

# TALLER

Utiliza la metodología de  
**Design Thinking** en  
la sala de clases



**ANDREA RODRIGUEZ**

*Psicóloga Organizacional especialista en  
innovación y diseño de servicios.*

*Certificada en Design Thinking*

# PRESENTACIÓN - ANDREA RODRÍGUEZ



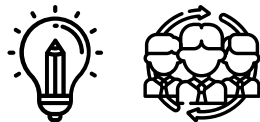
**2006**

Investigación de mercado:  
Manejo de grupo -



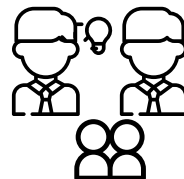
**2009**

Innovación:  
técnicas de  
creatividad y  
trabajo  
colaborativo.



**2011**

Diseño de  
Servicios:  
co-diseño con  
herramientas  
proyectivas.



**2017**

Diseño UX :  
Procesos de  
investigación y  
creativos en  
proyectos digitales





¿De qué se tratará el taller?

# OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DEL TALLER



Al finalizar este taller de **2 sesiones**, los asistentes podrán aplicar la herramienta del **Design Thinking en el desarrollo de sus clases**, con el **objetivo de innovar en términos metodológicos para lograr mayor adherencia de los alumnos a la clase y mejorar la pregnancia de los contenidos.**

# CONTENIDOS DEL TALLER

## Sesión 1: Introduciendo el design thinking a la sala de clases

- Introducción a la Metodología de Design Thinking.
- Reconocimiento del aporte de esta metodología en el ámbito de la educación.
- Realización de la fase *Empatizar* de la metodología.
- Desarrollo de la fase de *Definir* de la metodología.

## Sesión 2: Diseñando soluciones

- Recordatorio de las fases del Design Thinking
- Repaso del trabajo de la sesión pasada (hallazgos de problemas y definiciones de problemas a abordar).
- Ideación de soluciones en torno a la problemática a trabajar y el público involucrado.
- Prototipado de la idea, construcción.
- Testeo de la solución con grupo de interés.

# OBJETIVOS DE APRENDIZAJE - SESIÓN 1



## Al terminar esta sesión taller, esperamos que los asistentes:

1. Conozcan y dominen conceptos centrales del Design Thinking, historia y su aplicación en general.
2. Reconozcan el aporte del Design thinking en el proceso educativo.
3. Comiencen a vivenciar esta metodología en primera persona para luego aplicarla con alumnos y alumnas.



**Un poco de teoría...**

# ¿QUÉ ES EL DESIGN THINKING?

Proviene de la forma en la que trabajan los diseñadores de producto. De ahí su nombre, que en español se traduce de forma literal como «Pensamiento de Diseño»

El término fue popularizado por el profesor Rolf Faste, quien planteó que a través del design thinking es posible el desarrollo de la creatividad.

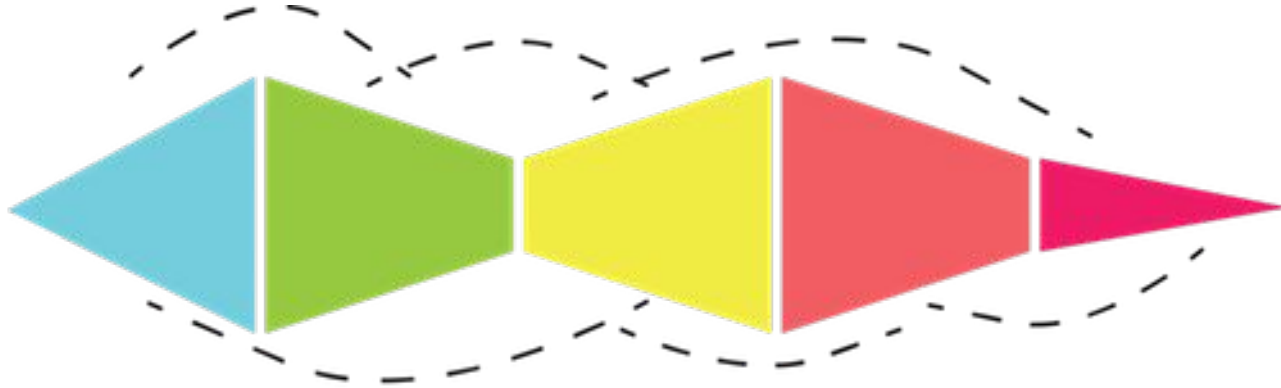
Una herramienta para resolver problemas de manera creativa y efectiva.

Centra su eficacia en entender y dar solución a las necesidades reales de las personas (usuarios - ciudadanos - clientes etc).

