

Human Learning

DIRECCIÓN ACADÉMICA:
CLEMENCIA GONZÁLEZ SILVEYRA
Y MARCELO BELGRANO

PROGRAMA
ABIERTO

DURACIÓN
3 MESES

CURSADA
DE 19 A 21H (ONLINE)
DE 19 A 22H (PRESENCIAL)

MODALIDAD
BLEND

“Lo único más difícil que comenzar algo nuevo es dejar de hacer algo viejo”.

Russell Ackoff

La revolución tecnológica del siglo XXI nos está empujando a responder preguntas muy profundas. ¿Qué significa ser humano en la era de las máquinas inteligentes? ¿Qué nos permitirá seguir creando valor social y económico en nuestras organizaciones? ¿Cómo podemos mejorar nuestra performance? ¿Qué *skills* necesitamos desarrollar?

Te proponemos jugar distinto. *Hackear* nuestro sistema operativo automático y entrenar músculos desconocidos como la agilidad emocional, la curiosidad, el pensamiento crítico, la flexibilidad y así elevar nuestro nivel de autoconocimiento. Aprender a ser humanos, cada vez más humanos.

El entrenamiento comienza cuando nos damos cuenta de que cada uno de nosotros es su propio DT del juego de la vida, profesional y personal.

Pertenecer a la especie es fácil. ¡Pero a ser humano se aprende!

Human Learning

PLAN DE ESTUDIOS

MÓDULO 1 | ¿QUÉ NOS HACE HUMANOS?

- › Un poco de evolución.
- › ¿Pienso, luego existo? El error de Descartes.
- › ¿Qué cuento te estás contando?
- › La mente: el editor oculto de nuestra vida.
- › La filosofía del Ubuntu.
- › ¿Por qué nos importa la filosofía? Lo que nos enseñan Aristóteles y Platón en el siglo XXI. Todos podemos ser Nero (el cerebro y el cambio).
- › El pensamiento de los clásicos en el día a día.

MÓDULO 2 | MI MUNDO, MI LABORATORIO

- › Entender el mundo para transformarlo.
- › ¿Qué tenemos de común y qué tenemos de diferente los seres humanos?
- › ¿Cómo estudiarlo?
- › Sobre la libre expresión de las ideas.
- › Exigenética. Entendiendo el cambio. Componiendo nuestra música sobre la partitura de los genes.
- › Neuroplasticidad.
- › Humanos hacia adentro: somos individuos que aprendemos, pensamos, sentimos.
- › Biología y cultura, *nature* y *nurture*.

MÓDULO 3 | PENSAR DISTINTO

- › Más dispositivos no es más comunicación.
- › Comunicación cara a cara, comunicación entre pantallas. ¿Hay una mejor que la otra?
- › ¿Podemos vivir sin conexión?
- › Ver más allá de los límites del pensamiento políticamente correcto.
- › Secretos, mentiras y rumores: ¿se puede vivir sin ellos?
- › La mentira como herramienta, ¿es válida? ¿Por qué?
- › Humanos hacia afuera: somos individuos sociales que nos vinculamos con otros.
- › Beneficios y dificultades.

MÓDULO 4 | HACER A PROPÓSITO

- › La relación entre mente y cuerpo.
- › El origen de las ideas.
- › Pensamiento crítico.
- › Libre albedrío.
- › Todos llevamos un “bombita” adentro.
- › El género: mitos y saberes sobre los nuevos roles de mujeres y varones en la cultura contemporánea.
- › Estereotipos. Identificación y deconstrucción.
- › Lenguaje inclusivo. ¿Por qué existe? ¿Es necesario?

MÓDULO 5 | COLECTIVO CREATIVO

- › La gran encefalización.
- › El cerebro social.
- › ¿Estamos resolviendo el problema correcto? ¿Por qué los adultos jugamos menos?
- › ¿Cómo hacer de un problema una oportunidad?
- › Diagnóstico y resoluciones de nuevos problemas.
- › La creatividad nos hace humanos.
- › ¿Cuál es la génesis de las ideas?
- › Creatividad vs. innovación.

MÓDULO 6 | VERSIÓN 3.0

- › Humanidad y tecnología.
- › Metaverso: el límite entre lo analógico y lo digital.
- › Inteligencia artificial: ¿pueden pensar las máquinas?
- › Inteligencia artificial II: ¿pueden sentir las máquinas?
- › Trabajo, humanidad y tecnología en el siglo XXI.
- › *Hackers* o dominados: ¿quién controla las apps y las redes sociales?
- › Privacidad y nuevas tecnologías.

