intervenciones creativas** - Descripción corta sobre propuestas para reducir sesgos mediante diseño, signage, rutas alternas, o experiencias mediadas.
5. **Tema 5: Caso práctico** - Descripción corta sobre análisis de un espacio urbano real y propuesta de mejora.

Actividades

1. **Actividad 1: Rastreo perceptual** - En parejas, observan un lugar urbano y registran indicios de sesgos perceptuales (qué destaca, qué se oculta, cómo cambia la atención). Puntos clave: registro de sesgos, análisis crítico, reflexión. Aprendizajes: identificar sesgos y comprender su origen.
2. **Actividad 2: Experimentos de lectura contextual** - Se muestran dos imágenes/escenas del mismo lugar con diferencias de iluminación o mobiliario; se documentan interpretaciones y se discuten las razones de las variaciones. Puntos clave: comparación, evidencia visual, debate. Aprendizajes: entender cómo el contexto modifica la lectura.
3. **Actividad 3: Diseño de intervención creativa** - Grupos proponen una intervención (p. ej., señalética, ruta de lectura, instalación efímera) para reducir sesgos en un espacio específico. Puntos clave: ideación, criterios de viabilidad. Aprendizajes: pensamiento creativo orientado a problemas reales.
4. **Actividad 4: Prototipo y presentación** - Se elabora un prototipo conceptual o maqueta de la intervención y se presenta frente a la clase con justificación pedagógica y urbana. Puntos clave: comunicación de ideas, evaluación de impacto. Aprendizajes: capacidad de argumentar y justificar soluciones creativas.

Evaluación

La evaluación se orienta a medir la comprensión de sesgos perceptuales y la capacidad de proponer intervenciones creativas:

- Informe analítico sobre sesgos perceptuales en un lugar concreto (objetivo general + objetivo específico 1).
- Diseño de intervención creativa con prototipo simple y plan de implementación (objetivo específico 3).
- Presentación final y reflexión crítica sobre el aprendizaje (objetivo específico 2).

Unidad 3: Unidad 3: Propuesta original de proyecto urbano: pensamiento lateral aplicado a la ciudad

Objetivos de Aprendizaje

- Aplicar técnicas de pensamiento lateral para generar ideas de proyecto urbano orientadas a resolver un problema real de la comunidad o del entorno urbano cercano.
- Investigar el contexto urbano, identificar actores, recursos, límites y criterios de éxito del proyecto propuesto.
- Desarrollar un prototipo conceptual y un plan de implementación, incluyendo evaluación de impacto, viabilidad y comunicación de la idea (pitch).

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1: Pensamiento lateral aplicado a la ciudad** - Descripción corta sobre herramientas y dinámicas para generar ideas disruptivas en un contexto urbano.

2. **Tema 2: Identificación del problema urbano** - Descripción corta sobre cómo seleccionar un problema real, priorizar necesidades y definir objetivos.
3. **Tema 3: Generación de ideas** - Descripción corta sobre técnicas de ideación, selección y combinación de ideas con heurísticas urbanas.
4. **Tema 4: Prototipado conceptual** - Descripción corta sobre convertir ideas en prototipos, escenarios de uso y métricas de impacto.
5. **Tema 5: Plan de implementación y pitch** - Descripción corta sobre plan de acción, evaluación, recursos y forma de presentar la propuesta a la comunidad.

Actividades

1. **Actividad 1: Tormenta de ideas con restricciones urbanas** - Realizar una sesión de pensamiento lateral para generar ideas de proyecto que utilice la ciudad como escenario; registrar escenarios alternativos, restricciones y posibles impactos. Puntos clave: divergencia, reformulación de problemas, selección de ideas viables. Aprendizajes: ampliar el repertorio de soluciones y entender límites prácticos.
2. **Actividad 2: Definición del problema y objetivos** - Elegir un problema urbano real y escribir objetivos claros; identificar actores y recursos. Puntos clave: definición de alcance, indicadores de éxito, criterios de viabilidad. Aprendizajes: claridad en la formulación del problema y metas alcanzables.
3. **Actividad 3: Generación y selección de ideas** - Producir una batería de ideas y aplicar criterios de selección para elegir la más viable y creativa. Puntos clave: creatividad estructurada, evaluación de impacto, priorización. Aprendizajes: capacidad para decidir entre múltiples opciones basadas en valor y factibilidad.
4. **Actividad 4: Prototipo conceptual y plan de implementación** - Desarrollar un prototipo visual o storyboard del proyecto y un plan de implementación con recursos, cronograma y métricas de evaluación. Puntos clave: comunicación visual, viabilidad operativa, medición de resultados. Aprendizajes: traducir ideas en acciones concretas y planificables.
5. **Actividad 5: Pitch final** - Presentar la propuesta ante la clase o un panel simulado de actores urbanos, con defensa de la idea, beneficios, costos y posibles impactos. Puntos clave: claridad comunicativa, persuasión y justificación. Aprendizajes: habilidades de presentación y defensa de propuestas innovadoras.

Evaluación

La evaluación de esta unidad se centra en la capacidad de aplicar pensamiento lateral y traducir ideas en un proyecto urbano viable:

- Producto final: propuesta de proyecto urbano con prototipo conceptual y plan de implementación (objetivo general + objetivos específicos 1 y 3).
- Análisis contextual y viabilidad: explicación del problema, actores, recursos y criterios de éxito (objetivo específico 2).

- Pitch y defensa de la idea: calidad de la comunicación, razonamiento y respuesta a preguntas (objetivo específico 1 y 3).