Tiene como objetivo encontrar soluciones innovadoras a problemáticas de toda índole.



# FASES DEL DESIGN THINKING



## EMPATIZAR

Detectar una problemática y conectar con afectados.

## DEFINIR

Delimitar el reto del problema a abordar.

## IDEAR

Explorar posibles soluciones.

## PROTOTIPAR

Construir una maqueta de la solución.

## TESTEAR

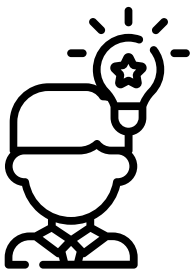
Probar la maqueta de la solución con el público afectado por la problemática escogida.

Y... ¿QUÉ TIENE QUE VER TODO  
ESTO CON LA EDUCACIÓN?

# DESIGN THINKING EN EDUCACIÓN

## En el aula, el Design Thinking es utilizado para

Potenciar el pensamiento creativo de niños/as y jóvenes.



La creatividad es pieza clave en el proceso de aprendizaje, pues ayuda a transformar la realidad, a resolver problemas y a generar soluciones.



Puede ser una metodología muy efectiva para involucrar a los estudiantes en la mentalidad de resolución de problemas.



Al trabajar en proyectos que son relevantes para ellos y utilizar una metodología práctica, los niños/as y jóvenes pueden aprender a abordar desafíos y trabajar en equipo para lograr soluciones significativas.

# DESIGN THINKING EN EDUCACIÓN







- 👉 Fomenta el aprendizaje investigativo
- 👉 A través de la participación activa, el alumno se convierte en protagonista de su propio aprendizaje.
- 👉 Tanto profesores como alumnos trabajan de forma activa y colaborativa, creando conocimiento y desarrollando empatía.

# DESIGN THINKING EN EDUCACIÓN



**Busca que los estudiantes logren:**

-  Conectar con el entorno a través de una mirada empática
-  Liberar la imaginación
-  Explorar nuevos universos de ideas y realidades innovadoras
-  Trabajar en equipos creativos

# ¿CÓMO UTILIZAR EL DESIGN THINKING EN LA SALA DE CLASES?

# EJEMPLOS DE USO EN SALA DE CLASES



## Diseñar un proyecto de investigación:

Utilizar la metodología de Design Thinking les permitirá identificar el problema o tema de investigación, definir la pregunta de investigación, recopilar datos y presentar sus hallazgos de manera creativa.



## Crear un producto innovador:

Como una aplicación móvil, un sitio web o un dispositivo electrónico.

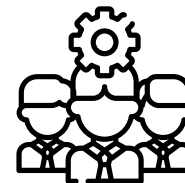
Los estudiantes pueden trabajar en grupos para identificar el problema que están tratando de resolver, definir las necesidades de los usuarios y desarrollar soluciones creativas.



## Resolver un problema social:

Como la falta de acceso a la educación o la pobreza.

Los estudiantes pueden trabajar en grupos para identificar el problema, entrevistar a las partes interesadas, generar ideas creativas y desarrollar soluciones viables.



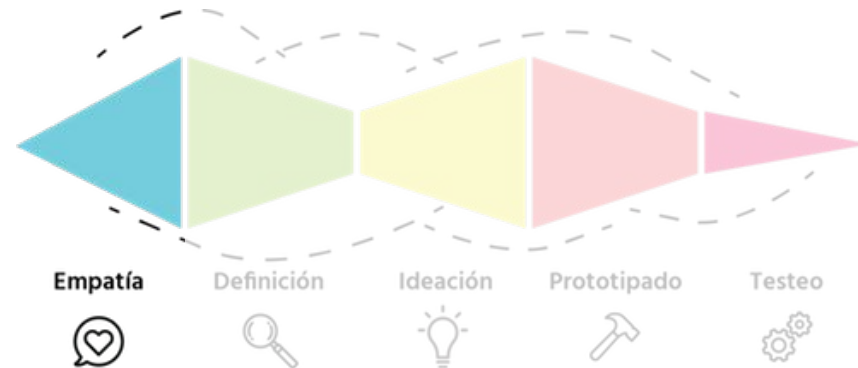
# ¡PUES VAMOS! MANOS A LA OBRA

Poner un nombre de un color a cada grupo



# FASE 1: EMPATIZAR

**OBJETIVO DE LA FASE:** Iniciar el proceso de Design Thinking al **identificar una necesidad o problema real y tangible.**



