



METODOLOGÍA DE INNOVACIÓN

Design Thinking

De la idea a la solución: Un taller práctico para resolver problemas
de nuestro entorno.

Actividad de Motivación

El Reto del Garabato

Antes de empezar, ¡activemos nuestra creatividad!

- Tienen **2 minutos**.
- Completen los garabatos en su hoja para crear dibujos reconocibles.
- **Regla de oro:** ¡No hay dibujos malos! La cantidad importa más que la calidad ahora mismo.
- Compartan su favorito con el compañero de al lado.



¿Qué es Design Thinking?

Centrado en el Humano

No se trata solo de hacer cosas bonitas. Es una metodología para generar ideas innovadoras que centra su eficacia en entender y dar solución a las necesidades reales de los usuarios.

Resolución Creativa

Es una forma de pensar y trabajar. Nos permite enfrentar problemas complejos descomponiéndolos en fases manejables, fomentando la colaboración y permitiéndonos equivocarnos rápido para aprender.

¿Qué es Design Thinking?

Centrado en el Humano

No se trata solo de hacer cosas bonitas. Es una metodología para generar ideas innovadoras que centra su eficacia en entender y dar solución a las necesidades reales de los usuarios.

Resolución Creativa

Es una forma de pensar y trabajar. Nos permite enfrentar problemas complejos descomponiéndolos en fases manejables, fomentando la colaboración y permitiéndonos equivocarnos rápido para aprender.

1 Empatizar

Comprender al Usuario

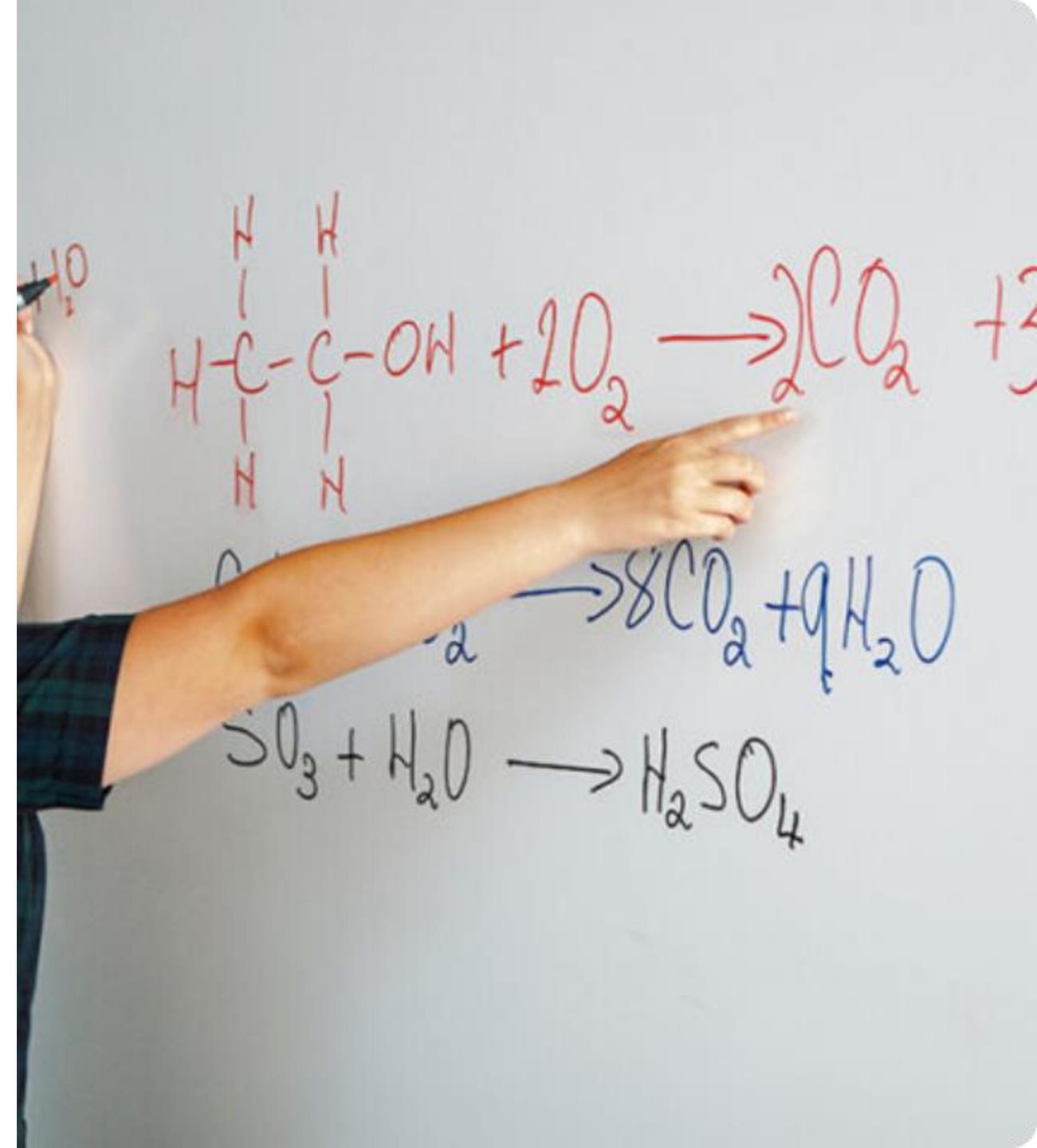
- La base del proceso. Debemos dejar de lado nuestras suposiciones para entender realmente a quien estamos ayudando.
- Herramientas:
 - Entrevistas, observación, mapa de empatía.
- Objetivo:
 - Descubrir necesidades profundas y "insights" que no son obvios a primera vista.



