

# Prólogo

*Menos conferencias, más experiencias* es el primer libro en la serie «Diseño educativo conversacional». El libro se enfoca en el rediseño de experiencias educativas de educación superior (compleja tarea). No profundizará sobre el diseño de ejes educativos ni de programas académicos profesionales, ya que estos serán abordados en próximos tomos de la misma serie. En suma, se enfoca en el diseño y optimización de las experiencias que ocurren dentro, fuera y más allá de cualquier salón de clases.

Cuatro colaboradores hemos trabajado en la escritura de este libro. Le decimos de esta forma, porque tradicionalmente así se le denomina, pero sería igual de acertado declarar que *lo hemos diseñado*. Desde la óptica del diseño, un prototipo como este texto tiene varias versiones. Cada una, mejor que la anterior, hasta que se llega a la última, publicada y accesible a los lectores.

Este libro, que hemos diseñado desde el Centro de Tecnologías Educativas (CETEP) de la Universidad del Magdalena, es un texto esencialmente de adquisición. Lo lees y recibes la información consignada. Sin embargo, autores y lectores tenemos la oportunidad de propiciar una experiencia más activa y conversacional. Por nuestra parte, te hablaremos como si fueras un educador que diseña una experiencia de aprendizaje desde su disciplina. Por tu parte, cuando la lectura te proponga una pregunta, puedes contestarla en voz alta. Adicionalmente, te recomendamos que tomes nota de las preguntas y tus respuestas. Finalmente, si quieres interactuar y codiseñar con otros educadores, te invitamos a navegar el Bloque 10 de Unimagdalena, en el *piso* de «Diseño educativo conversacional», que aclaramos, es una página en Internet.

Y resulta que este libro, de hecho, no es un elemento aislado. Hace parte de una serie de libros, pero es también el nodo de una transmedia en innovación educativa. Después, o durante, la lectura, puedes visitar en Bloque 10, los cursos MOOC «Diseña experiencias educativas», el «Kit de diseño educativo conversacional» y otras experiencias digitales que hemos preparado para ti. Ambos contenidos están alojados en la plataforma Bloque 10 de Unimagdalena. También, puedes visitar el código QR al final del presente apartado para navegar el libro de otra forma: desde los puntos de dolor de tu experiencia educativa.

Cerramos con un dato curioso de diseño, el título es elaborado bajo la máxima de Blaise Pascal: *la simetría la vemos en un segundo*. En ningún momento reniega el título de la importancia de las conferencias en la educación. Sí, señala que los seres humanos tendemos a extendernos en las conferencias orales y nos invita a reducir su número, extensión y frecuencia; de manera que permitamos el surgimiento de otro tipo de experiencias. En síntesis, proponemos que la educación requiere más experiencias y las buenas experiencias necesitan ser diseñadas.



[Visita el mapa de puntos de dolor](#)

# Presentación

Enseñanza y aprendizaje,  
codiseñados con sentido y propósito  
para todos los actores.

Eduardo Cortés es estudiante universitario de primer semestre de Ingeniería Civil. Quiso estudiar este programa porque quería mejorar el diseño de las calles, edificios y zonas sociales de su ciudad. Sin embargo, ya casi se termina el primer semestre y hasta ahora ha hecho poco. En cambio, sí ha leído y asistido a numerosas conferencias. Para él, es difícil seguir toda la información importante que le están entregando. Está sobrecargado. Eduardo ha compartido con sus compañeros y docentes que le gustaría producir diseños de ingeniería, crear modelos y aplicar todos estos nuevos conceptos en productos tangibles. Lastimosamente, le informan que solo a partir del quinto semestre podrá producir algunos de esos modelos; cuando esté listo con toda la teoría y todo el conocimiento necesario. Solo entonces, ¡estará listo! Cuando la inteligencia artificial vaya por su vigésima versión y el panorama productivo de la humanidad cambie por completo. ¿Es normal que un estudiante deba esperar cuatro años (a veces más) para crear, producir o diseñar soluciones? ¿Esta experiencia educativa tiene un sentido claro para Eduardo?

