

DESIGN THINKING



PARA EL
CAMPO
EDUCATIVO



CUADERNO DE
TRABAJO .



DESAFÍOS TÉCNICOS VRS DESAFÍOS ADAPTATIVOS



Elabora una lista de todos los problemas que tienes en tu labor como líder educativo, formador, facilitador , educador en casa...y clasifícalos en desafíos técnicos y adaptativos.

**DESAFÍOS
TÉCNICOS**

**DESAFÍOS
ADAPTATIVOS**

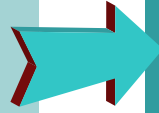
PASO 1: DESCUBRIMIENTO



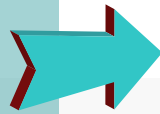
La etapa de **descubrimiento** consiste en identificar claramente el desafío. Los latinoamericanos somos expertos en profundizar en problemas, en causas de problemas, en el pasado de los problemas. Pensar en términos de desafío nos pone en otra lógica, en la lógica del YO PUEDO, de no me puede superar, no puede ser más grande que yo. Nos pone en el futuro del problema, en la búsqueda de una solución creativa.

Cada proceso de diseño comienza abordando un problema específico e intencional, a lo que llamamos un desafío de diseño. Un desafío debería ser abordable, comprensible y realizable y estar bien delimitado — ni muy grande ni muy pequeño ni muy vago ni demasiado simple—

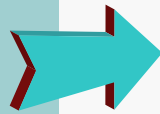
- Selecciona uno de tus desafíos adaptativos



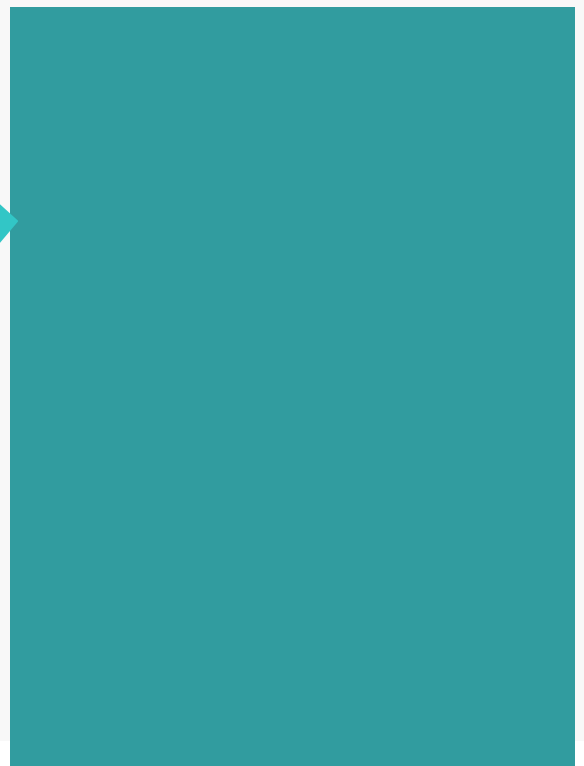
- Formula una pregunta del tipo: ¿cómo podríamos?



- **Esboza** los objetivos finales



- ¿Qué preguntas te haces que te ayuden a entender mejor tu desafío?



**HAZ UNA LLUVIA DE IDEAS SOBRE
TU DESAFÍO ¿QUÉ QUIERES SABER
PARA IR POR EL TESORO Y NO
QUEDARTE ROMPIENDO HIELO?**

PASO 2: INTERPRETACIÓN



La etapa de **interpretación** consiste en narrar historias, encontrar sentido y buscar oportunidades a partir de los resultados de sumergirte en el contexto y entender el desafío desde la perspectiva de los involucrados. Es la etapa en la que se registran los resultados de lo investigado, se identifican los aprendizajes de esa indagación y se reúne la inspiración para formular los primeros esbozos de solución al desafío.