Definir

Focalizar el Reto

- Con toda la información recopilada, debemos definir el problema central. No podemos solucionar todo a la vez.
- El "Point of View": [Usuario] necesita [Necesidad] porque [Insight].
- Objetivo: Crear un enunciado de problema claro y accionable que guíe la ideación.



03 Idear

Lluvia de Soluciones

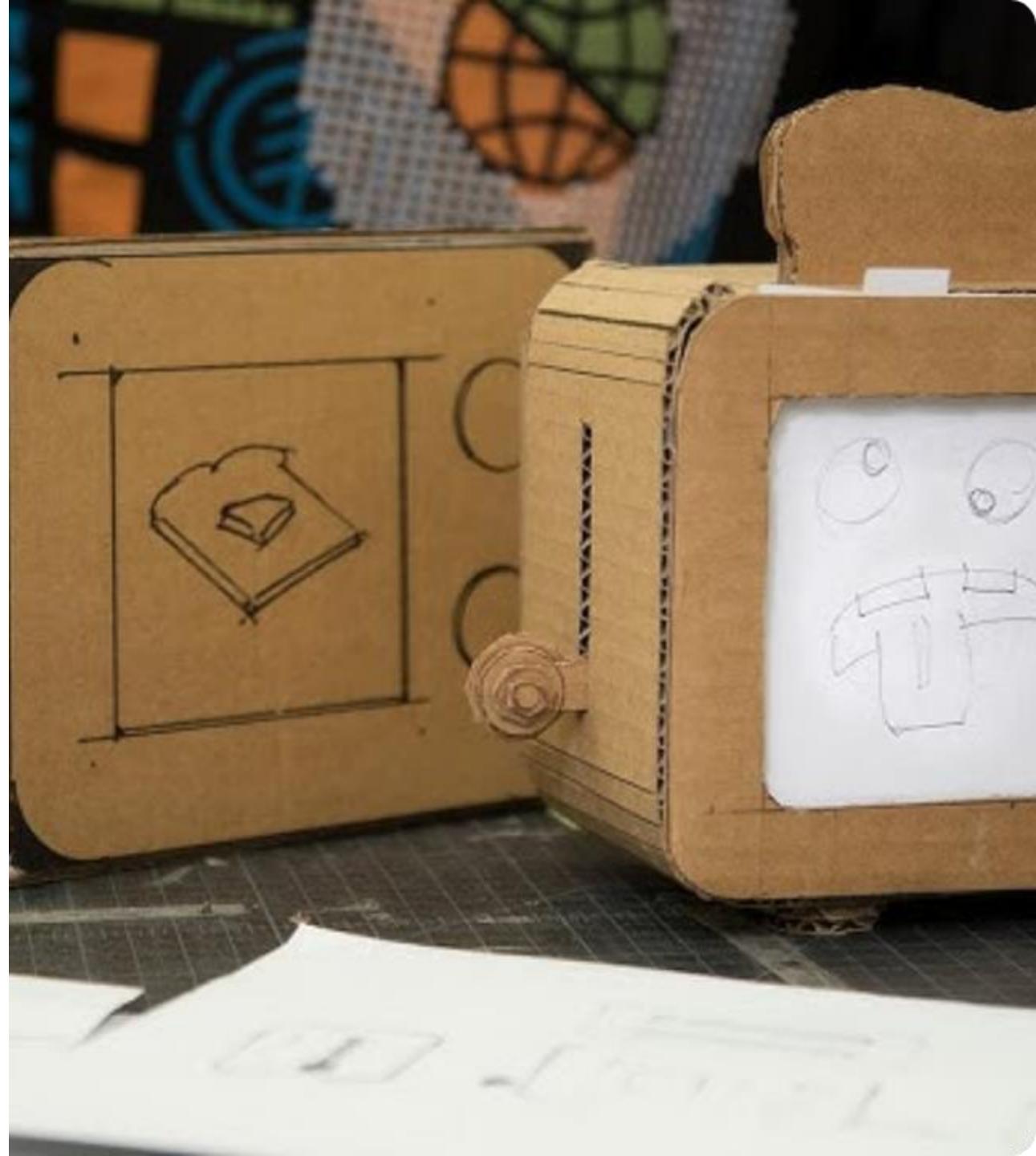
- Aquí vale todo. Buscamos cantidad, no calidad inmediata. Las ideas locas son bienvenidas.
- Reglas: No juzgar, construir sobre ideas de otros, ser visuales.
- Objetivo: Generar un amplio abanico de posibilidades antes de seleccionar la mejor para prototipar.