Por otro lado, Diana Diamante, profesora de ese mismo programa, dicta clases en semestres superiores, da lo mejor de sí misma para formar profesionales competentes. Qué lástima que tenga tantos obstáculos para ejercer su docencia. Diana no tiene una sola clase, sino que tiene seis en total; cada una con cuarenta estudiantes. Esto quiere decir que, en un semestre, Diana debe enseñar «Diseño en ingeniería» a 240 estudiantes. Otro problema consiste en que las

habilidades de sus estudiantes de séptimo semestre son aún básicas. Conocen algunos conceptos elementales, pero no los aplican de forma competente, como si les hiciera falta *práctica*. Además, otros estudiantes tienen también vacíos conceptuales, propios de la educación primaria. ¿A qué hora la profesora Diana realimenta el proceso individual de más de doscientos jóvenes, ella sola?

Diana es docente catedrática. Le pagan por hora de cátedra dada, al igual que la mayoría de docentes en su universidad y otras del país. ¿Cómo mejora lo que ocurre antes y después de la cátedra? ¿Qué alternativas tienen Diana y el resto de profesores en su situación, para apoyar el aprendizaje y motivar la participación del centenar de estudiantes? ¿Cómo podemos optimizar las experiencias, tanto de Eduardo como de Diana? ¡Rediseñándolas!

El diseño educativo conversacional propone una enseñanza y aprendizaje, codiseñados con propósito claro para todos sus actores. Esta educación se centra, por supuesto, en el estudiante, en las experiencias que le permitirán construir activamente su conocimiento personal, pero también en el docente. Aquí, el estudiante *aprende a hacer reflexivamente, y a ser en colectivo*, pero ¿esto lo hará, de manera instantánea y mágica, apenas finalice todos sus estudios superiores? ¿El título le conferirá las habilidades profesionales declaradas? No.

El aprendizaje lo hará desde la primera experiencia, durante todo el proceso educativo y hasta la última producción reflexiva que realice. Progresiva e incrementalmente, se convertirá en un agente de cambio positivo para la sociedad y el entorno, como lo declara Delors (1996) en «los cuatro pilares para la educación superior». Esto será posible, solo si el propósito de cada experiencia educativa es claro y articula tanto al docente experto como a los otros estudiantes.

Ahora bien, reafirmamos que este modelo educativo se enfoca en el estudiante, pero también en el docente, no como un facilitador invisible, sino como coprotagonista en esas experiencias. Si no diseñamos la enseñanza, cada profesor estará aislado contra los distintos retos educativos. Y nos surge la inquietud, ¿un solo profesor, como «maestro constructor» (Gawande, 2010), puede diseñar y construir

una experiencia educativa compleja de varios cursos o un programa académico completo? Tal vez. Pero, ese diseño educativo tendría la misma calidad que el puente, edificio o película, realizado por un solo individuo: insuficiente. Así que no, el diseño educativo conversacional requiere equipos sinérgicos y articulados, profesores que saben colaborar para optimizar el aprendizaje de sus estudiantes.

Sin embargo, ¿cómo pueden colaborar los profesores sin las herramientas, habilidades, ni actitudes necesarias para la colaboración? En un escenario donde cada uno es libre de elegir las metodologías que considere apropiadas, no hay cómo determinar la buena calidad de la mala. Así las cosas, el diseño educativo conversacional presenta tres herramientas para codiseñar la educación y distinguir lo mediocre de lo óptimo:

1. *Marco conversacional de aprendizaje (simplificado)*. Este marco está compuesto por cinco tipos de aprendizaje que debe vivir un ser humano (sea estudiante, profesor o profesional) para adquirir cada nuevo concepto o habilidad en una experiencia educativa. Este marco es una versión simplificada y optimizada del marco de Diana Laurillard, en su libro «Enseñanza como ciencia de diseño» (Laurillard, 2012).
2. *Set de principios de diseño educativo*. Los principios de diseño permiten a varios creadores, productores y diseñadores de una comunidad, cumplir propósitos y solucionar problemas de manera articulada, contextualizada y óptima. En este libro analizaremos ejemplos de principios de diseño en disciplinas sofisticadas como ingeniería, arquitectura, diseño de UX, entre otras, para argumentar a favor de la adopción de *principios de diseño* en la práctica educativa.
3. *Guías de diseño educativo*. Estas son fruto de la aplicación de los principios de diseño educativo en el marco conversacional de aprendizaje por parte de los autores del libro. Son el elemento práctico que los profesores, como diseñadores educativos, utilizarán para diseñar y optimizar sus experiencias educativas.