¿Has visto las películas de investigación criminal? ¿viste la Casa de Papel? ¿recuerdas el tablero del profesor?, recuerdas el tablero de estos investigadores?. Ese tipo de tablero es el que debes lograr construir en este momento.

- Busca inspiración en situaciones similares y en diversos contextos.
- Registra lo que aprendiste de los expertos y los usuarios.
- Captura lo aprendido.
- Comparte historias inspiradoras.
- Busca temas que se repiten.
- Reflexiona más allá de lo aprendido, causas y consecuencias.
- Define los hallazgos más importantes
- Organiza la información visualmente
- Convierte los problemas en oportunidades

Te invitamos a usar la herramienta PADLET para que puedas conectar todo aquello que encuentres en tu investigación. Elabora tu propio tablero de investigación

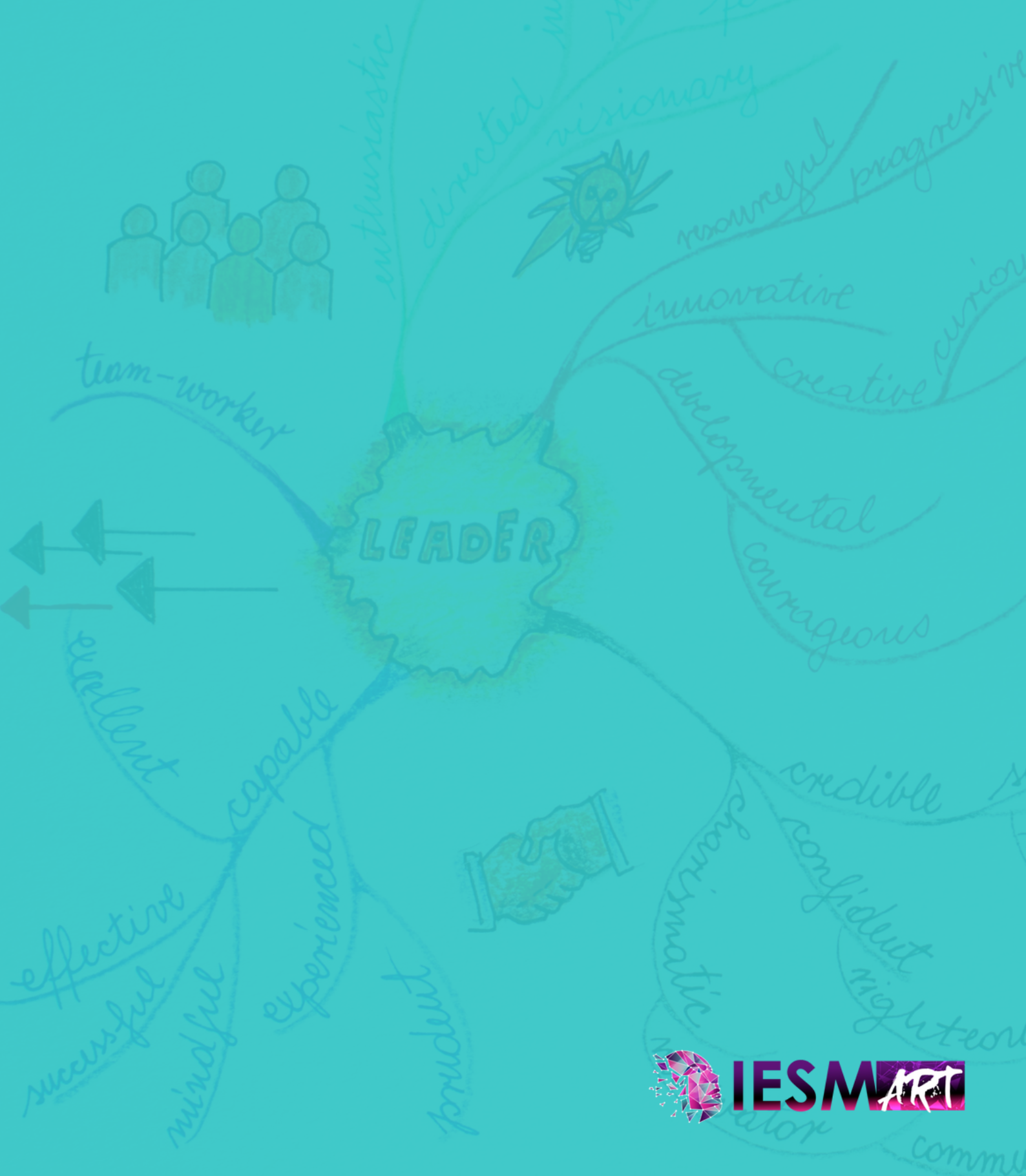
Un ejemplo de Padlet



Puedes registrarte gratis en este enlace: <https://es.padlet.com/>

También puedes explorar Apisnote, Jamboard o Miro

ELABORA UN MAPA MENTAL CON TODA LA INFORMACIÓN Y APRENDIZAJES QUE HAS OBTENIDO, RESALTA LAS FUENTES DE INSPIRACIÓN Y FORMULA LAS PRIMERAS OPORTUNIDADES QUE VES PARA RESOLVER EL DESAFÍO.



PASO 3: IDEACIÓN



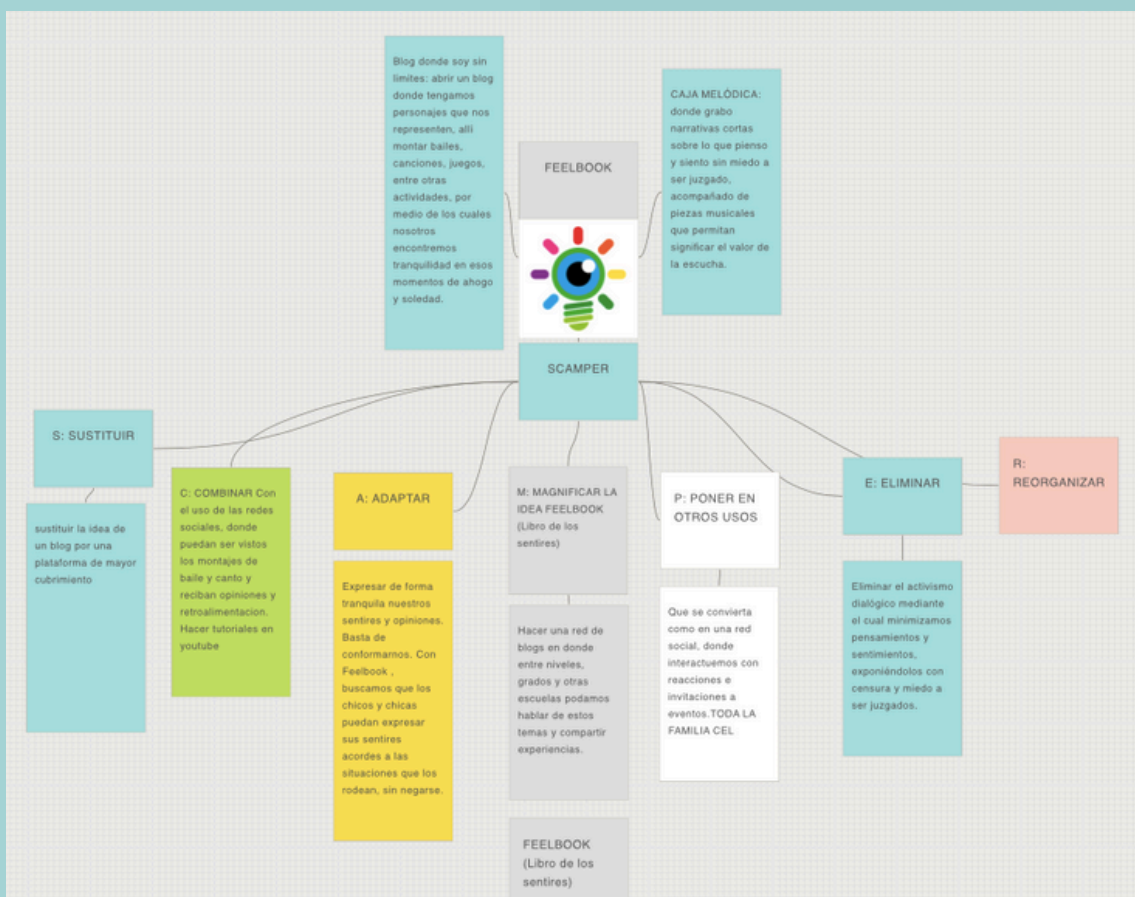
La etapa de **ideación** es la más importante en cualquier proceso de innovación, pero no es posible sin una preparación como la que has logrado en los pasos anteriores. Existen varios mecanismos para activar tu pensamiento creativo que nuestros facilitadores eligen según las características de los desafíos que se están abordando y el resultado de la interpretación.