04 Prototipar

Pensar con las Manos

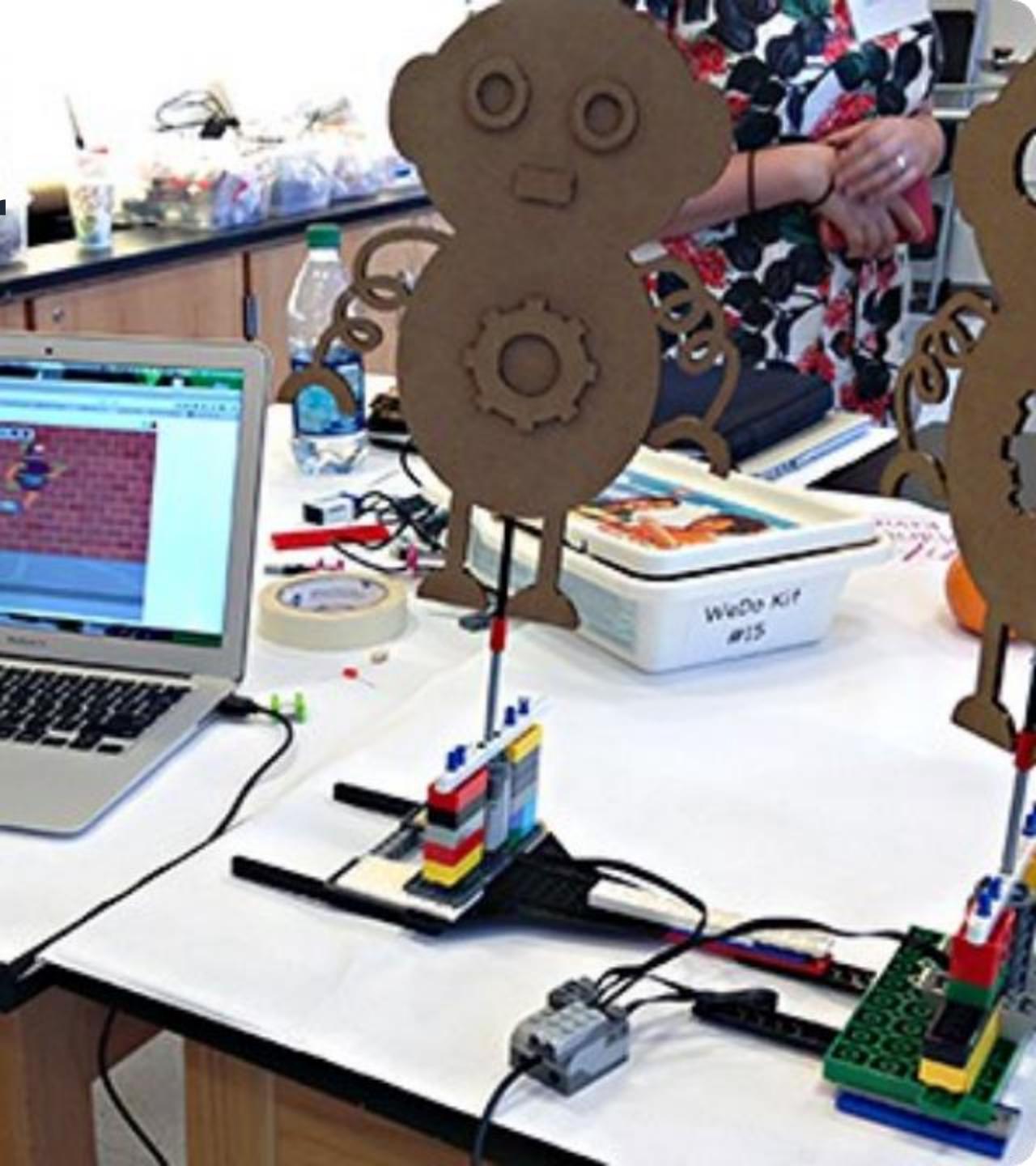
- Construir representaciones táctiles de nuestras ideas. No buscamos perfección, buscamos aprender.
- Materiales: Cartón, papel, cinta, rotuladores, representaciones teatrales (role-play).
- Objetivo: Crear algo tangible con lo que el usuario pueda interactuar para validar nuestra idea.