## Ilustración 1. Infografía que sintetiza el diseño educativo conversacional



Fuente: elaboración propia.

Las dos primeras herramientas de diseño se sintetizan en el kit gráfico de diseño educativo conversacional (Ilustración 1). Esta imagen del *kit* no debe ser interpretada como una simple infografía. Por el contrario, proponemos que sea vista y utilizada como una herramienta de diseño conversacional. Proyectada en pantalla o impresa en papel, esta visualización del *kit* de diseño permite la colaboración entre diseñadores educativos, para analizar y diseñar soluciones educativas de forma integral y articulada. Con las herramientas de colaboración del diseño educativo conversacional, los profesores podrán colaborar para rediseñar sus experiencias educativas.

Así, tendremos menos conferencias pasivas y más experiencias de producción reflexiva. Eduardo podrá crear modelos a escala desde primer semestre, la profesora Diana tendrá menos grupos de clases y colaborará con otros docentes, incluso en el mismo espacio, para transformar sus conferencias en realimentaciones y discusiones más fructíferas. Parecen escenarios ideales, pero se pueden lograr... conversacionalmente. Si suspendemos nuestra incredulidad por un momento, podremos ver los distintos puntos que se unen hacia un nuevo paradigma educativo, con experiencias significativas que tienen un sentido y propósito claro para los docentes y estudiantes de nuestras instituciones de educación superior.

## **Diseña soluciones desde los puntos de dolor**

Todo el tiempo, los profesores estamos tomando decisiones de diseño educativo, incluso de manera inconsciente. Pero, ¿cómo garantizamos que estamos tomando la mejor decisión? El diseño educativo conversacional es útil ante preguntas específicas de diseño, problemas o puntos de dolor. Facilita la toma de decisiones que afectan los procesos educativos a nivel micro, meso y macro.

Ante preguntas como ¿cuántos cursos debe ver el estudiante en su primer semestre académico? suele darse una respuesta apoyada por la tradición y la falta de reflexión. Seis a ocho asignaturas por período es la constante en las «mallas curriculares» de un gran número

de programas académicos en las instituciones. Surgen entonces más interrogantes: ¿el estudiante de primer semestre tiene la misma capacidad de procesamiento que el de décimo? ¿Existe una relación entre la complejidad de los resultados de aprendizaje de cada nivel y el nivel de competencia del estudiante? Claro que existe. En ese caso, ¿por qué no se refleja esa relación en el diseño de «mapas curriculares»<sup>1</sup> en la educación superior?

Como estas, tenemos muchísimas preguntas sin discutir porque el hábito y la inercia obstaculizan la optimización educativa. Es como si nos hubiésemos conformado, todos, con una *calidad educativa aceptable*. Parecen obvias las preguntas y sus respuestas, pero no lo son. Elijamos una al azar, una pregunta de diseño específica, a la que se le da respuesta con principio de diseño educativo.

Si las clases están conformadas en su mayoría por conferencias magistrales, ¿cómo se diseña el tipo y cantidad de temas que pueden verse o dictarse en una sesión?, ¿el profesor elige un capítulo de un libro y dicta los temas de ese capítulo?, ¿cuántos temas son demasiados para una misma sesión y cuál es la capacidad del estudiante para aprehender los nuevos conceptos? En suma, ¿cuántos temas pueden abordarse a profundidad en una sesión educativa o en un curso?

Uno de los principios del diseño educativo conversacional que nos puede asistir en esta interrogante es el de *4 bocados*. El principio nos informa que la mente humana, aunque etérea, tiene límites muy concretos. La memoria a corto plazo puede trabajar, mayormente, con cuatro elementos o cuatro grupos de cuatro conceptos de manera simultánea (Kosslyn, 2020). Por ello, salvo que haya una razón de peso muy fuerte, el diseñador educativo debería asignar hasta cuatro contenidos o temas en una misma sesión. Es probable, incluso, que necesite dos o tres sesiones para procesar ese grupo de conceptos. Enfatizamos que se trata de un *principio de diseño* y no de una regla.