La Ideación es un proceso creativo para generar un número elevado de ideas relacionadas con un problema a resolver o con un nuevo reto. Se desarrolla en tres fases: generación, evaluación y desarrollo

- El primer paso consiste en pensar las primeras ideas que se nos ocurren para resolver el desafío.
- Una persona del grupo puede ser el facilitador, para que todos puedan compartir sus ideas individuales
- Selecciona las ideas más prometedoras (agrupen las ideas, voten por las favoritas, discutan los resultados).
- Evalúen las ideas: novedad, viabilidad, limitaciones, evolución.
- Cuantas más rondas de ideación más enriquecedor es el proceso.

Te invitamos a usar la herramienta APISNOTE, O MIRO en caso de que necesites hacer una ideación virtual, para que puedan compartir todas las ideas, agruparlas por colores, evaluarlas, clasificarlas,

Puedes usarla en: <https://www.apisnote.com>



Existen muchas herramientas para mejorar tus ideas o para ayudarte a producir más ideas diferentes entre si. Una de esas herramientas es el SCAMPER.

Toma la idea más prometedora que tienes hasta el momento y aplica cada una de las acciones del SCAMPER. Si te cansas, haz algo divertido, algo que te guste mucho, sal a caminar, despéjate, pero vuelve a intentarlo. Recuerda que estás haciendo ejercicio a una parte de tu cerebro que no estaba muy activa.

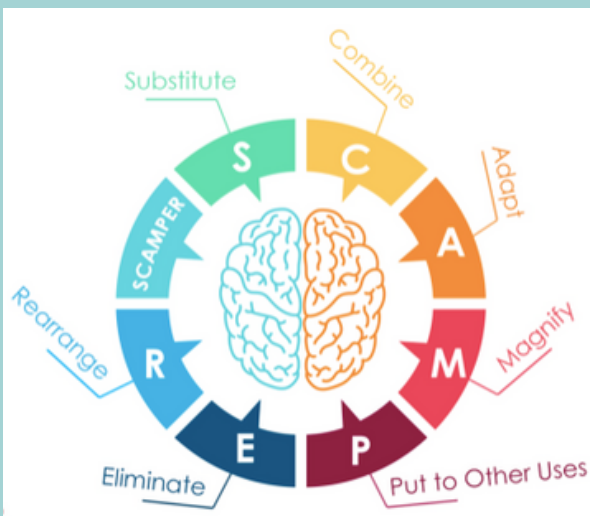
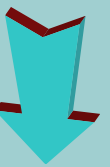
Te invitamos a seguirnos en redes sociales para que tengas a la mano las últimas herramientas de activación de la creatividad, El grupo de investigación de IESMART no para de buscar las mejores. ,

@iesmartedu

IDEA ORIGINAL



IDEAS RESULTANTES



PASO 4: EXPERIMENTACIÓN



La etapa de **experimentación** consiste en prototipar la idea más prometedora y evolucionada. Es la forma de dar vida a tus ideas. Construir prototipos significa hacer tangibles las ideas y aprender mientras se construyen y se comparten con otras personas. Incluso con prototipos tempranos y toscos, puedes recibir una respuesta directa y aprender cómo seguir mejorando y refinando tu idea.