COMPETENCIAS ORGANIZACIONALES

METODOLOGÍA

Buscaremos hacer mejor lo que ya existe, creando nuevas formas, desarrollando nuevas habilidades mentales y emocionales, descubriendo nuevos músculos. Aprovechando la maravillosa neuroplasticidad de nuestro cerebro, entrenándonos para pensar de manera dinámica, ágil, flexible, divergente, compasiva y productiva. Presentaremos distinciones innovadoras y transdisciplinarias provenientes de las Ciencias Sociales, las Neurociencias, la Medicina, la Biología, la Psicología, la Tecnología, el Arte y la Filosofía. Combinaremos en cada encuentro estas distinciones y su aplicación práctica a través de ejemplos. Serán encuentros altamente participativos donde experimentaremos distintas dinámicas grupales que nos permitirán generar conversaciones y cocrear herramientas para abordar escenarios cotidianos y reaprender las nuevas conductas en este recorrido. Lo haremos de la mano de un grupo heterogéneo de expertos en distintas disciplinas. Serán 21 encuentros lúdicos, desafiantes, profundos y disruptivos.

AUDIENCIA

Este programa está diseñado para toda persona con un interés genuino por lo “humano”, que sienta ganas de desafiar su sistema de creencias, que disfrute reflexionar y debatir. La propuesta está ideada para personas curiosas, inquietas, que valoren el aprendizaje grupal y ser parte de una comunidad heterogénea y diversa.

CUERPO DE PROFESORES

Clemencia González Silveyra. Diplomada en Juego, Instituto de Investigación y Formación en Juego. Trainer de PNL, Instituto de Técnicas de Máxima Precisión. Directora de Learn Human, consultora especializada en neuropsicoeducación. Autora del libro *Potenciando la creatividad*. | **Andrés Rieznik.** Doutor em Física, Universidade Estadual de Campinas. Investigador, CONICET. Actualmente conduce “La Liga de la Ciencia” en la Televisión Pública Argentina. Autor de *Neuromagia* (2015), *Atletismo Mental* (2016), y *Tabú* (2020). | **Marcelo Belgrano.** EMBA, UTDT. Lic. en Psicología, UBA. Se formó y trabajó en Investigación Clínica. Continuó luego su recorrido profesional en la industria farmacéutica, ocupando distintos roles en equipos de Marketing y Ventas. Actualmente trabaja como responsable de Talento Humano en Blue Consultants. | **Lucas Raspall.** Médico Psiquiatra, UNR. Psicoterapeuta Cognitivo Postdoctoralista, UCA/CETEPO. Subsecretario de Desarrollo Humano, Municipalidad de Rosario. Autor de nueve libros, dos de ellos vinculados a la infancia: *Neurociencias para Educadores* y *Lo que necesitan los niños*. | **Carolina Duek.** Doctora en Ciencias Sociales, UBA. Investigadora adjunta, CONICET. Directora de proyectos de investigación relacionados con el juego, los medios de comunicación y las infancias contemporáneas. | **Fabiana Renault.** Cuenta con formación en Arte de la Kunst Akademie Van Amsterdam. Desde 2012 dirige CREATIVOS EXTRAMUROS, consultora en Creatividad e Innovación. | **Sebastián Bortnik.** Emprendedor, experto en Tecnología. Autor del libro *Guía para la Crianza en un Mundo Digital*. Fue uno de los fundadores y presidente de la ONG Argentina Cibersegura. Actualmente es uno de los socios de TechnoKids, escuela STEAM de educación no formal. | **Guadalupe Nogués.** Doctora en Ciencias Biológicas, UBA. Autora de *Pensar con otros: una guía de supervivencia en tiempos de posverdad*. Oradora TEDxRiodelaPlata: “Cómo hablar con otros que piensan distinto”. | **Christián Carman.** Doctor en Ciencias Sociales, UNQ. Investigador independiente, CONICET. Forma parte del equipo organizador de TEDxRiodelaPlata y es profesor del Instituto Baikal.

Informes

📞 (+54 911) 3919 0747

📞 (+54 11) 5169 7342

✉️ admisiones_negocios@utdt.edu