05 Comunicar y Testear

Recibir Feedback

- Presentamos el prototipo al usuario.
No intentamos vender la idea, sino aprender de su reacción.
- Matriz de Feedback: ¿Qué funcionó? ¿Qué se puede mejorar? ¿Qué preguntas surgieron?
- Objetivo: Iterar. Refinar la solución basándonos en la experiencia real del usuario.



Resumen del Proceso



Empatizar

Investigar necesidades



Definir

Enfocar problema



Idear

Generar soluciones



Prototipar

Crear modelos



Testear

Evaluar y mejorar

Dinámica de Trabajo

40

Estudiantes

10

Grupos de 4

1

Prototipo Final

Nos dividiremos en equipos para aplicar las 5 fases del Design Thinking y resolver un problema real de nuestro entorno escolar o comunitario.

Retos del Entorno



Gestión de Residuos: ¿Cómo mejorar el reciclaje en el colegio?



Cafetería Escolar: ¿Cómo reducir las filas o mejorar el servicio?



Espacios de Estudio: ¿Cómo crear zonas más cómodas y silenciosas?



Transporte: ¿Cómo hacer más eficiente la llegada y salida?



Convivencia: ¿Cómo reducir el bullying o mejorar la integración?



Energía: ¿Cómo reducir el consumo eléctrico en las aulas?

¿Preguntas?

¡Es hora de empezar a diseñar el futuro!

Referencias de imágenes utilizadas



<https://i.ytimg.com/vi/1OVDSmFWZxQ/hq720.jpg?sqp=-oaymwEhCK4FEIIDSFryq4qpAxMIARUAAAAGAEIAADIQj0AgKJD&rs=AOn4CLB4L7NoaAJINDTvmPXMjs60Sugf9A>

Source: www.youtube.com



https://cdn5.planetspark.in/media/medium_20251019_1931_Children_s_Interview_Communication_simple_compose_01k7yc9eqrffj9mz3yw16a3m31_11983a6ec8.png

Source: www.planetspark.in



<https://www.pymblelc.nsw.edu.au/pymble-institute/wp-content/uploads/sites/9/2024/10/making-maths-visible-1024x478.jpg>

Source: www.pymblelc.nsw.edu.au



https://img.freepik.com/premium-photo/brainstorming-session-man-contemplating-wall-covered-colorful-sticky-notes-creativity_436068-5330.jpg?w=360

Source: www.freepik.com



https://i.ytimg.com/vi/k_9Q-KDSb9o/hq720.jpg?sqp=-oaymwEhCK4FEIIDSFryq4qpAxMIARUAAAAGAEIAADIQj0AgKJD&rs=AOn4CLAlOZWom5uU3l_1pP5Ld1DitdTAvA

Source: www.youtube.com



<https://www.gettingsmart.com/wp-content/uploads/2015/06/08-a-483x335pxw.jpg>

Source: www.gettingsmart.com