Pon mucha atención a las preguntas que van surgiendo mientras construyes los prototipos.

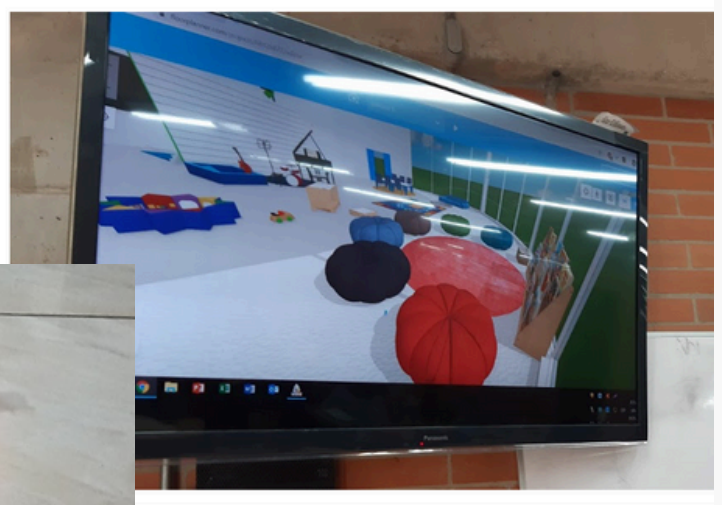
Eso te ayudará a desarrollar mejor la idea y estar en capacidad de presentarla a los demás. Registra la evolución de tu prototipo en el tiempo a medida que haces cambios y aumentas su calidad.

FORMAS DE PROTOTIPAR

- Diagramas
- Storyboard
- Historia
- Anuncio publicitario
- Maqueta
- Modelo físico
- Juego de rol

Uno de los criterios de éxito en un prototipo consiste en que se explique solo, en que no necesites dar demasiada información para que tu espectador entienda las características de tu idea

Ejemplos de prototipos



PASO 5: EVALUACIÓN



La etapa de **evaluación** comienza en el momento en que se presenta el prototipo a un público. Consta de los siguientes pasos internos:

- Identifica las características de la retroalimentación
- Selecciona participantes para la retroalimentación
- Construye una guía de preguntas sobre los criterios que quieres evaluar de tu idea
- Modera objetivamente las conversaciones de retroalimentación
- Recoge los aprendizajes de la retroalimentación

Es muy importante que logres desarrollar la capacidad para tomar los aprendizajes e incorporarlos en tu idea rápidamente. No le temas a la crítica, ni al fracaso. Si logras tomar los comentarios negativos como oportunidades para refinar y evolucionar tu idea, habrás desarrollado un espíritu innovador

Describe los aprendizajes que tuviste cuando presentaste tu idea para retroalimentación y responde las siguientes preguntas:

¿Qué fue lo que más valoraron los participantes?

¿Qué los emocionó más?

¿Qué los convenció sobre la idea?»

¿Qué partes les gustaría mejorar a los participantes?»

¿Qué cosa no funcionó?

¿Qué aspecto necesita mayor investigación?

DESCRIBE LA NUEVA VERSIÓN DE TU IDEA

(TÍTULO)

FOTO



DESCRIPCIÓN



INDICADORES DE ÉXITO (QUÉ TE INDICARÁ QUE ESTA IDEA SEA EXITOSA)

Síguenos en redes sociales
Nos encuentras como @iesmartedu



www.iesmartedu.com