---

1. Llamaremos mapas o rutas curriculares, en lugar de mallas, a los dispositivos que registran la experiencia educativa macro; toda vez que las rutas sugieren caminos interconectados del conocimiento, mientras las mallas presentan una conexión o progresión difusa para los actores involucrados.

Si además analizamos esta experiencia educativa desde el marco conversacional de aprendizaje, podemos declarar que la conferencia no es suficiente para que el estudiante desarrolle habilidades profesionales sofisticadas. El ser humano no desarrolla habilidades escuchando pasivamente (Laurillard, 2012). Por ello, te invitamos a conocer las herramientas del diseño educativo conversacional y a utilizarlas para tomar mejores decisiones en los cursos y programas de tu institución.

## **Un modelo educativo basado en diseño conversacional**

Las IES realizan importantes contribuciones en lo que respecta a la producción de conocimientos, pero la especialización disciplinaria no es suficiente para abordar las numerosas y complejas cuestiones que requieren enfoques transdisciplinarios y la capacidad de pensar y trabajar enraizándose en diferentes perspectivas disciplinarias. Además, las IES deben educar a profesionales completos que sean también ciudadanos plenos que aborden de forma cooperativa cuestiones complejas (UNESCO, 2022, p. 10).

Existen a la fecha numerosos modelos educativos, metodologías pedagógicas y teorías sobre la educación, así como diferentes estrategias, normativas y tipos de evaluación. Esta multiplicidad teórico-metodológica sugiere una riqueza y variedad provechosa. Sin embargo, lo que ocasiona es una cacofonía que obstaculiza la comunicación efectiva entre los profesionales de la educación. Esta situación la podemos asemejar con la fábula india de los seis sabios ciegos, quienes no podían determinar la naturaleza de la criatura misteriosa que llegó a su aldea.

Cada sabio tocó una parte distinta del nuevo animal y dio su versión de lo que era: una piedra, con su superficie grande y rugosa; largo como una serpiente; no, como una lombriz alargada y peluda al final; como una tela, dijo otro; como una espada curva, remató el

último. Al final, todos tenían una parte de la respuesta, pero no llegaron nunca al consenso de que se trataba de un elefante.

¿Les ocurre a los profesores, con tantas teorías y métodos, como a los seis sabios ciegos? En un panorama incomunicado, la mayoría de los docentes se ven limitados a emplear un modelo educativo tradicional basado en conferencias, sin mayores métodos, tecnologías o teorías, que aumenten el porcentaje de éxito de sus clases. Luego, sectores como el social y empresarial, cuestionan la eficiencia de la educación superior: «Los estudiantes no tienen habilidades disciplinares avanzadas, suelen estar desactualizados y tampoco evidencian desarrollo de habilidades colaborativas para afrontar los complejos retos del mundo digital» (Carlson, 2023).

Es precisamente en este nuevo y cambiante entorno digital, con la reciente promesa y amenaza de las Inteligencias Artificiales (IA), donde el docente tiene la posibilidad de mejorar su práctica educativa. Los avances tecnológicos y las metodologías interdisciplinarias lo invitan a ser *un profesor innovador, un arquitecto de la información, un diseñador de experiencias educativas*.

Pues bien, procurando una mejor comunicación entre los distintos actores del proceso educativo profesional: estudiantes, profesores, diseñadores educativos, administrativos, se propone el diseño educativo conversacional como una síntesis de los modelos previos. Este modelo de «Educación basada en diseño conversacional» se entiende al analizar comparativamente la progresión de los dos modelos educativos predominantes en el escenario educativo reciente, a saber, *el tradicional y el constructivista*.

### ***De la conferencia magistral a la experiencia de aprendizaje diseñada***

Para comparar visual y sintéticamente los tres modelos educativos que nos ocupan, utilizaremos el marco conversacional de aprendizaje (Ilustración 2). Más adelante, en el primer capítulo, discutiremos de manera exhaustiva el marco conversacional de aprendizaje