# FASE 1: EMPATIZAR

*Detectar una problemática y conectar con afectados.*

15 minutos

## ACTIVIDAD 1: RECONOCIENDO PROBLEMÁTICAS DEL ENTORNO

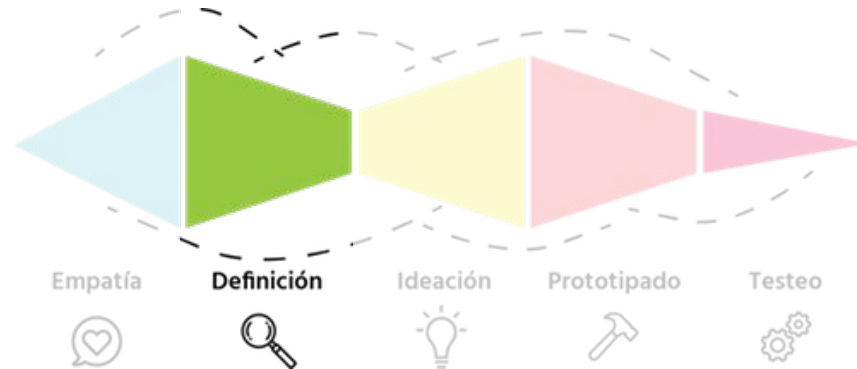
Identificar desde la propia experiencia, situaciones problemáticas que requieran de una solución creativa y multidimensional.

**Objetivo:** Conectar desde las propias vivencias e información, con sus contextos, desde una mirada crítica.

1. Formar grupos de 5 a 6 participantes.
2. Realizar una lluvia de ideas en grupo para identificar **problemas o desafíos que hayan experimentado en su contexto / comunidad / etc.**
  - a. Dar a los grupos un tiempo limitado (por ejemplo, 10 minutos) para que identifiquen los problemas y desafíos que han experimentado o visualizado.
    - i. Se les puede pedir que piensen en problemas relacionados con sus contextos más cercanos: colegio, comunidad, curso por ej.
3. Una vez que hayan identificado algunos problemas, pedir a cada grupo que elija uno de ellos para ser abordado y lo escriba en un tablero o pizarra.
4. Revisar cada problema y hacer preguntas para comprender mejor el problema, como por ejemplo:
  - a. ¿Cómo afecta este problema a los estudiantes?
  - b. ¿Cómo se ha intentado solucionar este problema en el pasado?
  - c. ¿Por qué es importante abordar este problema?

# FASE 2: DEFINIR

**OBJETIVO DE LA FASE:** Dar foco a las acciones que se emprenderán luego.



# FASE 2: DEFINIR

*Delimitar el reto del problema a abordar*

## ACTIVIDAD 2: COMPRENDER A LOS AFECTADOS

Realizar una investigación empática para comprender mejor los problemas o desafíos identificados en la actividad anterior.

**Objetivo:** Ponerse en el lugar de los afectados para comprender mejor sus necesidades y desafíos, y así poder diseñar soluciones más efectivas.

1. Seleccionar un problema identificado en la actividad anterior.
2. Pedir a los participantes que dentro de cada grupo, se dividan en pequeños grupos y se imaginen que un grupo son los diseñadores de soluciones y el otro grupo son usuarios que experimentan el problema elegido.
3. Los diseñadores de soluciones deben hacer preguntas para comprender mejor el problema desde la perspectiva del usuario, como por ejemplo:
  - a. ¿Cómo me siento cuando enfrento este problema? ¿Cuáles son las barreras que me impiden superar este problema? ¿Qué recursos necesito para superar este problema?
4. Pedir a los grupos que registren sus respuestas en un papel o tablero y compartan sus conclusiones.
5. Usar las conclusiones de la investigación empática para informar la siguiente actividad.

# FASE 2: DEFINIR

*Delimitar el reto del problema a abordar*

## ACTIVIDAD 3: PUNTO DE VISTA

Analizar todas las observaciones y sintetizarlas utilizando una mirada empática, es decir, poniéndose en los pies del usuario/cliente/ciudadano afectado.

**Objetivo:** Definir los problemas centrales que el equipo ha identificado y poner foco.

## CUIDADO CON...



Definir un foco de acción demasiado amplio



Definir focos de acción excesivamente concretos o poco relevantes

# FASE 2: DEFINIR

*Delimitar el reto del problema a abordar*

## ACTIVIDAD 3: DAR FOCO

### POV:

Esta herramienta sirve para definir el problema o dolor de los usuarios - clientes - ciudadanos basada en las necesidades e insights obtenidos durante la fase de 1 de Empatizar.

**Yo como  
(usuario/cliente/audiencia)  
necesito (necesidad) porque /  
para (insight)**

# REFLEXIONES FINALES

¿Con qué se quedan de esta sesión?